

EIN ÖRTCHEN NAMENS TIVALO

TEIL I

(DORAN AUS ANCELDÂNOS)

INHALTSVERZEICHNIS

	Seite
EIN ÖRTCHEN NAMENS TIVALO _____	1
VORGESCHICHTE _____	1
CURINÓGH, DER SCHWARZMAGIER _____	1
TIVALO _____	3
ERLÄUTERUNGEN ZUR KARTE _____	4
DAS ERDGESCHOSS IM „BOCKSHORN“ _____	5
DER ABLAUF DER FREIGNISSE: _____	5
MÖGLICHE HINWEISE _____	7
CURINÓGHs MÜHLE _____	8
SONSTIGES _____	9
DAS ENDE DES ABENTEUERS _____	9
CHARAKTERDATEN _____	11

EIN ÖRTCHEN NAMENS TIVALO

Das folgende Abenteuer ist gut geeignet, um von Helden niedriger bis mittlerer Erfahrungsstufe gespielt zu werden. Die Handlung konfrontiert die Helden mit sonderbaren Ereignissen in einem kleinen Dorf (Tivalo), welche auf das Wirken des dunklen Magiers Curinógh zurückzuführen sind.

VORGESCHICHTE

CURINÓGH, DER SCHWARZMAGIER

Als Sohn einfacher Leute lernte Curinógh in früher Kindheit den Unterschied zwischen Adel und Volk kennen. Seine Mutter erkrankte und sein Vater, der einfacher Bauer war, vernachlässigte seine Arbeit, um die Kranke zu pflegen. Als der Fürst des Landes seine Schergen aus der nahegelegenen Fürstenstadt Dodona aussandte, um die Abgaben einzufordern, hatte Curinóghs Vater kaum Ernteerträge, die er abliefern konnte; der Adel kannte keine Gnade und war blind gegenüber der Not dieser Familie; mit einer geringen Menge an Lebensmitteln stand ihnen ein harter Winter bevor. Curinóghs Mutter starb. Wenig später musste er mit ansehen, wie ihm ein junger Adliger seine Angebote wegschnappte, sich kurz mit ihr vergnügte und sie dann in Schande fallen ließ. Als jener Adelssproß ebenso mit Curinóghs Schwester verfuhr, begehrte sein Vater auf, doch man beschuldigte ihn der Verschwörung und Beutelschneiderei. Curinóghs Vater wurde inhaftiert und starb wenig später an den Folgen der Haftbedingungen. Curinóghs in Unehre gefallene Schwester verließ den Hof und verdingte sich als Hure. Curinógh schwor Rache. Er zog nach Dodona, wo er seine Widersacher (Vater oder Sohn oder beide) in einem günstigen Moment zu töten beabsichtigte.

Innerhalb der Mauern Dodonas wurden die beiden vom Haß Curinóghs getroffen und erkrankten schwer, denn ohne dass dieser es ahnte, besaß Curinógh eine starke magische Begabung, die sich nun einen Weg durch seinen Haß bahnte. Unter den zu Rate gezogenen Experten konnte ein Magister der Zauberei Curinóghs Magie aufspüren, doch vermutete er einen mächtigen Zauberer am Werke, da sich Curinóghs Haß mit großer Wirkung entfaltete; auch die nicht verhüllte Anwendung unterstützte diese Annahme. Curinógh wurde von ihm aufgespürt und in ein Zaubergefecht verwickelt. Curinógh, dazu gar nicht in der Lage, erlitt einen furchtbaren inneren Schock, seine Macht brach augenblicklich zusammen und er verlor das Bewusstsein. Als sich der Zaubermagister von seiner Überraschung erholt hatte, ge-

wahrte er die schlummernden Kräfte Curinóghs und entschloß sich dazu, sich seiner anzunehmen, ihn zu fördern und anzuleiten. Dazu entfernte er ihn allerdings aus der Nähe Dodonas und seiner Gegner und nahm ihn mit nach Cendaros, um ihn dort allmählich in die magischen Künste einzuweisen. Als bald stellte sich Curinógh als sehr gelehriger Schüler heraus und er vergaß für eine Weile seinen Haß und seine Rachegelüste. Doch mit dem Anwachsen seiner eigenen Macht, wandte er sich mehr und mehr gegen die Prinzipien seiner Schule. „Nur wer große Macht besitzt und sie zum eigenen Nutzen ausübt, kann ein wahrhaft Großer werden!“ Diese Lehre seiner Jugend war zu intensiv, um sie vergessen zu können. Sein Mentor hatte ihn Bann-, Beherrschungs- und Abwehrzauber gelehrt, doch immer größer wurde nun sein Interesse für Angriffs- und Beschwörungszauber. Jahrelang ging er seinen Forschungen im Geheimen nach, doch eines Tages überraschte ihn sein Mentor. Als ihn dieser zur Rede stellen wollte, zeigte sich, wie stark Curinógh geworden war: Er richtete seine Macht gegen seinen Entdecker und es gab ein kurzes deutliches Gefecht, bei dem er den Willen seines Mentors brach und Verschwiegenheit über ihn verhängte. Sein Mentor verließ die Schule und zog sich nach Dodona zurück. Auch Curinógh verließ Cendaros und kehrte zum letzten Mal zur Stätte seines jugendlichen Wirkens zurück. Bevor er seine größeren Pläne verwirklichen wollte, musste er zunächst seine Rache üben. Seine ehemaligen Peiniger erlitten Seelenqualen, wurden von Wahnvorstellungen geplagt und erlebten einen körperlichen Verfall, bis sie schließlich gänzlich dem Wahnsinn anheim fielen und ihre Familie ausstarb.

Das ihm widerfahrene Unrecht war gerächt. Nun wollte er Macht erlangen. Große Macht. Er hatte Berechnungen angestellt, um den am besten geeigneten Platz für ein Sphärentor zu finden. Einen solchen fand er im kleinen Dörfchen Tivalo, gelegen im Norden Mirrâns. Es kam ihm sehr gelegen, dass die kleine Siedlung vor einigen Jahren aufgrund der Ausbreitung eines Sumpfgebietes verlagert wurde; so konnte er sich unbemerkt in der ehemaligen Mühle inmitten des Sumpfes einquartieren.

Um das Sphärentor zu öffnen, hat Curinógh inzwischen einige magische Rituale ausgeführt und ein Pentagramm um Tivalo errichtet, d.h., er hat zehn etwa faustgroße schwarze Steine an den Eck- und Überschneidungspunkten eines riesigen Pentagramms um Tivalo ausgelegt. Dieses Pentagramm erschafft einen Durchgang zu anderen Sphären und ermöglicht es Curinógh, Dämonen herbei zu rufen.

Des weiteren hat er ein goldenes mit Juwelen und schwarzen glänzenden Steinen besetztes magisches Halsband geschaffen, dass er einem Opfer (er denkt dabei an einen Adelssohn aus Anceldânos) anzulegen gedenkt. Dadurch wird es Curinógh möglich, einen großen Dä-

mon in den Körper des Opfers zu rufen und ihn dort zu beherrschen. Er plant, mithilfe des Dämons die Reise zwischen den Sphären zu erleichtern und weitere niedere Dämonen herbeizurufen. Diese sollen durch das Sphärentor in die Körper der Bewohner Tivalos – oder anderer Wesen, die sich zum Zeitpunkt der Beschwörung innerhalb des Tors aufhalten – eindringen und als fürchterliche Dämonenarmee Curinóghs agieren. Mittels seines ersten Opfers, dem Adelssohn, will Curinógh sich den Weg zu höchsten politischen Ämtern und Ehren bahnen.

Das Wissen um seine Zauber fand er einerseits in alten Überlieferungen, andererseits durch eigene intensive Forschungen.

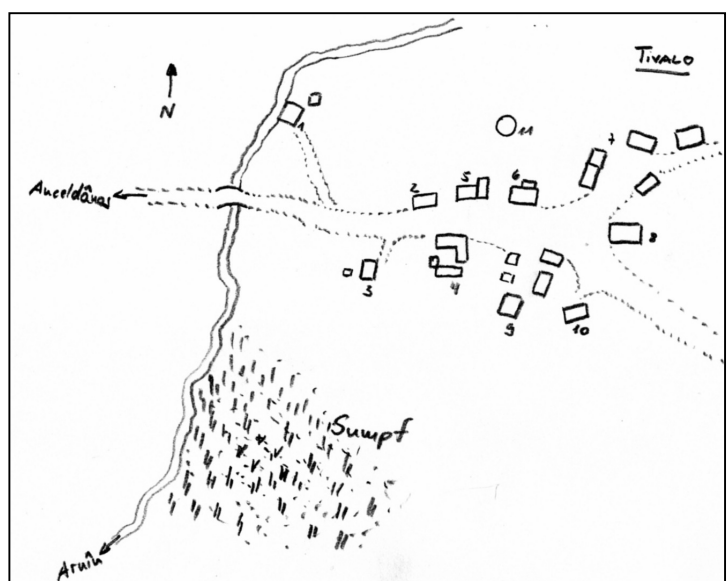
Zur Zeit der Abenteuerhandlung ist Curinógh fiebrig erkrankt – die magischen Anstrengungen schwächten seine Konstitution. Er wirkt daher schwächlich und womöglich mitleiderregend, doch sollte dies nicht über seine große Macht hinwegtäuschen.

Zu Curinógh gehört seine Eule „**Wantalla**“; mittels einer magischen Glaskugel, die von drei Eulenkrallen gehalten wird, kann Curinógh Wantallas Blickfeld nutzen.

Bei ihm wohnt auch sein Gehilfe **Espin**: dieser ist ein menschenähnlicher Wicht mit spitzen Gesichtszügen. Er kämpft sehr geschickt mit Bola (eine Art Schleuder, welche sich um ihr Opfer wickelt und bspw. die Beine fesselt) und Dolch, ist flink, lautlos, ein ausgezeichneter Schleicher, Schwimmer und Taucher. Darüber hinaus ist er sehr geschickt im Brechen kleiner Knochen, was die Helden bemerken, sollten sie im leichtsinnigerweise die Hand entgegenstrecken. Espin hat die Körpergröße eines Sechsjährigen.

TIVALO

Tivalo ist ein kleines Dorf im Norden des Reiches **Mirran**. Es liegt an einem kleinen, etwa vier Meter breiten Bachlauf, der aus ost-nordöstlicher Richtung kommend in südwestlicher Richtung nördlich und westlich am Ort vorbeifließt. Die Reichsstraße führt west-nordwestlich in Richtung



Anceldânos, der Provinzhauptstadt, und sowohl südöstlich als auch nordöstlich führt ein

Weg zu Gehöften, Weilern und weiteren Dörfern. Eine kleine steinerne Brücke führt westlich Tivalos über den Bach, etwas abseits nördlich davon sieht man Teile einer aufgegebenen Baustelle (Hier sollte eine neue Mühle errichtet werden; der unfertige Bau ist teilweise von Gras und Moos bewachsen.)

Südwestlich erstreckt sich ein Sumpfgebiet, in dem verfallene Ruinen von der früheren Lage Tivalos zeugen. Ein kleiner Bachlauf führt, durch Schilf verdeckt, mit einigen Verzweigungen durch den Sumpf. Im Sumpf befindet sich auch die alte Mühle, in der Curinógh sein Lager aufgeschlagen hat. Diese ist durch einen geschickt versteckten Zufluss zu erreichen; vor der Mühle befindet sich ein morsch wirkender Holzsteg mit einem altem Eisenring zum Festmachen eines Bootes. Der eigentliche Bachlauf führt allerdings in seiner Hauptrichtung an der Mühle vorbei und zu einem sich aus dem Sumpf erhebenden alten Tyra-Tempel.

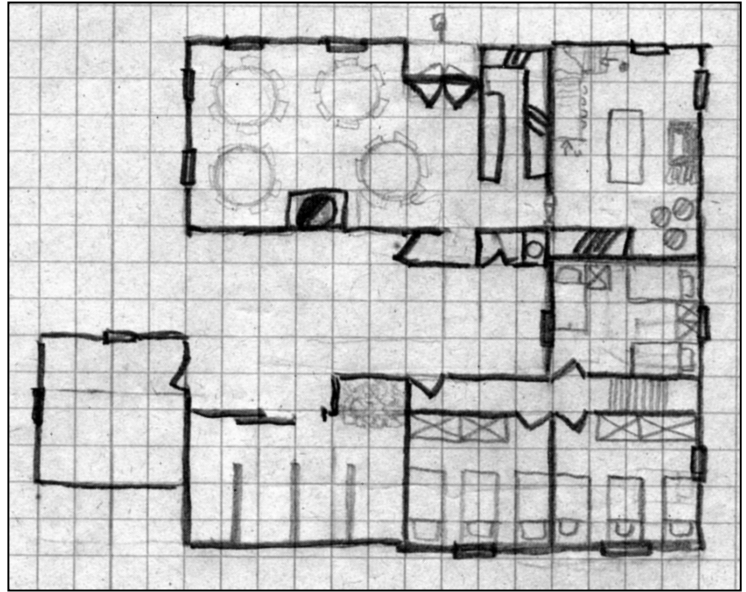
ERLÄUTERUNGEN ZUR KARTE

- 1: Aufgegebene Baustelle der neuen Mühle
- 2: Tischler / Zimmermann: Smie; Werkstatt mit Wohnetage; Smies Frau Lana ist als Schneiderin tätig
- 3: Gerber / Färber / Veterinär: Bergil; Werkstätte und Wohnhaus mit Heilmaterialien
- 4: Wirt / Schnapsbrenner: Thengel (an rechter Hand verletzt), Frau Inis, Opa Onorin, Töchter Philis und Elanor, Sohn Bard
Gasthaus „Bockshorn“, Stallungen und Gästetrakt,
Spezialität des Hauses: „Rachenfeuer – Kirsch“ - Schnaps
- 5: Krämer / Süßigkeiten / Tabak: Caerl; Verkaufsraum, Arbeitstrakt und Wohnetage
- 6: Wagner / Werkzeugmacher / Hufschmied: Josh; Werkhalle und Wohnhaus
- 7: Bauer Gareth; Wohnhaus (Herrschaft und Gesinde), Stall (Kühe, Schweine), Stall (Pferde), Vorratshaus (Käse, Fleisch), Hühnerstall, Scheune (Heu, Getreide)
- 8: Tyra-Tempel: Hochpriesterin Tyriël, Priester Erand
- 9: Bauer Gorloi; Wohnhaus, Stall (Kühe), Gehege (Ziegen), Hühnerstall, Vorratshaus, Scheune (Heu, Getreide)
- 10: Imker / Obstbauer: Sanor; Kirschen, Pflaumen, Äpfel, Birnen, Felder mit Getreide und Erdäpfel, Schafe
- 11: Argon-Tempel: wird derzeit nicht unterhalten

DAS ERDGESCHOSS IM „BOCKSHORN“

Schankraum mit vier runden Tischen, offenem Kamin und Schankbereich; Eingangstür doppelflügelig, überdacht; Durchgang zur Küche und Hinterausgang zu Stallungen, Quartieren und Abtritt.

Die Treppe in der Küche führt abwärts zum Vorratsraum und nach oben



zu den Privatgemächern der Wirtsfamilie.

Das Obergeschoss der Gästezimmer ist fast deckungsgleich mit dem Erdgeschoss, mit der Ausnahme, dass der Flur über dem nördlichen Zimmer verläuft.

Die Stallungen besitzen einen Heuboden.

Im kleinen Nebengebäude ist die Schnapsbrennerei untergebracht.

DER ABLAUF DER FREIGNISSE:

- **Doran von Anceldânos**, Sproß einer angesehenen Adelsfamilie, schließt sich dem geächteten Philosophen **Kratánir** an und verlässt mit ihm Anceldânos in Richtung Tivalo. Ihr Karren wird kurz vor dem Dorf von **Espin**, dem Wicht in Curinóghs Diensten, überfallen. Espin tötet Kratanir und verschleppt Doran in Curinóghs Mühle, wo er ihn auf dem Speicher in Fesseln legt.

- **Lansgir**, der ehemalige Müller Tivalos, wird Zeuge des Überfalls, bemächtigt sich des herrenlosen Karrens und bringt ihn ins Dorf zu **Thengel**, dem Wirt des „Bockshorns“. (Lansgir begann vor Jahren mit dem Bau einer neuen Mühle, konnte jedoch lediglich hüfthohe Mauern errichten, bevor er den Bau aufgab. Seither treibt er sich in der Gegend herum.) Thengel will Lansgir einige Leckereien aus seinem Vorrat überlassen, doch Lansgir frißt sich den Wanst voll und vergreift sich auch noch an den Weinvorräten. Daraufhin kommt es zum Streit und Lansgir wird von Thengel verprügelt. Auf die Frage nach dem Müller antworten die

Dorfbewohner: „Müller? Den gibt es nicht mehr. Der wurde von Thengel verprügelt und seither nicht mehr gesehen.“ Thengel nimmt sich als Entschädigung den Karren.

- Die Helden treffen in Tivalo ein. Der Meister kann, vor allem, wenn sich die Helden dem Dorf einzeln nähern (da dies vielleicht ihr erstes Abenteuer ist und sie sich dabei kennen lernen), einen oder mehrere der Helden zufällig (!) einen der von Curinógh um Tivalo als Pentagramm ausgelegten schwarzen Steine entdecken lassen. Eine Sensibilitäts- oder Zauberkundeprobe (30+) kann den Charakter die magische Aura spüren lassen. Bei einer meisterlichen Probe (34+) kann der Charakter sogar die unheilvolle Ausstrahlung spüren. Wie auch immer, es kann sehr stimmungsvoll sein, wenn einer der Helden leichtsinnigerweise (und das sind Helden allzu oft) in den Stein schaut. Er hat dann das Gefühl, im Stein zu versinken und es erscheinen im Gesichte: Er fühlt Kälte, dann fällt er ins Bodenlose, Schatten rasen an ihm vorbei; schließlich spürt er, dass er irgendwo lang ausgestreckt liegt, er steht auf und befindet sich auf einer dunklen Lichtung im Wald; es ist Nacht; Plötzlich verengen die Bäume den Kreis und kommen auf ihn zu; dabei verwandeln sie sich in merkwürdige Gestalten mit wilden Blicken, die nach dem Träumer greifen – gerade, als sich eine Hand um ihn schließt, fällt er erneut; stechende Helligkeit umgibt ihn und er taucht ein in eisiges Wasser; er befindet sich scheinbar in der „normalen“ Welt, allerdings liegt aller unter Wasser; er läuft, um sich zu wärmen, doch die Kälte nimmt unaufhaltsam zu; eine Katze springt den Träumer aus dem Nichts an und legt Kälte auf seinen Bauch. – Schließlich erwacht er bäuchlings auf dem eiskalten schwarzen Stein liegend.

Kehren die Helden im Gasthaus ein, so bietet ihnen Thengel nach einiger Zeit den Karren nebst Pony zum Kauf an.

- Nach den Helden (nächster Tag oder Abend des gleichen Tages) trifft eine militärische Abordnung (5 Mann) aus Anceldânos ein, die sich auf der Suche nach Doran befindet. Die Gardisten durchsuchen den Ort und entdecken den Karren in Thengels Stall. **Thengel** wird verhaftet und eine Ausgangssperre verhängt; niemand darf das Dorf verlassen. Der Trupp quartiert sich im verlassenen Argon-Tempel ein, zwei Gardisten verbleiben jedoch im „Bockshorn“. (Lansgir, der ehemalige Müller, ist nicht auffindbar, da er sich in einer abgelegenen schäbigen Holzhütte nördlich Tivalos versteckt hält.)

Die Helden können hier den Gardisten ihre Hilfe anbieten, welche – sollten sich die Helden nicht sehr ungeschickt oder unverschämt gebärden – auch angenommen wird. Je nachdem, wie sich die Helden bislang im Dorf eingeführt haben, reagieren die Dorfbewohner misstrauisch, ablehnend oder aufgeschlossen.

Sollte es nicht zu einer Zusammenarbeit mit den Gardisten kommen, so wenden sich möglicherweise einige Dorfbewohner an die Helden, um sie um ihre Hilfe zu bitten. In den letzten Wochen seien zwei Jugendliche (**Lomar** und **Alrik**) spurlos verschwunden. Selbstverständlich sind deren Eltern sehr besorgt (die beiden Jugendlichen wurden von Espin im Sumpf überrascht; Espin tötete Lomar – seine Leiche kann evtl. im Sumpf gefunden werden – und verschleppte Alrik in die Mühle. Dort wird er zusammen mit Doran gefangen gehalten.)

- Nachts träumt einer der Helden, er würde ans Fenster gehen und nach draußen blicken. Nebel wabert und bildet sonderbare Formen, plötzlich greifen „Nebelhände“ nach dem Helden und ziehen ihn aus dem Fenster; er hört Schreie; sind dies seine eigenen oder die zahlloser gepeinigter Seelen?; Dunkelheit dringt auf ihn ein, er schreit laut auf und erwacht.

- Am nächsten Morgen liegt das Pony tot im Stall; der linke Hinterlauf wurde abgetrennt und ist nirgends zu finden. (Dies ist eine Aktion Espins, der den Hinterlauf als Talisman verwenden möchte.)

- Evtl. können die Helden in der Nacht eine Gestalt ausmachen, die in Richtung Sumpf verschwindet. Die Gestalt ist sehr klein und bewegt sich äußerst geschickt, so dass es unmöglich sein sollte, ihr (es ist Nacht!) zu folgen.

- Am dritten Tag wird **Lansgir** von den Gardisten aufgespürt und verhört (sollten die Helden ihn nicht vorher entdeckt haben). Er war Zeuge des Überfalls, blieb aber unentdeckt. Er besitzt einen Schal mit dem Symbol eines Pferdes aus dessen Rumpf an beiden Seiten ein Kopf wächst – es hat also keinen Schweif; dabei handelt es sich um das Familienwappen Dorans. Lansgir kehrte nachdem er von Thengel verprügelt wurde an die steinerne Brücke westlich Tivalos zurück, da dort die Leiche Kratanirs von Espin zurückgelassen wurde. Lansgir durchsuchte die Leiche und fand besagten Schal – ein Geschenk Dorans an seinen Mentor. Beim Verhör zeigt sich, dass Lansgir eine Heidenangst hat, einerseits, weil er Espin fürchtet, den er für einen bösen Geist hält, andererseits, weil er sich sorgt, die weltliche Gerichtsbarkeit könnte ihn für den Mord an Kratanir verantwortlich machen.

MÖGLICHE HINWEISE

Die Helden können bei ihren Nachforschungen unter anderem folgende Hinweise entdecken:

- Bootabdruck bei der steinernen Brücke, Schleifspuren (diese führen zum Bootabdruck und unter die Brücke)
- Philosophenleiche unter Brücke, geplündert von Lansgir, getötet von Espin
- Lansgir kann nachts in der Umgebung gestellt werden, er weiß von Wicht und von einem Weg, der in den Sumpf führt; Lansgir vermutet, dass der Weg zum alten

Tempel führt; tatsächlich existiert ein solcher Weg, und es erfordert mindestens eine äußerst schwere (30+) Wildnisleben bzw. Fährtenucheprobe, um den Abzweig zur Mühle zu entdecken; besuchen die Helden den alten verlassenen Tempel (am besten nachts), sollte der Meister dies nutzen, um eine unheimliche Stimmung zu verbreiten (im Tempel hausen große (etwa 30 cm Durchmesser) Spinnen – keine Riesenspinnen!)

- Im Sumpf können die Helden die Leiche Lomars entdecken. Auffallend sind mehrere Stichwunden im Rücken, der linke Schuh fehlt (liegt einige Meter entfernt), am Gürtel finden sich abgeschnittene Lederbändchen (Geldbeutel).

CURINÓGHS MÜHLE

Von außen macht die Mühle einen recht jämmerlichen Eindruck. Verdreht, teilweise von Sumpfpflanzen bedeckt, duckt sich das alte Steingebäude in den Sumpf. Ein vermodertes Mühlrad befindet sich an der Westseite des Gebäudes. Der Zugang zur Mühle erfolgt über das Erdgeschoß; die Holztür ist intakt und meist verschlossen (Schlösser öffnen: 22). In der Mitte des dahinterliegenden Raumes dient ein großer Mühlstein als Esstisch, an dem eine Bank und ein Stuhl stehen. Der ehemalige Antriebsmechanismus aus Holz ist zwar noch vorhanden aber zerbrochen. Hinter dem Esstisch befindet sich eine behelfsmäßige Kochstelle nebst Vorratsschrank. Rechterhand der Eingangstür befindet sich ein Treppenauf- und -abgang; der Treppenaufgang führt zu einer Art Speicher über der halben Grundfläche, hinter einer grob gezimmerten Abtrennung aus Holz befindet sich die Schlafgelegenheit (Stroh und schmutzige Decken) von Espin. Der Treppenabgang führt in den Keller: Dort befindet sich das Labor, welches zugleich Schlaf- und Arbeitsraum Curinóghs darstellt. In den Boden ist ein magischer Bannkreis mit einem Pentagramm eingeritzt; 2 Regale enthalten Bücher (Von Illusionen, Dunkle Wege der Beschwörung, Dämonen und wie man sie ruft, Die Kunst des Brauens), Artefakte (Glaskugel mit Wantalla-Zauber, schwarze Klaue eines Untiers), eine Sitzstange für Wantalla und Ingredienzen für Tränke. Auf dem Arbeitstisch liegen weitere Zutaten und ein goldenes mit Juwelen und schwarzen glänzenden Steinen besetztes magisches Halsband. Ein Lehnstuhl steht neben dem Regal und unter der Treppe ist ein bequemes Nachtlager eingerichtet, welches durch einen Vorhang vom restlichen Raum abgetrennt wird.

Sollten die Helden die Mühle aufsuchen, so können sie Doran und Alrik auf dem Dachboden gefesselt vorfinden. Beide sind arg mitgenommen, dem Verhungern nahe und höchstwahrscheinlich nicht bei Bewusstsein. Je nach Art ihres Eindringens können die Helden Espin

beim Entsinnen von Foltermethoden überraschen oder sie werden ihrerseits von Espin angegriffen. In großer Bedrängnis versucht Espin stets zu fliehen.

Curinógh liegt in seinem Bett im Arbeitszimmer. Auch sein Verhalten ist vom Vorgehen der Helden abhängig. In jedem Fall versucht er seine Arbeit zu verteidigen, was für die Helden unter Umständen tödlich sein kann. Einer seiner Lieblingszauber ist der Schockstrahl (Bereich Energie), mit dem er 3W6+11 TP verursachen kann (Zz: 4 AP; SG: 8; Opfer steht RW zu).

SONSTIGES

Sollte ein Held törichterweise den Halsreif anlegen, so stellt er fest, dass er ihn nicht mehr ablegen kann, er hat sich magisch um seinen Hals geschlossen; in der Folgezeit unternimmt er nächtliche Ausflüge, an die er sich nicht erinnern kann; morgens findet er Blutspuren in seinem Gesicht und auf seiner Weste; ein blutüberströmter, toter Hase mit Bissspuren kann in der Nähe gefunden werden...

- In weiteren Nächten: Kampfspuren (Kratzer auf Schläfe, Ohr usw.) von Kämpfen mit Wolf, Wildschwein etc.
- Nächtliches Ereignis: Das Lagerfeuer wird von Wind durchfahren; kleine Flammen springen heraus und umkreisen den betroffenen Helden, fahren dann gemeinsam hoch und in den Halsreif ein; das Feuer erlischt, der Held stöhnt.
- Nachts werden die Helden (vor allem der Held mit dem Halsreif) von kleinen Erdgeistern verfolgt; diese greifen nicht an, sondern sie versammeln sich nur und beobachten den Helden.

Das Halsband dient dazu, einen Dämon in den Körper des Trägers einfahren zu lassen. Es kann durch Magie von seinem Träger gelöst werden.

DAS ENDE DES ABENTEUERS

Wenn möglich, sollte der Meister es vermeiden, dass Curinógh getötet wird. Besser wäre es, er könnte sich mittels Zauberei aus dem Staub machen oder gar die Helden in die Flucht schlagen. Allerdings wäre es schön, wenn die Helden Doran und Alrik retten könnten.

Durch die Rettung Dorans, können die Helden Curinóghs Plan vereiteln, einen Dämon in Dorans Körper zu platzieren und mit dessen Hilfe bedeutende Macht in Anceldânos zu erlangen.

Die Helden sollten für die Rettung Dorans mit 80 Erfahrungspunkten belohnt werden. Darüber hinaus werden sich sowohl Doran bzw. dessen Familie und die Bevölkerung Tivalos er-

kenntlich zeigen. Für besonderen Scharfsinn bzw. für die Aufdeckung der Pläne Curinóghs können die Helden mit zusätzlichen Erfahrungspunkten belohnt werden.

Wird Espin besiegt, so bringt dies 30 EP ein, ein Sieg über Curinógh verschafft noch einmal 70 EP (da er sehr geschwächt ist, sollten hier nicht mehr EP vergeben werden).

Als Folgeabenteuer eignet sich „Ein Örtchen namens Tivalo – Teil 2 - Eine Hütte im Wald“ um den Hexenmeister Trabaal.

Wenn sich die Arwai-Kampagne anschließen soll, so kann Curinógh dann als Auftraggeber einer Morrouwgruppe und großer Gegenspieler der Helden auftreten.

CHARAKTERDATEN

Name: Curinógh				Stufe: 12		AU	16	GH	19	GD	10	DA	20	Aura	11	
Volk: Voronim		Beruf(e): Zauberer				FF	7	GG	11	PH	18	EM	9	Konstitut.	19	
LeP:	(113) 67	RW Gift		7	AP:	5	GE	8	SV	8	VS	17	MY	13	Reaktion	11
LeSeg.	4	RW Krankh.		9	Sicht:	150	KR	12	TS	9	WL	20	SE	10	Stimme	15
TPB:	2	RW Zauberei		9	BwWeite:	12	SL	13			WZ	18				

Kampftechnik	FS	KGE	TP	Waffe	Kampftechnik	FS	KGE	TP	
Waffenlos	2	12	1W6+4		Fernkampf	2	12		
Bew. Nahkampf	2	12	2W6+5	Dolch					

Zauberbereich	ZaG	ZGE	ZTP	Spezialfertigkeit	Zauberbereich	ZaG	ZGE	ZTP	Spezialfertigkeit
Grund-ZGE	5	25	3W6+5	Erhaltung, Erholung, Konzentration, Spannung, Zaubereffizienz	Energie	5	22	3W6+5	Doppler
Angriff	5	26	3W6+23	Doppler, Explosion, Fokus, Geistesblitz, Macht, Schild	Götter				
Dimensionen	5	20	3W6+23	Doppler, Fokus, Macht, Hohe Macht	Physik	5	23	3W6+23	Doppler, Fokus, Geistesblitz, Intuition, Macht, Puls, Reserve
Elemente	5	26	3W6+5	Doppler, Fokus, Geistesblitz, Puls, Reserve	Psyche	5	20	3W6+23	Doppler, Fokus, Geistesblitz, Macht, Hohe Macht, Perman.

ZM:	18	Zauberrituale:	Schwerpunkt auf den Bereichen Dimensionen und Psyche
ZKP:	100		

Fertigkeit	Wert	Fertigkeit	Wert	Fertigkeit	Wert	Fertigkeit	Wert	MG	Ausrüstung
Abrollen	10	Klettern	7	Verbergen	11	Alchimie	20	1	Dolch, Silberring seines Mentors, Ring der Akademie
Ausweichen	9	Rennen	12	Wachgabe	17	Gegenstandsk.	22		
Balancieren	7	Schleichen	6	Werfen/Fangen	12	Zauberkunde	23		
Geländelauf	1	Springen	7	Zechen	16	Artefaktherstell.	20	4	

Name:	Espin			Stufe:	4		AU	10	GH	11	GD	8	DA	8	Aura	14
Volk:	Wechselbalg		Beruf(e): Zauberergehilfe			FF	20	GG	6	PH	8	EM	8	Konstitut.	9	
LeP:	48	RW Gift	5	AP:	6	GE	20	SV	11	VS	11	MY	8	Reaktion	20	
LeSeg.	3	RW Krankh.	3	Sicht:	300	KR	8	TS	20	WL	17	SE	9	Stimme	11	
TPB	1	RW Zauberei	5	BwWeite:	5	SL	20			WZ	17					

Kampftechnik	FS	KGE	TP	Spezialfertigkeit	Kampftechnik	FS	KGE	TP	Spezialfertigkeit
Waffenlos	5	18	1W6+6		Messer	5	17	2W6+7	
Bew. Nahkampf	4	16			Bola	4	16	1W6+9	
Fernkampf	4	16							

Fertigkeit	Wert	Fertigkeit	Wert	Fertigkeit	Wert	Fertigkeit	Wert	MG	Ausrüstung
Abrollen	18	Klettern	11	Verbergen	19	Akrobatik	17		Murmeln, kleine Knochen
Ausweichen	17	Rennen	13	Wachgabe	9	sehr flink, kann blitzschnell kleine Knochen brechen			Bola,
Balancieren	17	Schleichen	17	Werfen/Fangen	16			Messer, Geldbeutel mit 2	
Geländelauf	14	Springen	15	Zechen	8			S und	
									6 G, linker Hinterlauf des
									Ponys

Name: (durchschnittliche Gardisten)				Stufe: 4		Kampftechnik		FS	KGE	TP	Spezialfertigkeit
Volk: Voronim		Beruf(e): Krieger		Waffenlos		5		17	1W6+12		
LeP: 87		RW Gift 9		AP: 6		Bew. Nahkampf		5		17	Kampf in Rüstung
LeSeg. 4		RW Krankh. 8		Sicht: 400		Schwert		5		17	3W6+15
TPB: 7		RW Zauberei 4		BwWeite: 11		Armbrust		3		12	3W6+18

Fertigkeit	Wert	Fertigkeit	Wert	Fertigkeit	Wert	Fertigkeit	Wert	MG	Ausrüstung
Abrollen	16	Klettern	14	Verbergen	9	Waffenpflege	16		Lederrüstung (verstärkt), Schwert, leichte Armbrust
Ausweichen	14	Rennen	16	Wachgabe	17				
Balancieren	14	Schleichen	10	Werfen/Fangen	14				
Geländelauf	6	Springen	15	Zechen	10				

EIN ÖRTCHEN NAMENS TIVALO

TEIL 2

(EINE HÜTTE IM WALD)

INHALTSVERZEICHNIS

	Seite
EINE HÜTTE IM WALD _____	I
TEIL 1: DER AUFTRAG _____	I
TEIL 2: DIE REISE _____	3
TEIL 3: DIE BEFREIUNG _____	4
BESCHREIBUNG DER HÜTTE: _____	5
1 ERDGESCHOSS _____	5
2 DACHGESCHOSS _____	7
3 KELLER _____	8
DAS ENDE DES ABENTEUERS _____	9
CHARAKTERDATEN _____	10

EINE HÜTTE IM WALD

Das Abenteuer um Hexenmeister Trabaal führt die Helden in eine kleine Hütte im Wald, wo sie den Zauberer Alantar aus seiner Gefangenschaft befreien sollen. Der erste Teil der Handlung stellt die Auftragsvergabe dar. Je nach Lust und Laune kann diese Sequenz unterschiedlich lang ausgespielt werden. Im zweiten Teil findet die Reise zur Hütte statt. Der dritte und ausführlichste Teil ist die Untersuchung der Hütte mit der Befreiung Alantars. Sollten die Helden bereits den ersten Teil der Tivalo-Reihe („Doran aus Anceldânos“) bewältigt haben, so kann der Meister daran anknüpfen und die Dorfbewohner ein Fest zu Ehren der Helden ausrichten lassen.

TEIL 1: DER AUFTRAG

Die Helden befinden sich in einem kleinen Dörfchen namens **Tivalo**, möglicherweise hat sie ihr Weg schon direkt in die Taverne „**Bockshorn**“ (Wirt: **Thengel**) geführt.

Folgende Ereignisse kann der Meister je nach Lust und Laune eintreten lassen:

- a) Die Kriegerin Lai (lange braune Haare, athletisch, selbstbewusst) trifft ein und erkundigt sich beim Wirt nach dem aktuellen Datum und den anderen Gästen.
- b) Abends findet im „Bockshorn“ ein Fest der Dorfbewohner (Befreiung von Schwarzmagier Curinógh, Hochzeit, Schlachtfest o. Ä.) statt. Dabei wird ausgiebig getrunken, gespeist und mit Würfeln gespielt. Zwei Musiker unterhalten die Gesellschaft auf Fidel und Querflöte.
- c) Drei angetrunkene Reiter (Asgon, Ere, Teho) der Garnison lauern der o. g. Lai im Hinterhof der Gaststätte auf. Das Krachen von Holz, ein dumpfer Aufschlag und erregte Stimmen können vernommen werden. Geht man der Ursache auf den Grund, also in den Hinterhof, so kann man Lai mit zornfunkelnden Augen im Hinterhof stehen sehen, vor ihr liegt Asgon am Boden (hält sich mit schmerzverzerrtem Gesicht den Schritt), Ere hat eine tiefe Dolchwunde in der Schulter und Teho steht mit eingezogenem Kopf und abwehrend erhobenen Händen vor Lai. Lai selbst hat einen Kratzer auf der linken Wange.
- d) Nachts trifft Krieger Raeglon ein.

Anmerkung: Bei Lai und Raeglon handelt es sich um Morrouw, die heimlich unterwegs sind um dunkle Geschäfte zu erledigen. Sie werden sich bald mit dem Schwarzmagier Curinógh treffen (sofern er noch lebt), sich mit ihm verbünden und nach dem Arwai-Mysterium fahnden. Sie werden den Helden also in keinem Fall helfen, es sei denn, sie wittern eine Chance Unheil zu stiften. Es sollte in jedem Fall verhindert werden, dass die Helden erfahren, dass es sich bei den beiden um Morrouw handelt; sie treten auf als reisende Menschen des Westens.

Am nächsten Morgen sitzen Lai und Raeglon im „Bockshorn“ zusammen am Frühstückstisch.

Kurz nachdem sich die Helden im Schankraum eingefunden haben, betritt ein junger Mann die Taverne. Bei ihm handelt es sich um den Magiergehilfen **Aleu** (1,68 m, kurze schwarze Haare, blassgelbe Oberkleidung). – Womöglich hat er bereits von den Taten der Helden gehört. - Er schaut stets unruhig um sich und hält krampfhaft einen Schlüsselring mit mehreren Schlüsseln fest. Schließlich wendet er sich an die Helden und fragt, ob er sie kurz sprechen könne. Dabei schaut er sich ständig um und murmelt verschwörerisch „hier nicht“.

Lassen sich die Helden auf Aleu ein, so berichtet er, dass er kürzlich von seinem Meister **Alantar** nach Anceldânos geschickt wurde. Als er zurückkam, fand er den Turm seines Meisters verwüstet vor. Alantar sei nirgends aufzufinden gewesen. Aleu habe jedoch Schleifspuren entdeckt, die vom Turm weg in den Wald hinein führten. Er sei ihnen gefolgt bis zu einer Stelle, an der er Hufspuren entdeckt und eine leere Schnapsflasche (Auf Etikett sei zu lesen gewesen: „Rachenfeuer – Kirsch // Thengel, „Bockshorn“, Tivalo“) gefunden habe.

Anmerkung: Eine Spezialität Thengels, Wirt und Schnapsbrenner, ist besagtes „Rachenfeuer - Kirsch“ welches auch im „Bockshorn“ verkauft wird.

Aleu glaubt, dass sich sein Meister (dieser ist Zauberer) in der Hand eines Konkurrenten befinde, der hier irgendwo im Wald nördlich von Tivalo seine Behausung habe. Alantar habe zuweilen vom „Abtrünnigen Trabaal“ gesprochen, der im Eichenfeld des Fichtenwaldes wohne. Was es jedoch mit diesem Trabaal auf sich habe, habe Aleu nie von seinem Meister erfahren. Er bittet nun die Helden, nach Alantar zu suchen und ihn gegebenenfalls zu befreien. Aleu selbst müsse schleunigst zum Turm zurück. Seine Bemühungen, allein seinen Meister zu finden seien in den vergangenen zwei Tagen erfolglos geblieben und er könne

nun nicht länger säumen, müsse er doch ein Experiment seines Meisters in dessen Turm beaufsichtigen.

Fast jeder im Dorf kann den Helden eine Beschreibung des Wegs zum Eichenfeld im Fichtenwald liefern („einfach immer nach Norden“); allerdings wendet sich der Befragte danach stets ab und eilt schleunigst davon. Mittels einer normalen Menschenkenntnisprobe (Mindestwert: 17) kann man feststellen, dass sich der Betreffende fürchtet. Verfügen die Helden über hohe Aurawerte, so kann es sein, dass ein Dorfbewohner ihnen erklärt, im Eichenfeld spuke es; einige Dorfbewohner, die in der Nähe zu tun hatten, wollen merkwürdige Lichterscheinungen gesehen haben. Und seit Tranir, ein Holzfäller aus Tivalo, der Sache vor etwa zwei Jahren habe auf den Grund gehen wollen (er ist bis heute nicht zurückgekehrt), machen die Dorfbewohner einen Bogen um das Eichenfeld.

(In den letzten Monaten wurde die Furcht vor dem Eichenfeld durch die Ereignisse um den Schwarmagier Curinógh etwas in den Hintergrund gedrängt. Es mag erstaunen, dass ein solch kleines Örtchen wie Tivalo, derart heimgesucht wird, doch ist dies auch ein Beleg für die außergewöhnliche Lage des Ortes – immerhin hat es auch schon drei Zauberer (Curinógh, Alantar und Trabaal) in die unmittelbare Umgebung verschlagen.)

TEIL 2: DIE REISE

Auf ihrem Weg nach Norden finden die Helden nach einiger Zeit die Spuren eines Lagerfeuers. Eine entsprechende Fährtenkundeprobe (22+) enthüllt, dass das Feuer vor etwa drei Tagen brannte. Bei energischem Probenergebnis (30+) können die Helden entdecken, dass zwei Personen am Lagerfeuer saßen, in der Nähe Pferde angebunden waren und eine dritte Person unter einem Baum nahebei gelegen hatte.

Aufmerksamen Helden fällt während der Reise auf, dass sie von einer Eule verfolgt werden. *(Bei der Eule handelt es sich um Wantalla, den Vertrauten des Schwarzmagiers Curinógh. Sie wird den Helden vorsichtig folgen und ihr Tun beobachten. Curinógh, der mittels seiner magischen Kugel mit Wantalla in Verbindung steht, verfolgt das Treiben der Helden und wird so auf Alantar und das Arwai-Mysterium aufmerksam gemacht. Daraus entwickelt sich dann... – aber das ist eine andere Geschichte [siehe Arwai-Mysterium].)*

Der Weg zur Hütte ist zu lang, um ihn an einem Tag zu bewältigen. Daher müssen die Helden eine Nachtruhe einlegen. Sollten sie Wache halten, können sie plötzlich in einiger Entfernung Stimmen ausmachen (Wachgabeprobe: 17+).

Die Stimmen gehören den beiden Gehilfen (Gosh und Orein) des Hexenmeisters Trabaal: „Meinst du, der Alte ist ungefährlich?“ – „Der Meister sagt, er habe Vorkehrungen getroffen.“

– „Morgen will er aufbrechen, um die Truppe zu empfangen; mir gefällt der Gedanke nicht, mit dem Alten allein zu sein.“ – „Mach dir keine Sorgen. Der kann... Was war das?“

Anmerkung: Wenn der Meister den Spielern nicht noch mehr Informationen zukommen lassen will, so sollte er den Dialog der beiden Gehilfen wie oben ausgeführt abbrechen lassen. Dies kann er möglicherweise durch einen geheimen Wurf tarnen. In jedem Fall verschwinden die beiden zurück zur Hütte.

Von hier an können die Helden entweder den beiden direkt folgen (was der Meister durch einige Schleichen- und Verbergenproben und entsprechende Schilderungen: „Die beiden halten inne. Sie schauen sich an, blicken sich hastig um, beschleunigen dann ihre Schritte.“ usw. spannend ausschmücken sollte). Die Helden können allerdings auch den Spuren der beiden Gehilfen folgen (Fährtenkundeprobe: 17+).

Folgen die Helden den Gehilfen direkt, so können sie zusehen, wie sie durch die Vordertür in der Hütte verschwinden.

Es kann allerdings auch sein, dass die Helden versuchen, die beiden zu überwältigen. (Werte siehe unter *Charakterdaten*)

TEIL 3: DIE BEFREIUNG

Auf einer eichenumstandenen Lichtung steht eine kleine Holzhütte. Inmitten der Vorderseite befindet sich die Eingangstür, links davon ein Fenster (Schlafzimmer der Gehilfen). An der Rückseite der Hütte befinden sich ein Fenster (Esszimmer) und ein Unterstand für Reittiere. Auf der linken Hüttenseite (zur Toilette hin) findet sich ein steinerner Kamin, ein Fenster (Küche) und eine Seitentür. Auf der rechten Hüttenseite befindet sich ein Fenster (Esszimmer).

Auf der linken Seite der Hütte steht etwas abgesetzt unter einer Eiche ein hölzernes Toilettenhäuschen.

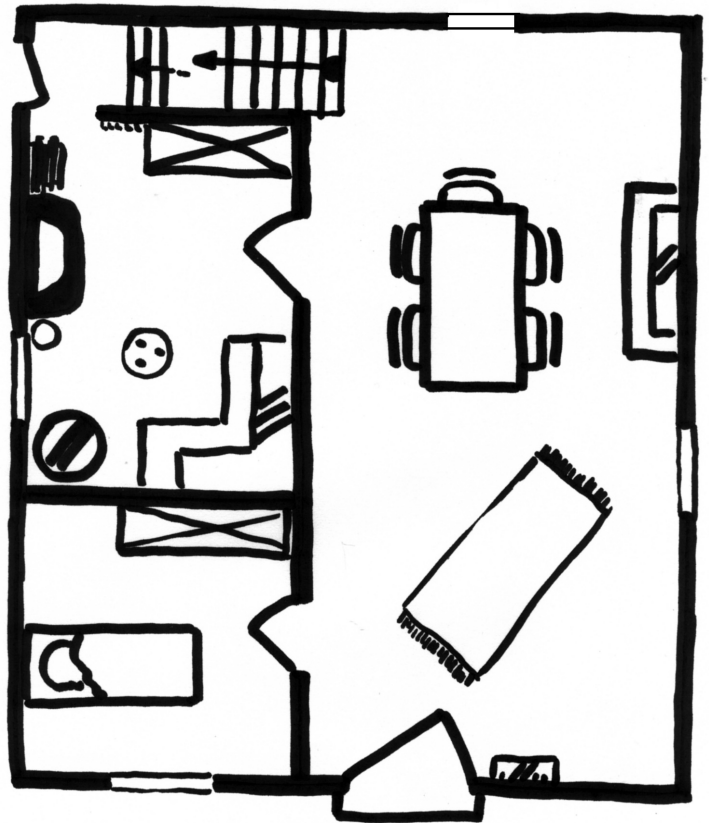
Trabaal verlässt am frühen Morgen die Hütte in Richtung Tivalo. Die beiden Gehilfen Gosh und Orein betäuben Alantar mit einem Schlafmittel, welches sie seinem Frühstück beimengen, da sie sich davor fürchten, mit ihm allein zu sein.

BESCHREIBUNG DER HÜTTE:

I ERDGESCHOSS

Haustür: Unter der hölzernen Eingangstür ragt eine steinerne Türschwelle etwas vor; bei misslungenen Manipulationen am Schloss (z. B. beim Versuch, dieses zu öffnen) fährt grünes Licht in die Hand und durch den Körper ins Gesicht, es leuchtet dann aus den Augen und springt über zu den Augen all jener im Umkreis von 5 m. Dieses Licht leuchtet für 5 Minuten und beschert dem Opfer Illusionen seiner schlimmsten Ängste, d. h. es glaubt z. B. überall Riesenspinnen zu sehen, die auf ihn zukriechen, Feuerbälle, die vom Himmel regnen o. Ä. Um das Schloss zu öffnen, muss eine sehr schwere (26+) Schlösser-öffnen-Probe gelingen.

Seitentür: An der rechten Seite der Seitentür befindet sich ein Messinggriff mit einem kleinen, mittig eingravierten Pentagramm. Dies ist eine Sicherung gegen unbefugtes Betreten. Berührt man den Türgriff, so fährt ein magischer Schockstrahl durch den Körper des Eindringlings; dieser verursacht 3W6+10 SP. (Der Angriffswert des Zaubers beträgt 18; hierzu addiert der Meister das Ergebnis eines Wurfes mit 1W20. Liegt das Ergebnis einer Resistenzprobe gegen Magie, die der Spieler für den Eindringling ablegen darf über dem Zauberergebnis, so wird dessen Hand lediglich kurz von einem bläulichen Schimmer umhüllt.) Die Tür kann von außen nur durch rohe Gewalt oder durch Magie geöffnet werden. Die magische Sicherung wirkt nicht, wenn die Tür von innen geöffnet wird.



Esszimmer: Durch die Vordertür kann das Esszimmer betreten werden; dieses nimmt die halbe Breite und ganze Länge des Hauses ein; Fenster blicken nach rechts und zur Hinterseite; eine Holzterrasse führt hinten links nach oben; zwei Holztüren linkerhand führen ins Schlafzimmer der Gehilfen Gosh und Orein und in die Küche. Im Raum befinden sich: ein Holztisch, 5 Holzstühle, ein großer Teppich, neben der Tür 4 Kleiderhaken, eine Hutablage; ein Schrank steht neben dem rechten Fenster, darin enthalten sind: Emaillegeschirr: 7 graue Teller mit blauem Muster, 2 große graue Schüsseln, 3 kleine graue Schüsseln, 8 graue Tassen, 2 graue Platten/Schalen. In den Schubfächern sind: Kerzen, 4 Tücher, ein selbstmischendes Kartenspiel.

Im Regal über dem Schrank befinden sich verschiedene Flaschen, gefüllt mit Kirschnaps (aus Tivalo), Birnschnaps, und Gegengift (2x)

Schlafzimmer der Gehilfen: Das Schlafzimmer von Gosh und Orein hat ein Fenster zur Vorderseite; ein breites Etagenbett steht in der Mitte des Raumes. Im Schrank werden die schlichten Kleider der beiden aufbewahrt.

Küche: Die Küche hat sowohl ein Fenster als auch eine Tür zur Toilettenseite hin. Zwischen Tür und Fenster befindet sich ein breiter Kamin, links davon steht ein Eimer, rechts ist Brennholz aufgestapelt. Die Arbeitsplatte verläuft über Eck, darüber befindet sich ein Regal mit verschiedenen Essenzen, 3 Heiltränken, Zucker, Salz, Gewürzen, 1 Gegengift, Rauschdrogen, 1 Stärkungstrank, Obstler;

Im Schrank werden aufbewahrt: Mehl, Rosinen, Tiegeln mit Gewürzen, Öl, Öllämpchen, Waschbrett - 3 große und 3 kleine Töpfe, 5 schwarze Teller, 2 Pfannen, Reiben - in den Schubfächern: Besteck, Kerzen, Stahl, Zunder, Stilett, Stößel, Sieb.

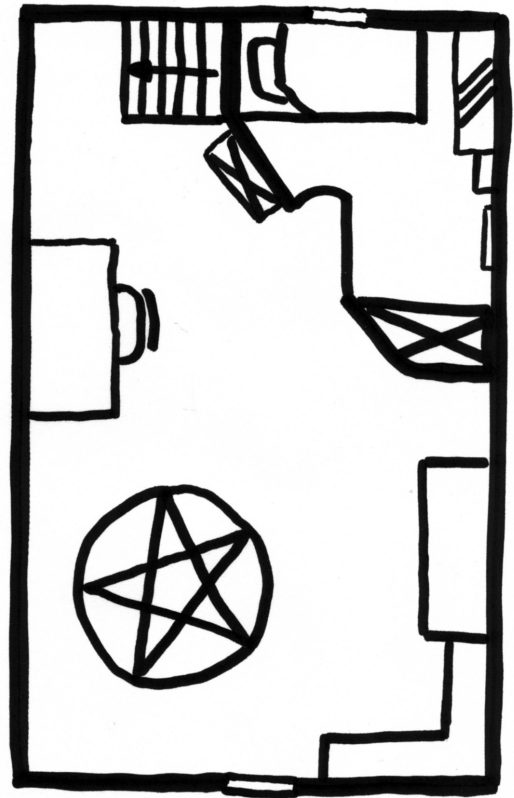
In der Ecke steht ein Besen, darüber hängen an einer Haltevorrichtung mehrere Kochlöffel, Gabeln und sonstige Kochwerkzeuge. Eine steinerne Treppe führt gegenüber der Seitentür nach unten in den Keller.

Abstieg in Keller: Rechts über der ersten Stufe befindet sich ein Drehknopf (an/aus; dreht man diesen Knopf, so rastet er in der Stellung *An* ein, drückt man den Knopf, so dreht er sich zurück in die *Aus*-Stellung); wenn angeschaltet, klappen die Stufen der Kellertreppe beim Betreten um zu einer Rutsche, blaue Strahlen durchziehen dann den Aufgang, erfassen den Rutschenden und schleudern ihn und jeden anderen, der die Treppenrutsche betritt zurück in den Keller.

2 DACHGESCHOSS

Die Dachkammer ist zweigeteilt: Den größten Platz nimmt der Arbeits- und Zauberraum Trabaals ein, der durch eine Wand von seinem Schlafgemach abgetrennt ist.

Zauberraum: Auffallend ist das große Pentagramm, das mit schimmernder Farbe auf den Boden gezeichnet wurde. Der Arbeitstisch in der Ecke enthält Alchimistenutensilien und einige Zauberbücher (Artefaktkunde, Wanderungen mit Werwölfen, Trips mit Trollen, Arkanum Fundamentum [16 Bde], Flora und Fauna...). Im sich daran anschließenden Regal sind



mehrere Gegenstände aufgereiht: Elixiere, Gifte, eine Schale mit beständig brennendem Feuer, eine Statue (geflügeltes Wesen mit 5 Hörnern), und eine Schale mit kleinen Kugeln (Diese Kugeln springen ständig hoch und fallen wieder zusammen).

Im Schreibtisch bewahrt Trabaal Papier, Tusche, Federn und Federmesser auf. Auf dem Schreibtisch steht ein irdener Trinkbecher, daneben befindet sich eine kleine Schale mit sanft sprudelndem, glitzerndem Wasser. *(Das Wasser saugt die Lebens- und Zauberkraft eines im Keller gefangenen Wesens auf und speichert sie. Ein Schluck dieses Wassers regeneriert 2W6 ZKP.)*

In den beiden Schränken befinden sich Schriftrollen, Karten, Lampen, Lampenöl, Kerzen, Eimer, Glaskolben, Tiegel, Gold-, Silberschälchen, Messer, Klingen, Karten, Runensteine, Stirnbänder; Kräuter (getrocknet und eingelegt), Tränke, darunter Erstickungs-, Lähmungs- und Krankheitsgifte.

Eine runde Fensteröffnung blickt über die Eingangstür der Hütte.

Schlafzimmer Trabaals: Das kleine Schlafzimmer des Zauberers bietet gerade Platz für sein Bett, einen kleinen Schrank, ein Regal und einen Spiegel. Das Fenster blickt zur Rückseite des Hauses. Neben dem Bett befindet sich eine kleine Waschschüssel.

Auf dem Regal stehen:

- ein Kästchen, ausgeschlagen mit schwarzem Samt. es enthält eine silberne Nuß (ZKP-Speicher), einen goldenen Ring mit blauem Stein (umgibt den Träger mit einer angenehmen Aura), einen Stirnreif (erhöht die ZM und die Aura um je 2 Punkte) und einen Stößel aus schwarzem Stein. (wirkt mit finsterer Kraft auf zerstoßene Materialien).
- Bücher (Tagebuch, Geschichte Varanteas, Übersetzungsnotizen zu alten Schriften, Zauberbücher zu Themen „Bannung“ und „Knechtung“)

Neben dem Regal hängt ein Spiegel, der die äußere Erscheinung desjenigen kommentiert, der in ihn blickt.

Daneben befindet sich ein kleines hölzernes Kästchen, in dem der Schlüssel für die Zelle im Keller aufbewahrt wird. Das Kästchen ist durch einen Flammenzauber (3W6+20 TP) gegen unbefugtes Öffnen geschützt.

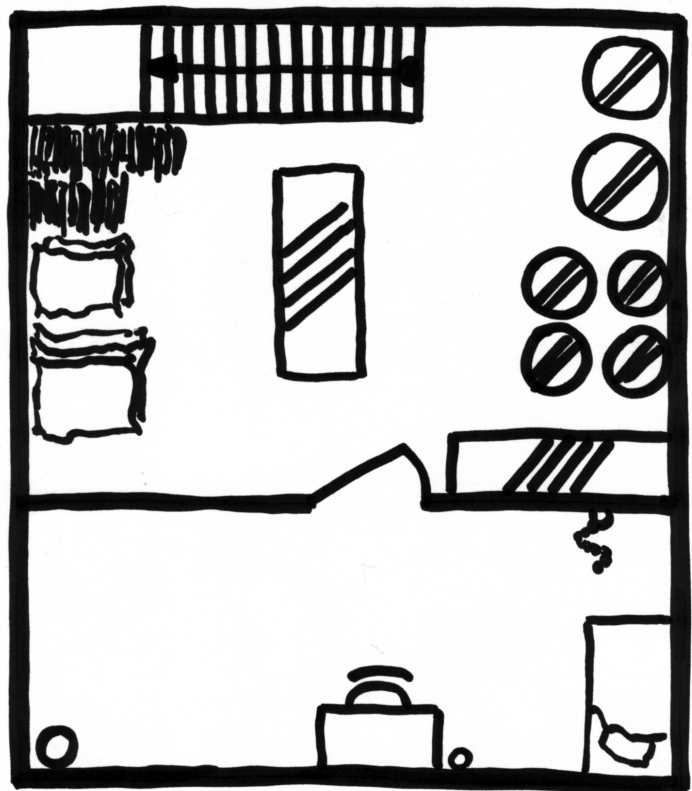
Im Kleiderschrank befinden sich 5 Roben, 7 Hemden, 5 Hosen, 3 Paar Schuhe und 2 Hüte.

3 KELLER

Auch der Keller ist zweigeteilt: Den größten Teil nimmt der Vorratsraum mit der Treppe nach oben ein, eine Metalltür führt zur Zelle.

Vorratsraum: Auf Regalen, an der Decke hängend, in Säcken und Fässern lagern Schinken, Getreide, Holz, Wein, Honig, Gewürz, Bier, getrocknete Linsen, Erbsen, Obst, Käse, Schmalz, Salz und Mehl.

Zelle: Die Zelle ist mit einer massiven Mauer vom Vorratsraum abgetrennt. Die Mauer ist außen mit Abwehrrunen versehen. Mittels einer Futterschleuse neben der Metalltür kann der Gefangene



mit Essen versorgt werden. In der Ecke befindet sich eine Decke auf einer grob gezimmerten Pritsche. Eine kleine Wasserquelle (in steinerner Schale) versorgt etwaige Gefangene mit frischem Wasser. Auf dem Wasser hüpfte beständig eine kleine Glaskugel, die anwesenden Lebewesen ihre Lebens- und Zauberkräfte aussaugt, dabei ihre Opfer jedoch nur sehr schwächt, sie aber nicht tötet. Die Glaskugel ist magisch mit dem Wassergefäß in Trabaals Arbeitszimmer verbunden und leitet abgezogenen Energie direkt nach oben. Aus der Wand nahe der Pritsche ragen Fußfesseln aus Metall. Ein Schreibtisch steht vor der Wand und in der Ecke steht ein Eimer als Abtritt.

Hier hält sich Alantar auf; er liegt bewusstlos auf der Pritsche, ist aber nicht gefesselt. Er kann nicht geweckt werden. Trägt man ihn jedoch nach draußen, so erwacht er an der frischen Luft.

DAS ENDE DES ABENTEUERS

Gelingt es den Helden, Alantar zu befreien, so wird er einen baldigen Rückzug empfehlen, da er selbst zur Zeit über keinerlei Zauberkräfte verfügt. Er benötigt dringend Ruhe und Erholung.

Ziehen die Helden zurück nach Tivalo, so wird sie Alantar bis dorthin begleiten und sich dann von ihnen verabschieden. Er dankt ihnen überschwänglich und verspricht ihnen, dass sie bald von ihm hören werden. Begleiten ihn die Helden jedoch bis zurück zu seinem Turm, so treffen sie dort auf Aleu, der sich sogleich um seinen Meister kümmert. Auch die Helden können sich dort erholen und werden bestens versorgt. Bald wird sie Alantar auf das Arwai-Mysterium ansprechen... *(Auf einem Baum vor dem Turm sitzt eine kleine Eule.)*

Die Helden erhalten für die Befreiung Alantars jeweils 125 Erfahrungspunkte.

CHARAKTERDATEN

Name: Traabal				Stufe:		12		AU	9	GH	8	GD	12	DA	12	Aura	10				
Volk:		Voronim		Beruf(e): Hexer				FF	17	GG	17	PH	12	EM	8	Konstitut.	19				
LeP:		110		RW Gift		9		AP:		5		GE	12	SV	15	VS	16	MY	12	Reaktion	15
LeSeg.		3		RW Krankh.		10		Sicht:		500		KR	12	TS	11	WL	19	SE	12	Stimme	8
TPB:		2		RW Zauberei		10		BwWeite:		14		SL	11			WZ	19				

Kampftechnik		FS	KGE	TP	Waffe		Kampftechnik	FS	KGE	TP	Waffe	
Waffenlos		5	17	1W6+7			Messer	3	14	2W6+6		
Bew. Nahkampf		5	16				Stangenwaffe	5	16	2W6+9		(Zauberstab)

Zauberbereich	ZaG	ZGE	ZTP	Spezialfertigkeit		Zauberbereich	ZaG	ZGE	ZTP	Spezialfertigkeit	
Grund-ZGE	5	20	2W6+5		Zaubereffizienz	Energie	5	22	2W6+20		Doppler, Macht, Reserve
Angriff	5	23	2W6+5		Explosion, Fokus, Geistesb.	Götter					
Dimensionen	5	21	2W6+5		Fokus, Geistesblitz	Physik	5	21	2W6+5		Puls, Permanenz
Elemente	5	20	2W6+5		Doppler, Fokus, Geistesbl., Intuition	Psyche	5	17	2W6+5		

ZM:	15	Zauberrituale:	Schwerpunkt auf den Bereichen Elemente und Energie.											
ZKP:	64													

Fertigkeit	Wert	Fertigkeit	Wert	Fertigkeit	Wert	Fertigkeit	Wert	MG	Ausrüstung
Abrollen	7	Klettern	7	Verbergen	9	Alchimie	22	5	
Ausweichen	7	Rennen	8	Wachgabe	10	Gegenstandsk.	17		
Balancieren	8	Schleichen	9	Werfen/Fangen	7	Zauberkunde	23		
Geländelauf	9	Springen	10	Zechen	17	Artefaktherstell.	22	4	

Name: Gosh				Stufe: 4		AU 13 GH 14 GD 11 DA 18						Aura 17	
Volk: Mensch		Beruf(e): Koch				FF 12 GG 11 PH 10 EM 6						Konstitut. 20	
LeP: 71		RW Gift 11		AP: 5		GE 18 SV 9 VS 9 MY 9						Reaktion 14	
LeSeg. 3		RW Krankh. 12		Sicht: 200		KR 7 TS 10 WL 17 SE 18						Stimme 7	
TPB 1		RW Zauberei 3		BwWeite: 9		SL 12 WZ 11							

Kampftechnik	FS	KGE	TP	Waffe
Waffenlos	1	8	1W6+2	
Bew. Nahkampf	1	8	2W6+3	(Messer)

Kampftechnik	FS	KGE	TP	Spezialfertigkeit
Fernkampf	1	8		

Fertigkeit	Wert	Fertigkeit	Wert	Fertigkeit	Wert	Fertigkeit	Wert	MG	Ausrüstung
Abrollen	14	Klettern	13	Verbergen	15	Kochen	18	1	
Ausweichen	12	Rennen	7	Wachgabe	15				
Balancieren	13	Schleichen	14	Werfen/Fangen	11				
Geländelauf	6	Springen	12	Zechen	16				

Name: Orein				Stufe:	3	AU 22 GH 12 GD 7 DA 9						Aura	7
Volk: Mensch		Beruf(e): Krieger				FF 13 GG 11 PH 8 EM 12						Konstitut.	17
LeP: 76		RW Gift 9		AP: 6		GE 22 SV 17 VS 7 MY 10						Reaktion	10
LeSeg. 4		RW Krankh. 10		Sicht: 700		KR 22 TS 7 WL 21 SE 11						Stimme	10
TPB 9		RW Zauberei 7		BwWeite: 12		SL 22		WZ 6					

Kampftechnik	FS	KGE	TP	Spezialfertigkeit	Kampftechnik	FS	KGE	TP	Waffe
Waffenlos	3	12	1W6+12		Axt	4	15	2W6+18	kurze Axt
Bew. Nahkampf	4	16		Kampf in Rüstung	Schwert	4	15	3W6+16	Schwert

Fertigkeit	Wert	Fertigkeit	Wert	Fertigkeit	Wert	Fertigkeit	Wert	MG	Ausrüstung
Abrollen	15	Klettern	14	Verbergen	10	Kriegskunst	14		
Ausweichen	15	Rennen	18	Wachgabe	17	Lesen/Schrei.	9		
Balancieren	11	Schleichen	7	Werfen/Fangen	12	Reiten	13		
Geländelauf	4	Springen	17	Zechen	15	Waffenpflege	16		