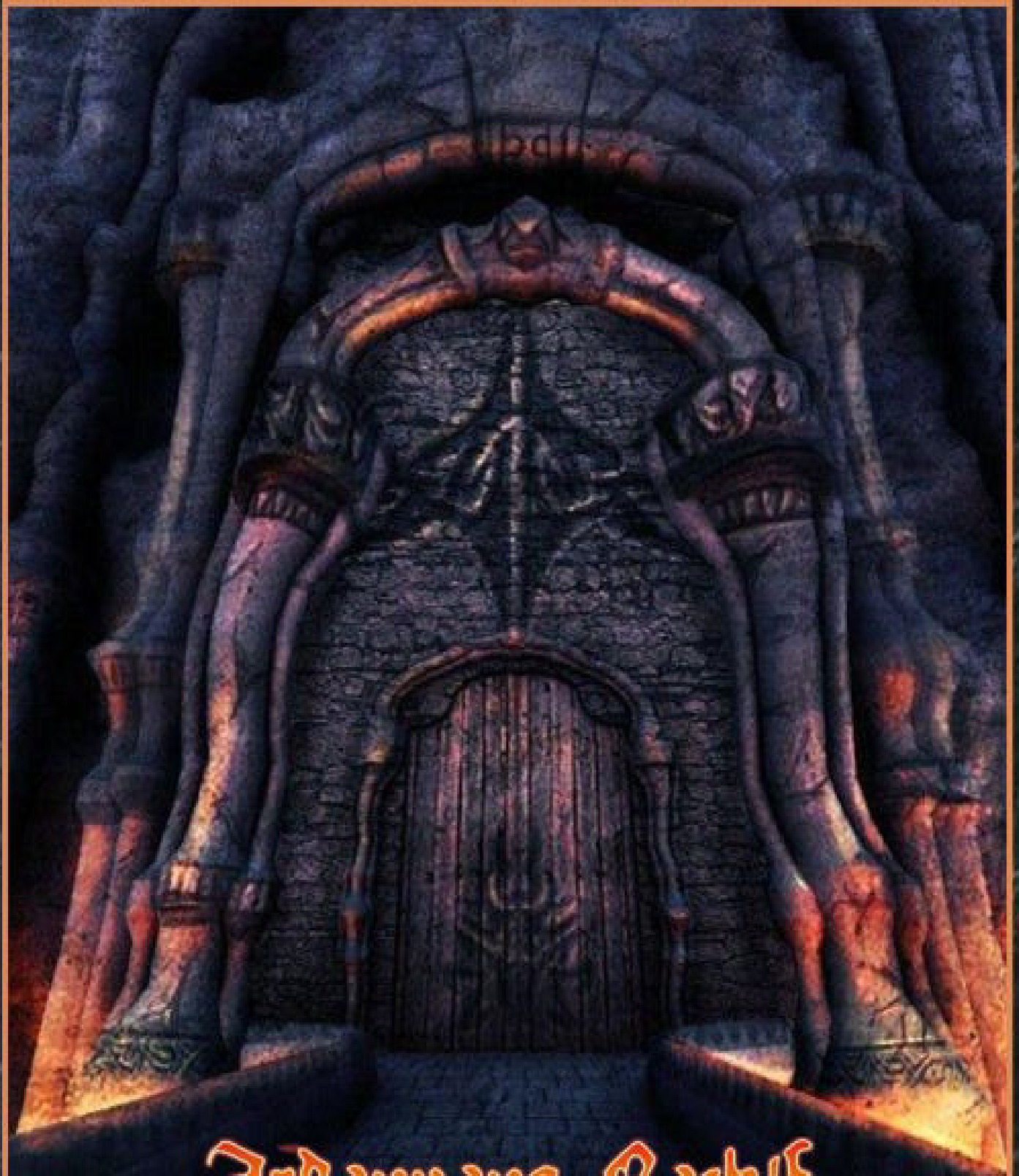


EARTHDAWN



Ardanyans Rache

Althor

EIN INOFFIZIELLES EARTHDAWN ABENTEUER

ARDANYANS RACHE

VORWORT

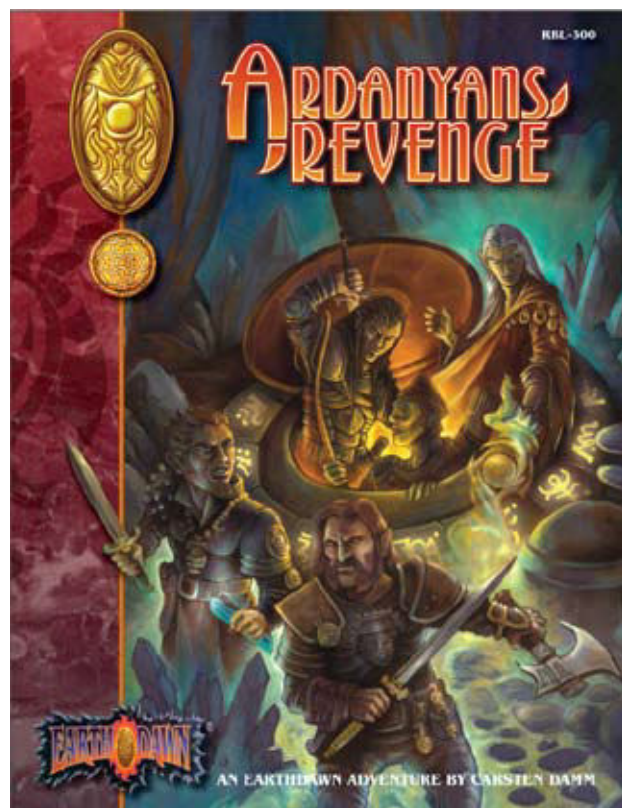
Die vorliegende Version von **Ardanyan's Rache** ist eines meiner ältesten Projekte für **Earthdawn**. Ich hatte es ursprünglich im Jahr 1999 für den **Games-In Verlag** geschrieben, von dort aber nie eine Antwort erhalten. Ende 2003 grub ich es wieder aus und brachte es in die momentane Form, die auch einige Monate lang auf **ardanyan.de** verfügbar war. Zu dieser Zeit fing ich allerdings gerade an, für **RedBrick Limited** zu arbeiten—und nahm das Abenteuer vorsichtshalber wieder vom Netz, um eine englische Version daraus zu machen. Genau das ist inzwischen geschehen.

Obwohl sich die Geschichte im Kern nicht grossartig geändert hat, unterscheidet sich die 'offizielle' RedBrick-Version drastisch von dem, was in dieser Datei enthalten ist. **Ardanyan's Revenge** umfasst 132 Seiten, ist weitaus besser strukturiert, umfangreicher beschrieben, und enthält zahlreiche kleine Subplots, die das Hauptabenteuer begleiten. Das Feedback, das ich von einigen Leuten bekommen habe, ist ebenfalls in die offizielle Version eingeflossen. Nicht zuletzt hat sich mein Schreibstil seit 1999 um Längen verbessert—was aber kaum verwundert, wenn man bedenkt das das vorliegende (unlektorierte) Material eines meiner ersten Werke ist.

Als ich vor ein paar Tagen diese Datei wieder entdeckte, fragte ich mich was damit geschehen soll. **Ardanyan's Rache** ist kaum noch mit **Ardanyan's Revenge** zu vergleichen, und rechtlich steht einer Veröffentlichung auf Fan-basis nichts mehr im Wege—was weitaus besser ist, als diese Datei auf meiner Festplatte verschimmeln zu lassen. Und wer weiss—vielleicht interessiert sich ja auch der eine oder andere für die Entwicklung, die diese Geschichte durchgemacht hat und riskiert einen Blick in das 'offizielle' Buch (in kürze zu finden auf <http://www.earthdawn.com> und <http://www.redbrick.co.nz>).

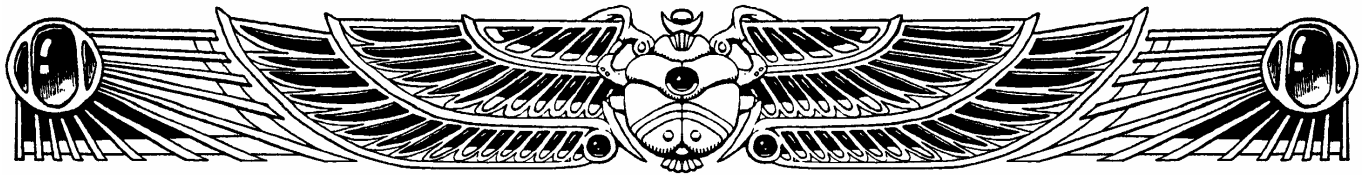
Viel Spass damit!

Dammi (Mai 2006)



EIN INOFFIZIELLES EARTHDAWN ABENTEUER

Earthdawn ist ein eingetragenes Warenzeichen der **FASA Corporation**, Lizenznehmer sind die Verlage **Living Room Games** (USA), **RedBrick Limited** (Neuseeland) und **Games In** (Deutschland). Alle Rechte vorbehalten. Die Nutzung des rechtlich geschützten Materials auf diesen Seiten und den bereitgestellten Dokumenten geschieht mit freundlicher Genehmigung der **FASA Corporation** und ist *ausschliesslich* für den privaten Gebrauch vorgesehen. Dieses Produkt ist kostenlos und dient zur Promotion von **Earthdawn**! Die Copyrights an **Ardanyan's Revenge** liegen bei **RedBrick Limited**, Neuseeland. Die Copyrights der Illustrationen liegen bei den jeweiligen Künstlern, wir bedanken uns herzlich für deren Bereitstellung!

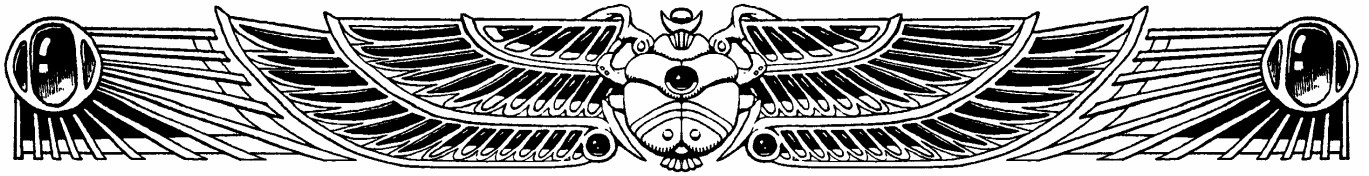


INHALT

SCHARFE ÜBERRASCHUNG	3	Die Stadt	47	SPIELLEITERCHARAKTERE	71
ARDANYANS RACHE	6	Der Ring	47	Leldrin	71
Ablauf	6	Die Villen der Hangseite	48	Farathiel	72
Hinweis	6	Das Bürgerliche Landseite	49	Titoo	72
Einführung	7	Organisationen	51	Wuschwusul T'Skroda	73
Hintergrund	7	Die Handelsgilde	51	Nostrus	74
Die Handlung	8	Die Marktobrigkeit	51	Mangalin	75
Ziel des Abenteuers	9	Die Stadtwache	51		
Hinweise zur		Der Stadtrat	52		
Charaktererschaffung	9	Das Kreuz von Ardanyan	52	CREDITS	
		Die Wandlungen	52	Geschrieben von	
				Carsten Damm	
DAS KAER	11	IN DER STADT	53		
Die Geschichte bisher	11	Die Situation	53	Layout und Lektorat	
Das Kaer	17	Atmosphäre	53	Carsten Damm	
Das Leben im Kaer	17	Hinter den Kulissen	53		
Die Minen von Khar Rhûz	17	Wuschwusul und Nostrus	53	Illustrationen	
Die Stille Shal'Minars	20	Gesucht	54	Carsten Damm	
Das Chaos von Okoros	21	Treffen mit Titoo	54	Sam Waulu	
Die Halle des Rates	24	Das Rathaus	55	Kathy Schad	
Die Tiefen	25	Erdgeschoss	56	Kenneth Kay	
Das Freiheitstor	26	Obergeschoss	56	Stephanie Pui-Mun Law	
		Dach	57		
		Keller	56	Cover	
REISE INS UNGEWISSE	27	Letzte Rettung	58	Alberto Moreno	
Die Lehrmeister	27				
Die Situation	27	AUS DER DUNKELHEIT	59	Spieltester	
Atmosphäre	27	Die Situation	59	Armin Herbertz	
Hinter den Kulissen	28	Atmosphäre	59	Ingo Gronewald	
Der Verrückte Angus	28	Hinter den Kulissen	59	Marco Burnus	
Die Nachricht	29	Leldrin greift ein	60	Sacha Buck	
Upandal's Hammer	30	Flucht	60	Sebastian Klein	
Im Gefängnis	31	Durch das Kaer	60	Stefan Hoba	
Der Caisson	31	Der Rat	61		
Letzte Rettung	31	Die Öffnung			
		von Kaer Ardanyan	62	Besuchen Sie die folgenden	
TOD AN DER STRASSE	33	Letzte Rettung	62	Internetseiten, um mehr über	
Die Situation	33			Earthdawn und die Illustratoren	
Atmosphäre	33	OFFENE FRAGEN	64	zu erfahren:	
Hinter den Kulissen	33	Nach dem Abenteuer	64	http://www.dammi.de/ww.html	
Zwerg in Not	33	Die Vergabe		http://www.lrgames.com	
Die Elfenkrieger	34	von Legendenpunkten	64	http://www.games-in-vlg.de	
Die Karte	35	Aufteilung des Abenteuers	64	http://www.earthdawn-classic.com	
Letzte Rettung	36	Die Gesamtlegendeprämie	65	http://www.grihan.com/	
		Anregungen für Kampagnen	66	http://www.shadowsapes.com	
DIE MINEN	37	Freundschaften	66	http://www.wyvernslair.de	
Die Situation	37	Die Stadt Ardanyan	66		
Atmosphäre	37	Das Kreuz von Ardanyan	66	Earthdawn is a Registered Trademark of	
Hinter den Kulissen	37	Zusatzregeln	67	FASA Corporation. Original Earthdawn	
Farathiel	38	Eins mit der Menge	67	material Copyright 1994 by FASA	
Die Unteren Minen	38			Corporation. All Rights Reserved.	
Die Hallen	40	GERÜCHTE & LEGENDEN	68	Used without permission.	
Die Oberen Minen	42	Ardanyan	68		
Letzte Rettung	43	Die Alte Mine	69	Any use of FASA Corporation's copyrighted	
		Grankar Eisengiesser	69	material or trademarks in this file should not be	
DIE STADT	44	Die Sternenklingen	69	viewed as a challenge to those copyrights or	
Die Geschichte bisher	44			trademarks.	

Version 20031206





SCHARFE ÜBERRASCHUNG

EIN PROLOG

„Trau keinem Elf...“

Als Fearghus diesen Satz das erste Mal gehört hatte, war es nicht mehr als ein Sprichwort für ihn gewesen. Doch jetzt, als er in diesem alten, staubigen Minenschacht lag, wurde ihm klar, welche Weisheit es enthielt.

„Sei still!“, zischte er seinem treuen Kumpanen Daon zu, der hinter ihm versuchte, eine Giftpfeilanlage zu entschärfen, die ihnen den Rückweg versperre.

„Sie können jeden Moment hier sein.“

Fearghus spürte, wie sich eine Schweißperle einen Weg durch sein Staubverschmiertes Gesicht bahnte. Die beiden Zwerge hatten es beinahe geschafft. Nur noch dieser verdammte Tunnel trennte sie von ihrem Ziel. Er drehte seinen Kopf, und konnte in der Dunkelheit die in warmen Farben schimmernden Umrisse seines Freundes zu erkennen. Dieser arbeitete vorsichtig an einer Reihe von Steinplatten, die in den Boden und die Wände eingelassen waren. Trotz seiner dicken Finger war Daon einer der Geschicktesten Handwerker, die er kannte. Sie waren beide zusammen aufgewachsen und in diesem Moment war er der einzige Namensgeber, dem er vollstes Vertrauen schenken konnte. Daon hatte die Elfen, mit denen sein Volk das Kaer teilte, nie gemocht. Fearghus war immer anderer Meinung gewesen – vielleicht gerade weil er Daons bester Freund war. Es hatte immer ausgiebige Streitereien zwischen den Kaerbewohnern gegeben, und einige Leute erinnerten sich noch an die alten Zeiten des Einzugs, in denen die Völker gemischt lebten. Doch diese Zeiten waren lange vorbei, und Fearghus wusste nun, warum.

„Das sollte reichen.“, flüsterte Daon. „Diese Platten lösen so leicht nichts mehr aus. Aber da vorne sind bestimmt noch weitere.“ Er stockte und richtete sich auf, um besser sehen zu können. Am anderen Ende des Tunnels ertönten vorsichtige Schritte, und einen kurzen Moment später erhellte ein schwacher Lichtschein die Wände. Fearghus erhob sich ebenfalls.

„Lauf!“, zischte Daon, bevor er plötzlich in der Dunkelheit verschwand. Fearghus blieb nichts anderes übrig, als ihm hinterher zu rennen. Die Elfen bogen gerade um die Ecke, und er konnte noch ihre überraschten Ausrufe hören, als sie ihn flüchten sahen.

Die Elfen spannten ihre Bögen, und Fearghus hörte, wie die Pfeile die Luft zerschnitten, ihn aber in der Dunkelheit verfehlten. Der Tunnel beschrieb eine leichte Biegung, und so kam er außer Reichweite. Doch er wusste, dass die Elfen ihn einholen würden. Er konnte ihre schnellen Schritte bereits hören. Fearghus verlor diesen Gedanken, als er beinahe über seinen Freund stolperte.

Daon lag mitten im Gang auf dem steinernen Boden und starrte etwas an, das Fearghus nicht erkennen konnte.

„Was...?“ setzte Fearghus an, doch Daon unterbrach ihn mit einer schnellen Handbewegung.

„Komm runter, aber sei vorsichtig!“, zischte er. Fearghus legte sich neben ihn auf den Boden. Erst dann erkannte er Daons Absicht.

Zwei Elfen stürzten um die Biegung. Sie hatten ihre Bögen abgelegt und die Breitschwerter bereits gezogen. Verdutzt sahen sie auf die beiden Zwerge hinab, die direkt vor ihnen im Staub lagen und ihnen ein freundliches Lächeln schenkten. Mit einer schnellen Bewegung riss Daon an dem Stolperdraht vor ihm. Die Schreie der Elfen hallten von den Wänden wieder, als eine breite, messerscharfe Klinge aus der Wand schoss, um alles zu durchtrennen, was sich in Hüfthöhe befand. Blut spritzte aus ihren zerteilten Leibern, bevor diese wie nasse Säcke zu Boden fielen. Die Klinge verschwand so schnell zwischen den Fugen, wie sie aufgetaucht war. Nur ein dünnes Rinnsal roten Blutes zeugte von ihrer Existenz.

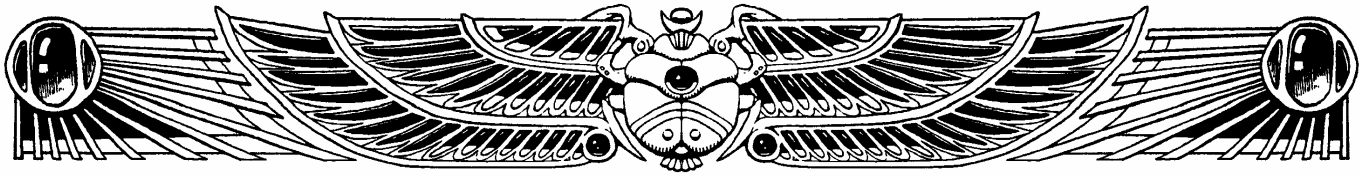
Unverletzt stand Daon auf, um Fearghus hoch zu helfen. Dann wischte er sich Blut aus seinem Gesicht und hob eines der Breitschwerter auf. Fearghus tat es ihm nach.

„Das waren zwei. Bleiben noch fünf...“

„Du kommst spät, mein Kind.“, stellte der alte Jandaan fest, als die junge Ghandjoon durch die Tür in sein Labor trat.

Umgeben von Regalen, in denen allerlei kuriose, alchemistische Zutaten standen, befand sich der Körper eines Toten. Er lag entblößt auf dem großen Tisch des Labors. Ghandjoon starrte ihn an. Seitdem





sie Jandaan's Lehrling war, hatte sie schon viele Leichen gesehen – aber keine war so übel zugerichtet gewesen wie dieser Zwerg hier.

„Ist er es?“, fragte sie vorsichtig.

Ihr Lehrmeister nickte. „Er ist es. Ich brauche Dich für das Ritual. Aufgrund seiner Verletzungen werde ich es durchführen, nicht Du. Es könnte mich schwer verletzen, sogar töten. Ich möchte, dass Du Dich mit einem Heiltrank bereithältst, falls etwas schief geht.“

Ghanjoon nickte und ging zu einem der Regale, um den Heiltrank zu holen. Es klopfte an der Tür.

„Wer da?“, rief Jandaan, der sich gerade über die Leiche gebeugt hatte. Es kam keine Antwort. Mit einer – beinahe abfälligen – Handbewegung schickte Jandaan seine Schülerin zur Tür, die sie einen Spalt breit öffnete.

Vor ihr stand ein Hochgewachsener Elf, der ebenfalls schwere Wunden hatte. Allerdings war dieser Elf am leben, denn seine Verletzungen waren nicht tödlich gewesen, und inzwischen behandelt worden. Er roch stark nach Minze. Es war Leldrin, der einzige, der von der Expedition lebend zurückgekehrt war. Der Elf sprach kein Wort und betrat das Labor. Selbst als Jandaan ihn begrüßte, gab er keine Silbe von sich.

„Ich denke, wir können anfangen.“, sagte Jandaan nach einer Weile und blickte kurz zu Leldrin herüber. Dieser hatte sich in die Ecke neben die Tür gestellt und wartete schweigend. Er sah, das der Elf einen Stock benutzte, um sich aufzustützen – seine Verletzungen mussten noch sehr schmerzen.

Jandaan hatte sich neben den Tisch auf einen Schemel gesetzt und berührte mit seiner linken Hand die Stirn des Toten. Sein leises Gemurmel zitierte die Ritualformel, die seine Schülerin in den letzten Wochen auswendig gelernt hatte. Die Formel wurde ‚Augenblick des Todes‘ genannt, und die mit ihr verbundenen Eindrücke und Schmerzen rechtfertigten diese Bezeichnung. Der alte Geisterbeschwörer schloss die Augen, als er die Formel beendete und seinen Geist in den Körper des toten Fearghus leitete. Als er die Augen wieder öffnete, starrten seine bleichen Pupillen ins Leere – er war nicht mehr in seinem Körper.

Er befand sich in einer großen Höhle, die vom dämmerigen Licht natürlich gewachsener Lichtkristalle erhellt war. Er sah kurz zu einem anderen Zwerg herüber, der hinter einem Felsen kauerte. Jandaan erkannte ihn als Daon. Daon blutete aus zahlreichen Wunden und blickte mit Angstgeweiteten Augen an ihm vorbei. Ein unheilvolles

Scharren kam aus dem dunklen Gang, in den er starrte. Jandaan spürte, wie Fearghus sich bereit machte, als ein abscheuliches Biest aus dem Gang trat und sich hoch aufrichtete. Es überragte den Zwerg um mindestens drei Meter. Es war von Schwarzglänzenden Insektenpanzern bedeckt, zwischen denen allerlei schleimige Tentakel herausragten. Es hatte keine Augen, nur eine riesige Öffnung, in der sich unzählige, spitze Zähne befanden.

Fearghus stellte sich neben Daon und starrte den Dämon an.

„Du kannst uns töten, aber niemals besitzen!“, schrie er und rannte los. Sein Breitschwert bohrte sich in eine weiche Stelle zwischen den Panzerplatten und das Biest heulte auf, als schwarzes Blut aus der Wunde spritzte.

Drei dicke Tentakel schlangen sich um den zappelnden Körper des Zwergen und hoben ihn hoch. Mit seinem Schwert schlug er auf die Tentakel ein, bis ihm ihre Kraft die Luft aus den Lungen quetschte.

Von jeglicher Kraft verlassen, glitt das Breitschwert aus Fearghus' Hand. Vor sich sah er den Schlund des Dämons und seine Fangzähne kamen immer näher. Dann wurde ihm schwarz vor Augen, doch es dauerte noch eine ganze Weile, bis der Geisterbeschwörer von der vertrauten Dunkelheit des Todes verschlungen wurde...

Jandaan erwachte keuchend auf seinem Schemel. Ghandjoon tupfte ihm die Stirn ab und bot ihm den Heiltrank an. Doch ihr Meister lehnte ab. Er stand auf und machte einen Schritt auf Leldrin zu. Der Elf hatte die ganze Zeit keine Mine verzogen, und auch jetzt schien sein Gesicht wie in Stein gemeißelt.

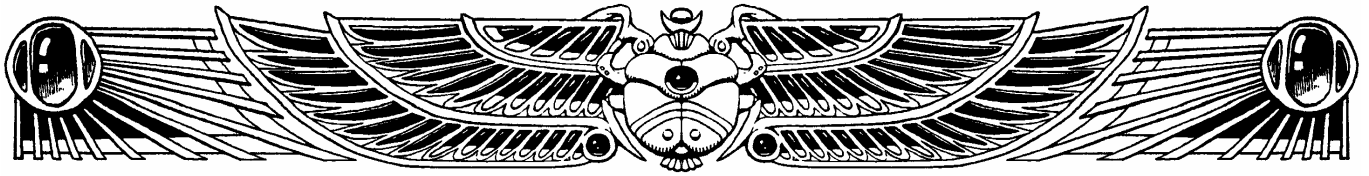
„Ich... ich kann Eure Ausführungen bestätigen, Meister Leldrin. Der Rat wird nicht erfreut darüber sein.“, Jandaan keuchte vor Überanstrengung und stützte sich am Tisch ab.

„Trotzdem möchte ich Euch mitteilen, dass es eine große Ehre für mich ist, dieses Kaer mit einem Helden Eures Schlages zu teilen. Ohne Euch würden wir nicht wissen, was dort draußen auf uns wartet.“

Leldrin drehte sich schweigend zur Tür um und griff mit seiner freien Hand nach der Klinke. Er verharnte einen Moment, öffnete dann die Tür und ging.

„Armer Kerl.“, sagte Jandaan. „Seine besten Freunde haben da draußen für uns ihr Leben gelassen.“





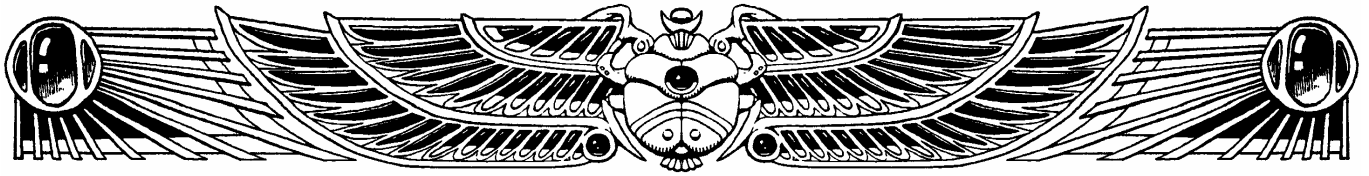
Als Daon sah, wie Fearghus bewusstlos wurde, zog er sein Breitschwert zitternd an sich. Der Dämon hatte den schlaffen Körper seines Freundes achtlos auf den Boden geworfen, als die restlichen Elfen die Halle betraten. Einer von ihnen ging zu Fearghus und trat achtlos gegen dessen Arm. Dann kniete er sich nieder, und schnitt dem Zwerg die Kehle durch. Daon unterdrückte Schrei die Tränen, die ihm aufgrund dieser verächtlichen Tat in die Augen stiegen. Er brach kurz darauf zusammen, als er realisierte das Fearghus tot war.

Der Dämon verwandelte sich unterdessen. Seine riesige, schwarze Gestalt schrumpfte zusammen und änderte ihre Farbe. Mit großen Augen beobachtete Daon, wie der Dämon Elfengestalt annahm. Es war Leldrin, der Dämon nur eine Illusion.

Leldrin lächelte und baute sich vor Daon auf. Die anderen Elfen stellten sich neben ihn. Alle blickten auf den Daon hinab und lachten. Leldrin zog einen Dolch aus seinem Gewand und schlitze sich die Handfläche auf. Mit der blutenden Hand packte er den Zwerg am Kragen und zog ihn auf die Beine. Leldrin begann zu sprechen, seine Stimme übertönte das leise Wimmern Daons.

„Diese Versammlung soll Das Kreuz von Ardanyan genannt werden. Beim Blut dieses Zwerges schwören wir, Rache an all denen zu üben, die unsere Hoffnung durch ihre Gier zerstörten. Oh Raggok, nimm dieses Opfer um uns die Kraft für unsere Taten zu geben...“





ARDANYANS RACHE

"Es ist nicht alles Gold, was glänzt..."

- Leldrin, Elfischer Illusionist

Das vorliegende Dokument enthält das Gruppenabenteuer **Ardanyans Rache** für das Rollenspiel **Earthdawn**. Spieler dieser Geschichte sollten auf keinen Fall weiter lesen, es ist alleine für die Augen des Spielleiters bestimmt. Das Abenteuer ist ausgelegt für Charaktere der Kreise 1-3 und eignet sich ideal als Einstiegsabenteuer für eine längere Kampagne oder zum spielen auf Conventions. Selbstverständlich lässt sich **Ardanyans Rache** auch in eine bestehende Kampagne einbinden, die nötigen Szenen dafür sind in diesem Dokument bereits enthalten. Es steht Ihnen natürlich frei, das Abenteuer an Ihre Spielergruppe anzupassen. Sie müssen sich nicht an den Wortlaut des Abenteuers halten, um das Spiel erfolgreich durchführen zu können. Enthusiasten sind gerne eingeladen, das Abenteuer in eine andere Spielwelt zu portieren – auch das sollte ohne größere Probleme möglich sein.

Gemeinsam mit den **Earthdawn-Grundregelbuch** enthält dieses Buch alles, was Sie brauchen, um **Ardanyans Rache** zu leiten. Sie sollten dieses Abenteuer sorgfältig lesen und sich mit dem Hintergrund vertraut machen, bevor das Spiel beginnt. Auch die **Barsaive-Kampagnenbox**, das **Schlangenfluß-Quellenbuch**, das Set **Earthdawn** für Spielleiter und das **Earthdawn Kompendium** können sehr nützlich sein. Außerdem empfehlen wir den **Earthdawn-Roman Das Vergessene Kaer**, in welchem gut dargestellt wird, wie das Leben in einem Kaer abläuft.

HINWEIS

Die Geschichte des Abenteuers beruht auf offiziellem Hintergrundmaterial, welches zugunsten der Geschichte erweitert und an einigen Stellen geändert wurde. Diese Erweiterungen und Änderungen beziehen sich hauptsächlich auf die Geschichte der südlichen Ausläufer der Throal-Berge und der Handelsroute entlang dieser Strecke – und diese sind selbstverständlich *kein* offizielles **Earthdawn**-Material. Sollten Sie schon ausgiebige Kampagnen in diesen Gegenden gespielt haben so kann es natürlich sein, das sich unsere Vorstellung stark von dem selbst erarbeiteten Material unterscheidet. Im schlimmsten

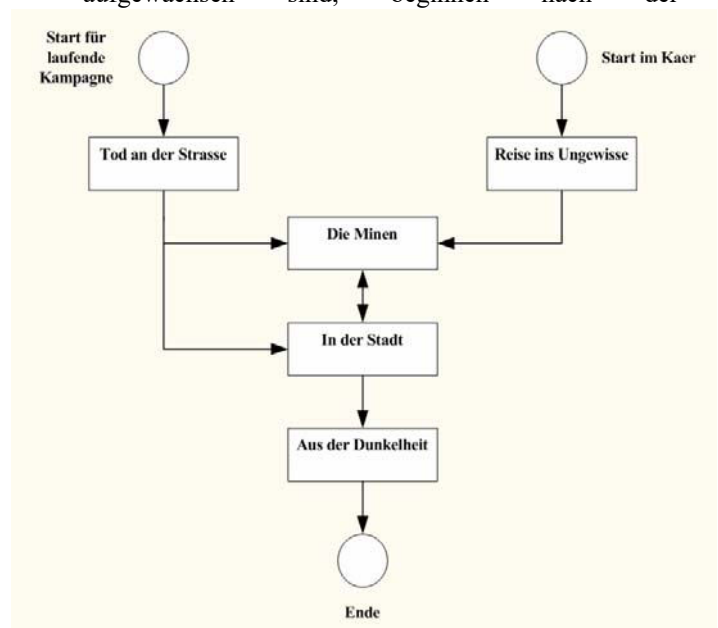
Fall könnte unsere Version sogar im direkten Widerspruch dazu stehen.

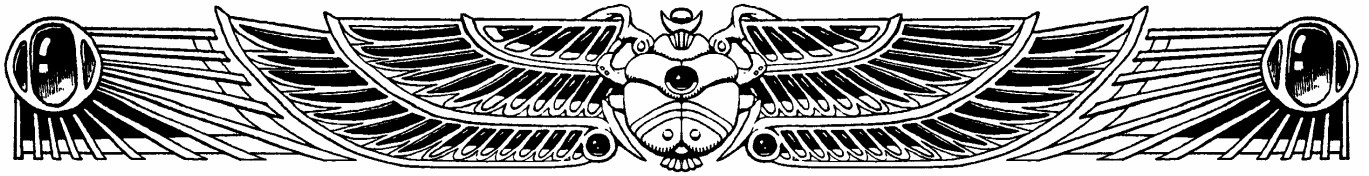
In einem solchen Fall ist Hopfen und Malz nicht unbedingt verloren, mit etwas Arbeit kann der Spielleiter die Geschichte vielleicht sogar anpassen. Das übliche Mittel in diesem Fall, wäre die Namen der Örtlichkeiten zu ändern und das Abenteuer an einer anderen Stelle anzusiedeln – auch das ist möglich, wengleich wir es nicht unbedingt empfehlen.

ABLAUF

Ardanyans Rache folgt einer nichtlinearen Erzählstruktur, das heißt alle Ereignisse, die in diesem Buch beschrieben werden müssen nicht unbedingt in der aufgeführten Reihenfolge ablaufen. Zu den Ereignissen, denen jeweils ein eigenes Kapitel gewidmet ist, gibt es zwei Kapitel die ausschließlich Hintergründe und Beschreibungen des Kaers und der Stadt Ardanyan enthalten (siehe **Das Kaer**, s. 11 und **Die Stadt**, s. 44). Diese sollten Sie besonders gründlich lesen, um ihren Spielern die Szenerie besser beschreiben zu können.

Die erste Szene des Abenteuers hängt davon ab, wo Sie das Abenteuer beginnen wollen. Helden, die im Kaer aufgewachsen sind, beginnen nach der





Charaktererschaffung mit dem Kapitel **Reise ins Ungewisse**, s. 27. Wollen Sie das Abenteuer in eine bestehende Kampagne einbinden, spielen Sie die Ereignisse in **Tod an der Strasse**, s. 33. Das nebenstehende Ablaufdiagramm zeigt ihnen eine mögliche Verkettung der Ereignisse.

Das Spiel im Kaer beginnen

Bedenken Sie, dass wenn die Charaktere im Kaer aufgewachsen sind, sie sich dort sehr gut auskennen. Natürlich würden allzu detaillierte Beschreibungen den Rahmen dieses Abenteuers sprengen. Seien Sie also aufgefordert, das präsentierte Material nach eigenem Geschmack zu erweitern. Binden Sie die Ideen ihrer Spieler ebenfalls ein. Geben Sie den Spielern vorab eine Karte des Kaers (siehe s. 16) und erzählen Sie Ihnen alles was sie wissen müssen. Versuchen Sie, entweder jede ihrer Fragen zu beantworten oder geben Sie ihnen die Möglichkeit, selber eine Antwort zu erfinden die Sie später ins Spiel einbinden. Wenn zum Beispiel die Frage aufkommt, wo der nicht wieder verwertbare Abfall des Kaers endet, und Sie keine Erklärung parat haben, fragen Sie einfach: "Wie stellt ihr Euch das denn vor?". Verwerten Sie die beste Idee. Zur Charaktererschaffung beachten Sie bitte die **Hinweise zur Charaktererschaffung**, s. 9.

EINFÜHRUNG

Das Schicksal der kleinen aber reichen Handelsstadt **Ardanyan** steht in diesem Abenteuer auf dem Spiel. Ein lang gehütetes Geheimnis um die Herkunft und den Reichtum der Stadt ist kurz davor, von den Spielercharakteren aufgedeckt zu werden, und die Hüter des Geheimnisses werden alles daran setzen, dieses zu verhindern. Die alten Minen in der Nähe der Stadt bergen das Kaer Ardanyan, dessen Bewohner sich nicht im Klaren darüber sind, dass die Plage seit langer Zeit vorüber ist. Sie werden schamlos ausgenutzt, um in den kaereigenen Minen Elementare Erde abzubauen, während an der Oberfläche mit dem gesammelten Reichtum Handel getrieben wird. Die Befreiung des Kaers von seinen Unterdrückern, die als solche zuerst einmal entlarvt werden müssen, ist die Aufgabe der Charaktere.

Im Folgenden soll ein Überblick über das gegebene Szenario verschafft werden. Wir beginnen mit der Hintergrundgeschichte und der aktuellen Situation, und lesen dann eine Zusammenfassung der Handlung. Der Schluss dieses Abschnittes befasst sich mit den Zielen dieses Abenteuers und gibt Antwort auf weiterführende Fragen.

HINTERGRUND

Als sich die Plage näherte, und auch die Bewohner einer kleinen Handelsstadt Zuflucht unter der Erde suchten, ahnten sie noch nicht, dass die Dämonen nicht die einzige Gefahr waren, die der Welt drohten. Kleine Streitereien entwickelten sich schnell zu Blutfehden und Rassenhass, an denen sich so mancher Dämon gerne genährt hätte...

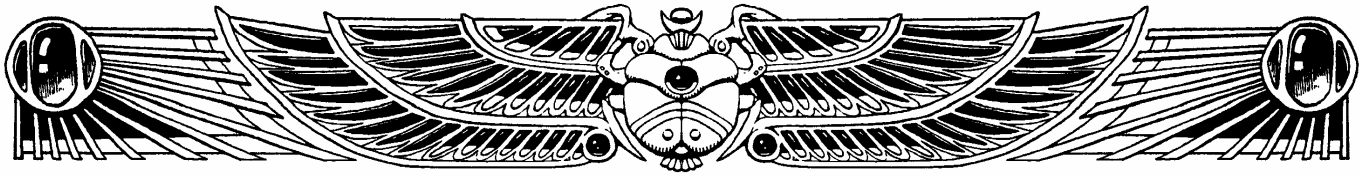
Seit dem Ende der Plage mühen sich die Zwerge des Königreichs Throal, den Handel zwischen den Stadtstaaten wieder zu beleben, indem sie sichere Routen für Karawanen suchen. Einige dieser Strecken werden nur selten befahren, andere haben sich zu regelrechten Handelsstraßen entwickelt. Zu den wichtigsten gehört die Strecke, die Märkteburg mit Tansiarda verbindet. In dieser Siedlung wird hart an einer Brücke gearbeitet, die über den Schlangenfluss führen soll. Wird diese Brücke einmal fertig sein, so hat Throal eine direkte Landverbindung nach Urupa und nach Parlainth, denn diese Städte sind jenseits des Schlangenflusses mit einer alten, theranischen Straße verbunden (für nähere Informationen ziehe man das **Schlangenfluß-Quellenbuch** zu Rate). Kein Wunder also, dass diese Strecke schon jetzt besonders oft befahren wird, denn Tansiarda zieht viele Arbeiter, Händler und Transporte für Baumaterial an.

An dieser Route liegt die Stadt Ardanyan, die allen Reisenden als fester Rastplatz willkommen ist. Diese Stadt gehört – so der Volksmund – zu den wenigen, die nach der Plage gegründet wurden, ohne das ihre Bewohner aus einem Kaer entsprangen. Es war eine Gruppe schlauer Kaufleute, die diese günstige Position wählten, um hier Geschäfte zu machen.

Neben Händlern und Handwerkern gibt es noch zahlreiche andere Leute, die sich in Ardanyan zur Ruhe gesetzt haben. Jeden Tag sieht man neue Gesichter, die ihre Waren anbieten, bevor sie weiterziehen. Es gibt viele Geschichten und Gerüchte zu hören, und es kommen auch oft Adepten und andere Abenteurer in die Stadt, um sich von Karawanenführern und anderen Leuten anheuern zu lassen. Troubadoure singen ihre Lieder und stellen ihre Künste zur Schau. Auf dem Marktplatz gibt es jeden Tag eine andere Auswahl an Waren und Dienstleistungen. Hier werden Vorräte für die weitere Reise gekauft und die Zugtiere können sich erholen.

Hinter dieser fröhlichen Kulisse versteckt sich allerdings ein Geheimnis, welches dunkler nicht sein kann. Ein eingeweihter Kreis von Leuten, eine geheime Gesellschaft, die sich selbst das **Kreuz von Ardanyan** oder einfach nur **Der Orden** nennt, bewahrt dieses Geheimnis und sorgt für Stillschweigen. Es ist schon





so manch einer verschwunden, der es wagte, die falschen Fragen zu stellen. Geführt wird der Orden von einer handvoll Elfen, die aus einem nahen Kaer stammen, welches in den nahen Ausläufern der Throal Berge zu finden ist. Dieses Kaer gilt unter Außenstehenden, die von seiner Existenz wissen, als verschollen. Es ist der größte Schatz des Ordens – weil es noch bewohnt ist. Die Bewohner des Kaers haben niemals die Freiheit zurückerlangt, und sie werden noch lange in den dunklen Höhlen unter der Erde wohnen, wenn ihnen niemand die Wahrheit erzählt. Der Grund für ihre unbewusste Gefangenschaft ist eine uralte Fehde zwischen den Elfen und Zwergen des Kaers. Dazu kommt, dass der ehemalige Schutzpatron des Kaers – die Passion Raggok – während der Plage dem Wahnsinn verfiel.

Doch es gibt einen Schimmer der Hoffnung. Ardanyan ist unter den Reisenden so beliebt, dass sich hier immer mehr Leute niederlassen. Die Stadt wächst immer schneller und die Stadtväter sind nicht mehr in der Lage, ungesehen jeden zum Schweigen zu bringen, der ihnen nicht in den Kram passt. Auf der einen Seite kursieren zahlreiche Gerüchte über die Herkunft des Reichtums der Stadtväter. Dann gibt es angeblich eine verfluchte alte Mine, die sich in der Nähe Ardanyans befinden soll. Was fehlt ist jemand mit dem nötigen Verstand, der all die nötigen Puzzleteile zusammensetzt, um das ganze Bild zu sehen. Auf der anderen Seite gibt es den Ältestenrat des Kaers, der sich trotz der drohenden ‚Gefahr‘ dazu entschieden hat, eine Gruppe Adepten vor die Tore zu schicken. Beinahe fünfzig Jahre nach der letzten Expedition sind sie die ersten, die das Kaer verlassen werden, um nach dem Rechten zu sehen. Die Hoffnung der Kaerbewohner ist nur gering, und wenn diese Adepten nicht zurückkehren, ist es wahrscheinlich, daß auch diese schwindet.

Um diesen Problemen entgegenzutreten, hat der Orden vorgesorgt. Er lehrt seinen Mitgliedern die Wege Raggoks, jener Passion, die vor der Plage als Rashomon allseits bekannt und beliebt war. Rashomon stand einst für Ausdauer, Toleranz und Bewahrung und war – wie bereits erwähnt – der Schutzpatron des Kaers. Während der Plage verfielen die Passionen Rashomon, Erendis und Vestrial dem Wahnsinn, und sie haben in Barsaive nur noch wenige Anhänger. Raggok ist der neue Name Rashomons, und heute steht er für Vergeltung, Bitterkeit und Eifersucht. Während die Bewohner des Kaers der Ansicht sind, dass finstere Dämonen die Sicherheit ihrer Heimat bedrohen, so ist es nur eine Illusion, die es den Raggok-Questoren des

Ordens ermöglicht, den süßen Geschmack der Rache zu genießen.

Die Anhänger des Ordens sind überall in der Stadt. Neulinge sorgen für Ordnung, während die alten Mitglieder im Hintergrund die Fäden ziehen. Auch das Kaer wird beobachtet, und der eigentliche Gründer des Ordens ist Mitglied des Ältestenrates. Sein Hass sitzt tief, und während draußen das Geschäft floriert, labt er sich an der Unwissenheit seiner Gefangenen. Er ist auch der letzte des Ordens, der sich noch um das Kaer kümmert. Die anderen sind inzwischen der Dekadenz verfallen und genießen die Früchte ihrer Taten.

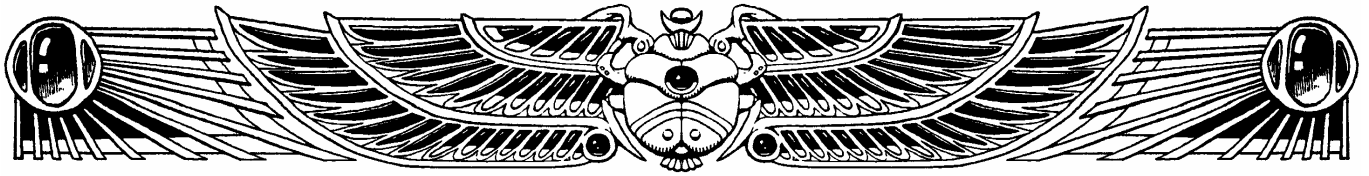
Die Spielercharaktere sind der Funke, der diesen Laubhaufen aus Intrigen, Betrug und Illusion zum Brennen bringen wird. Sie müssen nur aufpassen, selbst nicht Opfer der Flammen zu werden.

DIE HANDLUNG

Einsteigercharaktere, die sich zum Beginn des Abenteuers in Kaer Ardanyan wieder finden, werden zuerst mit der alten Mine konfrontiert. Sie wurde damals mit vielen tödlichen Fallen gespickt, die dazu dienen sollten, Eindringlinge vom eigentlichen Kaereingang fernzuhalten. Das Kreuz von Ardanyan hat dieses System leicht verändert, um sicherzustellen, dass niemand das Kaer ungesehen verlassen kann. Die Überwindung dieser Mechanismen ist der erste Teil des Abenteuers. Einmal an der Oberfläche angelangt, werden die Charaktere feststellen, dass die Plage zu Ende ist. Doch eine schnelle Rückkehr zum Kaer stellt sich als unmöglich heraus, so dass die Spielercharaktere gezwungen sind, einen anderen Weg zu finden. Sie erforschen das nähere Umfeld der Mine, und werden früher oder später die Erkenntnis erlangen, dass in der Nähe eine Siedlung existiert. Dass diese den gleichen Namen wie das Kaer trägt, ist der Anfang ihrer Probleme. Die Charaktere werden bekannten Gesichtern begegnen, Leuten, die im Kaer als verstorben galten. Dann werden sie feststellen, dass sie gesucht werden, denn dem Orden ist bekannt, dass eine Expedition unterwegs ist. Sie werden viele Fragen haben, doch es gibt nur wenige, denen sie gestellt werden können. Sie laufen Gefahr, entdeckt und beseitigt zu werden, wenn sie sich den falschen Leuten anvertrauen.

Sobald die Spielercharaktere verstanden haben, welches Spiel in dieser Stadt gespielt wird, müssen Sie einen Weg finden, ihre eigenen Leute zu kontaktieren, um den Schwindel aufzuliegen zu lassen. Das ist leichter gesagt als getan, denn der einzige andere Eingang in das Kaer ist ein Schacht, der in den Kellerräumen des Rathauses seinen Anfang nimmt. Sind die Charaktere





erfolgreich, so können sie die Kaerbewohner für die grobe Arbeit gewinnen: denn es gilt, das Kreuz von Ardanyan zu vertreiben, oder besser noch, zu vernichten.

Wird das Abenteuer in eine laufende **Earthdawn**-Kampagne eingebunden, muss die Geschichte natürlich einen anderen Anfang nehmen. Immer auf der Suche nach neuen Abenteuern, ziehen die Spielercharaktere von Stadt zu Stadt. Sie begegnen unterwegs einem Zwergen namens Thongar, der sich schwer verwundet in einem Gebüsch am Rande der Handelsroute versteckt hält. Er wird von den Charakteren entdeckt, und sie helfen ihm, wieder auf die Beine zu kommen. Aus Dankbarkeit verspricht er ihnen, sie an seinem Schatz teilhaben zu lassen. Dieser befindet sich in der Nähe der Stadt Ardanyan in Form einer alten Mine. Doch während Thongar erzählt tauchen die Häscher des Ordens auf. Sie sind der Grund für seine Verletzungen, und in dem darauf folgenden Kampf auch sein Tod. Selbst wenn die Charaktere nicht an Thongars Schatz interessiert waren, werden sie Fragen haben, die nur in Ardanyan beantwortet werden können.

Thongar hat in seinen Taschen einen Brief und eine Skizze, welche Hinweise auf die verfluchte Mine enthalten. Mit dem Entschluss, den Mord an Thongar aufzuklären, machen sich die Charaktere auf, Ardanyan einen Besuch abzustatten. Dem Orden wird die Anwesenheit der Charaktere natürlich nicht gefallen, denn das Interesse an der Mine macht sie zu einem Störfaktor, der unbedingt beseitigt werden muss.

Die Charaktere werden feststellen, dass die Mine mit übermäßig vielen Fallen gespickt ist. Werden diese überwunden, ist es möglich, dass sie die Tore des Kaers entdecken, doch sie werden nicht in der Lage sein, diese zu öffnen. Die Lage der Tore macht es ebenfalls schwer, anzuklopfen. Also wird sich die Frage stellen, warum niemand an der Öffnung des Kaers interessiert ist. Der Orden wird versuchen, die Charaktere zu verjagen, notfalls zu töten.

In der Stadt werden die Charaktere am ehesten Antworten auf ihre Fragen bekommen. Doch der Orden hat hier die Kontrolle, und zahlreiche Gerüchte über die Charaktere machen die Runde, so dass ihnen keiner so recht über den Weg traut. Den Hauptteil des Abenteuers werden die Spielercharaktere damit verbringen, herauszufinden, wer denn eigentlich gegen sie vorgeht, und warum. Sobald sie das Geheimnis des Ordens gelüftet haben, muss ein Weg gefunden werden, das Kaer zu befreien. Es wird schwierig, die Stadt zu verlassen, um Hilfe zu holen, denn so geben

sie den Schuldigen die Chance, alles zu vertuschen. Mit genügend Vorsicht und Beobachtungsgabe werden die Charaktere in der Lage sein, genügend Informationen über den Orden zusammenzusuchen, um so in das Kaer eindringen zu können. Mit der Hilfe der aufgebrauchten Kaerbewohner sollte es dann kein Problem mehr sein, der Tyrannei des Ordens ein Ende zu setzen.

ZIEL DES ABENTEUERS

Dieses Abenteuer erfolgreich zu überleben, ist der Grundstein für eine wahre Legende. Ein verlorenes Kaer zu retten gehört zu den größten Taten eines jeden Helden, denn es beschert einem zahlreiche Freunde in ganz Barsaive. Die Stadt Ardanyan kann als Ausgangspunkt für viele weitere Abenteuer dienen, denn welchem Spielercharakter gefällt es nicht, Teil der Geschichte einer Stadt zu sein?

HINWEISE ZUR CHARAKTERERSCHAFFUNG

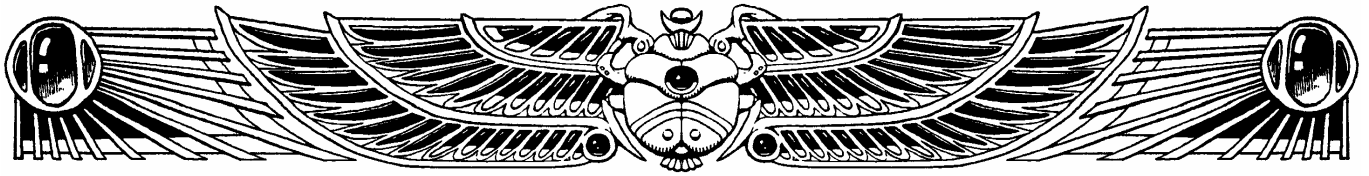
Eine **Earthdawn**-Kampagne, die innerhalb eines Kaers beginnt, erzwingt bestimmte Richtlinien zur Erschaffung eines neuen Charakters. Wir haben uns bemüht, die Geschichte von Kaer Ardanyan so zu halten, dass es möglich ist, beinahe jeden erdenklichen Charaktertyp zu spielen.

Rassen

Die Zwerge dominieren eindeutig das Bevölkerungsbild des Kaers. Gleich danach folgen die Elfen. Spieler, die Charaktere dieser Rassen spielen wollen, können dies ohne Probleme tun. Es herrscht allerdings eine Geschichtsbedingte Animosität zwischen diesen beiden Rassen, welche auch berücksichtigt werden sollte. Ausnahmen bestätigen natürlich die Regel, so dass Charaktere dieser Rassen innerhalb der Gruppe beste Freunde sein können. Bedenken Sie, dass Elfen sehr langlebig sind und unter Umständen den größten Teil der Kaergeschichte selbst miterlebt haben.

Der Rest der Bevölkerung besteht zum größten Teil aus Orks und Menschen. Es gibt einen Clan Trolle, doch dieser schrumpft beständig, ebenso wie die wenigen Windlingsfamilien, die sich in Shal'Minar niederließen. Ein eigener Lebensstein ist nicht Bestandteil des Kaers, doch es haben sich zwei Obsidianer hier niedergelassen, die es nicht mehr rechtzeitig in ihre Heimat geschafft haben. Es wurden bewusst keine Namen genannt, damit ein Spieler, der einen Obsidianer spielen möchte, nicht eingeschränkt ist. Menschen, Orks, und Trolle leben ohne große





Probleme zusammen. Sie hegen ein leichtes Misstrauen gegen die Zwerge und Elfen.

Die T'Skrang – und besonders die Obsidianer – sind noch etwas Neues für die Kaerbewohner, das sie die größte Zeit der Plage schlafend verbrachten. Sie haben keinerlei Vorurteile gegen die anderen Rassen.



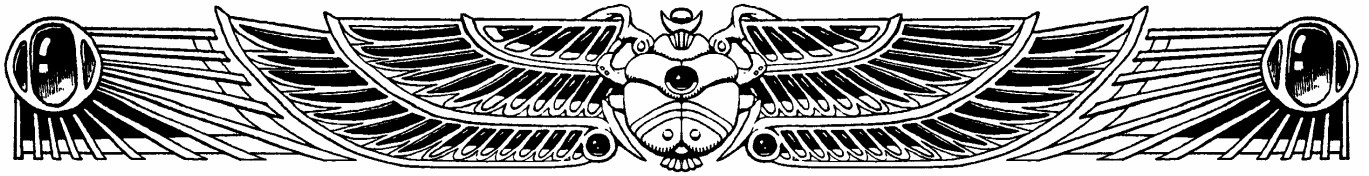
gehören somit zu den besten Adepten des Kaers. Auch hier haben wir keine Namen genannt, um dem Spielleiter und den Spielern volle Freiheit zu lassen. Diese Lehrmeister wiederum sind die Schüler der Großmeister des Kaers. Die Großmeister sind die wenigen Charaktere, die in der Beschreibung des Kaers namentliche Erwähnung fanden. Sie haben in ihrer Disziplin den siebten oder achten Kreis erreicht. Zu ihnen gehören zum Beispiel Sham'Sin, Ghandjoon oder Elmar Feuerhammer.

Disziplinen und Meister

Grundsätzlich sollte der Spielleiter jede der im **Earthdawn-Grundregelwerk** präsentierten Disziplinen zur Verfügung stellen. Das Kaer ist groß genug, das es von jeder Disziplin zumindest einen Meister und einen Schüler gibt. Der Spielleiter kann hier selbst beschränken, welche anderen Disziplinen er den Spielern zur Verfügung stellen möchte. Genauso sollte es möglich sein, Charaktere der Kreise 1 bis 3 zu erschaffen. Ein Adept zu sein, ist etwas besonderes, da es in Kaer Ardanyan durchschnittlich weniger Adepten gibt, als anderswo. Es gibt in Kaer Ardanyan keinen Adepten, der den neunten Kreis seiner Disziplin erreicht hat.

Die Lehrmeister der Charaktere haben den fünften oder sechsten Kreis ihrer Disziplin erreicht und





DAS KAER

"Was für ein schöner Morgen. Der ganze Himmel voller Löcher!"

- Caszt T'Mordan bei seinem ersten Besuch in Khar Rhûz

In diesem Kapitel finden Sie eine Beschreibung des Kaers, inklusive dem geschichtlichen Hintergrund. Sie werden außerdem Beschreibungen der wichtigsten Gebäude und Personen finden. Am Ende des Kapitels geben wir Hinweise für die Erschaffung neuer Charaktere. Spielercharaktere, die ihr gesamtes Leben in diesem Kaer verbracht haben, sollten mit den Beschreibungen in diesem Kapitel ebenfalls vertraut gemacht werden.

Um den Schauplatz eines verlorenen Kaers am besten darstellen zu können, muss der Spielleiter die bisherige Geschichte kennen. Die Spieler sollten wenigstens grob damit vertraut sein. Der Grund dafür ist offensichtlich: ein Kaer ist eine isolierte Umgebung, in der jeder beinahe jeden kennt. Stellen Sie sich einfach ein kleines Dorf vor, das keinerlei Verbindung zur Außenwelt hat. Jeder ist auf den anderen angewiesen, sowohl auf materielle als auch auf emotionale Weise. Es herrschen harte Verhaltensregeln, die vom Rat und der Wache des Kaers durchgesetzt werden müssen, um ein friedliches Zusammenleben zu gewährleisten. Wie in der Geschichte des Kaers deutlich wird, war letzteres nicht immer möglich, was starke Konsequenzen mit sich brachte.

Bringen Sie den Spielern nahe, wie das Leben in diesem Kaer funktioniert, wo ihre Charaktere zur Toilette gehen oder wie es möglich ist, auf beschränkten Raum Minenarbeiten voranzutreiben. Es bedarf einer großen Menge Einfallsreichtum, in einem solchen System zu so lange überleben. Geschichten vergangener Generationen, die hier geboren und gestorben sind, machen die Runde. Es gibt nur wenige Geheimnisse. Studieren Sie die gegebenen Details sorgfältig, und denken Sie sich eigene Anekdoten aus, wenn Sie dies für nötig halten. Geben Sie den Charakteren vor dem Spiel einen Einblick in die Geschichte, in dem Sie ihnen diese mit eigenen Worten erzählen oder vorlesen. Bitte beachten Sie, dass alle Informationen in diesem Kapitel, die nur der Spielleiter wissen darf, durchweg *kursiv* gedruckt sind.

DIE GESCHICHTE BISHER

Lange vor der Plage, nicht lange nachdem die Theraner das erste mal nach Barsaive kamen, um das

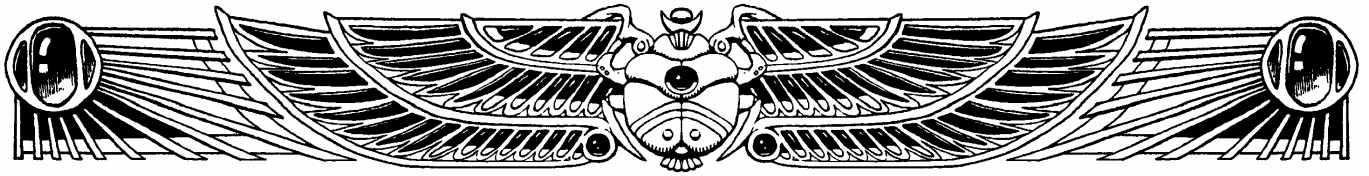
Land zu zähmen und um Straßen zu bauen, entstand südlich von Throal eine Handelsroute. Diese verband das Zwergenkönigreich mit dem Schlangenfluß im Osten. Handelsreisende konnten so leicht die gepflasterte, theranische Straße erreichen, welche die einstige Hauptstadt Parlainth mit den Siedlungen im Süden verband. Es war für Throal besonders wichtig, eine sichere Handelsroute zur Hauptstadt zu schaffen, denn es war sehr kostspielig, alle Waren per Luftschiff zu transportieren. Schon damals gab es Pläne für einen Brückenbau in Tansiarda, doch die drohende Plage veranlasste die Theraner, diesen Bau vorerst nicht zu unterstützen. So kam es, dass die neue Verbindungsstrecke zwar gut befahren war, aber weder gepflastert noch von theranischen Soldaten bewacht wurde. Die Route galt allgemein als gefährlich, da Orkbrenner und andere Wegelagerer hier immer wieder den Karawanen auflauerten.

Wie der Schrein zur Siedlung wurde

In einem Wald zwischen den Quellen des Schlingenflusses und des Alidar gab es eine kleine Weggabelung, die es erlaubte, zu den Siedlungen des Schlingenflusses zu reisen. An dieser Gabelung errichtete ein Questor von Rashomon einen Schrein, der den Leuten Mut und Ausdauer für den weiteren Weg geben sollte. Zu dieser Zeit war Rashomon noch eine weit verbreitete Passion, denn sie stand für Ausdauer, Toleranz und Bewahrung. Viele Leute trafen sich an dieser Kreuzung, um hier Rast zu machen und sich den Segen Rashomons zu holen. Händler boten anderen Reisenden ihre Waren an, solange sie da waren, während einige Elfen aus der Umgebung sesshaft wurden. So entstand mit der Zeit eine kleine Siedlung, die von der Handelsstraße nicht mehr wegzudenken war.

Als der Questor starb, entschied man sich, die entstandene Siedlung nach ihm zu benennen: Ardanyan. In den folgenden Jahren kamen andere Questoren und erweiterten den Schrein zu einem Tempel, während die Siedlung weiter wuchs. Die Elfen, die sich hier niedergelassen hatten, kontrollierten den Bau der Gebäude, um den lichten Wald so wenig wie möglich zu schaden. Nach vielen Jahren erhielt Ardanyan sogar eine Stadtmauer. Das





Baumaterial wurde aus einem Steinbruch aus den nahen Hügeln gewonnen, die zu den Ausläufern der Throal Berge gehörten.

Etwa ein Jahrhundert vor der Plage entdeckten einige Zwerge, die in diesem Steinbruch arbeiteten, ein reiches Vorkommen von verschiedensten Edelmetallen. Die erfahrensten Arbeiter deuteten dieses als ein Zeichen für eine Ader Elementarer Erde und begannen zu graben. Etwa zur gleichen Zeit hatte der Elfenrat von Ardanyan zum erstenmal Verhandlungen mit den Theranern über Schutzvorrichtungen geführt. Die Theraner verlangten viel für ihre schützende Magie, neben den Reichtümern der Stadt standen auch Sklaven auf der Liste ihrer Forderungen. Bisher waren vielen Elfen die Grabungen und das Goldfieber ein Dorn im Auge, und es hatte lange, hitzige Diskussionen im Rat der Stadt gegeben. Doch jetzt entschied man, die Minen für sich zu nutzen. Der Rat verhandelte mit den Zwergen, um die Interessen der Stadt mit den Grabungen in Einklang zu bringen. Es wurde beschlossen, die Minen für den Bau eines Kaers zu benutzen, und die Theraner mit Elementarer Erde zu bezahlen. Mit diesem Vorschlag gelang es der Stadt, die Schutzvorrichtungen zu bezahlen, ohne die Freiheit ihrer Bevölkerung zu opfern.

In den Minen stieß man schließlich auf ein natürliches Höhlensystem, welches für den Bau eines Kaers geradezu wie geschaffen war. Selbst ein unterirdischer Wasserstrom, der zu den Quellen des Schlingenflusses gehörte, befand sich ganz in der Nähe. Der bekannte Zwergenarchitekt Ghandoz übernahm die Planungen und die Aufsicht über den Bau. Seine Pläne sahen den Bau von vier Hallen vor, in denen die Bürger Ardanyan's leben sollten. Außerdem sollte das Gestein zwischen und um die Hallen in die Schutzvorrichtungen integriert werden, so dass weitere Minenarbeiten während der Plage durchführbar wären.

Wie die Gier den Questor verschlang

Schließlich wurde das Kaer fertiggestellt, und alle waren stolz auf ihr neues Zuhause, denn Kaer Ardanyan war ein Prachtstück unter seinesgleichen. Man hatte den Rashomon-Tempel Stein für Stein abgetragen und in der Halle des Rates wieder zusammengesetzt. Große Mosaik- und Wandmalereien verzierten die Hallen, und es gab großzügig angelegte Gärten, in denen man beinahe vergessen konnte, dass man unter der Erde war. Upandal war stolz auf die Handwerkskunst der Zwerge. Natürlich blieb ein solches Bauwerk nicht unbeachtet, und viele reiche

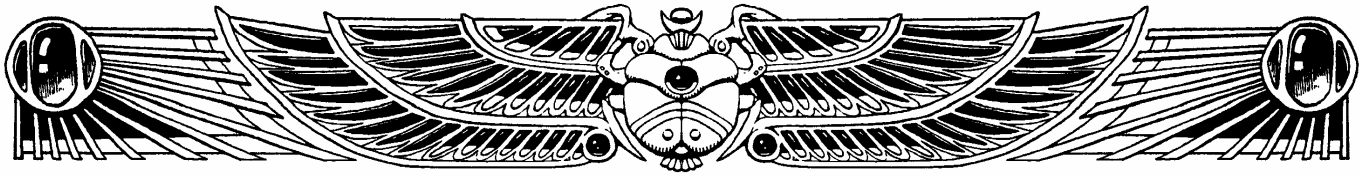
Händler erkaufte sich das Recht, mit ihren Familien in Kaer Ardanyan zu leben.



Während der ersten Jahrzehnte nach dem Einzug wurde viel in den neuen Minen gearbeitet, und der Rat der Stadt hatte beschlossen, alle abgebauten Edelmetalle zu verarbeiten für spätere Generationen aufzubewahren. Dabei legten sie fest, dass alle Familien des Kaers einen gleichen Anteil des Schatzes bekommen würden, und der Stadtrat den Löwenanteil. Mit dem angesammelten Reichtum würde so genügend Geld für den schnellen Wiederaufbau der Stadt zur Verfügung stehen, wenn die Plage erst einmal vorüber war. Die abgebauten Schätze waren enorm: neben allerlei Edelmetallen entdeckte man, dass das Vorkommen an Elementarer Erde noch lange nicht erschöpft war.

Aber all der Reichtum nutzte niemandem etwas – schließlich konnte man Gold nicht essen, oder irgendetwas damit kaufen. Zumindest nicht, solange das Kaer versiegelt war. Doch es gab einige Minenarbeiter, die trotzdem mit der Regelung des Rates nicht einverstanden waren. Sie arbeiteten hart und sahen nicht ein, dass alle gleichermaßen von ihrer Arbeit profitierten. Ihre Forderung war einfach: wenn *wir* härter arbeiten, dann sollen *unsere* Nachkommen





auch einen größeren Anteil bekommen. Der Rat lehnte die Forderungen der Minengilde ab.

Die Zwerge waren damit nicht einverstanden, und hatten einen Plan: sie gruben insgeheim einen nicht erlaubten Stollen, was bedeutete, dass weder Rat noch Minengilde oder Ghandoz etwas davon wussten. Die Zwerge deckten sich gegenseitig und taten alles, um ihre Grabungen vor den anderen zu verstecken. Am Ende des Stollens lagerte man, was nicht offiziell an den Rat geliefert wurde: Gold, Silber, Edelsteine und Elementare Erde. Gegen einen Anteil heuerten sie einen Illusionisten an, der die gleichen Ansichten vertrat und ihnen half.

Jahrzehntelang blieben ihre Taten unentdeckt. Eines Tages entschied der Rat jedoch, den Tempel Rashomons zu erweitern. Samiel, der Großquestor Roshomon's hatte einige Jünger und brauchte einen geeigneten Platz, um sie zu unterrichten. Ghandoz entwarf einen neuen Trakt, in dem der Großquestor wohnen und lehren sollte. Als es soweit war, und Samiel mit seiner Familie einzog, geschah das unerwartete: Tonnen von Gestein brachen aus der Decke, um alles unter sich zu begraben. Zuerst beschuldigte man Ghandoz einer Fehlplanung, bis man feststellte, was sich zwischen den Gesteinsbrocken befand. Der geheim gehaltene Reichtum der Zwerge hatte den Großquestor das Leben gekostet.

Der Tod des Großquestors lag wie ein Fluch über dem Tempel. Ohne seine Führung begannen seine Jünger die Hoffnung und den Mut zu verlieren, für den sie bekannt waren. Keiner war bereit, die Führung des Tempels zu übernehmen, der seither den Namen *Tempel der Gier* trägt.

Ein lange Diskussion folgte, und der Rat, der noch zum größten Teil aus den Elfen bestand, die damals schon die Stadt geführt hatten, beschloss die Hinrichtung der Beteiligten und ein Gesetz, nach dem kein Zwerg mehr die Disziplin des Illusionisten erlernen durfte. Außerdem sollten die Minenarbeiten von der Kaerwache schärfer kontrolliert werden.

Wie die Plage das Kaer teilte

Die folgenden Jahre waren ein einziges Chaos. Die Taten der Zwerge wurden lange diskutiert, und die Minengilde schlug sich auf ihre Seite. Schließlich versuchte die Minengilde erneut, eine Neuverteilung der Schätze zu verhandeln, versagte jedoch. Die Präsenz von einigen elfischen Kriegern, die im Namen der Kaerwache innerhalb der Minen patrouillierten, führte zu Unruhen. Die Starrköpfigkeit der Zwerge und die Langlebigkeit der Ratsmitglieder hatten Kaer

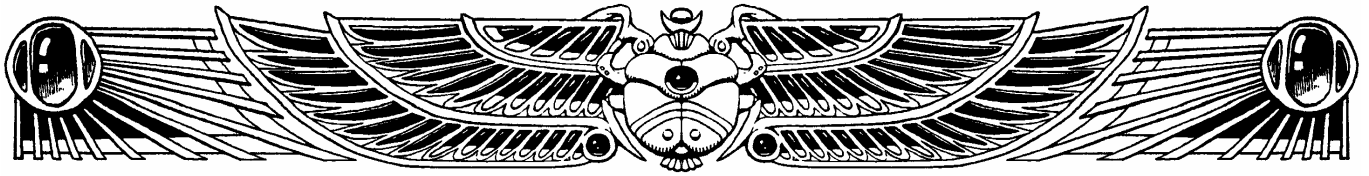
Ardanyan zu einem Pulverfass gemacht, dass jederzeit zu explodieren drohte.

Seit dem Tod des Großquestors hatte es sich bereits bemerkbar gemacht. Die Völker, die bisher friedlich zusammengelebt hatten, suchten die Nachbarschaft unter ihresgleichen. So wollte zum Beispiel kein Elf, der etwas auf sich hielt, Tür an Tür mit den Familien der Leute leben, die für den Tempel der Gier verantwortlich waren.

Als der Architekt Ghandoz das Zeitliche segnete, wurde die Lage noch ernster. Ghandoz hatte bisher immer für Ruhe gesorgt, denn er stand aufgrund seiner Taten und Fähigkeiten immer gut mit dem Elfenrat. Sein Nachfolger, Tahrkusz, war anders. Er war der Antrieb hinter der Neuverteilung der Schätze gewesen, und keiner hatte jemals herausgefunden, dass er die geheime Schatzkammer damals selbst geplant hatte. Doch auch Tahrkusz war nicht in der Lage, seine Ziele durchzusetzen. Er ließ insgeheim eine zweite Schatzkammer anlegen, um den Entscheidungen des Rates zu trotzen. Doch diese Kammer ließ sich nicht lange geheim halten. Eine Krisensitzung des Rates entschied daraufhin, die Minen stillzulegen und die Minengilde aufzulösen.

Das konnte von den Zwergen – insbesondere von Tahrkusz – nicht akzeptiert werden. Tahrkusz sollte ebenfalls hingerichtet werden, doch die Zwerge schützten ihn und nahmen Elfen als Geißeln. Sie erklärten Tahrkusz zu ihrem Anführer und ignorierten den Rat der Elfen. Die Minenarbeiten gingen weiter. Es kam zu vielen Kämpfen und Streitereien. Die Hallen des Rates wurde zum Hexenkessel. Kurze Zeit später beschlossen die Bewohner von Okoros, ihren Zugang zur Halle des Rates zu schließen. In Okoros lebten seit der Trennung weder Zwerge noch Elfen.





Die Grenzen waren abgesteckt und das Kaer war dreigeteilt: neben Okoros gab es die Halle der Zwerge (Khar Rhûz) und Shal'Minar, die Halle der Elfen.

Nach einigen Monaten merkte man, dass die Vorräte der einzelnen Hallen zur Neige gingen. Keine der drei Regierungen konnte ihr Volk ohne die Unterstützung der anderen Hallen versorgen, denn dafür war das Kaer nicht geschaffen. Also musste – im wahrsten Sinne des Wortes – gehandelt werden. Die Halle des Rates wurde zur neutralen Zone, in der sich die Vertreter der Regierungen trafen und über ein Abkommen verhandelten. Fortan wurde in der Halle des Rates mit Lebensmitteln und anderen Gegenständen gehandelt, um sicherzustellen, dass alle Kaerbewohner überleben konnten, ohne Krieg zu führen. Die aggressive Stimmung der letzten Jahre blieb bestehen, doch das neue System funktionierte, weil es funktionieren musste. Natürlich kam es immer wieder zu kleineren Auseinandersetzungen, vor allen Dingen, wenn es um den Schatz ging, der immer noch in der Schatzkammer der Halle des Rates lag.

Jahrhunderte vergingen, und unmerklich hatte sich ein neues Regierungssystem gebildet. Die Vertreter der drei Regierungen hatten sich so lange im Haus des Rates getroffen, dass sie einander bei ihren Problemen halfen. Sie kannten und verstanden sich so gut, dass sie irgendwann beschlossen, Frieden zu schließen. Der neue Rat rief drei Gouverneure aus, die sich um das Wohl der einzelnen Hallen kümmerten. Diese Entscheidung wurde zwar akzeptiert, doch der Keil, der zwischen die Rassen der Bevölkerung getrieben worden war, hatte zuviel Schaden angerichtet. So blieb es zum Beispiel dabei, dass weiterhin gehandelt wurde. Trotz ihrer Nähe zueinander verhielten sich die Hallen wie eigene Dörfer. Die alten elfischen Ratsmitglieder waren inzwischen verstorben, und für ihre Nachkommen hatte Gold keine Bedeutung mehr. Reich war derjenige, der Lebensmittel zum Tausch anbot oder Werkzeuge herstellen konnte. Die Minengilde, die seit der Trennung nur in Khar Rhûz existiert hatte, einigte sich mit dem Rat darauf, dass sie einen Teil der Schätze an den Rat abgab, und den Rest unter ihren Mitgliedern aufteilte.

Wie Rashomon sich wandelte

Der Tempel Rashomons, einst der Stolz des Kaers, war durch den Tod des Großquestors und die Trennung der Rassen in den Hintergrund gerückt. Es gab irgendwann keinen Questor mehr, und der Tempel wurde geschlossen.

Keiner der anderen Kaerbewohner ahnte, was geschehen war. Rashomon hatte sich gewandelt und war dem Wahnsinn verfallen. Die ehemaligen Jünger des Großquestors fühlten, wie ihre Sehnsucht nach Rache, die sie so lange unterdrückt hatten, wuchs. Sie verfielen Raggok und im operierten im Geheimen. Ihr Anführer, Leldrin, schmiedete zusammen mit seinem Patron Raggok einen Plan, um seine Sehnsucht nach Rache zu befriedigen. Schon jetzt begannen sie alle, die Durchführung seines Plans vorzubereiten. Ihr erster Schritt führte zu einem Brand in der Kaerbibliothek, bei dem wichtige Unterlagen scheinbar vernichtet wurden. Dazu gehörte auch das Buch der Siegel, in dem alle Fallensysteme, die das Kaer beschützten, beschrieben waren. Bevor die Questoren den Brand legten, hatten sie dieses und andere Bücher vorher entfernt, um später eigenen Nutzen aus den Schriften zu ziehen.

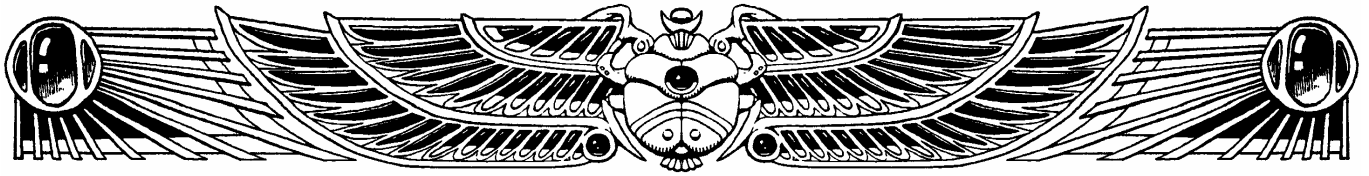
Wie die erste Expedition den Dämonen entdeckte

Wenige Jahre nach der Gründung des Neuen Rates kam die Zeit, in der die Magier des Kaers vermuteten, dass die Plage beendet war. Der Elementarbrunnen des Kaers zeigte seit Monaten keinerlei Veränderungen im Magieniveau mehr an. Es musste eine Expedition gestartet werden, bei der die besten Adepten des Kaers vor die Tore geschickt wurden. Nur Leldrin kehrte in das Kaer zurück, mit der Leiche des Zwergenkriegers Fearghus. Die Geisterbeschwörer des Kaers untersuchten Fearghus mit dem Zauber *Augenblick Des Todes* und sahen selbst, was geschehen war. Die Plage war nicht zu Ende und ein Dämon wartete vor den Toren auf die Öffnung des Kaers.

Leldrin und seine Anhänger leiteten hiermit den zweiten Schritt ihres Plans ein. Die Expedition verlief in Wirklichkeit ohne Probleme, auch die Fallen konnten schnell überwunden werden. Man stellte fest, dass die Plage tatsächlich zu Ende war. Die Questoren von Raggok schlugen jedoch zu und töteten alle anderen, die auch an der Expedition teilnahmen. Leldrin, seines Zeichens Illusionist, erschuf die Illusion eines Dämons, mit der er Fearghus und seinen Freund Daon tötete.

Leldrin opferte Daon, um das Kreuz von Ardanyan zu gründen, eine geheimer Orden,





der Raggok geweiht war. Er kehrte in das Kaer zurück, um den Leuten vorzuspielen, dass ein Dämon das Kaer bedrohte. Der Rest des Ordens streifte durch die Lande, um zwei Jahrzehnte später wieder mit Leldrin zusammenzutreffen.

Das Magieniveau war also anscheinend noch zu hoch, und es sank einfach nicht. Das Leben im Kaer ging weiter, während Leldrin die nächsten zwanzig Jahre damit verbrachte, seinen Plan zu vollenden. Er rekrutierte neue Ordensmitglieder und ließ sie einen Stollen graben, der nach außen führen sollte. Er benutzte die gleichen Techniken wie einst die Zwerge, um die Grabungen geheim zu halten. Seine Illusionsmagie unterstützte ihn dabei, auch als er Teile der Schutzvorrichtungen des Kaers deaktivierte. Mit permanenten Illusionen täuscht er bis heute die gesamte Magiengilde.

Zwanzig Jahre später, als der Stollen endlich fertig gestellt war, sorgte Leldrin für das schnelle Ableben seiner langjährigen Helfer. Seine alten Freunde kehrten zurück, reich an Erfahrung und Wissen über die Außenwelt. Mit dem – beinahe unermesslichen – Reichtum des Kaers begannen die Elfen, auf den Ruinen der Stadt eine neue Siedlung zu schaffen. Selbst die alte Handelsroute wurde inzwischen wieder befahren. Die Elfen heuerten Arbeiter an, um Häuser zu bauen. Es dauerte nur wenige Jahre, bis der Handel wieder florierte.

Doch im Kaer wird bis heute nichts davon bemerkt, denn Leldrin zieht es vor, dort über seine Opfer zu wachen. Wie ein Dämon erfreut er sich an der Unwissenheit der Zwerge, während er den neuen Jüngern seines Ordens das Paradies auf Erden verspricht.

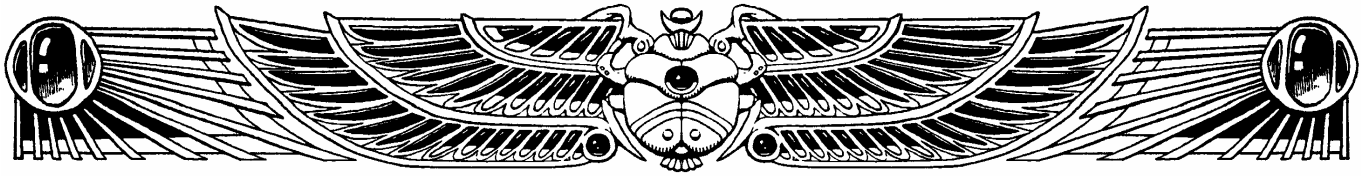
Wie die Hoffnung zurück kehrte

Bis vor kurzem war die Stimmung in Kaer Ardanyan bedrückend. Doch obwohl die Plage kein Ende zu nehmen scheint, geht das Leben im Kaer weiter. Jeden Tag tauchten neue Gerüchte auf – einige davon machten den Leuten Hoffnung, doch

die meisten waren reine Horrorvisionen und Schreckgespinste. Viele fürchteten ihr Ende.

Vor kurzem sind die wenigen T'Skrang des Kaers aus ihrer Starre erwacht. Auch die beiden Osidianer, die sich nur alle hundert Jahre bewegen, sind viel aktiver geworden. Die Hoffnung der Bevölkerung ist wieder entfacht worden – und der Hohe Rat des Kaers ist zum Handeln gezwungen. Es sind beinahe fünfzig Jahre vergangen, seit Leldrin zurückgekehrt ist, und es ist an der Zeit, einen weiteren Versuch zu unternehmen. Eine große Bürde lastet auf den Schultern der Auserwählten.





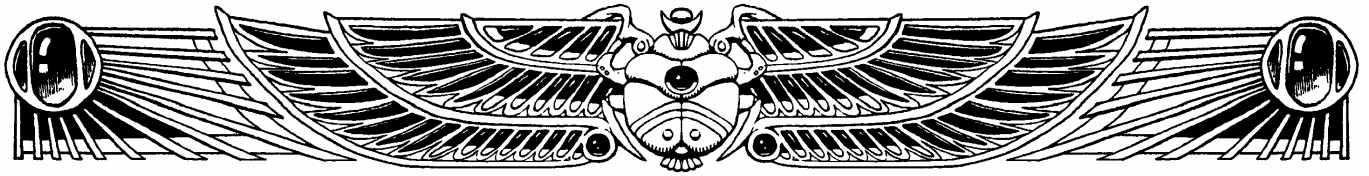
KAER ARDANYAN



1. Khar Rhûz
2. Shal'Minar
3. Okoros

4. Die Halle des Rates
5. Das Freiheitstor
6. Die Tiefen





DAS KAER

Im Folgenden wird das Kaer in seinen Details beschrieben. Die in diesem Kapitel abgebildeten Karten sind nur für den Spielleiter bestimmt, da auf ihr auch die Orte eingezeichnet sind, von denen die Spieler vorerst nichts wissen sollen. Präsentieren Sie den Spielern die Gesamtkarte im Anhang, wenn das Spiel beginnt.

DAS LEBEN IM KAER

Kaer Ardanyan wurde von Ghandoz so entworfen, dass genügend Platz zum Wohnen als auch für weitere Minenarbeiten vorhanden war. Er ließ einen Grenzgang graben, der einmal um das gesamte Kaer herumführte. Innerhalb dieser Grenze wurden vier große und eine kleinere Halle ausgehoben, wobei einige natürliche Höhlen in den Minen zur Hilfe genommen wurden. Drei der großen Hallen – Khar Rhûz, Shal'Minar und Okoros – wurden als Wohngebiete geplant, die vierte, die alle anderen miteinander verband, wurde Halle des Rates genannt, da hier der Hohe Rat des Kaers tagen konnte. Jede Halle hat mehrere Kellergeschosse, die für verschiedene Zwecke genutzt werden. Die untersten Ebenen werden auch *Hallen der Toten* genannt. Die Toten des Kaers werden hier unter zwei Fuß Erde bestattet. Nach einigen Jahren, wenn die Körper zur Erde zurückgekehrt sind, wird die Erde auf den Feldern des Kaers verstreut. Die Knochen des Toten werden der Familie zurückgegeben. Viele Familien verarbeiten die Knochen – in Gedenken an den Toten – zu Gebrauchsgegenständen oder Schmuck. Es ist nicht ungewöhnlich, aus den Schädeln seiner Ahnen zu trinken, oder gar auf einem Knochenstuhl zu sitzen.

Das Kaer wird durch einen unterirdischen Flusslauf mit Wasser versorgt. Dieser Fluss fließt direkt unter den tiefsten Kellergeschossen. Beim Bau des Kaers wurden zahlreiche Wasserelementare gebunden, die dafür verantwortlich sind, Wasser aus dem Fluss zu reinigen und in die Hallen zu leiten. In den Hallen selbst wird das Wasser durch die Bevölkerung verteilt.

Die Theraner hatten auch Mechanismen und Rituale erdacht, die es dem Kaer ermöglichten, frische Atemluft zu haben. Hierzu wurden drei mächtige Luftelementare gebunden, die für die Zirkulation und die Reinigung der Luft zuständig sind. Diese Geister sind nur sehr selten sichtbar. Vor vielen Jahren, als die Bibliothek brannte, halfen sie, den Rauch zu filtern. Kurz darauf herrschte in den Hallen ein gewaltiger Sturm, der die Leute an die Existenz dieser Geister

erinnerte. Man sagt, die Luftgeister brachten so ihren Unmut zum Ausdruck.

Jede Halle wird von einem großen Lichtkristall beleuchtet, der an der Decke jeder Halle angebracht ist. Tagsüber strahlen diese ein gelb-weißes Licht aus. Die Decken der Hallen sind hellblau gestrichen, so dass der Eindruck eines klaren Himmels entsteht. Nachts, nach einer einstündigen Dämmerungsphase, kühlen die Lichtkristalle ab, und die Hallen werden nur noch von Leuchtmoosen und Kerzen erhellt. Die Zeit wird – wie in Throal – meist mit Stundenkerzen gemessen.

DIE MINEN VON KHAR RHÛZ

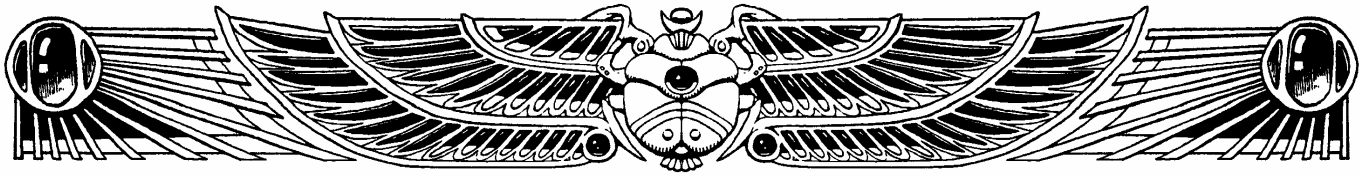
Kahr Rhûz bedeutet *Heimat der Stolzen*, ein Name, den Tahrusz nach seiner Benennung zum Zwergenführer wählte. Diese Halle wird hauptsächlich von Zwergen bewohnt. Es gibt ein paar Menschen und Orks, die sich in den letzten Jahren hier niederließen, um zu lernen und zu arbeiten. Neben den verschachtelten Zwergenbauten enthält Khar Rhûz einen kleinen Marktplatz mit einem eigenen Rathaus.

Der Eindruck eines blauen Himmels wird in Khar Rhûz allerdings durch zahlreiche Gerüste und Treppen zerstört. Jedes dieser Gerüste führt zu einem Loch, und die Wände der Halle erinnern an einen Käse, so viele Löcher haben sie. Jedes Loch führt in einen anderen Teil der Minen.

Die Häuser der Zwerge sind klein, meist zwei- oder dreistöckig, aber sehr verschachtelt, da immer irgendwo angebaut wird. Die Häuser eines Viertels sehen von der Straße aus wie normale Häuser, doch hinter den Fassaden bestehen sie aus einem Gewirr von Türen, Räumen und Gängen. Jedes Viertel bildet so eine eigene, große Familie, die sehr stolz auf ihren Namen ist. Die Dächer der Häuser werden als Gärten benutzt, und viele Häuser stellen auch große Kübel mit Pflanzen vor ihre Haustür. In bestimmten Gegenden sind die Zwerge richtig besessen danach, die schönsten Kübel mit den schönsten Pflanzen der Straße vor ihrem Haus stehen zu haben.

Marktplatz (1): Die Mitte des Marktplatzes wird von einer Upandal-Statue dominiert. Jeden Tag in den Mittagsstunden werden auf dem Marktplatz Lebensmittel und Gebrauchsgegenstände getauscht, die am Morgen auf dem Großen Markt in der Halle des Rates gekauft wurden. Durch die lange Trennung ist es Brauch, dass nur Händler den Großen Markt betreten, um die erstandenen Waren in ihrer Halle weiterzuverkaufen. Der Marktplatz ist auch zu den anderen Tageszeiten ein beliebter Treffpunkt, und es





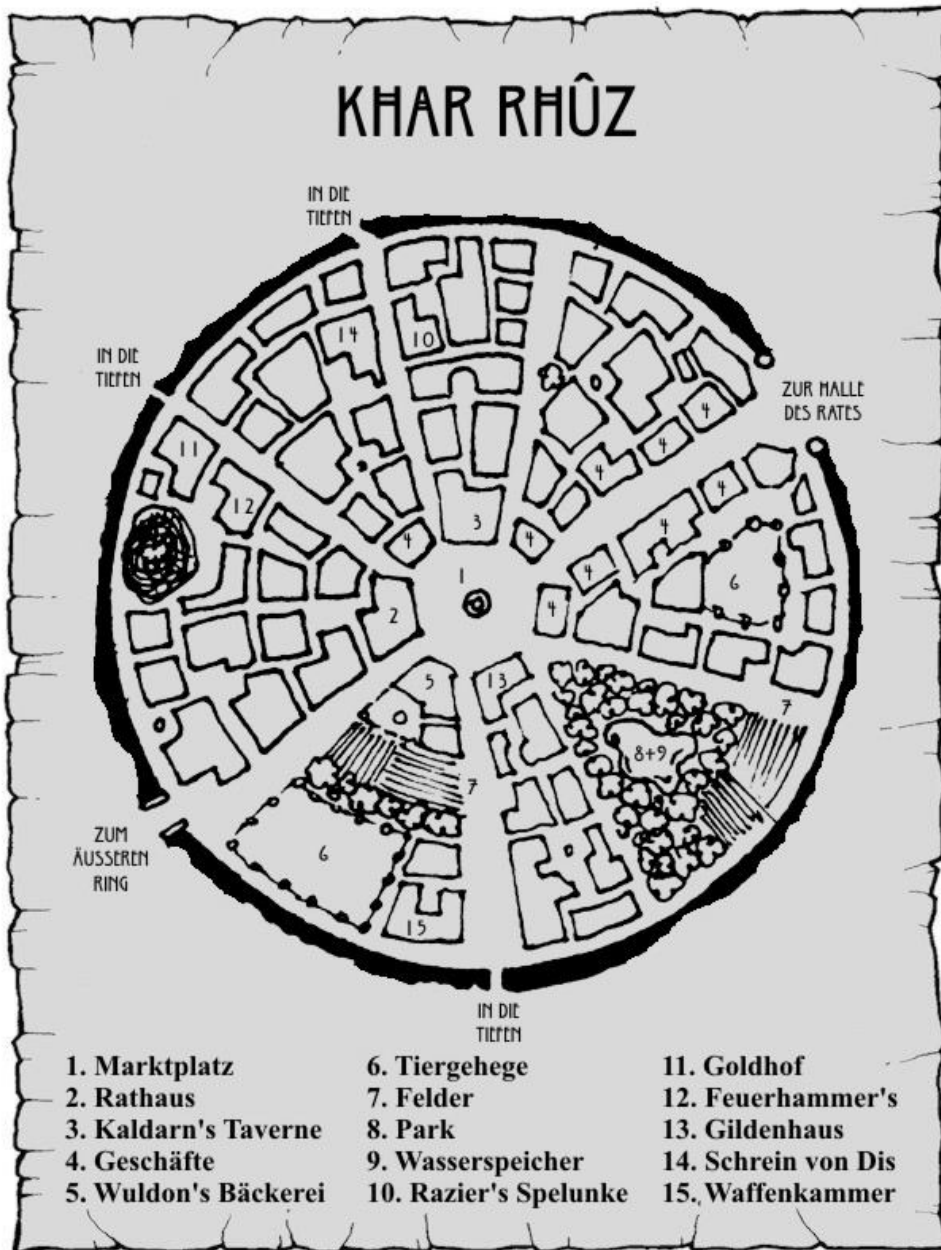
fünf Jahren Gouverneur, und mit seinem wallenden, roten Bart eine der auffälligsten Personen in Khar Rhûz.

Kaldarn's Taverne (3): Es ist Brauch in Kaer Ardanyan, in einer Taverne zu übernachten, wenn man eine andere Halle besucht. Kaldarn's gilt als *das* Gasthaus in Khar Rhûz. Händler und Wanderer aus Okoros und – seltener – aus Shal'Minar übernachten hier ebenso wie einige Zwerge, die zuhause Ärger haben. Kaldarn ist bekannt für seine ausgefallenen Speisen und sein selbstgebrautes Ale. Jeden Tag wird hier gefeiert, getrunken und musiziert.

Geschäfte (4): Diese kleinen Läden bieten Werkzeuge, Kleidung und Kunstgegenstände an, die in Khar Rhûz von Zwergenhand gefertigt werden. Zu den bekanntesten gehören Thelia's Seidenschmiede, Orgut's Warenhaus und Astendar's Segen. Thelia verkauft die begehrtesten Kleidungsstücke in Khar Rhûz, und ein Gewand von ihr ist ein Muss für alle betuchteren Zwerge. Sie schneidert nach Maß, so dass auch andere Namensgeber hier einkaufen können. Bezahlt wird ausschließlich mit Gold oder Edelsteinen. Orgut's Warenhaus verkauft alles Mögliche: Kerzen, Pergament, Seile, Werkzeuge, Lederbeutel, Heiltränke und

Duftwässerchen. Astendar's Segen ist verhältnismäßig klein, doch der beste Goldschmied im ganzen Kaer. Felar Spinnenhand fertigt die edelsten Ringe, Halsketten und Armreifen – gegen Bezahlung oder im Tausch gegen Dienstleistungen oder seltene Speisen.

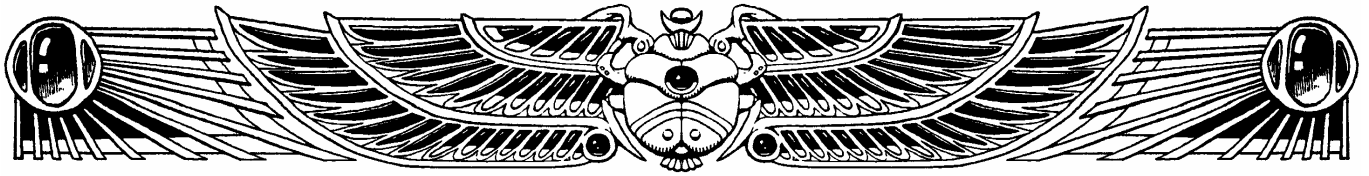
Wuldon's Bäckerei (5): Wuldon ist nicht nur bekannt für sein dunkles Brot, sondern auch für seine Zimtrollen und Kuchen. Jeden Morgen genießen die Leute auf dem Marktplatz die guten Gerüche, die aus



findet sich immer irgendein Troubadour, der hier seine Lieder spielt.

Rathaus (2): Heute ist das Rathaus Sitz des Gouverneurs von Khar Rhûz. Es ist das auffälligste Haus am Platz, weil es mit zahlreichen Mosaiken und Verzierungen versehen ist. Mit fünf Stockwerken ist es auch das höchste Haus der Halle. Es hat einen Balkon in Richtung Markt, von dem Kolgan Rotbart das Treiben auf dem Markt verfolgen kann. Kolgan ist seit





seiner Backstube strömen. Hier bekommt man auch eiserne Rationen, wenn man in eine andere Halle reist (die meisten Zwerge nehmen sich ihr Essen mit, ein Zeichen ihres Stolzes).

Tiergehege (6): In diesen Tiergehegen haben die Zwerge neben einigen Schafen und Ziegen auch Hühner und Gänse. Diese Tiere werden nur zu bestimmten Anlässen geschlachtet. Es wird streng darauf geachtet, dass die Schafe und Ziegen das Gehege nicht verlassen, um sich an den Pflanzenkübeln der Nachbarschaft zu vergreifen!

Felder (7): Hier bauen die Zwerge Getreide an, das unter anderem bei Wuldon zu Brot verarbeitet, oder auf dem Großen Markt getauscht wird. Die Inhalte der Latrinentöpfe jeder Halle werden gesammelt und als Dünger für die Felder verwendet. Überschüssiger Dünger wird in den untersten Ebenen der Erde zurückgegeben.

Park (8): Hier wachsen hauptsächlich *bal'nesh*-Bäume. Diese wachsen relativ schnell und ihr Holz macht nur sehr wenig Rauch, wenn man es verbrennt. Die Bäume wachsen um einen See herum. Das besondere an diesem See ist, dass er die Quelle für die Wasserversorgung der Halle ist. Er wird – wie die Seen der anderen Hallen auch – von einem Wasserelementar versorgt, das Wasser aus dem unterirdischen Fluss bezieht.

Ein Pumpenhaus am Ufer befördert das Wasser auf Bahnen, die über den Dächern der Häuser zu den Wasserspeichern (siehe unten) in Khar Rhûz führen. Einige Pony's sind hier den ganzen Tag beschäftigt, an der großen Pumpe zu drehen. Es ist aus offensichtlichen Gründen verboten, in dem See zu baden, und eine hohe Strafe erwartet denjenigen, der sich dabei erwischen lässt.

Wasserspeicher (9): Diese Zisternen werden von den Wasserbahnen gespeist, die über die Dächer der Häuser verlaufen. Im Laufe des Tages holt sich hier jeder Haushalt was er braucht. Einen Wassermangel gab es erst einmal zu beklagen, als ein rachsüchtiger Zwerg seinen Latrinentopf in die Zisterne seiner Nachbarn entleerte. Bis die Zisterne gesäubert war – was immerhin über eine Woche dauerte – musste die Nachbarschaft ihr Wasser aus den weiter entfernten Zisternen besorgen.

Razier's Spelunke (10): Dieses Gasthaus ist ausschließlich von Zwergischen Minenarbeitern

besucht, die nicht allzu gut auf andere Namensgeber zu sprechen sind. Nach einem langen Tag in der Mine wird hier ausschließlich dunkles, bitteres Ale getrunken.

Der Goldhof (11): In diesem Viertel werden die abgebauten Schätze weiterverarbeitet. Edelsteine werden geschliffen, Gold wird zu Barren gegossen und Elementare Erde wird in Orichalkumbehälter verfrachtet. Einige Kunsthandwerker haben sich hier angesiedelt, um sich besondere Prachtstücke für ihre Arbeit sichern zu können.

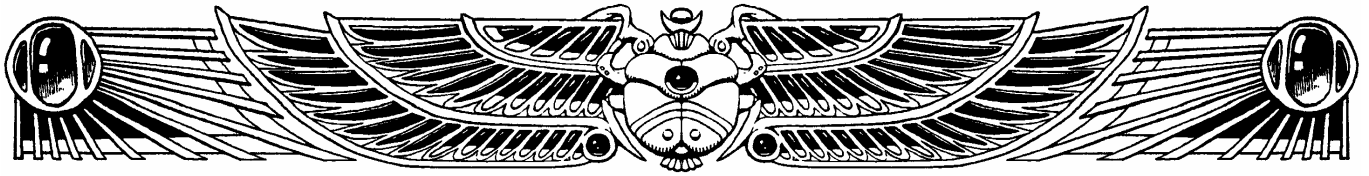
Feuerhammer's Schmiede (12): Feuerhammer fertigt neben Spitzhacken und anderen Werkzeugen auch Waffen und Rüstungen von hervorragender Qualität. Elmar Feuerhammer ist selbst ein Waffenschmied-Adept, der drei Lehrlinge beschäftigt.

Gildenhau (13): Das Gildenhau beherbergt nur die Minengilde, die hier die Planung der Minenarbeiten vornehmen. Früher gab es auch eine Magiergilde, doch alle Zwerge, die sich heute in den magischen Disziplinen ausbilden lassen, tun dies in Okoros oder Shal'Minar. Das Nachbargebäude beherbergt einen Schrein Upandals, der sich um die Architektur des Kaers kümmert. Wird irgendwo ein neues Haus gebaut, so ist immer ein Questor Upandals zugegen. Im Hinterhof befindet sich ein Wasserspeicher unter einer großen Upandal-Statue (in Zwergengestalt). Die Minengilde wird von Mongar Goldzahn geführt, einem direkten Nachfahren von Tahrusz. Dolbek Steinhammer ist der bekannteste Questor Upandals in Kaer Ardanyan.

Es ist interessant zu wissen, dass die Schätze der Minengilde nicht in einer eigenen Schatzkammer aufbewahrt werden. Sie lagern in der großen Schatzkammer in der Halle des Rates, neben all den anderen Reichtümern des Kaers. Allerdings ist der Schatzmeister ein enger Vertrauter von Mongar Goldzahn.

Schrein von Dis (14): Das Erendis während der Plage wahnsinnig wurde, ist niemandem so recht aufgefallen. Der ansässige Dis-Questor Xond hat alle Schreib- und Verwaltungsarbeiten des Gouverneurs seinen Jüngern übertragen, die er wie Sklaven behandelt. Ständig versucht Xond, neue Gesetzestexte vorzulegen, in denen es hauptsächlich darum geht, Verbrecher mit Zwangsarbeit oder Sklaverei zu bestrafen. Da Xond alleine ist, stellt er keine große Gefahr für das Kaer dar – und abgesehen davon hat noch niemand die





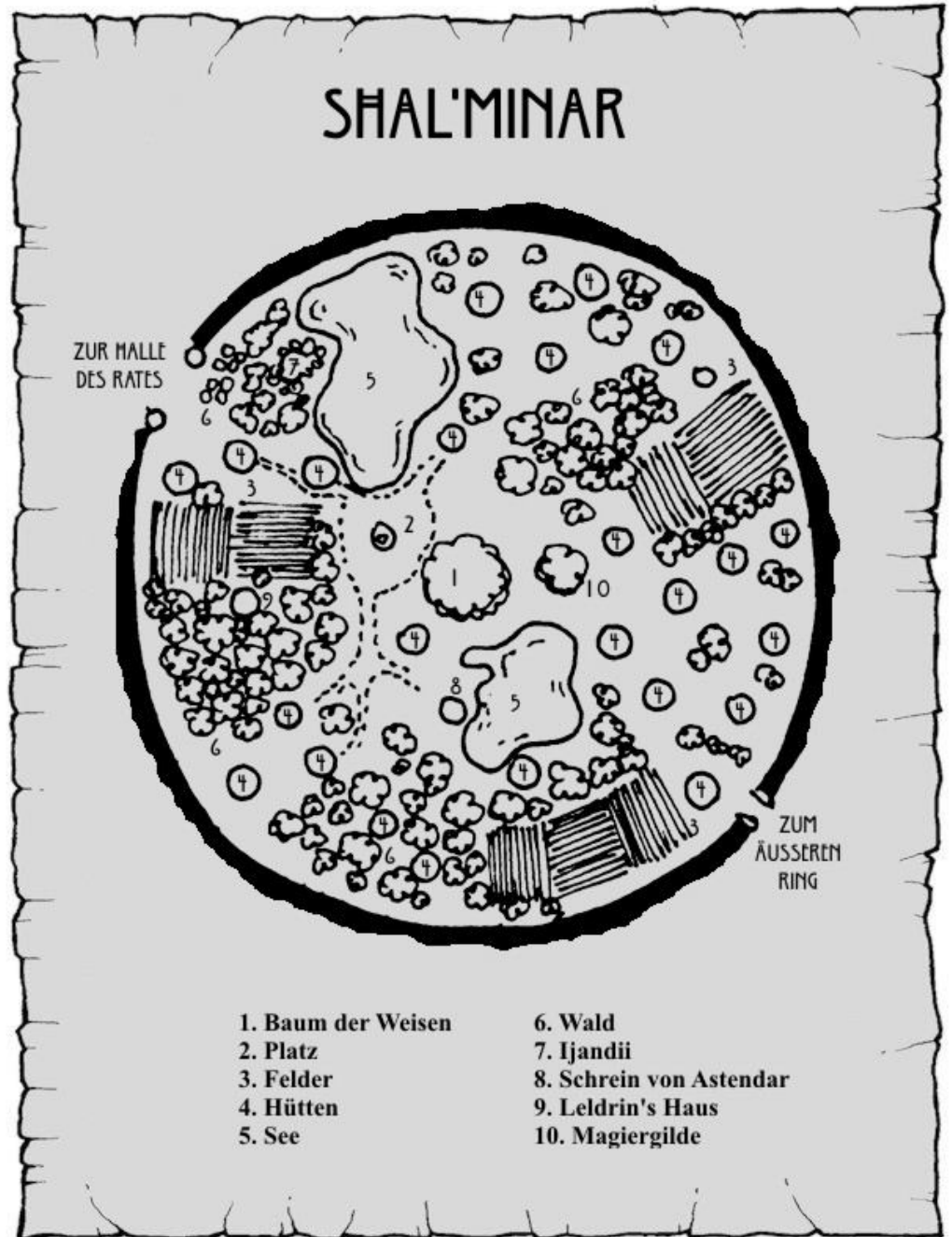
Auswirkungen der Wandlung von Erendis so richtig zu spüren bekommen.

Die Waffenkammer (15): Hier wird die Wache von Khar Rhûz ausgebildet. Diese Zwerge sorgen in Khar Rhûz und den Minen für Recht und Ordnung, obwohl sie manchmal auch in Okoros aushelfen. Natürlich sind nicht alle Wachen Adepten, aber diese besetzen dann meist Führungspositionen.

Shal'Minar war von Ghandoz von vornherein als Garten geplant worden, in dem sich die Völker der Windlinge und der Elfen ansiedeln konnten. Natürlich wohnten hier früher auch andere Namensgeber, doch im Gegensatz zu dem Stadtambiente der anderen Hallen lebte man hier unterirdisch. Alle Häuser in Shal'Minar bestehen aus einer runden Hütte aus geflochtenen Zweigen. Diese Hütten sind nicht

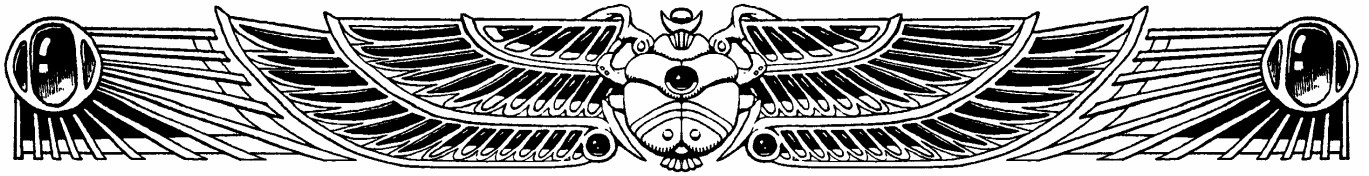
DIE STILLE SHAL'MINARS

Die Halle der Elfen, *Shal'Minar* genannt, wirkt im Gegensatz zu den anderen Hallen ziemlich verlassen. Durch die Trennung wanderten die anderen Rassen in die anderen Hallen ab und ließen die Elfen zurück. Da Elfen bekanntermaßen eine lange Lebenspanne haben und in ihrem Leben nur wenige Kinder bekommen, ist ein Generationswechsel in Shal'Minar eine seltenere Sache als in den anderen Hallen. Hinzu kommt, dass in den letzten Jahrzehnten viele Elfen das Zeitliche segneten. Es schien eine Art Krankheit zu sein, die nur Elfen befiel. Es ist keine Epidemie, eher eine Häufung von Einzelfällen. Böse Zungen behaupten, Leldrin hätte diese Krankheit von der Expedition mitgebracht. Die Heiler sind ratlos, denn es scheint keine offensichtlichen Symptome zu geben. Der einzige Anhaltspunkt ist, das nach dem Tod des Opfers keine Hinweise auf die Todesursache zu finden sind.



- | | |
|--------------------|-------------------------|
| 1. Baum der Weisen | 6. Wald |
| 2. Platz | 7. Ijandii |
| 3. Felder | 8. Schrein von Astendar |
| 4. Hütten | 9. Leldrin's Haus |
| 5. See | 10. Magiergilde |





besonders groß, denn sie dienen nur als Eingänge zu einer Reihe von Räumen unter der Erde. Der ganze Hallenboden ist mit einer dicken, hügeligen Schicht Erde bedeckt, auf der zum größten Teil Gras wächst. Überall wachsen Bäume, Sträucher, Moose und Farne. Die Hallenwände sind ebenfalls zum größten Teil bewachsen, neben Efeu wächst hier auch Wein. Tiere wie Kühe, Schafe und Ziegen laufen frei herum. Es sind immer einige Hirten in der Nähe, die darauf achten, dass die Tiere die Halle nicht verlassen.

Baum der Weisen (1): Diese riesige, alte Eiche wächst direkt im Zentrum von Shal'Minar. Es ist der mächtigste Baum, und er überragt alle anderen bei weitem. Seine Krone ist nach alter Elfentradition ausgebaut; Astgeflechte und andere Pflanzen bilden die Wände und den Boden des Baumhauses. Hier tagte zu den Zeiten der Trennung der Rat Shal'Minars, und heute wird die Eiche von Gouverneur Asandel und seiner Familie bewohnt. Asandel ist noch jung, doch viele der Elfen vertrauen ihm. Leldrin – der selbst im Hohen Rat sitzt – ist sein Mentor.

Platz (2): Ein kleiner Platz, auf dem eine hölzerne Jaspree-Statue steht. Hier treffen sich die Elfen mit den Leuten aus den anderen Hallen, um zu handeln oder zu reden. Ein fester Markt findet nur einmal in der Woche statt, wenn ein dutzend Händler mit ihren Karren kommen, um ihre Waren anzubieten. Der Platz ist auch berüchtigt für eine kleine Gang von Ijandii-Windlingen, die hier öfter auftaucht, um ihre Späße mit den Leuten zu treiben.

Felder (3): Shal'Minar ist der eigentliche Brotkorb des Kaers, denn auf diesen Feldern wird das Getreide für die gesamte Bevölkerung angebaut. Die Elfen tauschen das Getreide gegen Werkzeuge und Stoffe. Manchmal nehmen sie auch Gold, um daraus Schmuck zu fertigen.

Hütten (4): Die Elfen Shal'Minars leben in kleinen, runden Hütten, die sie selbst aus Sträuchern und Pflanzen haben wachsen lassen. Der größte Teil der Häuser ist unter der Erde. Die Hütten sind über die ganze Halle verteilt.

See (5): Zur Bewässerung der Graslandschaft hat Ghandoz dutzende kleine Quellen geschaffen, die von dem unterirdischen Fluß gespeist werden. Jede dieser Quellen formt einen kleinen Bach, welcher wiederum zu einem der beiden Seen führt. Die Bewohner von

Shal'Minar holen ihr Wasser meist aus den Bächen. Es ist erlaubt, in den Seen zu baden.

Wald (6): In Shal'Minar gibt es viele Bäume, die kleine Wälder bilden. Es gibt neben den schnell wachsenden *bal'nesh*-Bäumen viele andere, die Früchte tragen. Diese Früchte dienen den Elfen als Quelle für Speisen und Getränke.

Ijandii (7): Nahe der Halle des Rates gibt es eine Gesteinsformation, die von den *Ijandii* bewohnt ist. Dieser Windlingsstamm führt hier ein regelrechtes Eigenleben, denn er betreibt kaum Handel. Die Windlinge versorgen sich selbst, indem sie sich einfach die Dinge nehmen, die sie brauchen. Die Gesteinsformation gleicht einem Bienenstock, denn die Felsen sind ausgehöhlt. Besucher, die nach Shal'Minar kommen, sehen sich meist von einer Horde Windlinge belagert, die Neuankömmlinge gebührend begrüßen.

Schrein von Astendar (8): Dieser Schrein ist ebenfalls in die Krone einer Eiche gebaut. Sie fungiert auch als Hauptquartier der Gilde der Handwerkskunst. Hier wird feiner, elfischer Schmuck gefertigt.

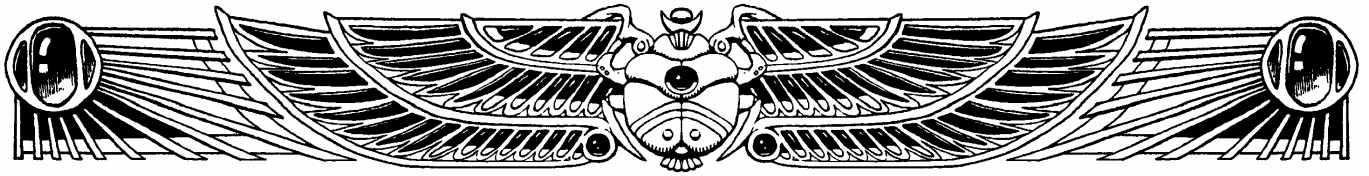
Leldrin's Haus (9): Hier lebt Leldrin, ein elfischer Illusionist, der als einziger die erste Expedition nach draußen überlebte. Er ist Mitglied im Hohen Rat des Kaers und hat nur einen Lehrling.

Magiergilde (10): Es finden sich nur wenige Namensgeber in diesem Kaer, die sich für die magischen Disziplinen eignen. Die wenigen Lehrlinge, die vorhanden sind, kommen aus allen Hallen des Kaers. Jede magische Disziplin ist nur durch einen Meister vertreten. Der Elf Sham'sin ist der Elementarist des Kaers ist der Meister dieser Gilde; Ghandjoon ist eine menschliche Geisterbeschwörerin aus Okoros; und Khandif ein elfischer Magier. Einmal im Monat treffen sich die Zauberer des Kaers zu einer wichtigen Sitzung, bei der die Lehrlinge nichts zu suchen haben.

DAS CHAOS IN OKOROS

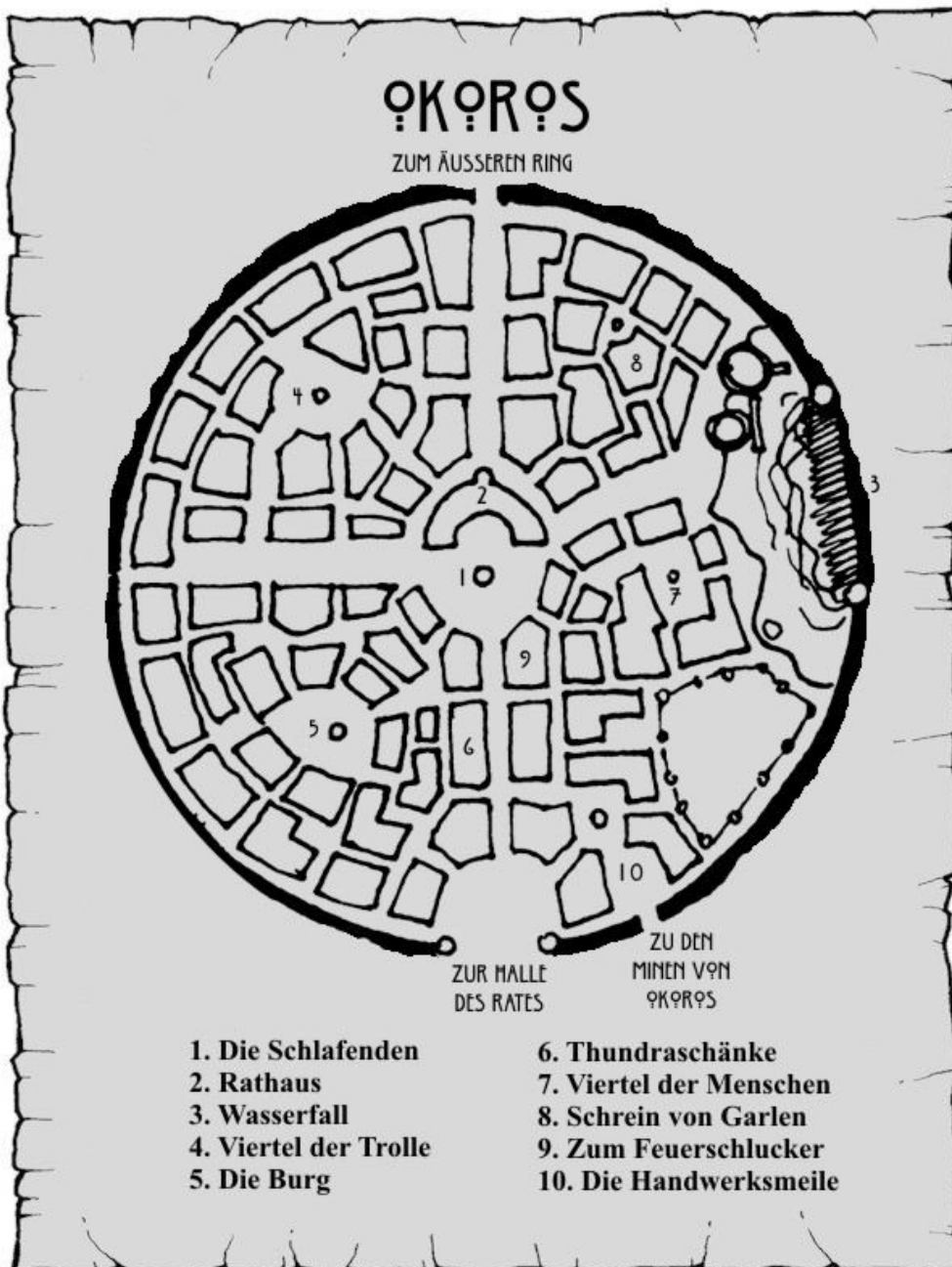
Als die Angehörigen der anderen Rassen ihre Unabhängigkeit erklärten, beschlossen sie, ihre Halle *Okoros* zu nennen, in der Hoffnung, dass die Vernunft bald siegen würde. Okoros ist Heimat einer Vielzahl von Namensgebern der verschiedensten Rassen. Ein





Großteil der Bevölkerung besteht aus Menschen und Orks, doch es gibt auch den Trollclan Okoros, welcher der Halle ihren Namen gab. Durch die Vielzahl der Rassen ist der Baustil von Okoros von Viertel zu Viertel sehr unterschiedlich. Als Ghandoz noch lebte, wurde nach seinen Plänen gebaut und erweitert. Doch nach dem Tod des Architekten und der Trennung der Hallen hatte der Schrein Upandals keine Kontrolle mehr Okoros, und so fingen die Bewohner der Halle an, die Dinge selbst in die Hand zu nehmen. Das

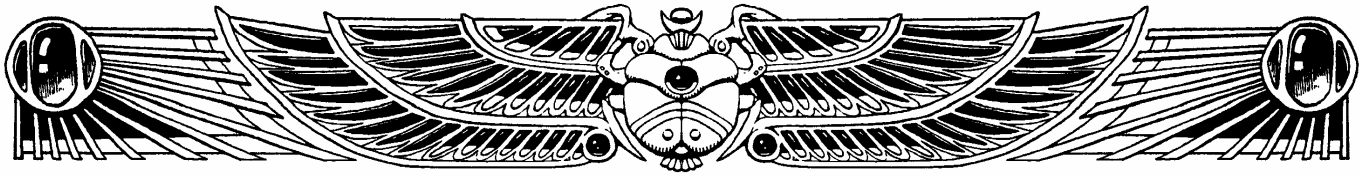
Viertel der Orks musste zum Beispiel ständig erweitert werden, denn es ist nicht ungewöhnlich, dass eine Orkfrau vier Kinder auf einmal bekommt. Die so entstandenen Neubauten sind nicht sonderlich schön, aber dennoch praktisch. Dolbek Steinhammer kommt nur selten nach Okoros, weil er dort immer „Kopfschmerzen und gereizte Augen bekommt“. Bemerkenswert ist die Einigkeit, die unter Okoros' Bewohnern herrscht. Ihre einstige Unabhängigkeit schweißte sie zusammen, und es kursieren mehr Witze über Zwerge und Elfen als über Orks und Trolle.



Die Schlafenden (1): Auf dem kleinen Markplatz von Okoros befindet sich eine runde Plattform, auf der sich eine Statue besonderer Art befand. Zwei Obsidianer, die es vor Beginn der Plage nicht mehr rechtzeitig zu ihrem Lebensfels geschafft haben, sind einige Jahre nach dem Einzug miteinander verschmolzen und in eine Starre verfallen. Seitdem sind sie alle 100 Jahre erwacht, um sich mit der Bevölkerung des Kaers zu unterhalten. Seit einem Jahr sind sie wach – und ein Teil der Bevölkerung. Die Obsidianer machen nicht den Eindruck, jemals wieder in ihre Starre zurückkehren zu wollen.

Rathaus (2): In diesem U-förmigen Gebäude residiert Galvan Andur, der Gouverneur von Okoros. Dieser – bereits ergraute – Mensch ist seit vielen, vielen Jahren im Amt und ein guter Freund von Leldrin, dem Illusionisten. Er war in jungen Jahren dabei, als Leldrin von der Expedition zurückkehrte. Galvan wollte immer ein Adept werden, doch er ist nicht magisch begabt.





Wasserfall (3): Der Wasserfall ist eine kleine Attraktion in Okoros, eine direkte Verbindung zum unterirdischen Flußlauf. Eine Reihe von Wasserelementaren und *refselenika*-Gittern sorgen für reines, unverseuchtes Wasser. Der größte See des Kaers wird von dem Wasserfall gespeist. Es ist der einzige Ort des Kaers, an dem Fische gezüchtet werden. Am nördlichen Ufer des Sees ragen drei Türme aus dem Wasser, die über Stege erreichbar sind. Unter Wasser sind diese Türme miteinander verbunden. Hier leben die Ktan'Vros-T'Skrang, die *niall* der Händlerin Haragasun Ktan'Vros. Einige Jahre nach dem Einzug haben die T'Skrang ihre Türme verschlossen, um in Ruhe die Plage zu ‚überschlafen‘. Es ist erst vier Monate her, dass Haragasun selbst am Ufer des Sees auftauchte, um zu verkünden, dass ihre *niall* wieder erwacht sei. Natürlich erschreckten sich die Fischer am Ufer, weil sie dachten, ein Dämon sei durch den Fluß ins Kaer gelangt. Es dauerte einen Moment, bis sie verstanden, daß Haragasun eine T'Skrang war.

Das Erwachen der beiden Obsidianer schürte insgeheim die Hoffnung der Kaerbevolkerung, doch die Rückkehr der T'Skrang war das Ereignis, das die Kaerbevolkerung glauben lässt, die Plage sei nun vorüber. Der Hohe Rat ist gezwungen, zu handeln.

Das Viertel der Trolle (4): Der Trollclan von Okoros lebt in großen Hallen nahe des Sees. Die Hallen sind einfach gebaut, so dass die Trolle viel Platz für ihre Spiele haben. Diese Spiele sind rein körperlicher Natur, und können für einen Namensgeber einer anderen Rasse tödlich enden. Jeden Tag denken sich die Trolle neue Herausforderungen aus, und es ist dennoch nicht selten, dass sich einige mutige Orks oder Menschen diesen stellen. Ihr Anführer ist der junge Mangrath Armbrucher Okoros, ein regelrechtes Muskelpaket von einem Troll. Mangrath ist ein direkter Nachfahre von Ungoth Granitschädel Okoros, dem Troll, der einst die Halle gegen die Elfen und Zwerge vereinigte. Auf Mangrath lastet eine schwere Bürde, denn jeder Troll seines Clans erwartet, dass er Galvan Andur von seinem Platz als Gouverneur verdrängt, wenn demnächst die Wahl ansteht.

Die Burg (5): Die Wachstumsrate des Orkvolkes ist erschreckend hoch. Seit langer Zeit ist es ihnen verboten, Kinder ohne Erlaubnis zu zeugen, doch dieses Gesetz lässt sich einfach nicht immer durchsetzen. So kommt es, dass die Burg (so wird das Viertel von den Orks genannt) immer weiter in die Höhe wächst. Mit Baumaterial aus den Minen sind

jeden Tag dutzende Leute damit beschäftigt, auf den Dächern der vorhandenen Häuser neue Häuser zu mauern, die mit Laufstegen miteinander verbunden sind. Die Erweiterungen werden – nach typischer Orkmanier – mit dem bloßen Auge geplant, es existiert nicht eine einzige Zeichnung. Dolbek Steinhammer war nach einer Besichtigung zuerst der festen Überzeugung, dass Upandal ebenfalls dem Wahnsinn verfallen sein musste, da seither noch keines der Häuser eingestürzt ist. Die Orks haben ihr Viertel mit einer Mauer umgeben, um den äußeren Häusern mehr halt zu geben.

Thundraschänke (6): Gank ist einer der wenigen Orks, der sich auf das Zubereiten von *Hurrlg* spezialisiert hat. Gank's Schänke serviert *Hurrlg* aus den ranzigen Fetten verschiedenster Tiere, am beliebtesten ist Rinderfett-*Hurrlg*. Dieses Getränk hat ganz merkwürdige Auswirkungen auf andere Namensgeber anderer Rassen, keine davon ist der Gesundheit zuträglich.

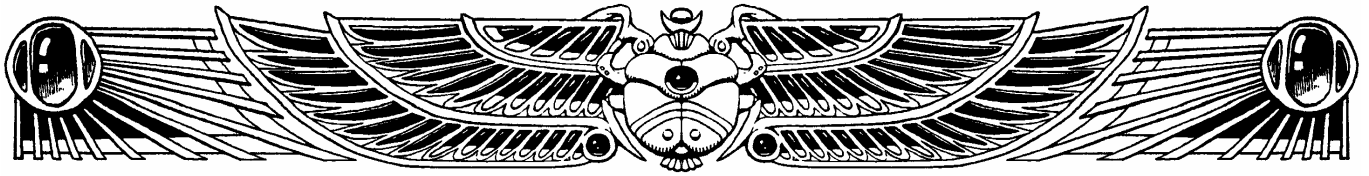
Das Viertel der Menschen (7): Die Menschen, die in diesem Viertel von Okoros leben, gehen einer Vielzahl von Beschäftigungen nach. Einige arbeiten in den Minen, andere haben irgendein Handwerk, das sie betreiben. Doch in den Gassen dieses Viertels finden sich nur Wohnhäuser, da die meisten ihren Arbeitsplatz in der Handwerksmeile haben (siehe unten).

Schrein von Garlen (8): Die Questoren Garlens haben hier einen kleinen Schrein, in dem sie Heiltränke herstellen, und sich um die Kranken und Verwundeten des Kaers kümmern. Jeder, der keinen Ärger macht, ist hier willkommen.

Zum Feuerschlucker (9): Edwin Donnerschluck ist der Besitzer der Taverne ‚Zum Feuerschlucker‘. Diese Namen kommen nicht von ungefähr. Es ist schon einige Generationen her, dass einer von Edwins Vorfahren in die Türme der Ktan'Vros einbrach, und zufällig das Rezept für *t'ssokata* fand, einem würzigen, aber stark alkoholischem Getränk. *T'ssokata* wird aus Tonkrügen getrunken, auf denen immer ein Deckel ist. Bevor es serviert wird, wird eine Handvoll *hinawi*-Kaulquappen hinzugegeben. Das Rezept veranlasst die kleinen Biester, wie wild aus der Flüssigkeit herauszuspringen, um nicht zu sterben. *T'ssokata* ist auch von Orks sehr geschätzt.

Die Handwerksmeile (10): Diese Gebäude beherbergen die Werkstätten von Okoros. Hier werden





Kleidungsstücke genäht, Fässer gemacht, Werkzeuge geschmiedet und Tiere geschlachtet. Namensgeber aller Rassen sind hier zu finden. Da Okoros keinen richtigen Marktplatz hat, befinden sich neben den Werkstätten meist noch Geschäfte, in denen die gefertigten Waren angeboten werden.

DIE HALLE DES RATES

Das Zentrum des Kaers gleicht einem großen Platz, der von einer überlebensgroßen Statue Ardanyans dominiert wird. Die Gebäude, die hier stehen, sind alle sehr wichtig für das Kaer. Von der Halle weg führt der Freiheitsgang zum Freiheitstor. Dieser Gang wird nur einmal im Jahr betreten, wenn das Kaer den Jahreswechsel feiert.

Das Haus des Rates (1): Dieses prachtvolle Gebäude dient als Hauptquartier der Ratsmitglieder. Jeden Tag treffen sich diese hier zu einer Versammlung, in der die aktuellen Themen des Tages diskutiert werden. Hier wird Politik gemacht, und viele der Diskussionen führen – so der Volksmund – nirgendwohin. In den Kellerräumen dieses Hauses befinden sich neben den Gefängniszellen auch die Schatzkammern des Kaers. Niemand weiß genau, wie viel dort gehortet ist, doch es gibt zahlreiche Spekulationen unter der Bevölkerung.

Der Großteil dieser Schätze ist reine Illusion (im wahrsten Sinne des Wortes), denn durch einen Geheimgang hat das Kreuz von Ardanyan bereits drei viertel des Schatzes entwendet. Permanente Illusionszauber halten den Schatzmeister Onkarn Goldzahn zum Narren.

Bibliothek (2): Vor einigen Jahren gab es einen großen Brand in der Bibliothek, bei der viele Bücher zerstört wurden. Dazu gehörten neben dem *Buch des Morgen* auch das *Buch der Siegel* und zahlreiche andere Bände. Inzwischen ist die Bibliothek wieder restauriert. Hauptthemen sind Gesteinskunde und Architektur, doch man findet auch noch alte Bücher über die Geschichte Barsaives.

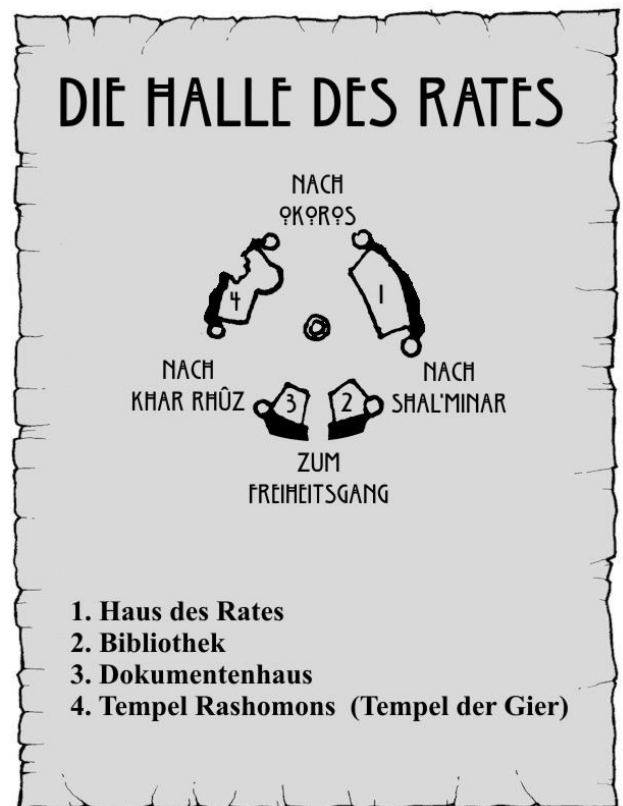
Leldrin und seine Anhänger waren für den Brand verantwortlich. Ihr Ziel war es, alle Unterlagen über die Funktion der Schutzvorrichtungen an sich zu bringen. Nachdem die Bücher entwendet wurden,

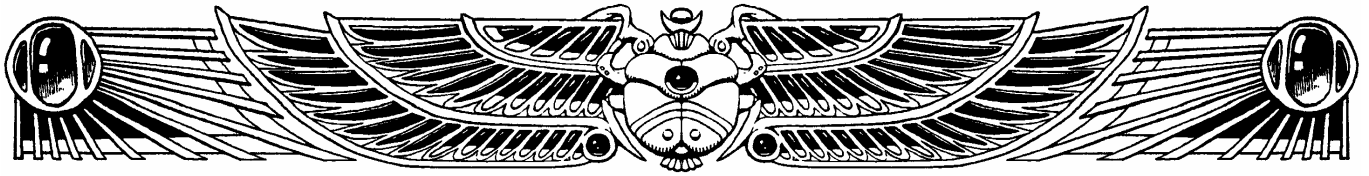
legten die Einbrecher das verheerende Feuer.

Dokumentenhaus (3): Im Dokumentenhaus werden Geburts- und Sterbeurkunden aufbewahrt, sowie wichtige Gesetze und Beschlüsse des Rates. Das Dokumentenhaus ist extrem gut gesichert, doch das liegt nicht an den Dokumenten, sondern an der Tatsache, daß die Kellerräume den *Azhûn-ka* des Kaers beherbergen. Ein *Azhûn-ka* besteht aus vielen einzelnen Schutzrunen, welche die Schutzvorrichtungen kontrollieren, die Kaer Ardanyan wie eine Kugel umgeben.

Einige der Schutzrunen des Azhûn-ka sind inaktiv, denn sie wurden von Leldrin deaktiviert. Seine Illusionszauber täuschen auch hier die anderen Magier, die für die Wartung der Schutzvorrichtungen verantwortlich sind. Diese Magier haben ein großes Geheimnis, denn sie alle wissen nicht mehr ganz genau, wie die Schutzvorrichtungen funktionieren.

Tempel von Rashomon (4): Heute ist der Tempel Rashomons verlassen, denn es gibt keinen Questor





mehr, der sich um ihn kümmert. Vor langer Zeit starb hier der Großquestor Samiel mit seiner Familie, als die Decke des nachträglich gebauten Traktes zusammenbrach. Dieses Loch ist immer noch zu sehen, und seither wird der in den Fels geschlagene Teil des Tempels *Tempel der Gier* genannt. Es sind inzwischen keine Schätze mehr zu finden.

DIE TIEFEN

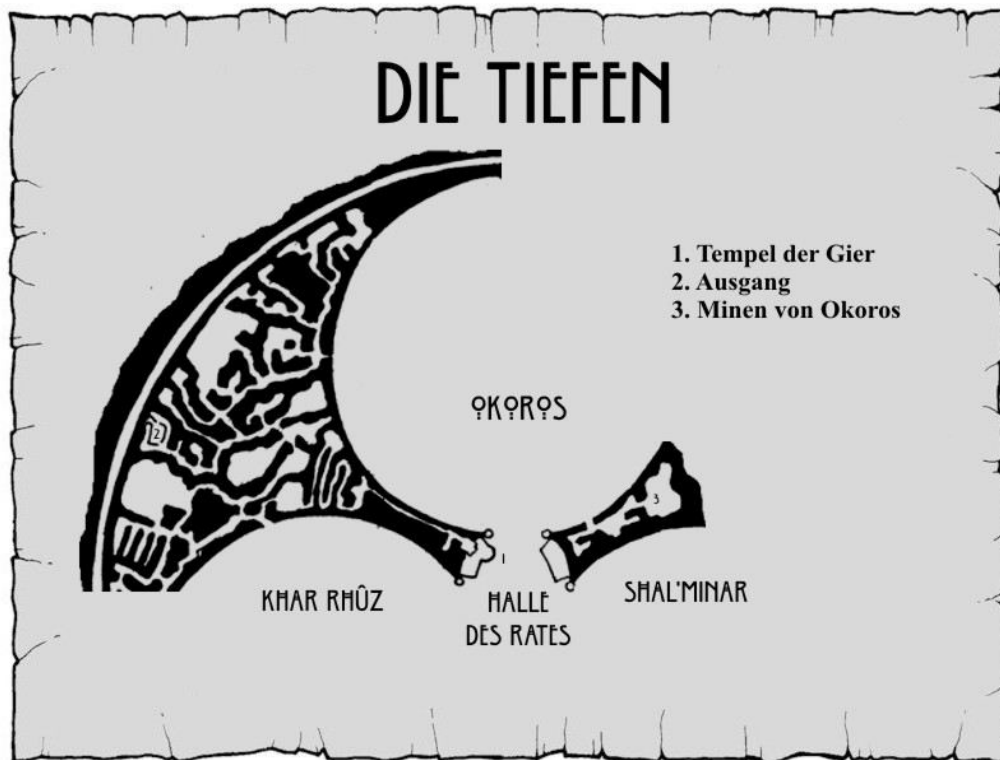
Die Tiefen bilden ein regelrechtes Labyrinth aus Minenstollen, Gängen und Gruben. Die Zwerge Ardanyans haben einen Großteil der Arbeit erledigt. Die auf der Karte eingezeichneten Gänge zeigen nur einen Bruchteil der mehrgeschossigen Minen, welche als die Tiefen bekannt sind. Das gesamte Kaer wird von einem langen Gang umgeben, dem Grenzgang. Der Grenzgang ist die äußerste Grenze der magischen Schutzrunen, die das Kaer wie die Oberfläche einer Kugel umgeben. Der Grenzgang stellt dabei den Umfang der Kugel dar. Damit Oberfläche der Kugel nicht verletzt wird, stellt die Minengilde bei jedem neuen Stollen, der gegraben werden muss, entsprechende Berechnungen an.

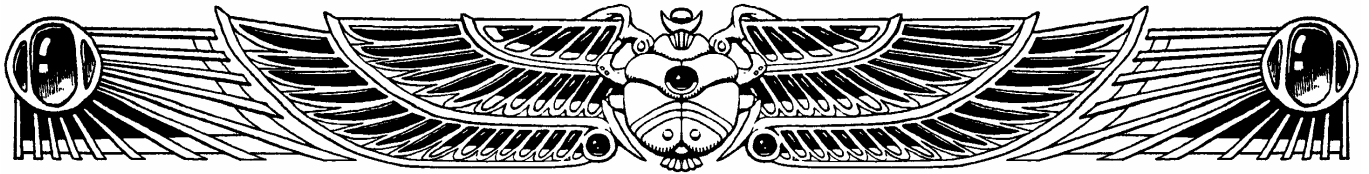
Die Zwerge waren am eifrigsten, und die meisten Zugänge zu den Minen sind in Khar Rhûz zu finden, während in Shal'Minar kein einziger Zugang existiert.

Tempel der Gier (1): Das ist der geheime Gang, der zum Tempel führt. Am Ende befand sich ein kleines Depot, heute ist dort nur ein klaffendes Loch, das in den verlassenen Rashomon-Tempel führt. Natürlich ist inzwischen kein einziges Goldnugget mehr zu finden.

Der Ausgang (2): Getarnt durch Illusionen, ist dieser Gangkomplex so gut wie unauffindbar, wenn man nicht weiß, wonach man sucht. Leldrin selbst sucht nur selten diesen Ort auf, während aber andere Mitglieder des Ordens auf diesem Weg des Öfteren in das Kaer eindringen.

Die Minen von Okoros (3): Dieser Teil der Minen ist erst vor wenigen Jahren entstanden, denn in den alten Minen ist kaum noch etwas zu finden. Hier wird hart gearbeitet.





DAS FREIHEITSTOR

Von der Halle des Rates führt ein langer, breiter Gang zum Freiheitstor. Die Wände des Ganges sind mit zahlreichen Mosaiken und Bildern von der Außenwelt verziert. Bilder jüngeren Datums sind dabei meist der Phantasie des jeweiligen Künstlers entsprungen. Zum Jahreswechsel findet hier ein Fest statt, bei dem ein Zug von Tänzern, Artisten und Troubadouren von der Ardanyan-Statue zum Freiheitstor marschiert und dabei die Schönheit der Welt besingt, in die die Kaerbewohner eines Tages zurückkehren werden.

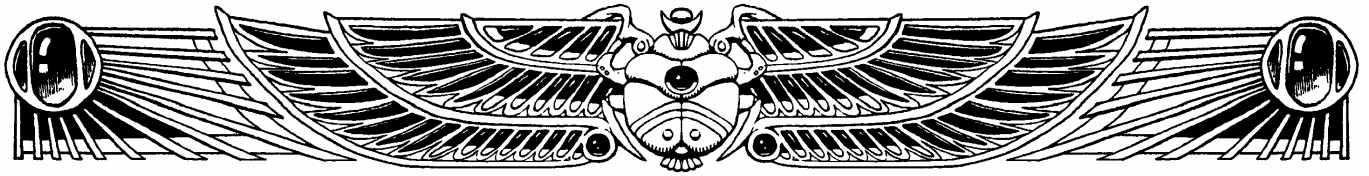
Das Freiheitstor wird zu jeder Tages- und Nachtzeit von zwei Kaerwachen bewacht. Seit dem Einzug war das Tor niemals unbewacht, obgleich es eine ziemlich langweilige Aufgabe ist.

Freiheitstor (1): Am Ende des Freiheitsganges (wie er von der Bevölkerung genannt wird) befindet sich eine kleine Halle, die von dem großen Freiheitstor dominiert wird. Das Tor ist mit Orichalkum verziert. Leuchtende, Theranische Schutzrunen geben der Halle einen unheimlichen Glanz.

Elementarbrunnen (2): Der Elementarbrunnen steht in der Mitte der Halle. Seine Magie beruht auf einem Ritual aus dem *Buch des Morgen*. Der Brunnen enthält Elementares Wasser, über dem eine Kugel Elementarer Erde schwebt. Der Abstand zwischen Kugel und Wasser zeigt an, wie hoch das gegenwärtige Magieniveau ist. Inzwischen hat sich die Kugel seit Jahrzehnten nicht mehr gerührt, was immer wieder zu langen Diskussionen im Hohen Rat führt. Die Kaerbevolkerung hat auch die eine oder andere ‚Erklärung‘ parat.

Caisson (3): Dieser kleine Gang ist für Späher gedacht. Sowohl auf der Kaerseite als auch auf der Außenseite befinden sich große, runde Metalltüren, die mit Schutzrunen versehen sind. Ohne dass die großen Doppeltüren des Freiheitstores geöffnet werden müssen, können hier einige Namensgeber das Kaer verlassen. Wie bei einer Schleuse kann immer nur eine der beiden *Caisson*-Türen geöffnet werden, während die Schutzrunen der anderen aktiv sind.





REISE INS UNGEWISSE

"Eure Wiederkehr ist von größter Wichtigkeit. Versagt, und wir sind alle verloren!"

- Joran Hardhelm, Ratsmitglied

Die Geschichte beginnt an dem Tag, an dem eine Gruppe Adepten durch das Freiheitstor geschickt wird. Der Hohe Rat beschloss, dem Druck der Bevölkerung nachzugeben, und wählte die besten Adepten des Kaers für diese Aufgabe aus. Die Kaerbevölkerung veranstaltet ein großes Fest, um die Helden zu ehren, und ihnen Hoffnung und Kraft mit auf den Weg zu geben. Diese Szene ist für Charaktere, die das Spiel in Kaer Ardanyan beginnen.

Als die Helden des Kaers nicht zurückkehren, erhalten die Charaktere die Aufgabe, nach ihnen zu suchen. Um Mutlosigkeit und Depressionen unter den Kaerbewohnern zu verhindern, versucht der Rat die Charaktere ungesehen aus dem Kaer zu bekommen.

DIE LEHRMEISTER

Geben Sie den Lehrmeistern Namen und eine kurze Beschreibung. Binden sie diese in die Vorgeschichten der Charaktere ein. Wir haben diese NSC's absichtlich nicht näher beschrieben, um Ihnen die nötige Freiheit bei der Charaktererschaffung zu lassen. Eventuell hat ein Spieler ja auch schon eine genauere Vorstellung von seinem Meister – nehmen Sie einfach diese, wenn Sie sich mit der Geschichte des Kaers vereinbaren lässt. Spielwerte werden Sie aller Wahrscheinlichkeit nach nicht benötigen, die Lehrmeister tauchen erst gegen Ende des Abenteuers wieder auf.

DIE SITUATION

Fast die gesamte Bevölkerung des Kaers will bei dem Fest dabei sein. Die Halle des Freiheitstores ist voll, man hat kaum Platz sich zu bewegen. Der Freiheitsgang und die beiden Zugänge zum Grenzgang sind ebenfalls mit Leuten verstopft. Musik ist zu hören, denn einige Troubadoure versuchen, die Stimmung noch zu steigern.

Vor dem riesigen Freiheitstor stehen die Helden, Eure Lehrmeister. Sie sind bis an die Zähne bewaffnet, denn einer alten Geschichte nach soll hinter dem Tor ein Dämon lauern. Der Hohe Rat und das Volk hoffen – wie die Helden auch – daß dieser inzwischen seiner Wege gegangen ist, um anderswo Angst und Schrecken zu verbreiten. Neben den Helden ist auch der Hohe Rat versammelt, unter ihnen ist auch Leldrin,

der Elf. Leldrin ist der einzige hier, der schon einmal auf der anderen Seite des Tores war – eine Narbe im Gesicht und ein blindes Auge zeugen von der Begegnung mit dem Dämon.

Ihr selbst habt die besten Plätze – als Lehrlinge der Helden durftet ihr ihre Ausrüstung zum Tor tragen. Keine einfache Arbeit, denn die Helden wollten auf alles vorbereitet sein und haben so ziemlich alles mitgenommen, was sie tragen konnten: Breitschwerter, Äxte, Seile, Haken, Lichtkristalle, Heilränke, Decken, Proviant und so weiter und so weiter...

Nachdem Joran Hardhelm, der Vorsitzende des Hohen Rates, das Volk mit gebieterischen Armbewegungen zum Schweigen auffordert, versiegt das Hallen der Stimmen und die Musik zu einem leisen Gemurmel.

Sham'sin - oberster Magier der Magiergilde und erster Elementarist des Kaers – beginnt mit webenden Handbewegungen und einem leisen Singsang die Schutzrunen der runden *Caisson*-Tür zu deaktivieren. Da diese Tür Teil einer magischen Schleuse ist, kann nicht viel passieren – zumindest hat man es Euch so erklärt.

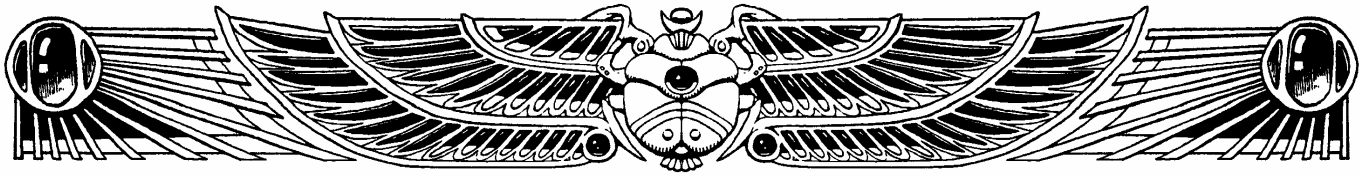
Die Runen in der Tür blitzen einmal hell auf, bevor sie dunkel werden. Mit einem lauten Quietschen öffnet sich die alte Tür und gibt einen ebenfalls kreisrunden Gang frei. Als Sham'sin zurücktritt, um den Helden Platz zu machen, fängt die Masse an ihnen zu jubeln. Sie heben ihre Hände zum Gruß und verschwinden im Gang des *Caisson*.

Als Sham'sin die Tür schließt, herrscht plötzlich Totenstille – nur der leise Singsang des Elementaristen ist wieder zu hören. Sham'sin beendet seine Arbeit, und die Runen beginnen erneut, matt zu leuchten. Auf der anderen Seite des *Caissons* öffnet sich jetzt wohl die zweite Tür – und den Kaerbewohnern bleibt nichts anderes übrig, als in aller Stille zu hoffen, dass die Plage endlich vorüber ist...

ATMÖSPHÄRE

Eine neue Welle der Hoffnung belebt das Kaer. Nach langen Debatten hat der Hohe Rat es endlich geschafft, zu einem Entschluss zu kommen, der dem Willen der Bevölkerung entspricht. Über den letzten Entschluss





des Rates gibt es viele Gerüchte und Geschichten, und nachdem die Helden das Kaer verlassen haben, werden ihre Lehrlinge – die Charaktere – zur personifizierten Hoffnung der Bewohner. Sie versuchen alles, es den Charakteren so einfach wie möglich zu machen. Sie stecken den Charakteren Dinge zu, kleine Geschenke, um ihre Aufmerksamkeit und Gunst zu gewinnen.

Die Stimmung im Kaer wird immer gespannter, je länger die Helden wegbleiben. Einige Leute beginnen schnell, die Hoffnung zu verlieren. Das Auftauchen von Ghandjoon in Kaldarn's Taverna wird von den Bewohnern in Khar Rhûz beinahe als böses Omen gewertet. Auch die Nachricht, die die Charaktere erhalten, soll sie zuerst im Dunklen tappen lassen, bis sie Joran Hardhelm persönlich begegnen.

HINTER DEN KULISSEN

Leldrin musste in den letzten Jahren mit ansehen, wie sein Einfluss im Hohen Rat schrumpfte. Inzwischen ist seine Stimme immer weniger wert – und er wurde einfach überstimmt, als es darum ging, eine weitere Expedition zu wagen. Doch der alte Elf hat bereits die notwendigen Schritte unternommen, um die Helden aufzuhalten.

Die Spielercharaktere haben in den nächsten Tagen nicht sonderlich viel zu tun – ihre Lehrmeister sind schließlich fort. Keiner der Kaerbewohner wagt es – Familienmitglieder vielleicht ausgenommen – ihnen neue Aufgaben zu geben.

Die Spieler haben also in den folgenden Tagen Zeit, die anderen Lehrlinge kennen zu lernen und das Kaer mit ihren Charakteren zu erforschen. Sie sollten ihnen soviel beschreiben, wie nötig ist, um das Leben im Kaer zu verstehen. Die Charaktere haben schließlich ihr gesamtes Leben hier verbracht und kennen sich dementsprechend hier aus.

DER VERRÜCKTE ANGUS

Sehen sich die Charaktere in der Halle des Rates um, so entdecken sie eine Gestalt, die sich im alten Rashomon-Tempel versteckt und anscheinend nicht gesehen werden will. Nur den Charakteren zischt sie etwas zu, und macht Bewegungen, die darauf hindeuten, dass die Charaktere sich ebenfalls in den alten Tempel bewegen sollen.

Die geheimnisvolle Gestalt ist in Lumpen gehüllt, und scheint ein Mensch zu sein. In den Schatten der unbeleuchteten Tempelräume ist ihr Gesicht nicht zu erkennen. Als die Charaktere bei der Gestalt ankommen, hält sie sich einen Finger vor den

Mund, um die Charaktere zum Schweigen zu bringen. Nach einer kurzen Zeit angestrengten Lauschens beginnt sie zu flüstern:

„Hört ihr auch die Stimmen, die uns bis in unsere Träume verfolgen? Es sind die Geister der Betrogenen, diejenigen, die merkten, was mit ihnen geschehen ist! Sie wollen zurück zu uns, und uns ihre Geschichten erzählen! Sie graben tagein und tagaus, unermüdlich, und doch werden sie niemals hier ankommen...“.

Zu hören ist allerdings nichts. Nachdem die Gestalt gesprochen hat, können die anwesenden Charaktere eine Wahrnehmung(8)-Probe machen, um herauszufinden, wer die Gestalt ist. Charaktere, die in

DER VERRÜCKTE ANGUS

GES: 4 **STÄ:** 4 **ZÄH:** 4
WAH: 8 **WIL:** 8 **CHA:** 4

Initiative: W6

Anzahl der Angriffe: 1
Angriff: 4

Schaden: 5

Anzahl der Zauber: NA
Spruchzauberei: NA
Wirkung: NA

Todesschwelle: 27

Verwundungsschwelle: 6
Bewußtlosigkeitsschwelle: 17

Fertigkeiten: Ortskunde: Kaer Ardanyan (10): W20+W12

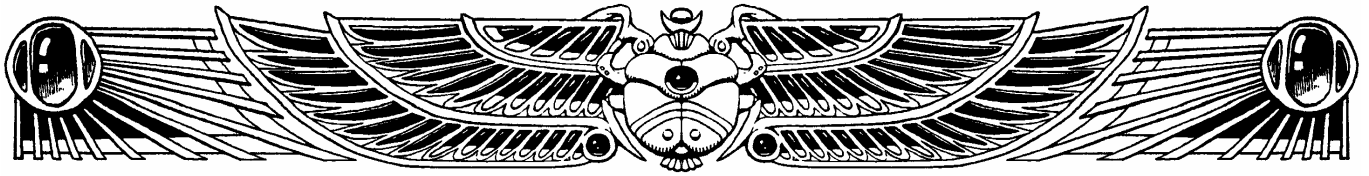
Legendenpunkte: Keine

Ausrüstung: Lumpen, Ein paar Knochen aus den unteren Ebenen, Kurzer Stock

Kommentar: Angus ist verrückt, dennoch sehr wachsam. Er sieht viele Dinge, die andere nicht sehen, zum Beispiel die Fremden, die von draußen in das Kaer eindringen und sich bedeckt halten. Im alten Tempel hat er früher einmal die Grabgeräusche gehört, die das Kreuz von Ardanyan verursachte, als er einen Tunnel zu den Schatzkammern grub. Angus ahnt irgendwie, dass in diesem Kaer ein falsches Spielchen getrieben wird, doch dadurch, dass er wahnsinnig ist, kann er die einzelnen Puzzleteile nicht zusammenfügen oder etwa im Klartext darüber reden.

Er quatscht allerlei wirres Zeug und kennt viele Geschichten über die verrücktesten Dinge. Sobald die Spielercharaktere anfangen, ihn auszufragen, sollte er von einem anderen Thema anfangen, bis diese gelangweilt oder genervt sind. Erst dann sollte der Spielleiter ihn wieder etwas Geheimnisvolles sagen lassen.





Okoros leben, würfeln gegen 5. Ein einfacher Erfolg reicht aus, um das folgende zu wissen:

Es handelt sich bei dieser Gestalt um den verrückten Angus, dem Kaertrottel. Die Leute sagen, das Angus früher mal zu heiß gebadet wurde oder das seine Mutter ihn öfter mal fallen ließ, als er noch nicht laufen konnte. Angus geht jedem solange auf die Nerven, bis er mit Gewalt verscheucht wird – so wird er auch an den Charakteren kleben bleiben.

DIE NACHRICHT

Das gesamte Kaer wartet gespannt auf ein Zeichen, und die Kaerwachen haben ihren Posten am Freiheitstor verstärkt. Stunde um Stunde steigt die Spannung, es wird immer ruhiger im Kaer.

Etwa zwei Tage nachdem Eure Lehrmeister verschwunden sind, werdet ihr von Kaldarn zum Essen eingeladen. Kaldarn ist der Besitzer der wohl bekanntesten Taverne von Khar Rhûz. Der alte Zwerg macht den besten gebratenen Reis, und sein Ale kann sich ebenfalls sehen lassen. Während sich Kaldarn bemüht, Euer Essen zu servieren – große, dampfende Schalen mit duftendem Reis, Gemüse und Fleisch – bemerkt ihr den beobachtenden Blick von einer einzelnen Person an einem der hinteren Tische. Nach mehrmaligem, unauffälligem hinsehen fällt Euch ein, wer sie ist: es handelt sich um Ghandjoo, der Geisterbeschwörerin aus Okoros.

Ghandjoo ist eine seltsame Figur: sie stammt aus einer Familie mit ebenholzfarbener Hautfarbe und hat kein einziges Haar an ihrem Körper. Die Geisterbeschwörerin lebt zwar in Okoros, doch sie hat den Ruf, keine Freunde zu haben – was auch kein Wunder ist, denn niemand traut sich in ihre Nähe. Ihre dunklen Samtroben lassen ihre Umrisse in der schwachen Beleuchtung von Kaldarn's Taverne verschwimmen. Vor ihr steht ein volles Glas mit blutrotem Wein. An ihrem und den beiden Nachbartischen sitzen keine Leute – obwohl die Taverne zu dieser Zeit gut gefüllt sein sollte.

„Solche Leute sind schlecht fürs Geschäft.“, stellt Kaldarn fest, als er eine neue Runde Ale an Euren Tisch bringt. Mit einem Kopfnicken zeigt er in Ghandjoo's Richtung. Dann spricht er im Flüsterton weiter: „Sie hat seit einer halben Stunde noch nicht einen Tropfen getrunken. Aber ich glaube, wenn ich sie darauf anspreche, habe ich einen Fluch am Hals. Das kann ich mir nicht leisten, hähä!“

Ghandjoo ist die Überbringerin einer Nachricht für die Charaktere. Sie selbst scheint unnahbar zu sein. Die

Geisterbeschwörerin ist sehr Menschenscheu und wartet darauf, dass die Spielercharaktere auf Sie zukommen. Es mag natürlich sein, dass die Charaktere zuviel Respekt vor ihr haben oder nicht an einem Gespräch mit ihr interessiert sind. Erst wenn die Charaktere Anstalten machen, Kaldarn's Taverne zu verlassen, wird Ghandjoo selbst die Initiative ergreifen, und ihnen folgen.

Die Geisterbeschwörerin ist ziemlich wortkarg und scheint alles, was sie sagt, todernst zu meinen – schlimmer noch: alles, was die Charaktere sagen, wird sie ebenfalls todernst nehmen. Nachdem sie sichergestellt hat, dass sie unbeobachtet sind, übergibt sie den Charakteren die Botschaft: einen kleinen Lederbeutel mit schwerem Inhalt. Dazu gibt sie die Anweisung, die Worte „*Kohwra ia hamud*“ auszusprechen, wenn niemand mithören kann. Es ist ihr wichtig, dass diese Anweisungen genauestens ausgeführt werden, denn es kann über Leben oder Tod entscheiden. Ghandjoo verschwindet dann auf ihr Zimmer in Kaldarn's Taverne, und ist für niemanden mehr zu sprechen.

Untersuchen die Charaktere den Inhalt des Lederbeutels, so finden sie einen mit geschwungenen Linien verzierten Stein mit einem eingravierten, schlafenden Gesicht. Mit einer Fertigungsprobe Wissen: Magische Gegenstände (4), Wissen: Magische Theorie (5) oder Wahrnehmung (6) können die Charaktere das folgende herausfinden:

Durchschnittlicher Erfolg: Der Gegenstand ist magischer Natur und dient einem bestimmten Zweck (der Euch unbekannt ist). Aber er bringt bestimmt Glück – oder Pech, wenn man bedenkt, wer ihn überbracht hat...

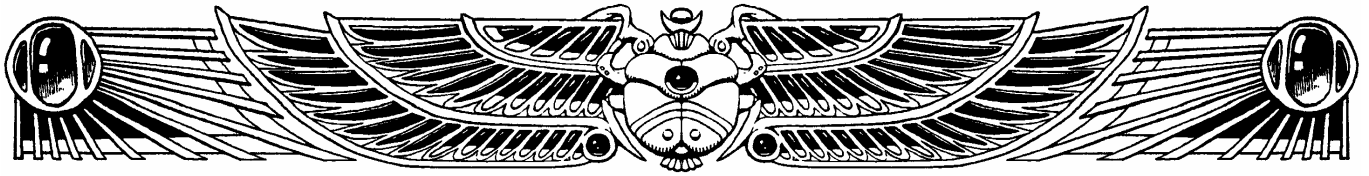
Guter Erfolg: Ein Stein dieser Art wird auch Botenstein genannt – weil er eine Botschaft enthält, die nicht von Fremden gelesen werden kann.

Hervorragender Erfolg: Um die Botschaft zu hören, muss man in Gegenwart des Botensteines bestimmte Worte sprechen – zum Beispiel die, die Ghandjoo bei der Übergabe des Steines sagte (*Kohwra ia hamud*).

Außergewöhnlicher Erfolg: Um die Botschaft abzuspielen, genügt es, *Kohwra* zu sagen. Die Worte *ia hamud* geben dem Stein die Anweisung, seinen Inhalt zu vergessen, nachdem die Nachricht ausgesprochen wurde.

Sobald einer der Charaktere den Stein mit den magischen Worten anspricht, beginnt das eingravierte Gesicht auf dem Stein zu erwachen – und zu reden. Die folgende Nachricht ist zu hören:





„Seid Gegrüßt, edle Adepten!

Die folgende Nachricht ist nur für Eure Ohren bestimmt, also sorgt dafür, dass niemand sonst zuhört.

Sucht an diesem Abend noch die Händlermeile in Okoros auf – es gibt dort ein Geschäft mit dem Namen ‚Upandal’s Hammer‘. In diesem Geschäft sollt ihr euch zur achtzehnten Stunde einfinden – es gibt viel zu sehen. Eure Aktionen werden über unser aller Schicksal entscheiden...“

Ein Guter Erfolg bei einer Wahrnehmung (7)-Probe lässt die Zuhörer die Stimme Joran Hardhelms wiedererkennen.

UPANDALS HAMMER

Die Händlermeile in Okoros ist zu dieser Tageszeit weniger gut besucht – die meisten Leute sind schon zuhause und verbringen den Abend mit der Familie oder in einer Taverne. Nahe dem Eingang zu den Minen von Okoros befindet sich der Laden *Upandal’s Hammer*. Hier kann man Werkzeuge wie Spitzhacken, Hämmer, Fackeln und dergleichen bekommen. Der Besitzer – ein Ork mit dem Namen Hargk – rückt gerade einige Fässer und Kisten vor dem Laden zurecht. Als die Charaktere näher kommen, bittet er sie, den Laden zu betreten und sich umzusehen.

Hargk versucht, die Charaktere zu beraten, indem er ihnen verschiedene Werkzeuge anbietet. Er ignoriert etwaige Anspielungen der Charaktere, obwohl er eingeweiht ist. Sobald alle Charaktere im Laden sind (er wird alle, die vor der Tür bleiben wollen, mit einem Augenzwinkern hineinbitten), führt er die Charaktere in ein Hinterzimmer. Hargk zieht einen Teppich beiseite und öffnet eine Falltüre im Boden. Eine kleine, steile Treppe führt in die Dunkelheit. „*Hier hinein! Und macht keinen Lärm.*“, weist er die Charaktere an. Der Ork schließt und verriegelt die Falltüre, nachdem alle Charaktere hinab gestiegen sind.

IM GEFÄNGNIS

Nachdem die Spielercharaktere einige Zeit durch einen langen, engen und dunklen Tunnel gelaufen sind, stehen sie vor einer kahlen Wand. In einer Mulde in Boden ist ein Hebel zu sehen. Dieser öffnet beinahe lautlos eine Geheimtür, deren bloße Umrisse nur mit einer Wahrnehmung (9)-Probe zu erkennen sind. Die Tür führt die Charaktere direkt in den Gefängnistrakt in den Kellern des Rathauses unter der Halle des Rates. Sollten die Charaktere nichts unternehmen, schließt

sich die Geheimtür nach einigen Minuten automatisch. Zwei Kaerwachen sind anwesend, Giessvald und Jus. Die Wachen werden den Charakteren mitteilen, etwas Geduld zu haben.

Joran Hardhelm und Sham’Sin kommen kurze Zeit später die Treppen herunter. Beide haben sehr ernste Gesichtsausdrücke und befehlen den beiden Wachen, den Trakt zu verlassen. Sobald sie den Raum verlassen haben, beginnt Joran zu reden.

„Bitte entschuldigt die Unannehmlichkeiten. Ihr seid natürlich keine Verbrecher, und dieser Ort hier ist im Moment nichts weiter als ein ungewöhnlicher Empfangsraum. Hört mich an.

Wir benötigen Eure Hilfe. Unsere Befürchtungen, dass unsere Helden – und Eure Lehrmeister – nicht zurückkehren würden, scheinen sich zu bewahrheiten.

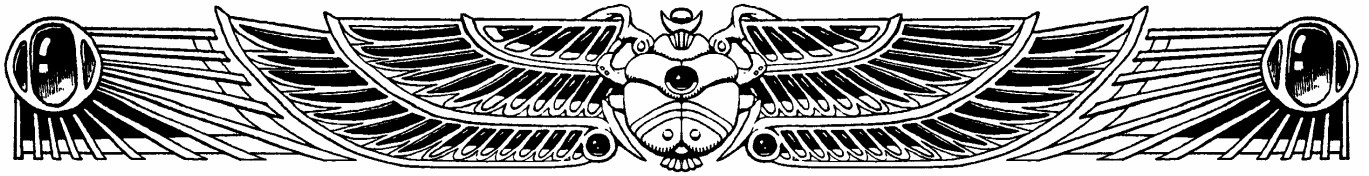
Doch der Rat ist sich uneins. Einige sind der Meinung, dass der Dämon immer noch wartet, während andere der Meinung sind, dass eventuell etwas anderes schief gegangen sein könnte. Darum brauchen wir Euch.

Ihr sollt Kaer Ardanyan verlassen – und zurückkehren. Eure Aufgabe wird sein, herauszufinden, was passiert ist. Sollte ein Dämon da draußen sein Unwesen treiben – kommt zurück. Wir sind der festen Überzeugung, dass der Dämon sich nicht in die unmittelbare Nähe unserer Schutzrunen traut, ansonsten hätten wir Veränderungen in ihren Strukturen feststellen können. Wir sind uns sicher, dass Eure Lehrmeister den Dämon angegriffen haben und ihn möglicherweise auch besiegt. Die Frage ist, ob sie jetzt noch in der Lage sind, zu uns zurückzukehren.“

Joran versucht den Charakteren klarzumachen, dass sie nicht viel mehr machen müssen, als nach dem Rechten zu sehen. Sie sollen den Dämonen *nicht* angreifen, wenn er noch da ist. Ihr Auftrag ist es auch nicht, das Ende der Plage festzustellen.

Es gibt natürlich eine Reihe von Adepten im Kaer, die erfahrener und stärker sind, als die Charaktere – kurz gesagt, diese Meister oder Großmeister wären besser geeignet. Doch der Rat fürchtet die letzten Meister zu verlieren, die in der Lage sind, weitere Adepten auszubilden – sollte der Dämon noch stark





genug sein. Dies würde Joran niemals direkt aussprechen, er versucht es geschickt zu umgehen, die Charaktere als ‚Kanonenfutter‘ zu bezeichnen. Seine beste Ausrede ist die, dass er Mutlosigkeit und Depressionen unter den Kaerbewohnern vermeiden will – was ihm nicht gelingen würde, wenn der Rat ganz offiziell eine zweite Mission losschickt. Joran erzählt den Charakteren von einer magischen Vorrichtung namens *kaon-ma*, die von außen in das Freiheitstor integriert ist. Sie soll es ermöglichen, telepathischen Kontakt zu einem Kaerbewohner aufzunehmen, der dem Benutzer der Vorrichtung bekannt ist. Wenn die Charaktere ihn so kontaktieren, wird er veranlassen, dass der *Caisson* für sie geöffnet wird.

Charaktere, die die Mission ablehnen, bleiben solange im Gefängnis, bis sich Joran etwas anderes überlegt hat. Wir gehen nicht davon aus, dass es ein Spielercharakter ablehnt, für seine Familie und seine Freunde zu sterben. Sollte er es dennoch tun, wäre sein Lehrmeister sicherlich nicht sehr stolz auf ihn.

Nachdem alle Charaktere im Bilde sind, führt Joran sie in sein Arbeitszimmer. Sollte den Charakteren etwas an Ausrüstung fehlen, bietet er ihnen an, diese noch schnell zu besorgen (wobei es im Ermessen des Spielleiters liegt, welche Ausmaße dieses ‚Nachrüsten‘ annimmt).

DER CAISSON

In der gleichen Nacht noch werden die Charaktere zum *Caisson* geführt. Sie werden von Joran Hardhelm und Sham'Sin begleitet. Durch einen Geheimgang, der vom Rathaus in den Freiheitsgang führt, verlassen sie das Gefängnis.

Das Freiheitstor ist bewacht – aber nur von Jus und Griessvald, den beiden Kaerwachen. Es ist sonst niemand in der Nähe. Sham'Sin deaktiviert die Runen der inneren *Caisson*-Tür. Er erklärt den Charakteren, wie sie die äußere *Caisson*-Tür zu öffnen haben.

„Es sind drei Worte vonnöten, um die schützende Magie der Äußeren Tür auf die Innere Tür zu übertragen. Sie funktionieren nur in der richtigen Reihenfolge und mit der richtigen Betonung – jemand, der mit der Sprache der Magie nicht vertraut ist, wird ernsthafte Schwierigkeiten haben. Wagt es nicht, die Worte falsch zu betonen oder sie gar in der falschen Reihenfolge auszusprechen, es könnte unser aller Untergang sein.“

*Die drei Worte sind **Feh, Thark und Berram**. Feh, Thark und Berram. Feh, Thark und Berram.“*

Dann schließt er die Innere Tür. Die Charaktere betreten jetzt die alten Minen vor dem Kaer – ein Bereich, der in dem Kapitel **Die Minen** beschrieben ist.

LETZTE RETTUNG

Im ersten Teil des Kapitels kann eigentlich nicht viel schief laufen. Die Charaktere machen sich mit ihrer Umgebung vertraut und lernen sich kennen. Die Begegnung mit Angus soll einfach nur etwas Licht auf spätere Ereignisse werfen, aber auf keinen Fall den Betrug aufdecken. Die Spielercharaktere werden Angus' Worte höchstwahrscheinlich mit der Geschichte des Tempels in Verbindung bringen, und das ist gut so.

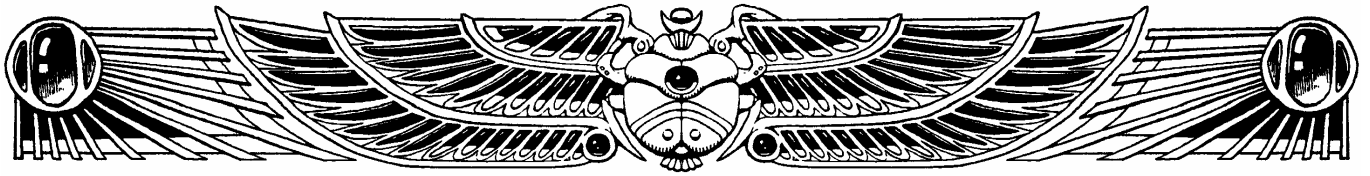
Probleme wird es geben, wenn Angus so nervig wird, dass einer oder mehrere der Charaktere auf ihn losgehen. Eine Tracht Prügel kann Angus wegstecken, obwohl das nicht gerade den Ruf der Gruppe verbessert. Stirbt Angus, sitzen die Charaktere im Dreck - und später vielleicht tatsächlich im Gefängnis. Um eine solche Auseinandersetzung zu verhindern, lassen Sie einfach ein paar Kaerwachen auftauchen, wenn ein Kampf ausbricht. Oder lassen Sie Angus in die Minen entkommen.

Die Begegnung mit Ghandjoon ist eine andere Sache. Die Geisterbeschwörerin sollte furcht einflößend wirken, und wirklich jeder scheint ihr aus dem Weg zu gehen – so wird es kein Wunder sein, wenn die Charaktere dies auch tun. Ghandjoon wird dann die Initiative ergreifen, und auf die Charaktere zukommen.

Der Gefängnistrakt kann auch für Verwirrung sorgen, es könnte der Eindruck entstehen, die Charaktere würden in eine Falle laufen. Da dies nicht der Fall ist, müssen Sie etwas unternehmen, wenn die Charaktere nicht dort bleiben wollen. Zum einen ist die Falltüre des Orks verriegelt und verrammelt. Zum anderen sind Giessvald und Jus aufgeklärt – und sie werden ihr Wissen an die Charaktere weitergeben, wenn diese einen Aufstand machen.

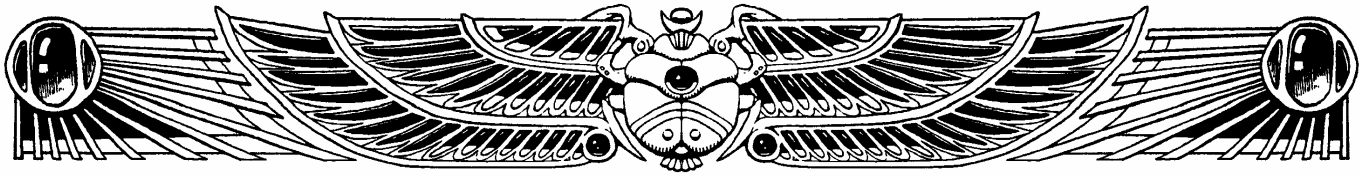
Sollten die Charaktere nicht gewillt sein, den Auftrag anzunehmen, müssen Sie moralische Überzeugungsarbeit leisten. Spielen sie darauf an, dass die Zukunft aller Kaerbewohner auf dem Spiel steht (von dem Leben des Charakters mal abgesehen). Belohnen Sie die Charaktere im voraus – versprechen Sie ihnen, was Sie wollen. Sollte dies alles nichts nützen, bleiben ihnen nur noch grobe Mittel wie





Erpressung oder ähnlichem. Allerdings raten wir von einer solchen Vorgehensweise ab – **Earthdawn** erzählt die Legenden von Helden und nicht von Feiglingen...





TOD AN DER STRASSE

"Verdammte Schlitzohren!"

- Thongar, Zwerg

Diese Szene ist für Charaktere, die dieses Abenteuer während einer laufenden Kampagne beginnen. Sie treffen hier auf den verletzten Zwerg Thongar, der vor den Häschern des Ordens flüchtet. Er hinterlässt den Spielercharakteren eine Karte und einen Brief, welche die Charaktere nach Ardanyan führen sollen...

DIE SITUATION

Auf eurem Weg nach Märkteburg sind Euch bisher nur wenige Namensgeber begegnet. Doch im Schatten der mächtigen Throal-Berge liegt eine Straße, die die letzten Tage Eurer Reise sicherlich mit neuen Bekanntschaften versüßen wird. Es ist ein milder Tag, die Regenwolken des Vormittags sind inzwischen der warmen Sonne gewichen. Die vor Euch liegende Straße ist nicht gepflastert, und durch den letzten Regen noch etwas matschig. Ihr beschließt, am nächsten Wegzeichen eine Rast zu machen.

Der kleine Monolith zeigt, dass es nur noch vier Tage Fußmarsch bis nach Throal sind. In Entgegengesetzter Richtung geht es nach Tansiarda. Ihr habt bereits von dem Brückenbau zu Tansiarda gehört, ein Unterfangen, das ganze Heerscharen von Arbeitern anlockt. Tansiarda selbst liegt am Schlangenfluß – etwa zwölf Tage entfernt. Ihr sitzt in der Sonne am Wegesrand, als ihr ein Wimmern aus den nahen Büschen hört...

ATMOSPHÄRE

Diese Szene lebt von der Überraschung. Die vorerst ruhige

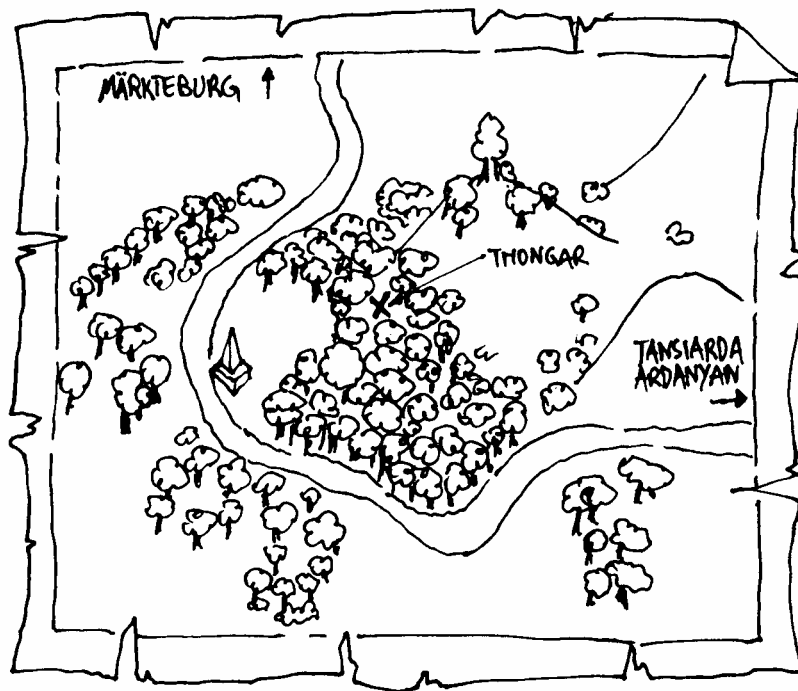
Kulisse der schönen und ruhigen Mittagsrast wird urplötzlich von Reitern gestört, die praktisch aus dem Nichts auftauchen, um die Gruppe in einen harten Kampf zu verwickeln. Nachdem Thongar sein Leben ausgehaucht hat, verschwinden die Reiter genauso schnell, wie sie auftauchten – und hinterlassen eine bestürzte Gruppe von Spielercharakteren, die sich erst einmal wieder sammeln muss.

HINTER DEN KULISSEN

Wegzeichen sind kleine Meilensteine, die von den Zwergen Throals überall in der Provinz aufgestellt wurden, um das Reisen für jedermann leichter zu machen. Jedes Wegzeichen trägt das Wappen Throals. Auf seinen Seiten ist zu lesen, wie weit es zum Zwergenkönigreich ist, und welche Städte in den anderen Richtungen liegen. Dieses spezielle Wegzeichen zeigt den Spielercharakteren jedoch neben den oben genannten Markierungen auch noch, dass die nächste Stadt in Richtung Tansiarda nur zwei Tagesmärsche entfernt ist – ihr Name ist Ardanyan.

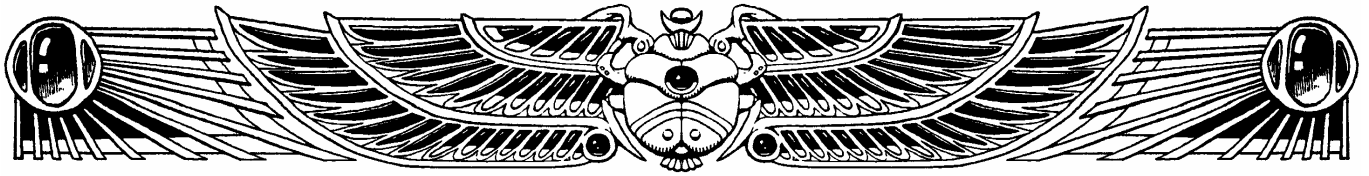
Jeder Charakter, der über die **Wissensfertigkeiten Barsaivische Geschichte** oder **Legenden und Helden** verfügt, darf eine Probe gegen einen **Mindestwurf von 5** ablegen. Gelingt eine oder mehrere der Proben, finden Sie im Kapitel **Gerüchte und Legenden** Informationen, die Sie den Spielern vorlesen können.

ZWERG IN NOT
Als die Charaktere ihre



S. 69





wohlverdiente Rast machen, genießen sie ihre Ruhe – bis sich plötzlich ein **wimmerndes Geräusch** bemerkbar macht. Die Quelle des Geräusches ist **Thongar**, ein **schwer verletzter Zwerg**, der sich in den **nahen Büschen versteckt** hat. Lassen sie an dieser Stelle alle Spieler eine Wahrnehmung (12)-Probe würfeln. Ein Guter Erfolg bringt ein anderes Geräusch zu Tage – verursacht von dem Anführer der Elfen, der ebenfalls gerade Thongar entdeckt hat. Dieser versucht gerade, sich so leise wie möglich von dannen zu machen, um seine Leute zu holen. Nur bei einem Hervorragenden Erfolg sollten die Spielercharaktere in der Lage sein, sich an Farathiels Fersen zu heften.

Thongar ist auf der Flucht vor ein paar Elfen, die ihn und seine Freunde aus einer alten Mine in der Nähe Ardanyans vertrieben haben. Seit Tagen sind sie ihm auf den Fersen – seine Freunde mussten alle der Reihe nach sterben. In der letzten Nacht kam es zur letzten Begegnung mit den Elfen. Thongar konnte gerade noch mit dem Leben davonkommen. Seine **Ausrüstung und sein Pony** musste er zurücklassen.

Die Spielercharaktere können **Thongar mit einem Heiltrank wieder auf die Beine bringen**. Nachdem er sich wieder einigermaßen erholt hat, bedankt er sich

bei den Charakteren. Wenn er gefragt wird, wie es zu den **Verletzungen** kam, spricht er von **„elenden Banditen“** und **„Schlitzohren“**, hält sich aber in der Gegenwart von elfischen Charakteren mit seinen Beleidigungen zurück.

Thongar entschließt sich, den Charakteren **zu danken**, indem er sie an seinem Schatz beteiligt. Er erzählt ihnen von einer geheimnisvollen alten Mine, die er in der Nähe der Stadt Ardanyan entdeckte – zusammen mit seinen Kumpanen Uri, Galthan und Khordar. Die Mine muss aus einer Zeit vor der Plage stammen, **denn ihr Eingang ist stark bewachsen** gewesen. Die Zwerge sind nach Ardanyan gegangen, um sich für die Erkundung der Mine auszurüsten. Natürlich haben sie niemandem von der Mine erzählt. Doch als sie den Eingang der Mine erreichten, wurden sie von einigen Elfenkriegern erwartet. Sie haben sofort und ohne Warnung angegriffen.

Der Zwerg schlägt den Charakteren vor, ihn zu begleiten. In Throal hat er noch ein paar Freunde, die er benötigt, um aus der Mine etwas zu machen – und abgesehen davon braucht er Kämpfer, die ihn vor den Elfen schützen. Er hat kein Gold, um die Charaktere zu bezahlen, doch er bietet den Charakteren an, sie mit 10% an der Mine zu beteiligen.

THONGAR

GES: 6 STÄ: 5 ZÄH: 6
WAH: 5 WIL: 5 CHA: 3

Initiative: 6	Körp. Widerstandskraft: 7
Anzahl der Angriffe: 1	Mag. Widerstandskraft: 7
Angriff: 8	Sozi. Widerstandskraft: 4
Schaden: 5	Rüstung: 2
Anzahl der Zauber: NA	Mystische Rüstung: 1
Spruchzauberei: NA	Niederschlag: 5
Wirkung: NA	Erholungsproben: 3

Todesschwelle: 38	Laufleistung im Kampf: 30
Verwundungsschwelle: 10	Normale Laufleistung: 60
Bewußtlosigkeitsschwelle: 27	

Fertigkeiten: Nahkampfaffen 11, Jagen 10, Waffenloser Kampf 8, Feilschen 5, Überleben 8, Minenkunde 10, Legenden und Helden 7, Rassenkunde: Zwerge 6

Legendenpunkte: Keine

Ausrüstung: Handgezeichnete Karte, Brief von Grankar Eisengiesser, Lumpen, Ledertasche, Beschädigte Lederrüstung

Kommentar: Thongar ist klein und ziemlich zäh. Seine schwarzen, lockigen Haare hängen ihm in Strähnen ins Gesicht. Seine Kleidung ist durch seine tagelange Flucht zerrissen und schmutzig. Er trägt eine abgewetzte Ledertasche an seiner Seite. Als die Charaktere ihn finden, hat er 3 Wunden und 25 Schadenspunkte.

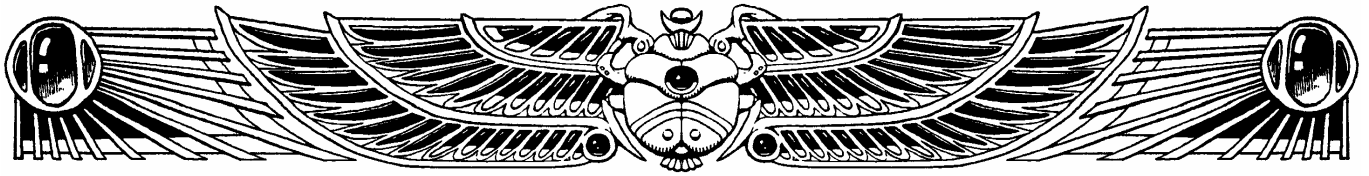
DIE ELFENKRIEGER

Während sich die Charaktere mit Thongar unterhalten, bereiten sich die Elfen auf ihren Angriff vor. Farathiel der Scout hat die Position des Zwergs entdeckt – und die Spielercharaktere haben ihn verschreckt (siehe oben). Haben die Charaktere Farathiel entdeckt, sollten sie gewarnt sein. Ansonsten ist die folgende Begegnung sicherlich eine Überraschung für die Charaktere.

Spielercharaktere, die Ausschau nach möglichen Feinden halten, dürfen während der Unterhaltung eine weitere Wahrnehmung(6)-Probe würfeln. Ein Erfolg lässt den betreffenden Charakter schnelles Hufgetrappel hören – es scheint, daß die Elfen nicht weit entfernt sind. Ein Durchschnittlicher Erfolg gibt den Charakteren eine Kampfrunde Zeit, sich auf deren Ankunft vorzubereiten. Bei einem Guten Erfolg sind es zwei Kampfrunden, bei einem Hervorragenden Erfolg drei und bei einem Außergewöhnlichen Erfolg vier Kampfrunden.

Die Elfen stürmen auf ihren Pferden um die Weggabelung. Sie konzentrieren ihre Attacken auf Thongar. Charaktere, die Thongar verteidigen, werden aus dem Weg geräumt. Sobald Thongar stirbt, versuchen die Elfen, sich aus dem Staub zu machen. Sie wissen nicht, das der Zwerg eine Karte





angefertigt hat. Sollten die Charaktere Thongar solange verteidigen können, bis **nur noch zwei Elfen am Leben sind**, werden diese fliehen. Sie werden zurück nach Ardanyan reiten, um ihre Schmach dem Orden zu berichten. Farathiel wird von einigen anderen Ordenskriegern begleitet (Farathiel selbst ist in dem Kapitel **Spielleitercharaktere** zu finden, s. 71). Ihre genaue Anzahl sollte vom Spielleiter bestimmt werden; unser Vorschlag ist jedoch, genau so viele Krieger wie Spielercharaktere ins Spiel zu bringen.

DIE KARTE

Die Charaktere bleiben auf einem Schlachtfeld zurück. Wir gehen davon aus, das Thongar den Kampf nicht überlebt. Sollte Thongar dennoch überleben, so gibt ihm dieser Kampf Mut für weitere Taten. Er wird nach Throal reisen, um seine Freunde zu holen, während er die Charaktere nach Ardanyan schickt, damit sie sich um die Mine kümmern können. Er ist sogar bereit, ihnen eine Abschrift seiner Karte anzufertigen.

Ist Thongar seinen Verletzungen erlegen, finden die Spielercharaktere die Karte in seiner Tasche. Außerdem finden sie noch einen Brief, in dem Thongar die Anweisung erhält, nach der Mine zu suchen:

Seid begrüßt, Thongar!

Seit langem haben wir nichts mehr voneinander gehört, doch es sei Euch versichert, dass ich nicht vergessen habe, wie tief ich in Eurer Schuld stehe.

Vor einigen Tagen brachte mir mein Freund Titoo einige alte Dokumente, die einen höchst interessanten Inhalt haben. Sie erzählen von einem reichen Vorkommen Elementarer Erde, dass sich in den nahen Throal-Bergen befinden soll. Das Besondere an diesem Vorkommen ist seine relativ leichte Erreichbarkeit, denn es liegt noch in den Ausläufern der Berge.

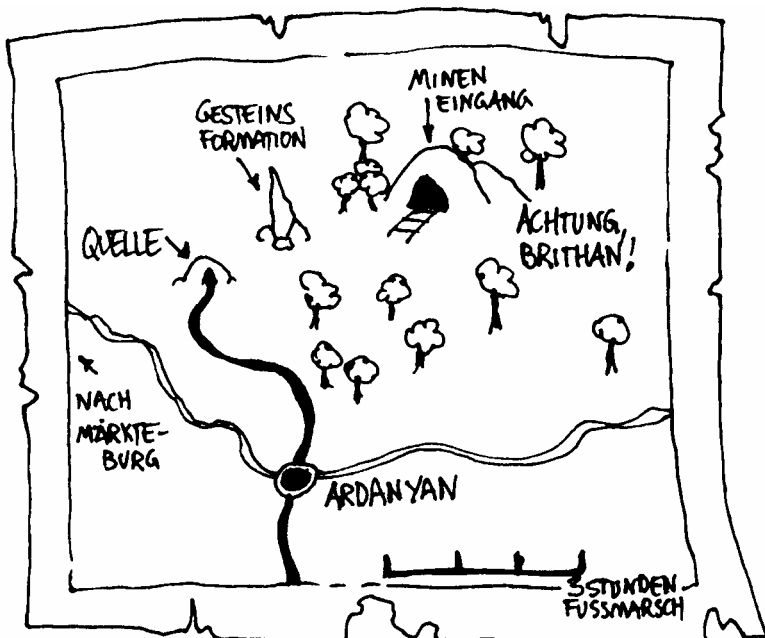
Die Dokumente sind Verträge zwischen einem Handelshaus aus Travar und den Zwergen, die sich an das Vorkommen heranwagen wollten. Da der Vertrag am neunten Tag des Strassa im Jahre 914TH abgeschlossen wurde, nehme ich an das die Minenarbeiten durch die Plage unterbrochen und nie wieder aufgenommen wurden. Das Travarianische Handelshaus gibt es inzwischen nicht mehr.

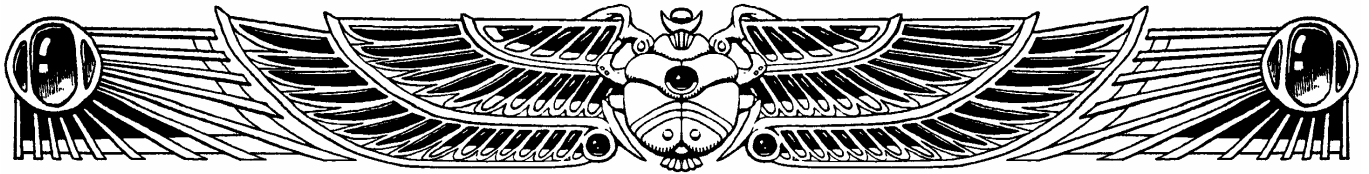
Mein Freund, zusammen können wir diese Mine wieder in Betrieb nehmen – und reiche Zwerge werden. Sehr reiche Zwerge...

Ich bitte Dich, so schnell wie möglich nach Ardanyan zu kommen, damit wir eine Expedition starten können.

Hochachtungsvoll,

*Grankar Eisengiesser
am 28 Tag des Veltom*





ELFENKRIEGER

GES: 5 STÄ: 5 ZÄH: 5
WAH: 4 WIL: 4 CHA: 4

Initiative: 5 **Körp. Widerstandskraft:** 6
Anzahl der Angriffe: 1 **Mag. Widerstandskraft:** 6
Angriff: 8 / 9 (siehe unten) **Soz. Widerstandskraft:** 5
Schaden: 10 / 9 (siehe unten) **Rüstung:** 4
Anzahl der Zauber: NA **Mystische Rüstung:** 0
Spruchzauberei: NA **Niederschlag:** 5
Wirkung: NA **Erholungsproben:** 2

Todesschwelle: 31 **Laufleistung im Kampf:** 25
Verwundungsschwelle: 8 **Normale Laufleistung:** 50
Bewußtlosigkeitsschwelle: 22

Fertigkeiten: Nahkampfwaffen 8, Projektilwaffen 9

Legendenpunkte: 100

Ausrüstung: Gestepte Lederrüstung, Langbogen (Schaden: 9), Breitschwert (Schaden: 10), Pferd, 3W10 Silberstücke, 20 Pfeile



LETZTE RETTUNG

Keiner der Spielercharaktere sollte in dieser Szene sterben. Genauso wenig sollte Farathiel sterben – er könnte später im Abenteuer wieder auftauchen. Der einzige Charakter, der sterben sollte, ist Thongar.

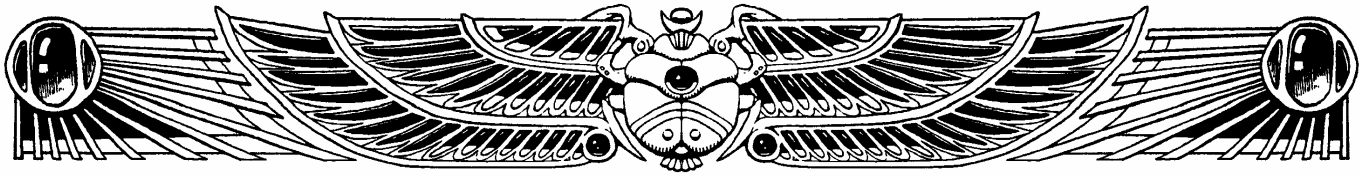
Weitere Probleme könnten sich ergeben, wenn die Charaktere die Karte nicht finden, weil sie zu stolz sind, um die Leiche des Zwergen zu untersuchen. In diesem Fall sollte sich seine Tasche öffnen, wenn er zu Boden geht – die Schriftstücke würden einfach auf den Boden fallen.

Es ist unwahrscheinlich, doch sollte es den Charakteren gelingen, Farathiel ungesehen zu verfolgen, sind sie vielleicht in der Lage, den Elfen zu entkommen. In diesem Fall gehen Sie folgendermaßen vor:

Sobald die Gruppe auf eine Karawane in Richtung trifft, wird sich Thongar von ihnen trennen, um mit der Karawane zu reisen. Er weist die Charaktere – wie im Abschnitt Die Karte beschrieben – an, nach Ardanyan zu reisen, um sich um die Mine zu kümmern.

Sollten die Charaktere alle Elfen besiegen können, ist man in Ardanyan nicht auf ihre Ankunft vorbereitet. Der Orden wird wissen, dass Farathiel fehlt und allen Neuankömmlingen in der Stadt mit größerem Misstrauen begegnen. Sobald nur ein einziger Elf es schafft, nach Ardanyan zurückzukehren, wird man wissen, wie man den Charakteren zu begegnen hat...





DIE MINEN

"Dieser Wald ist unser. Verschwindet!"

- Farathiel

In diesem Kapitel durchqueren die Charaktere die alten Minen, in denen Zwerge arbeiteten, bevor das Kaer erbaut wurde. Die Minen können sowohl von der Oberfläche aus betreten werden als auch durch das Freiheitstor und den *Caisson* des Kaers – welche am tiefsten Punkt der Minen versteckt sind. Es ist durchaus möglich, dass die Charaktere im Verlauf des Abenteuers mehrmals hierher kommen.

DIE SITUATION

Der erste der beiden folgenden Abschnitte ist für eine Abenteurergruppe bestimmt, die durch den *Caisson* die Minen betritt. Der zweite Abschnitt ist für Charaktere gedacht, die den Eingang der Minen durch Thongar's Karte fanden.

Auf nach draußen...

Hinter Euch schließt sich die Tür zu Eurer Heimat. Mit einem dumpfen Laut fällt sie ins Schloss, und ein dunkles, tiefes Brummen ertönt, als Sham'Sin die Schutzrunen auf der anderen Seite wieder aktiviert.

Der Gang in dem ihr steht, gleicht einer Röhre und wird von vielen kleinen Lichtkristallen erhellt, die Euch in dieser Umgebung unwirklich und geisterhaft erscheinen lassen. Vor Euch macht der Gang eine leichte Biegung, welche die zweite Tür der Schleuse verbirgt. Es sind nur etwa zwei dutzend Schritte, bis ihr vor ihr steht.

Die Schutzrunen auf der zweiten Tür bilden einen Ring, der mit einer solchen Kraft strahlt, dass ihr fast geblendet seid. Sie sind denen des großen Freiheitstores sehr ähnlich – die Mitte der Tür scheint allerdings unbeschriftet zu sein. Erst als ihr näher hinseht, bemerkt ihr drei weitere Runen, die nicht leuchten. Ineinander verschlungen warten sie auf ihre Aktivierung...

...in die Minen!

Stundenlang seid ihr durch die bewaldeten Ausläufer der Throal-Berge gewandert, habt versucht, Thongar's schmierige Zeichnung zu entziffern. Ihr seid keiner Menschenseele begegnet, nur einigen wenigen Tieren, die diesen Wald ihre Heimat nennen.

Müde und erschöpft sehnt ihr Euch nach einem Gasthaus, doch vor Euch liegt der Eingang zu den Minen, der auf Thongar's Karte abgebildet ist. Mit Moos bewachsen und hinter einigen Büschen versteckt ähnelt der Schacht eher der Höhle eines Brithan – wären da nicht die Überreste der Schienen, die aus seinem Schlund heraus führen.

Als ihr Eure Lichtkristalle hervorholt, um den Schacht zu betreten, hört ihr ein markerschütterndes Gebrüll hinter Euch. Tatsächlich scheint ein Brithan diesen Schacht als seine Heimat zu betrachten – und er sieht nicht gerade erfreut aus, Eure Bekanntschaft zu machen...

ATMOSPHÄRE

Die Minen sind ein gefährlicher Ort – dunkle Gänge enden abrupt in tiefen Abgründen und finstere Kreaturen nennen sie ihr Zuhause. Überall sind Fallen versteckt, die es Eindringlingen erschweren sollen, den Eingang Kaer Ardanyans zu finden.

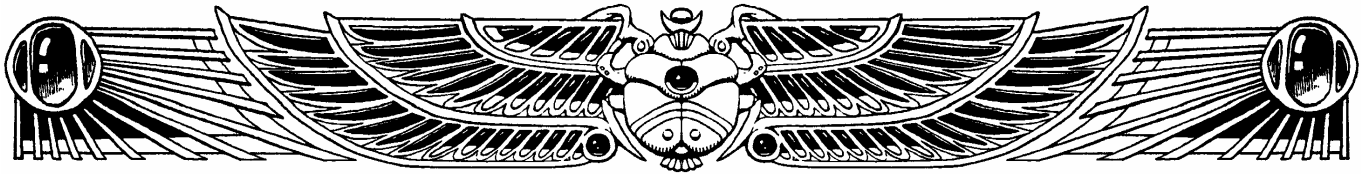
Die Stimmung, die diese Szenerie vermitteln soll, ist Ungewissheit – niemand weiß, was als nächstes kommt – oder was die Minen eigentlich verborgen halten. Charaktere aus Kaer Ardanyan werden sich fragen, hinter welcher Ecke der böse Dämon auf sie wartet, während Spielercharaktere von außerhalb nicht den blassesten Schimmer haben, dass sich am tiefsten Punkt der Minen der Eingang zu Kaer Ardanyan befindet.

Machen Sie es in dieser Szene immer so spannend wie möglich. Unheimliche Geräusche und huschende Bewegungen in dunklen Schatten vermitteln ein Gefühl der Paranoia – die Charaktere sollten immer wachsam sein...

HINTER DEN KULISSEN

Da es unmöglich ist, vorauszusehen welchen Weg die Charaktere einschlagen werden, um die Minen zu durchqueren, beschreiben wir die Kulisse in ihrer Gesamtheit. Wir empfehlen es nicht, den Spielern eine Kopie der hier abgedruckten Karte zu geben. Vielmehr empfehlen wir, die dunklen Gänge einfach nur zu beschreiben. Wenn ein Spieler eine Karte zeichnen





möchte, so kann er dies tun – auf eigene Verantwortung, versteht sich. Verschreibt er sich, führt dies möglicherweise zu einer willkommenen Verwirrung – und einer daraus resultierenden Unsicherheit. Der Spielleiter sollte sich allerdings selbst eine Kopie der Karte anfertigen, damit er Kreidestriche, Fäden oder sonstige Kennzeichnungen der Spielercharaktere notieren und in seine späteren Beschreibungen einbauen kann.

Das Kreuz von Ardanyan ist zum einen sehr daran interessiert, dass niemand das Kaer verlässt oder betritt. Daher hat der Orden Farathiel und seine Krieger abgestellt, die Minen zu bewachen. Die Minen stellen ein großes Hindernis für Charaktere aus dem Kaer dar, dass es zu überwinden gilt. Sie werden schnell merken, dass hier kein Dämon haust, aber ihnen dennoch nach dem Leben getrachtet wird.

Spielercharaktere von außerhalb kommen durch Thongar's Karte hierher. Sie ahnen nicht, dass die Mine ein altes Kaer birgt. Sie werden es aller Wahrscheinlichkeit nach auch nicht herausfinden, denn es ist sehr gut versteckt. Sie werden allerdings herausfinden, dass sich hier unten irgendetwas sehr Wertvolles befindet, und dass einige Namensgeber bereit sind, für das Geheimnis zu töten. Wenn sie die Minen mit leeren Händen verlassen, sollte sich in ihren Köpfen die Frage nach dem 'Wer?' und dem 'Warum?' auftun. Erst nachdem diese Fragen in Ardanyan beantwortet wurden, können die Charaktere ihr Glück ein zweites mal versuchen – wenn sie sich trauen...

FARATHIEL

Farathiel ist der Beschützer der Minen. Normalerweise hält er sich mit seinen Kriegern in der Nähe der Brithan-Höhle versteckt. Wenn die Ereignisse in dem Kapitel **Tod an der Strasse** gespielt wurden, entscheidet der Spielleiter, ob er noch in der Nähe ist, oder ob der Orden inzwischen jemand anders geschickt hat. Charaktere, die aus dem Kaer kommen, werden ihm aller Wahrscheinlichkeit nach hier oder auf einem Kontrollgang innerhalb der Minen begegnen. Eine Beschreibung Farathiels ist im Kapitel **Spielleitercharaktere** zu finden.

Was Farathiel weiß...

Sollten die Spielercharaktere Farathiel besiegen, werden sie ihn sicherlich verhören wollen. Doch Farathiel ist ein zäher Brocken. Er verdankt dem Orden sehr viel, und würde für ihn sterben. Um ihn überhaupt zum reden zu bringen, ist eine Charisma-Probe gegen seine Soziale Widerstandskraft notwendig. Doch ein

Durchschnittlicher Erfolg reicht nicht aus, irgendetwas Sinnvolles aus ihm herauszuprügeln.

Auf die Frage woher er kommt und warum er die Charaktere **angegriffen** hat, antwortet er folgendes:

10 **Durchschnittlicher Erfolg:** „*Ha! Die Passionen sind meine Herren und ich habe Euch nicht zu antworten!*“

15 **Guter Erfolg:** „*Die Minen gehören mir und dem Brithan. Ihr habt hier nichts verloren.*“

19 **Hervorragender Erfolg:** „*Die Minen bergen einen wertvollen Schatz – er gehört nicht mir, ich bin nur sein Wächter.*“

24 **Außergewöhnlicher Erfolg:** „*Der Orden hat mich beauftragt, hier über seinen wertvollsten Besitz zu wachen.*“

Wenn Farathiel nach seinen **Auftraggebern** gefragt wird, antwortet er:

10 **Durchschnittlicher Erfolg:** „*Ihr seid Würmer! Tötet mich doch. Ich sage nichts!*“

15 **Guter Erfolg:** „*Meine Freunde sind sehr mächtig. Ihr werdet ihre Macht bald zu spüren bekommen.*“

19 **Hervorragender Erfolg:** „*Ich gehöre zum Kreuz von Ardanyan. Es wird Euer Verderben sein.*“

24 **Außergewöhnlicher Erfolg:** „*Der Orden ist das Gesetz. Ohne seine Zustimmung bewegt sich in dieser Gegend nichts. Wenn ihr nicht flieht, werdet ihr Euch bald auch nicht mehr bewegen...*“

~~Vielleicht weiß Farathiel etwas von den Lehrmeistern der Charaktere...:~~

~~**Durchschnittlicher Erfolg:** „*Ihr habt Lehrmeister? Haahahhahaha!!!*“~~

~~**Guter Erfolg:** „*Sie sind alle so gut wie tot.*“~~

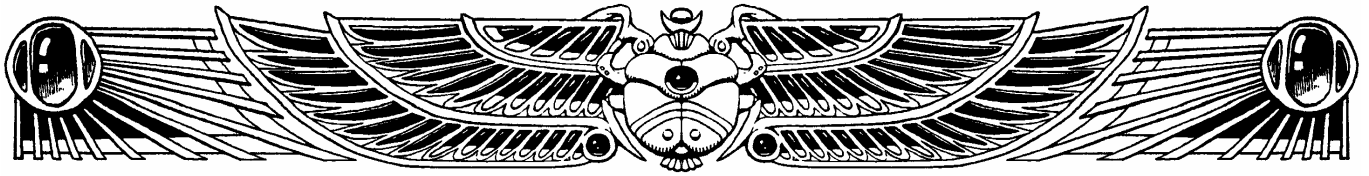
~~**Hervorragender Erfolg:** „*Sie wurden nach Ardanyan gebracht. Wahrscheinlich sind sie bereits tot.*“~~

~~**Außergewöhnlicher Erfolg:** „*Der Orden hält sie im Rathaus von Ardanyan gefangen. Sie werden Raggok geopfert werden.*“~~

DIE UNTEREN MINEN

Die unteren Minen bestehen aus mehreren, natürlichen Höhlen. Diese sind von einer Vielzahl an Pflanzen und kleinen Lebewesen bewohnt, die allesamt das Tageslicht scheuen. Hier wachsen einige Leuchtmoose und vereinzelt auch Lichtkristalle, welche die unteren Minen in ein schummeriges und unheimliches Licht tauchen. An einigen Stellen fingen die Zwerge an, Bergbau zu betreiben (bevor Kaer





Ardanyan ausgehoben wurde) – daher der Name. Inmitten dieser Höhlen befindet sich ein unterirdischer Fluss.

Das Freiheitstor (1): Das Tor ist zu zwei Dritteln vom Wasser verdeckt, die *Caisson*-Tür befindet sich komplett unter Wasser. Die Magie des Tores (und die des *Caissons*) sind mit dem Strom des Flusses verbunden – sobald jemand das Tor von innen öffnet, schließt sich eine *refselenika*-Barriere flussaufwärts, so dass der Fluss praktisch versiegt und nur noch ein kleiner Bach übrig bleibt. Zu beachten ist, dass sich die *Caisson*-Tür automatisch nach zehn Minuten wieder schließt, und die Barriere sich wieder öffnet. An der Stelle, an der der Fluss in die größte Halle eintritt, befindet sich eine Treppe, die es ermöglicht, das hohe Ufer des Kanals zu erreichen, wenn der Fluss kein Wasser führt. Führt der Fluss Wasser, ist die Treppe nur aus nächster Nähe mit einer erfolgreichen Wahrnehmung (8)-Probe zu erkennen.

Zwischen den Schutzrunen des Freiheitstores befindet sich das *kaon-ma*, eine magische Vorrichtung, die es ermöglichen soll, telepathischen Kontakt zu einem der Kaerbewohner aufzunehmen. Diese Vorrichtung wurde von Mangalin und Leldrin außer

Kraft gesetzt und ist unbrauchbar.

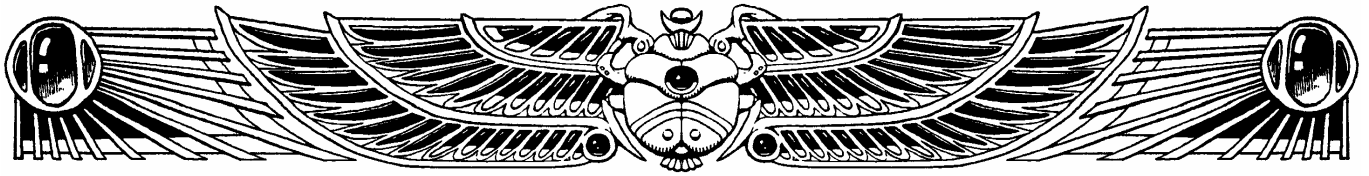
Fluß (2): Der Fluss ist sehr tief und hat eine starke Strömung. Er gehört zu den Sicherheitsvorkehrungen des Kaers, und das Freiheitstor befindet sich – von der Halle aus gesehen – flussaufwärts. Wird man vom Wasser mitgerissen, so landet man einige Stunden später an den Stadtmauern Ardanyans.

Höhle der Finsterrochen (3): Seit einigen Jahren leben hier zwei Finsterrochen (siehe **Grundregelwerk**), die Jagd auf all die Insekten und Kleintiere machen, die in den unteren Minen leben. Sie ziehen gerade ihre Jungen auf, was das Betreten seiner Höhle zu einer gefährlichen Angelegenheit macht...

Wächterrunen (4): Entlang des Ufers befinden sich Wächterrunen, die vor langer Zeit in das Gestein gemeißelt wurden. Diese Wächterrunen dienen dazu, die *refselenika*-Barriere zu aktivieren, um den Fluss versiegen zu lassen. Um die Runen zu aktivieren, muss man sie nur laut vorlesen (was jedem mit einer erfolgreichen Zauberbücher Verstehen (5)-Probe gelingt). Danach verhalten sich die Runen wie ein Wächter-Zauber (**ED**, S. 181), der nach einem

Losungswort fragt. Das Losungswort wissen allerdings nur Mangalin und Leldrin, da sie sich mit dem gestohlenen *Buch der Siegel* aus der Kaerbibliothek befasst haben (diese und die anderen gestohlenen Schriften sind in Mangalin's Haus zu finden). Joran Hardhelm oder andere Ratsmitglieder aus Kaer Ardanyan wissen nicht einmal, dass diese Runen existieren. Die Wächterrunen verfügen über eine Spruchzauberei-Stufe von 17 und eine Wirkung der Stufe 20. Die Kaertore werden allerdings nicht geöffnet, doch man kann ja mal an die Türe klopfen...





Elementare Erde (5): Hinter allerlei Ranken und Gestrüpp befindet sich eine Wand aus Elementarer Erde. Hinter ihr befindet sich der Grenzgang des Kaers. Wir ziehen es vor keine Daten über die Stärke der Mauer anzugeben, denn sie ist für die Spielercharaktere praktisch unzerstörbar (selbst ein mächtiger Dämon würde einige Jahrzehnte brauchen, um sich hier durchzubeißen).

Refselenika-Barrieren (6): Diese Erfindung wurde einst von den T'Skrang gemacht, die so ihre Flussdörfer vor feindlichen Schiffen schützen. Eine *refselenika*-Barriere besteht aus Elementarem Wasser und ist in der Lage zu kontrollieren, wie viel Wasser sie passieren lässt. *Refselenika*-Magie kann für unterschiedliche Zwecke genutzt werden – sei es nun zur Blockade oder Reinigung von Wasser.

DIE HALLEN

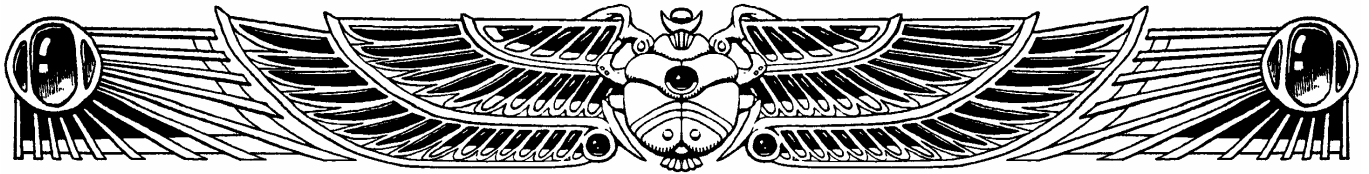
Hier wurde einst hart gearbeitet. Diese Ebene bekam

ihren Namen, weil die Zwerge planten, eine große Halle auszuheben, in der sie ihre Werkstätten (wie z.B. Giessereien, Schleifereien und Schmieden) unterbringen konnten. Die Große Halle ist beinahe fertig geworden, doch der Bau des Kaers brachte alle Pläne durcheinander. Im nördlichen Teil der Mine stieß man auf einen natürlichen Höhlenkomplex, der tief in die Berge hineinführte. Den Zugang zu diesen Höhlen, in denen Kaer Ardanyan schließlich gebaut wurde, versah man mit allerlei Fallen – welche bis heute vom Orden gewartet werden.

Schächte (1): Drei Schächte verbinden die Hallen mit den oberen Minen. Unter den Schachtöffnungen befindet sich jeweils ein kleiner Platz, der einst dazu diente, die Förderkörbe zu beladen. Im nördlichsten Schacht hängt eine Strickleiter.

Die Große Halle (2): Mehrere Säulen halten die Decke der Großen Halle. In der Mitte der Halle





befindet sich ein riesiger Kristall, der über dem Boden schwebt. Das pulsierende, violette Licht des Kristalls erhellt die ganze Halle. Wenn man genauer hinsieht, lassen sich seltsam tanzende Schatten innerhalb des Kristalls erkennen. Auf dem Boden neben dem Seelenfänger liegt das Skelett eines Dämons.

Bei dem seltsamen Kristall handelt es sich um einen Seelenfänger. Er übt eine Anziehungskraft auf magische Lebewesen aus, wie Licht auf Insekten. Sobald ein magisch begabtes Lebewesen den Kristall berührt, 'saugt' dieser die Seele des Wesens aus seinem Körper. Während der Plage wurde ein Dämon von dem Kristall angezogen – seine physikalischen Überreste sind heute noch zu sehen.

Da der Kristall momentan gewissermaßen 'belegt' ist, stellt er für die Abenteurer keine sonderlich große Gefahr dar – außer vielleicht, dass jeder eine Willenskraft (6)-Probe schaffen muss, um seinen Blick abzuwenden.

Der Seelenfänger

Ein Seelenfänger ist eine extrem mächtige, theranische Schutzvorrichtung. Sie wurde entwickelt, um Dämonen von Kaereingängen wegzulocken. Mangalin ist im Besitz einiger Bücher, die beschreiben, wie man mit einer solchen Schutzvorrichtung umgeht, z.B. wie man die gefangene Seele vernichtet, um den Seelenfänger wieder scharf zu machen. Diese Magie wird nur von sehr wenigen Zauberkundigen verstanden, wie etwa den Hütern des Himmels. Im Moment ist nicht einmal Mangalin in der Lage, den Seelenfänger richtig zu bedienen.

Entdeckungsmindestwurf: 26

Magische Widerstandskraft: 26

Entschärfungsmindestwurf: 32

Auslöser: Sobald der Kristall von einem magisch begabten Lebewesen berührt wird, macht der Seelenfänger eine Spruchzauberei-Probe (Stufe 32) gegen die Magische Widerstandskraft des Opfers. Bei einem Erfolg tritt die Wirkung des Seelenfängers ein. Ist die Falle ausgelöst (oder 'belegt'), kann sie keine anderen Seelen fangen. Jedoch werden alle magisch begabten Wesen immer noch von ihr angezogen. Um den Blick von dem Seelenfänger abzuwenden, ist eine Willenskraftprobe nötig. Der Mindestwurf ergibt sich aus der Differenz der Magischen Widerstandskraft des Seelenfängers und der Magischen Widerstandskraft des in ihm gefangenen Opfers.

Initiative: 29

Wirkung: Die Seele des Opfers wird in dem Kristall gefangen – der physikalische Körper stirbt nach wenigen Stunden. Die Seele kann sich nicht selbst befreien, das kann nur ein Zauberkundiger tun, der sich mit dem Seelenfänger auskennt und zudem eine Fadenweben-Probe gegen die Magische Widerstandskraft der Seele schafft. Bei einem Erfolg liegt es in der Hand des Zauberkundigen, die Seele zu befreien oder zu vernichten.

Treppen (3): Diese vermeintlichen Treppen bergen eine große Gefahr, denn sie führen jeweils in eine Grube, die mit einem schweren Gas gefüllt ist. Fackeln verlöschen, wenn sie in die Gruben getragen werden.

Gasgrube

Jeweils zwei Treppen führen in eine Grube, die nichts anderes ist als ein Gang. Der Gang ist mit einem Betäubungsgas gefüllt, welches geruchsneutral, aber schwerer als Luft ist. Jeder kann das Gas bemerken, wenn er den Entdeckungsmindestwurf mit einer Wahrnehmungsprobe schafft.

Entdeckungsmindestwurf: 6

Entschärfungsmindestwurf: Keiner, Luft anhalten genügt.

Auslöser: NA

Initiative: NA

Wirkung: Jede Kampfrunde, die innerhalb der Grube zugebracht wird, verlangt eine Konstitution (6)-Probe. Wird eine solche Probe nicht geschafft, wird das Opfer bewusstlos. Es droht der Erstickungstod – nach einer Anzahl Runden, die der Konstitutionsstufe des Opfers entspricht, nimmt das Opfer in jeder folgenden Runde Schaden. Die Schadensstufe ist 4 plus die Anzahl der Kampfrunden, die das Opfer ohne Luft zugebracht hat. Gegen den Schaden hilft keinerlei Rüstung.

Kleine Halle (4): Diese kleine, natürliche Höhle ist die erste, die von den Minenarbeitern entdeckt wurde. Sie wird von einem unterirdischen Flusslauf gekreuzt. In dieser Halle wachsen allerlei Pflanzen, unter anderem Leuchtmoose und -pilze.

Giftfeilanlage

Entdeckungsmindestwurf: 7

Entschärfungsmindestwurf: 7

Auslöser: Eine Reihe von Druckplatten an Boden und Wand. Sie sind so gut verteilt, dass es kaum möglich ist, nicht auf eine solche Platte zu treten (Geschicklichkeit gegen Mindestwurf 7, um sie nicht auszulösen).

Initiative: 8

Wirkung: Viele kleine Giftpfeile werden auf das Opfer abgeschossen, insgesamt ergibt sich eine Schadensstufe von 12. Wird eine Wunde gerissen, ist das Gift in die Blutbahn des Opfers eingedrungen. Die Giftpfeilfalle hat Munition für 10 solcher Salven.

Giftart: Schwächung (Wahrnehmung)

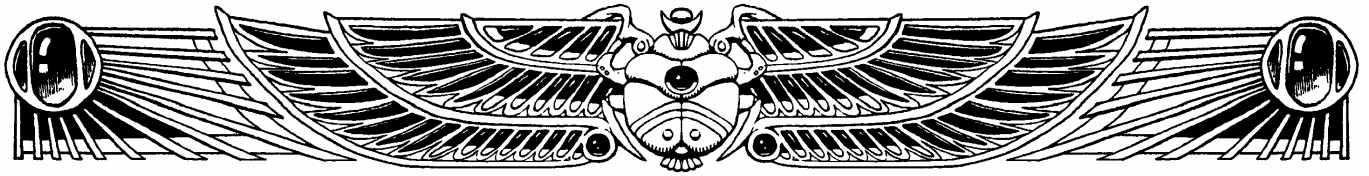
Stufenzahl: 6

Verzögerung: Sofort

Wirkungsdauer: Wirkungsprobe in Stunden

Gang (5): Diese natürliche Felsspalte wurde verbreitert, um einen Zugang zu den tiefer gelegenen Höhlen zu schaffen. Im gleichen Zuge wurde der Gang





mit einem mehrteiligen Fallensystem gespickt, das in seiner Wirkung unübertroffen ist. Jeweils zehn Meter rechts und links von der Klingenfalle befindet sich eine Giftpfeilanlage. Ihre Opfer torkeln meist direkt weiter in die Klingefalle, um dort ein jähes Ende zu finden...

Klingenfalle

Entdeckungsmindestwurf: 7

Entschärfungsmindestwurf: 5

Auslöser: Ein dünner Stolperdraht.

Initiative: 9

Wirkung: Eine Klinge schießt aus ihrer Halterung in der Wand, um alles in Hüfthöhe zu zerschneiden. Jeder, der sich weniger als fünf Schritte von dem Stolperdraht entfernt aufhält, erleidet einen Schaden der Stufe 18. Jeder, der die Initiative gegen die Klingenfalle gewinnt, kann einen Hieb Ausweichen (13)-Wurf versuchen, um nicht getroffen zu werden. Die Klingenfalle ist in der folgenden Kampfrunde wieder scharf, der Stolperdraht spannt sich durch einen Federmechanismus selbst.

DIE OBEREN MINEN

Der obere Teil der Minen verfügte einst über ein Schienensystem, welches die Jahrhunderte nicht überstanden hat. Überall sind allerdings noch Überreste der Schienen zu finden, inklusive einiger verrosteter Loren. Die oberen Minen sind nicht sehr groß, da die Zwerge schon bald begannen, in die Tiefe zu graben. Als das Kaer gebaut wurde, verzichtete man darauf, hier Fallen aufzustellen, um unnötige Aufmerksamkeit zu vermeiden.

Das Kreuz von Ardanyan sah das allerdings anders. Der Orden ließ schwere Türen installieren, um Eindringlinge von den unteren Ebenen der Mine fernzuhalten. Zweitens sollte verhindert werden, dass jemand aus dem Kaer unbeobachtet entwischt. Die Türen sind mit einer magischen Falle gesichert, die ein schweres Fallgitter im Eingangstunnel auslöst. Mindestens zweimal am Tag wird von Farathiel und seinen Kriegern überprüft, ob die Falle ausgelöst wurde oder nicht. In der Vergangenheit hat der Brithan zweimal versucht, Farathiel zu besiegen, aber vergebens.

Höhle des Brithan (1): Hier haust ein Brithan (ED, S. 305). Die meiste Zeit des Tages ist der Brithan auf der Jagd in der näheren Umgebung. Er hat sich an Farathiel gewöhnt, und lässt sich von ihm und seinen Leuten nicht weiter stören. Seitdem er von Farathiel besiegt wurde, hat er sich an die Besuche gewöhnt und lässt sich manchmal sogar kraulen. Wehe aber, ein anderer wagt es, sein Gebiet zu betreten!

Fallgitter (2): Dieses Fallgitter wird ausgelöst, wenn an den Türen auf dieser Ebene herumgepfuscht wird. Die Spitzen des Fallgitters haken im Boden ein. So dass ein Anheben des Gitters unmöglich wird. Die Löcher im Boden können mit einer **Wahrnehmung (10)-Probe** entdeckt werden.

In Richtung der Brithanhöhle befindet sich ein unscheinbares Loch in der Wand (auf der Karte mit einem schwarzen Punkt markiert). Es ist ein Schlüsselloch, das benutzt wird, um die Bodenverankerung des Fallgitters zu lösen, um so die Falle erneut scharf zu machen.

Krilwürmer (3): Im hinteren Teil dieser Ebene befindet sich ein Nest Krilwürmer (ED, S. 325). Sie sind die Ursache für die Plage im Monat Rua, wenn der Schwarm loszieht, um sich mit einer Krillra zu paaren. Der Schwarm vertilgt dabei alles in Sichtweite, bevor er sich in diesem Bau zurückzieht. An sich ist der Schwarm harmlos, solange er nicht provoziert wird, ist er einfach nur ekelhaft. Sollte jemand jedoch laut schreien, mit einer Fackel in diese Höhle laufen oder aus Versehen einen Krilwurm zertreten – sollte er besser zusehen, die oberen Minen zu verlassen. Ein ganzer Schwarm Krilwürmer ist dann nicht nur ekelhaft, sondern auch bösartig. 338 (341)

Im hinteren Teil der Krilwurmhöhle ist ein Loch in der Decke, das den Krilwürmern als Ein- und Ausgang dient. Dieser kann von nutzen sein, wenn die Charaktere nicht mehr an dem Fallgitter vorbeikommen...

Bewacher

Entdeckungsmindestwurf: 10

Magische Widerstandskraft: 10

Entschärfungsmindestwurf: 12

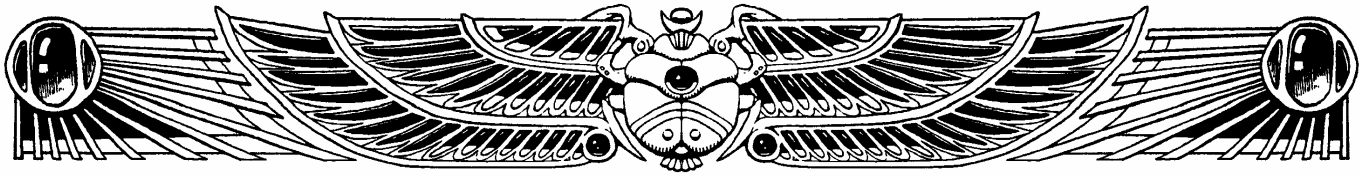
Auslöser: Mangalin justierte den Bewacher so, daß er ihn und die vier anderen Ordensgründer (Argethiel, Jania, Errin und Leldrin) immer passieren läßt. Die Ordensgründer brauchen nichteinmal einen Schlüssel, ihnen wird automatisch geöffnet.

Farathiel verfügt über die Schlüssel. Wird der richtige Schlüssel benutzt (es gibt drei verschiedene, für jede Tür einen), so wird der Bewacher nicht aktiviert. Sobald eine Tür jedoch mit dem falschen Schlüssel oder auf eine andere Weise geöffnet werden soll, macht der Bewacher eine Probe in Spruchzauberei (Stufe 16) gegen die niedrigste Magische Widerstandskraft im Umkreis von fünf Schritten. Ein einfacher Erfolg reicht, um ihn auszulösen.

Initiative: 30

Wirkung: Das Fallgitter fällt herunter und hakt sich im Boden fest. Das Fallgitter löst sich erst wieder aus seiner Position, wenn der Schlüssel der ausgelösten Tür in dem Schlüsselloch gedreht wird (wie unter Punkt 2 beschrieben).





Türen (4): Diese schweren Eichentüren sind mit Eisen beschlagen. Mangalin versah vor langen Jahren alle mit einem Bewacher, der das Fallgitter (siehe oben) auslöst, sobald die Tür nicht mit dem dafür vorgesehenen Schlüssel geöffnet wird. Farathiel trägt diese Schlüssel immer bei sich.

Schächte (5): Diese Schächte führen in die Hallen (siehe oben). Früher einmal, als in den Minen noch gearbeitet wurde, gab es hier einen Fahrkorb und mehrere Winden. Inzwischen sind all diese der Zeit zum Opfer gefallen. Der Orden bewahrt in der Nähe eines jeden Schachtes Strickleitern auf, um seinen Anhängern die Möglichkeit zu geben, die anderen Ebenen zu erreichen. Farathiel ist zu faul, jedes Mal eine Strickleiter herauszuholen und diese nach einem Kontrollgang wieder zusammenzulegen und zu verstecken. Daher nimmt er die Strickleiter im nördlichsten Schacht nur ab, wenn er weiß, dass ein ranghöheres Mitglied vorbeikommt.

LETZTE RETTUNG

Wie bereits erwähnt, sind die Minen ein Hindernis, mehr nicht. Es sollte den Charakteren mit einiger Mühe gelingen, sie zu betreten und wieder zu verlassen ohne zu sterben. Die zahlreichen Fallensysteme machen dies natürlich nicht leicht, und ein besonders hoher Schadenswurf kann das Ende bedeuten.

Es ist dem Spielleiter wie immer freigestellt, die angegebenen Werte zu modifizieren, um sie seiner Gruppe anzupassen. Alternativ kann er auch Fallensysteme entschärfen, indem sie von den Lehrmeistern des Kaers ausgelöst wurden oder einfach nur kaputt sind und nicht richtig funktionieren.

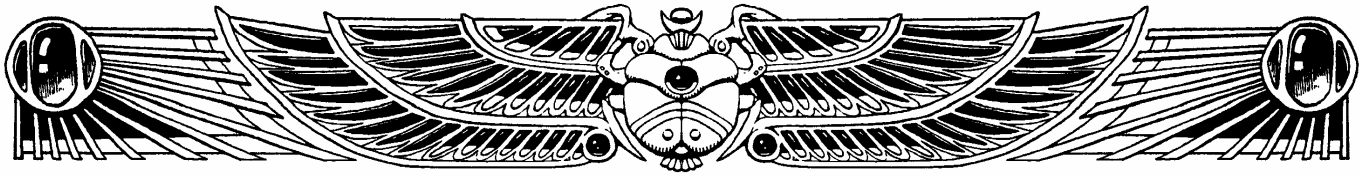
Es sollte unmöglich sein, dass Kaer von außen zu öffnen – unabhängig davon ob die Charaktere im Kaer gestartet sind oder von anderswo kommen. Charaktere aus dem Kaer sind also gezwungen, die Minen zu verlassen, um nach ihren Lehrmeistern zu suchen. Die Schutzvorrichtungen der Theraner sind sehr mächtig, und können nur von wenigen Leuten richtig bedient werden. Wenn Charaktere von außerhalb wissen, wonach genau sie suchen, sollten sie es auch entdecken können...

Es ist möglich, die Aufmerksamkeit der Kaerbewohner zu erregen, wenn die Wächterrunden mit dem richtigen Lösungswort versorgt werden. Der Spielleiter sollte selbst

entscheiden, ob die Kaerbewohner überhaupt auf ein Anklopfen am Freiheitstor reagieren. Ersten erwartet Joran Hardhelm, mit dem *kaon-ma* kontaktiert zu werden, und zweitens ist Leldrin im Kaer, und seine Illusionen können aus dem harmlosen Klopfen zum Beispiel ein markerschütterndes Gebrüll machen – oder es ganz verschwinden lassen.

Farathiel ist ein nicht unwichtiger Faktor in diesem Kapitel. Er ist die Verbindung zum Orden. Farathiel versucht, alle Charaktere gefangen zu nehmen, indem er sie bewusstlos schlagen lässt. Wird er selbst in die Flucht geschlagen, weiß der Orden von den Charakteren und unternimmt entsprechende Schritte. Sollte der Elf schon in dem Kapitel **Tod an der Strasse** (s. 33) abgedankt haben, hat der Orden sicherlich Ersatz geschickt (natürlich nur unter der Voraussetzung, dass der Orden von diesem Ereignis weiß).





DIE STADT

"Ihr schuldet mir eine Mahlzeit im Roten Raben."

- Wuschwusul, T'Skrang Schwertmeister

Dieses Kapitel enthält eine Beschreibung der Stadt Ardanyan. Neben der Geschichte der Stadt sind auch die wichtigsten Gebäude und Personen beschrieben. Das hier präsentierte Material ist nur für die Augen des Spielers bestimmt, denn hier findet sich die wahre Geschichte der Stadt. Was der Volksmund über die Stadt Ardanyan zu sagen hat, finden Sie in dem Kapitel **Gerüchte und Legenden**, s. 68.

Selbst wenn man von ihrem Reichtum absieht, ist Ardanyan keine Stadt wie jede andere. Ihre Bewohner leben in absoluter Sicherheit, denn neben massiven Stadtmauern beschützen sie schlagkräftige Stadtwachen. Der Reichtum Ardanyan's lockt immer wieder Banditen oder Ork-Brenner an, doch bis jetzt hat es noch niemand geschafft, die Stadt zu erobern. Das viele Geld des Stadtrates ist auch Quelle für zahlreiche Gerüchte, die in der Umgebung der Stadt ihre Runde machen.

Die Stimmung in Ardanyan ist relativ friedlich, da die meisten Reisenden hier Proviant fassen und etwas Handel betreiben, bevor sie weiterziehen. Doch unter der ruhigen Oberfläche verbirgt sich eine starke Strömung, welche die Charaktere mitzureißen droht. Die Geheimnisse der Stadt sind nur einem eingeschworenen Kreis von Leuten bekannt, und wenn jemand in der Stadt die falsche Frage stellt, war es wohlmöglich seine letzte...

DIE GESCHICHTE BISHER

Als die erste Expedition die Oberfläche erreichte, stellten die beteiligten Adepten fest, dass die Plage ein Ende genommen hatte. Doch das Kreuz von Ardanyan – zu welchem der Großteil der Expedition gehörte – war nicht gewillt, die freudige Nachricht mit den Kaerbewohnern zu teilen. Nach einem heftigen Kampf – den nur die Mitglieder des Ordens überlebten – entschloss sich Leldrin, allein in das Kaer zurückzukehren.

Als Leldrin seinen Freunden Lebewohl sagte, schwören die Adepten bei ihrem Blut, sich zwei Jahrzehnte später an diesem Ort wieder zu treffen, um die Früchte ihrer Arbeit zu genießen.

Leldrin begann im Kaer seinen Plan in die Tat umzusetzen. Er deaktivierte – mit Hilfe der

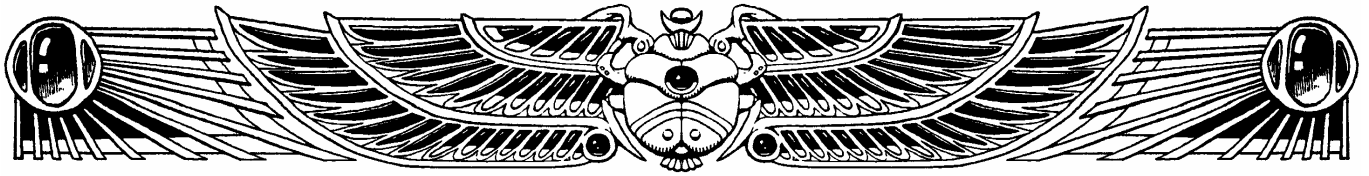
gestohlenen Schriften aus der Bibliothek – einen Teil der Schutzrunen. Mit Hilfe von permanenten Illusionen täuscht er – auch heute noch – die anderen Magier. Im Laufe der Jahre ließ er von seinen neuen Jüngern einen geheimen Tunnel graben, der die deaktivierten Schutzrunen durchbrach und an die Oberfläche führte. Nur die loyalsten und fanatischsten dieser Arbeiter überlebten.

Der Rest des Ordens – bestehend aus Argethiel, Mangalin, Errin und Jania – erkundete unterdessen Barsaive. Das Land hatte sich noch nicht von der Plage erholt und nur wenige Kaers und Zitadellen waren wieder geöffnet. Unter anderem suchten die Elfen nach Hinweisen, die andere Leute zum Kaer führen konnten. Aus den gestohlenen Schriften aus der Kaerbibliothek wussten sie zum Beispiel, das in der Großen Bibliothek von Throal ein Verzeichnis existierte, in dem – unter vielen anderen – die Position des Kaers eingetragen war. Sie fanden aber auch alte Handelsverträge, die einst zwischen den Handelshäusern Throals und einigen Familien des Kaers abgeschlossen wurden. Es dauerte einige Jahre, doch mit etwas Geschick, Glück und Magie gelang es dem Orden, alle Beweise zu vernichten, die sie finden konnten. Nach vielen Jahren kehrten die Adepten – kurz nach dem Krieg gegen Thera (um 1449 TH) – zu den Ruinen Ardanyans zurück. Dort fanden sie ihren Freund Leldrin, der seine Vorbereitungen bereits vollendet hatte.

Gemeinsam baute man an Ort und Stelle ein Haus, um den Tunneleingang zu verbergen. Die Ruinen der ehemaligen Stadt waren ideal zum Wiederaufbau – ganz in der Nähe hatte sich tatsächlich die ehemalige Handelsroute wieder etabliert, und die Zwerge Throals waren drauf und dran, die alten Pläne über den Brückenbau bei Tansiarda in die Tat umzusetzen.

Der Orden entschloss sich, einen Fährdienst einzurichten. Es gab zwar eine Furt weiter südlich, doch gegen ein gewisses Entgelt waren die meisten Karawanenführer bereit, einen Reisetag zu sparen. Aus dem Haus wurde schnell ein Gasthaus, denn immer mehr Handelreisende beschlossen, hier Rast zu machen. Bald wurden weitere Häuser gebaut, weil sich einige Händler mit den Elfen geeinigt hatten, hier einen permanenten Rast- und Handelsposten zu errichten.





Der Ruf der Siedlung verbreitete sich wie ein Lauffeuer – und einige Orkbrenner des Whargschädelstammes bekamen ebenfalls Wind davon. Es war nur eine kleine Gruppe des Stammes, die alle paar Monate in die Siedlung einfiel, um sich mit Vorräten und Gold zu versorgen. Es dauerte nicht lange – und Argethiel kehrte mit einem Upandal-Questor und Arbeitern aus Tansiarda zurück, um einen Wall zu errichten, der die Siedlung vor den Orkbrennern schützen sollte. Der Wall wurde fertig gestellt, und aus der Siedlung war inzwischen ein Dorf geworden – man beschloss, diesem Ort einen Namen zu geben. Die Elfen wählten den Namen Ardanyan – sie hofften, damit die alte magische Struktur der Ruinen wiederherzustellen. Aus der Taverne wurde das Rathaus – aus zwei Gründen: erstens, es war das älteste Gebäude Ardanyans und verdiente es damit, als Rathaus benutzt zu werden, zweitens fürchtete das Kreuz Ardanyans, sein geheimer Tunnel unter der Taverne könnte von neugierigen Gästen entdeckt werden.

Als die Whargschädel zurückkehrten, staunten sie nicht schlecht – aus der Siedlung war eine kleine Festung geworden. Auf dem Wall, der Ardanyan umgab, stand zudem noch ein massiver Zaun aus Baumstämmen. Die Orks waren nicht in der Lage, diese Festung einzunehmen – dafür war ihre Zahl zu gering.

Der Zuwachs an neuen Bürgern war enorm – die Orkbrenner waren zurückgeschlagen worden, dass war mehr als ein guter Grund für viele, sich hier niederzulassen. Außerdem war der Stadtrat – oder auch das Kreuz von Ardanyan – auf einen Großangriff der Whargschädel eingerichtet. Errin und Jania bildeten eigens eine Truppe von Leuten aus, die sich zum Schutze Ardanyans verpflichteten – die erste Stadtwache. Mangalin war sogar in der Lage, zwei alte Feuerkanonen zu erstehen, die mühsam vom Schlingenfluß nach Ardanyan geschafft wurden.

Wie Ardanyan bekannt wurde

Im darauf folgenden Jahr kehrten die Orks zurück – unter der Führung von Ghatz Blutaue, dem damaligen Häuptling des Whargschädelstammes. Ghatz hatte von der kleinen Festung gehört – und war verwundert über den heftigen Widerstand. Die Handelsroute war die Haupteinnahmequelle der Whargschädel. Ardanyan war Ghatz ein Dorn im Auge, denn er betrachtete alle Karawanen in diesem Gebiet als persönliches Eigentum.

Noch am Tag seiner Ankunft befahl er, Ardanyan zu vernichten. Es waren viele Orks – beinahe der halbe

Stamm, doch Ardanyan hatte alle Asse im Ärmel: die leicht erhöhte Position der Festung, die beiden Feuerkanonen auf dem Dach des Rathauses und ein paar dutzend Bogenschützen, und genauso viele Kämpfer innerhalb des Walls. Der Kampf dauerte etwa einen halben Tag – bis der Whargschädelstamm sich zurückzog. Es war ihnen nicht gelungen, die Festung zu stürmen – und Ghatz Blutaue war im Kampf gefallen. Sein Nachfolger, Rovk – Vater von Karak Blutaue, dem heutigen Häuptling der Whargschädel – zog es vor, einen Bogen um Ardanyan zu machen. Der Tod von so vielen Stammesmitgliedern rechtfertigte keinen weiteren Angriff.

Nachdem das bekannt wurde explodierte Ardanyan förmlich – zahlreiche weitere Leute ließen sich nieder, um Felder zu bestellen oder beim Wiederaufbau der alten Stadtmauer zu helfen. Der Fährdienst wurde durch eine Brücke ersetzt, die unter Planung der Upandal-Questoren wieder aufgebaut wurde. Die Bogenschützen und Kämpfer, die Ardanyan so gut verteidigt hatten, taten dies weiterhin. Zusätzlich begann Errin, seine Krieger an Karawanen zu vermieten, um diese zu beschützen – ein sehr erträgliches Geschäft, wie sich herausstellen sollte.

Der Wall reichte bald nicht mehr aus, um alle Bewohner Ardanyans zu beherbergen, also entschloss man sich, hier nur noch die wichtigsten Gebäude stehen zu lassen, und einen festen Marktplatz einzurichten. Die alte Stadtmauer war schon bald fertig – und aus Ardanyan war tatsächlich eine Stadt geworden, die einen Ruf wie Marrek oder Merron hatte.

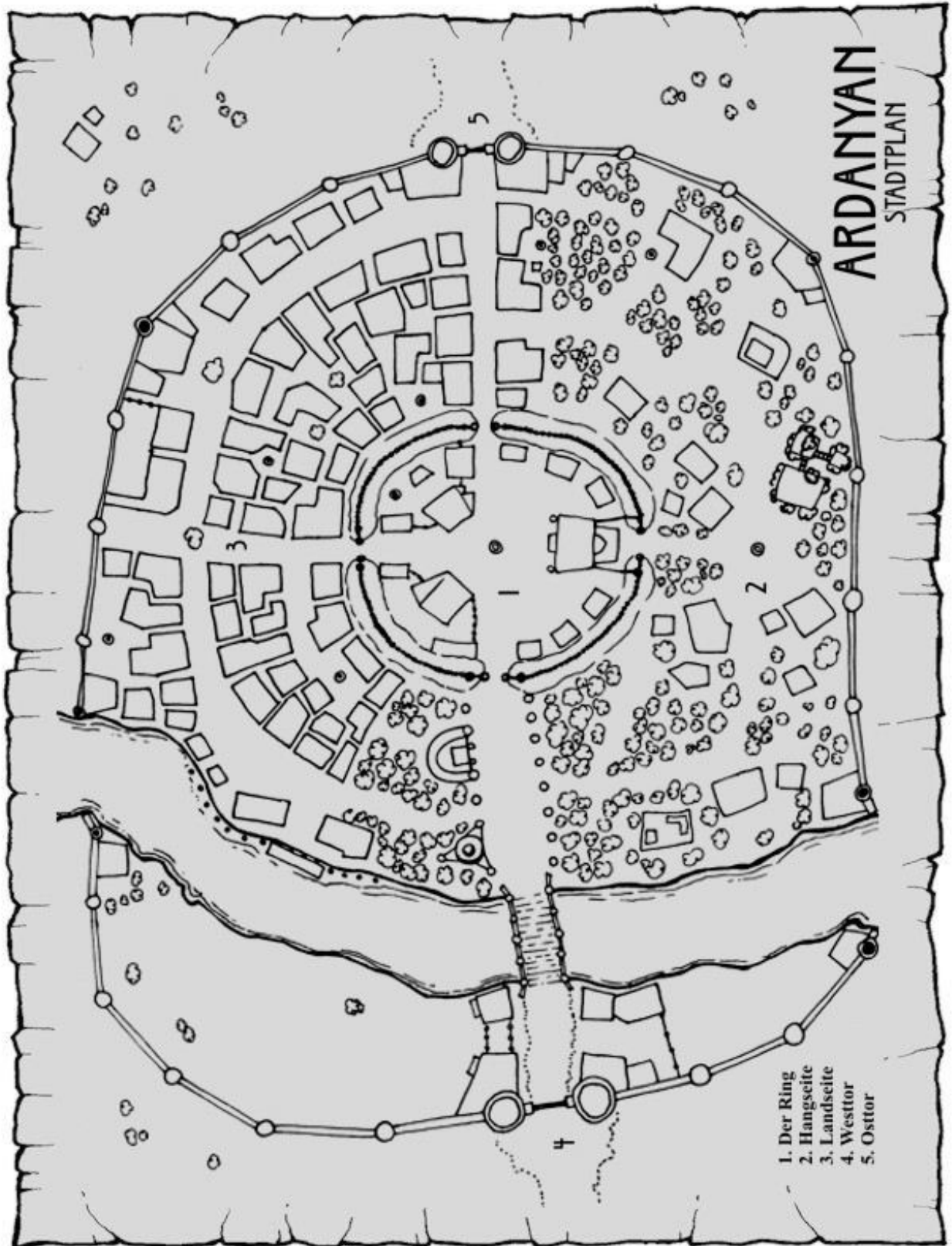
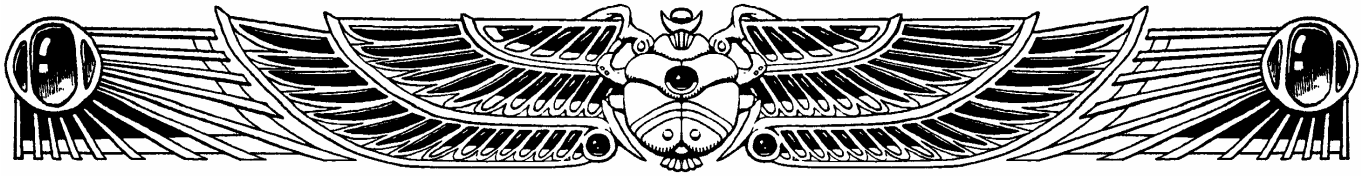
Argethiel der Waffenschmied ließ eine eigene Schmiede errichten, in der er Lehrlinge ausbildete, bevor er sich zur Ruhe setzte. Heute ist er der Vorsitzende des Stadtrates, und ist nur noch selten in seiner Schmiede zu sehen.

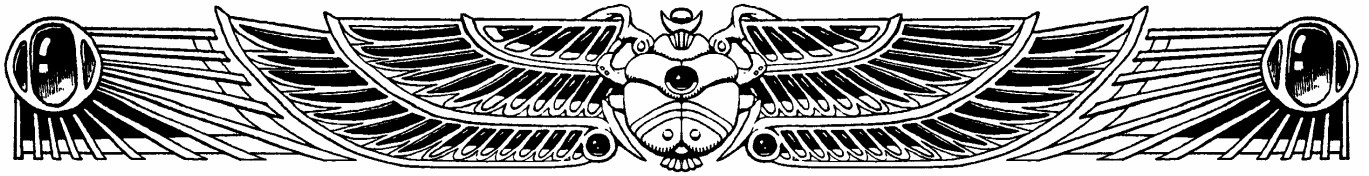
Mangalin der Magier hatte nur wenige Lehrlinge, da er sich bald in seinem Reichtum verlor. Diejenigen, die er ausbildete, sind heute Ordensmitglieder. Er gilt bei den Bürgern als wahnsinnig – sie erzählen oft von seinen Schreien, die in stillen Nächten aus seinem Haus zu hören sind.

Jania ist heute die Anführerin der Stadtwache, während sich Errin um den Durstigen Drachen kümmert, die größte Taverne der Stadt.

Zusammen mit Leldrin bilden sie den Kopf des Ordens, das Kreuz von Ardanyan. Sie sind Raggok hörig und ziehen im Hintergrund die Fäden. Leldrin ist nur selten in der Stadt zu sehen – Reichtümer haben keine Bedeutung für ihn, er erfreut sich dem Resultat seiner Rache vor Ort...







DIE STADT

In der Stadt geschehen – seit ihrer Namensgebung – seltsame ‚Wandlungen‘ (so werden sie von den Bürgern genannt). Viele Gebäude, die direkt auf den Ruinen gebaut wurden, haben seit ihrem Bau ihr Aussehen geändert – ohne dass ein Namensgeber seine Finger im Spiel hatte. Die Gebäude veränderten sich quasi über Nacht, und zeigten am nächsten Tag ihr neues Gesicht. Die Häuser sind schöner und prachtvoller als vorher. Die Wiederaufgebauten Stadtmauern sehen ebenfalls anders aus, als die Questoren Upandals es planten – sie sind stärker, eindrucksvoller und aus härterem Gestein. Diese ‚Wandlungen‘ sind ein Rätsel für diejenigen, die sich damit beschäftigen – sie ahnen alle nicht, was dahinter steckt.

Direkt durch das Zentrum der Stadt verläuft die Hauptstraße, sie verbindet das Westliche mit dem Östlichen Stadttor. Direkt hinter dem Westtor befinden sich einige Wiesen, auf denen die Zugtiere der Karawanen weiden dürfen. Neben den Stallungen gibt es hier auch Werkstätten, die sich um die Wagen und kaputte Räder kümmern. Über die große Brücke gelangt man in die eigentliche Stadt, die in drei Stadtteile aufgeteilt ist. Da ist zum einen der **Ring**, in dem sich der Marktplatz, das Rathaus und der Durstige Drache befinden. Dies ist der älteste Teil Ardanyans, der seinen Namen von dem ringförmigen Wall geerbt hat, der ihn immer noch umgibt. Zum anderen ist da die **Hangseite**, der Teil der Stadt, in dem sich die Reichen niedergelassen haben, um ihre Villen zu bauen. In **Landseite** wohnen die Bauern und Bürger, die sich um die Versorgung der Stadt kümmern, in dem sie die umliegenden Felder bestellen.

Westtor (1): Reisende aus Throal und Märkteburg erblicken die beiden prachtvollen Wachtürme des Westtores als erstes. Die Stadtmauer auf dieser Flussseite und die Wachtürme wurden errichtet, um die Brücke zu beschützen.

Osttor (2): Weniger Prunkvoll als das Westtor, führt das Osttor den Reisenden am Friedhof Ardanyan's vorbei. Danach zieht die Straße an einigen Feldern und Bauernhöfen vorbei, immer in Richtung Tansiarda.

Friedhof (3): Die Toten der Stadt finden hier ihre letzte Ruhestätte. Nach einer Ratsentscheidung wurde der Friedhof aus den Stadtmauern verbannt, nachdem einst ein Geisterbeschwörer mit einigen Skelettkriegern

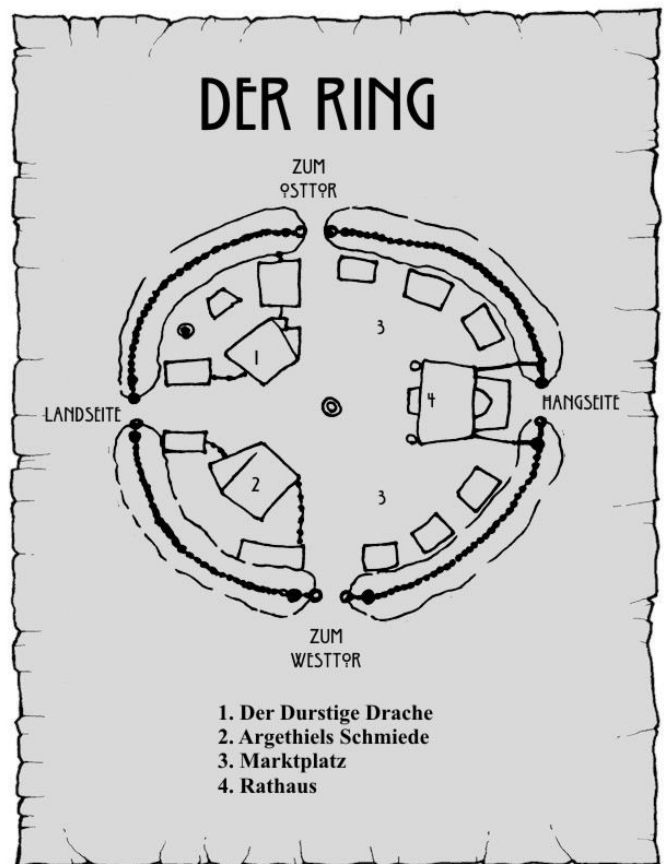
des alten Friedhofs in Hangseite ein Handelshaus aufsuchte, dass ihn geprellt hatte...

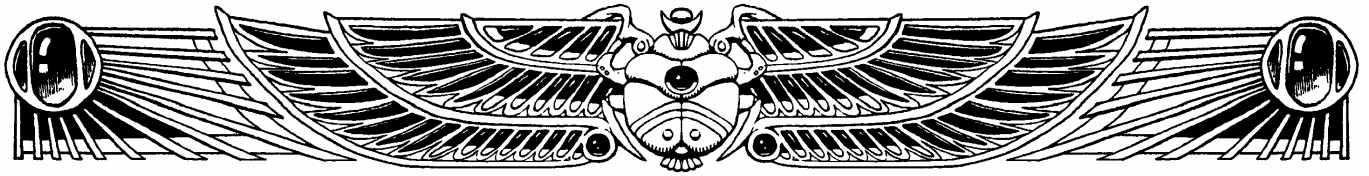
Stadtmauer: Die Stadtmauer hat sich seit ihrem Bau verändert, Upandal-Questoren behaupten sogar, dass das Gestein nicht mehr dasselbe ist. Die wohl glaubwürdigste Theorie ist die, dass der Name der Stadt dem alten gleicht und die magische Struktur der Stadt sich der alten anpasst.

Neben den vier großen Wachtürmen an den Toren gibt es eine Reihe weiterer Wachtürme. Vier davon stehen an den Stellen, wo der Fluss die Stadtmauer passiert, und jeweils einer in Landseite und Hangseite. Jeder dieser kleinen Wachtürme hat eine eigene kleine, angebaute Kaserne, der eine feste Wachmannschaft zugeordnet ist. Die Wachleute ohne Familien wohnen meist hier.

DER RING

Ein alter Wall aus Erde und Steinen diente einst zur Verteidigung gegen die Orkbrenner des Whargschädelstammes und andere Banditen. Dicke Pfähle aus Baumstämmen bilden eine Wand, die auf





dem Wall steht. Einige Pfähle tragen die Namen derer, die in dem Kampf gegen die Orkbrenner gefallen sind. Der Wall ist heute mit Gras bewachsen. Innerhalb des Ringes befinden sich die ältesten Gebäude Ardanyans.

Der Durstige Drache (1): Diese Taverne wird von Errin geführt, einem ehemaligen elfischen Schwertmeister. Errin ist Mitglied des Stadtrates. Im Durstigen Drachen übernachten nur die reichen Karawanenführer und ihre Leibwächter. Es ist ein guter Platz wenn Adepten nach einem Auftraggeber suchen, denn Errin vermittelt nebenbei Begleitschutz für Karawanen. Im Gegensatz zur Markaufsicht vermittelt er nur Adepten, die einen bestimmten Ruf haben. Dabei verfolgt er rigoros eigene Ziele, und es ist nicht selten dass seine Adepten nebenbei auch noch andere Aufträge mit auf den Weg bekommen.

Argethiel's Schmiede (2): Obwohl Argethiel selbst nicht mehr schmiedet, trägt diese Schmiede seinen Namen. Er selbst kümmert sich nur noch selten um das

Geschäft, da er Vorsitzender des Stadtrates ist. Die Schmiede wird von Handreaux geführt, einem ehemaligen Lehrling Argethiels. Handreaux ist selbst ein Ordensmitglied. Die Schmiede fertigt neben den nötigen Hufeisen und Beschlägen auch alle Waffen und Rüstungen für die Stadtwachen.

Marktplatz (3): Direkt am Wall befinden sich die festen Geschäfte Ardanyans, während auf dem großen Platz die Stände jeden Tag wechseln. Jede Karawane, die auf der Route zwischen Throal und Tansiarda reist, hat meist einen eigenen Wagen, der während der Rast in Ardanyan auf dem Marktplatz aufgestellt wird. Die sechs festen Geschäfte verkaufen unter anderem die Waren, welche in Ardanyan gefertigt werden, und ein paar zusätzliche Dinge. Beinahe jedes Haus unterhält einen eigenen Karawanenzug.

Rathaus (4): Das Rathaus Ardanyans ist eine Pracht. Einst war es eine kleine Taverne, die im Laufe der Jahre immer vergrößert wurde. Als der Wall gebaut wurde, fürchtete der Orden, dass der Tunneleingang unter dem Haus entdeckt werden könnte, also funktionierte man die Taverne in ein Rathaus um und baute eine neue Taverne. Im Keller befindet sich ein geheimer Schrein Raggoks und der Tunnel in die Minen des Kaers. Im Erdgeschoss befindet sich die Handelsgilde und Marktbrigade. Auf dem Dach sind zwei Feuerkanonen zu sehen, die Banditen schon aus der Entfernung Furcht einflößen...



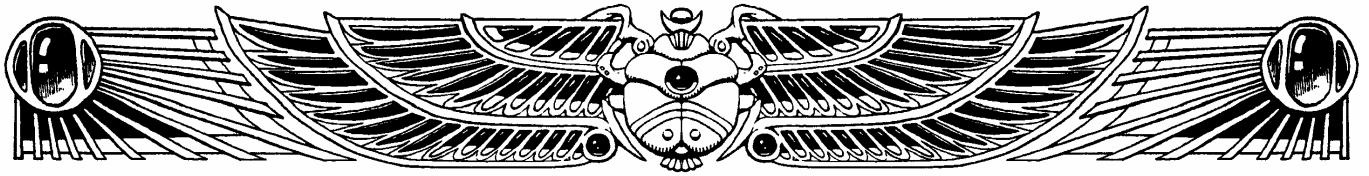
DIE VILLEN DER HANGSEITE

Der Süden der Stadt wird von einem großen, steinigen Hügel dominiert. Auf ihm stehen nur wenige Häuser, und mit Hilfe von Jaspree's Magie wurden zahlreiche Bäume gepflanzt und deren Wachstum beschleunigt. Hier wohnen – in einem guten Dutzend Villen – die Reichen Ardanyans.

Der Goldweg (1): Dieser Weg erinnert an einen Waldweg, und er führt von der Brücke über den Hügel zum westlichen Tor. Zahlreiche andere Wege und Pfade gehen von dem Goldweg ab und führen zu den prunkvollen Villen. Auf halber Strecke kreuzt der Weg den Platz der Gründer.

Platz der Gründer (2): Mitten auf dem Platz der Gründer steht ein großer Springbrunnen. In der Mitte des Brunnens ist Ardanyan als Miniaturstadt nachgebaut, während sich auf dem äußeren Rand zahlreiche Orkreiter abgebildet sind, die Ardanyan





niemals erreichen können. Den Hügel hinab geht es direkt zum Ring. Durch das Tor ist nur der Hinterhof des Rathauses zu erreichen. Der Hof ist immer bewacht, und das Tor ist meist geschlossen.

Omasu's Landhaus (3): Direkt am Ufer des Flusses steht ein riesiges Steinhaus. Es ähnelt eher dem Haus eines Riesen, das niemals fertig gestellt wurde, denn es hat weder Fensterläden noch Türen. Es ist eines der Landhäuser des Obsidianerhändlers Omasu, dem legendären Besitzer der Überland-Handelsgesellschaft. Seine Besuche sind eher selten, doch wenn er in der Stadt ist, ist er das Thema des Tages. Dieses Haus dient auch als Zuflucht für jeden Obsidianer, der durch die Stadt kommt. Die Gasthausbesitzer Ardanyans sind froh darüber, denn so werden Schäden an ihren hölzernen Einrichtungen vermindert.

Zum Stummen Schrei (4): Nicht weit vom Platz der Gründer befindet sich die Taverne Zum Stummen Schrei. Hier werden die besten Gerichte und Weine serviert, die sich nur wenige leisten können. Händler, Aristokraten und hochrangige Adepten finden hier immer einen Tisch. Es muss wohl nicht erwähnt werden, dass die Preise horrend hoch sind.

Mangalin's Residenz (5): Der Turm von Mangalin's Residenz ist – durch seine Lage – das höchste Gebäude der Stadt. Auf seiner Spitze prangt die Flagge mit dem Wappen Ardanyans, die auch noch aus der Entfernung gut zu sehen ist. Früher einmal hatte Mangalin zwei Lehrlinge, die er zu Magiern ausbildete, doch mit seinem wachsenden Reichtum hielt er es bald nicht mehr für nötig, sich irgendwelche Arbeit zu machen. Heute erscheint Mangalin nur noch zu den wichtigsten Ratsversammlungen, den Rest der Zeit verbringt er in seinem Haus. Es gibt viele dunkle Gerüchte über den wahnsinnigen, alten Magier, denn er hat keinerlei Köche oder Putzfrauen angestellt, die sich um seine Residenz kümmern.

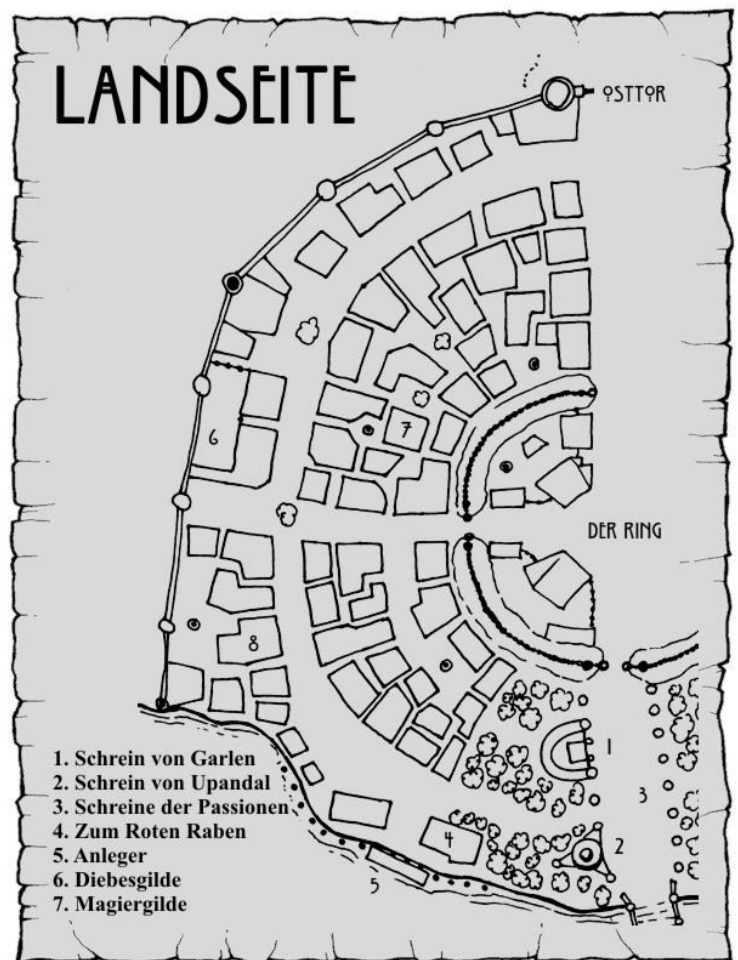
Früher war Mangalin der Vorsitzende der Magiergilde, doch er legte sein Amt ohne Angabe von Gründen nieder. Seither residiert die Magiergilde in Landseite.

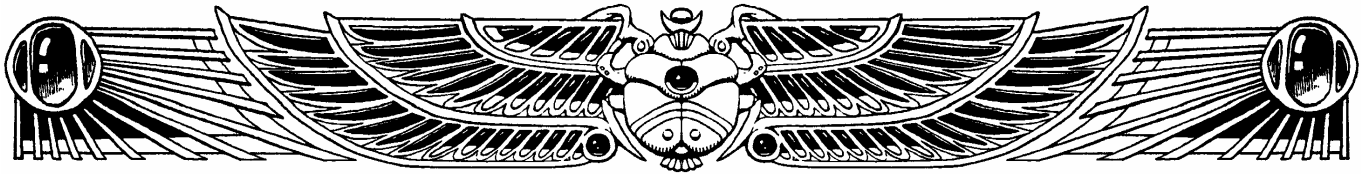
Argethiel's Residenz (6): Im Gegensatz zu Mangalin ist Argethiel eher selten zuhause, denn er befindet sich die meiste Zeit im Rathaus oder auf Reisen. Im Hof seiner Residenz hat er eine kleine Schmiede, die nur er selbst benutzt.

Errin und Jania's Residenz (7): Die drei Häuser von Errin und Jania sind wohl die auffälligsten in Hangseite. Beide Elfen sind Ratsmitglieder. Mit der Hilfe eines hochrangigen Jaspree-Questors und eines Upandal-Questors gelang es ihnen, ihre Häuser in den Stämmen dreier riesiger *sol'Than*-Bäume zu errichten. Die Rinde dieser Bäume ist so hart wie Stein, während ihr Kern aus ganz weichem Holz besteht. Während der Plage waren diese Bäume eingegangen.

DIE BÜRGERLICHE LANDSEITE

Die Heimat der Bürgerlichen ist zwar weniger prächtig als Hangseite, aber dennoch hübsch. Zwischen der Brücke und dem Ring befinden sich zwei Tempel und zahlreiche Schreine für alle Passionen. Die Bewohner von Landseite behaupten fest, dass diese Ansammlung von Heiligtümern schon immer Teil Landseites war, während die Reichen aus Hangseite der Meinung sind, dass der Park, in dem die Tempel





stehen, noch zu Hangseite gehört. Es ist noch nie zu einem ernsthaften Streit gekommen, dennoch kann sich ein Fremder wundern, wenn er fragt, in welchem Viertel sich die Tempel befinden und dann zwei verschiedene Antworten bekommt.

In Landseite wohnen hauptsächlich Bauern und Arbeiter, obwohl sich auch schon einige Adepten hier niederließen. Das Viertel ist sehr ruhig, doch wenn die Nacht hereinbricht, sollte man einige Gassen und Hinterhöfe meiden. Durch die vielen Karawanen hat sich eine starke Diebesgemeinde entwickelt, die in Landseite ihre Gilde hat.

Tempel von Garlen (1): Der größte Tempel Ardanyan's ist Garlen gewidmet. In den Hallen des Tempels finden sich zahlreiche Betten für Kranke und Verletzte, sowie alchemistische Labore zur Herstellung von Heiltränken, Salben und anderen Tinkturen.

Tempel von Upandal (2): Die Questoren des Upandal-Tempels sind für die Brücke verantwortlich. Ein Teil des Brückenzolls fließt in die Kassen des Tempels, der viele große Architekten hervorgebracht hat.

Schreine der Passionen (3): Jede Passion hat einen eigenen Schrein, an denen die Bürger und Reisenden beten können. Die wahnsinnigen Passionen haben auch Schreine, werden jedoch gemieden. Warum diese Schreine errichtet wurden, ist unbekannt.

Zum Roten Raben (4): Dieses große Gasthaus ist der erste Anlaufpunkt für zahlreiche Karawanenbegleiter und normale Reisende. Das Gasthaus wird von dem T'Skrang Hchal'Tssan betrieben, der aus den Fischen des Flusses wahrhaft hervorragende Speisen bereitet.

Anleger (5): Hier ist ein Anleger, der meist von den Fischerbooten der Stadt genutzt wird. Es gibt einige kleine Schiffe, die von Ardanyan aus mit den Siedlungen des Schlingenflusses handeln. Leider ist dieser Nebenarm für die großen T'Skrang Fluss-Schiffe zu klein, so dass dieser Handelszweig wohl niemals übermäßig ertragreich werden könnte.

Hauptquartier der Stadtwache (6): Hier befinden sich neben den Ausbildungsräumen auch die Stallungen der Stadtwache. Jania bildet heute immer noch selbst aus, wobei sie sich aber nur um die Adepten kümmert. Dies ist der Ort, an dem Jania am häufigsten anzutreffen ist. Es lohnt sich zu wissen, dass Jania gleichzeitig die Oberste Richterin in Ardanyan

ist. Es gibt kurioserweise weit und breit keinen einzigen Mynbruje-Questor...



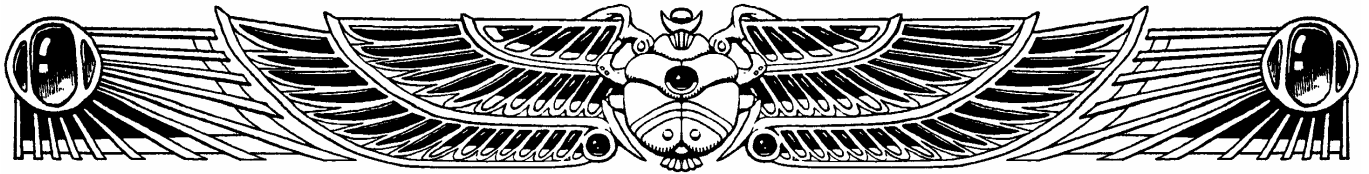
Ein Teil des Hauptquartiers besteht aus Gefängniszellen. Hier sitzen all die Verbrecher, die nicht zur Sklavenarbeit verurteilt wurden. Besondere Häftlinge werden in den kleinen Zellen im Rathaus verwahrt.

Diebesgilde (7): Die Diebes-Gemeinde Ardanyans ist besonders frech, denn ihr Hauptquartier liegt direkt gegenüber dem Hauptquartier der Stadtwache. Hier organisieren die Diebe der Stadt ihre Verbrechen. Durch einen Spion in der Handelsgilde ist es ihnen möglich, Details über alle geplanten Karawanen zu beschaffen, die Ardanyan passieren. Sie wissen Bescheid über Ladung, Bewaffnung und Fahrpläne und verkaufen diese Informationen an die Whargschädel. Aristokraten und Handelsreisende, die offiziell in die Stadt kommen, finden sich meist ohne Schmuck wieder – die Diebesgilde plant in solchen Fällen von langer Hand.

Diebe, die der Stadt einen Besuch abstatten, sollten gut aufpassen, denn die Diebesgilde wacht wie ein Drache über ihre Stadt. Wer von der Stadtwache beim Stehlen erwischt wird, verliert nur seine Hände. Wer ohne Erlaubnis der Diebesgilde beim Stehlen erwischt wird, verliert meist sein Leben.

Magiergilde (8): Es gibt nur wenige Magier in Ardanyan. Die Magiergilde hat keine rechte Machtposition in der Stadt, vielleicht weil Mangalin damals sein Amt einfach niederlegte. Halizum ist sein Nachfolger; ein alter, gebrechlicher Mensch, der es sich zur Aufgabe gemacht hat, die Wandlungen zu begründen. Seiner Meinung nach entstehen die durch die magische Struktur der Stadt, die sich seit ihrer Gründung gebildet hat. Die anderen Zauberkundigen gehen ihren eigenen Beschäftigungen nach, sie treffen sich hier nur, um gemeinsame Projekte zu erforschen oder um in der Gildenbibliothek zu lesen.





ORGANISATIONEN

Ardanyan ist Heimat des Kreuzes von Ardanyan, und steht völlig unter seiner Kontrolle. Dieser Abschnitt soll einen Einblick in die Machenschaften des Ordens geben und zudem noch einige andere Organisationen vorstellen.

DIE HANDELSGILDE

Die Handelsgilde ist eine Vereinigung der örtlichen Handelshäuser. Sie bestimmt, wer in Ardanyan womit handeln darf, und wie viel Steuern er dafür zahlen muss. Die Handelsgilde ist für die Höhe der einzelnen Steuern selbst verantwortlich. Jedes Jahr verlangt der Rat eine bestimmte Summe von der Gilde.

Die Handelsgilde pflegt weitreichende Kontakte in der ganzen Provinz. Sie organisiert Karawanen und stellt bewaffnete Männer als Begleiter zur Verfügung.

Geführt wird die Handelsgilde von Abgesandten der sechs größten Handelshäuser Ardanyans. Ihr Hauptquartier liegt im Erdgeschoß des Rathauses. Jeder Händler, der über längere Zeit mit Ardanyan Geschäfte führen möchte, wendet sich an die Handelsgilde.

DIE MARKTOBRIGKEIT

Die Dritte Kompanie der Stadtwache kümmert sich nur um einen geregelten Ablauf auf dem Marktplatz. Die Marktobrigkeit organisiert die Platzverteilung der fahrenden Händler. Sie kontrolliert die Stallungen am Westtor und bewacht die Tore des Ringes und das Rathaus. Die Dritte Kompanie ist die Vorzeigekompanie der Stadtwache. Hier arbeiten verhältnismäßig viele Adepten und besonders gut ausgebildete Nicht-Adepten.

Der Grund dafür ist die Stärke der Diebesgilde, die Jania ein besonderer Dorn im Auge ist. Die Marktobrigkeit ist sich darüber im klaren, dass es eine Diebesgilde gibt, doch bisher konnte das Hauptquartier noch nicht gefunden werden.

DIE STADTWACHE

Die Stadtwache Ardanyans ist in drei Abteilungen gegliedert. Die Erste Kompanie sorgt für Ruhe und Ordnung in der ganzen Stadt. Ihre Mitglieder sind in den Kasernen an den Wachtürmen stationiert und patrouillieren die umliegenden Gebiete. Die Erste Kompanie sorgt auch dafür, dass die Bürger ihre Steuern zahlen. Die Zweite Kompanie hält Aussicht auf den Wachtürmen und kontrolliert die Tore der

Stadtmauer. Die Dritte Kompanie dient als Marktobrigkeit und kontrolliert die Tore des Ringes. Das Hauptquartier der Stadtwache liegt in Landseite, nahe dem mittleren Wachturm.

STADTWACHE

GES: 5 STÄ: 6 ZÄH: 6
WAH: 5 WIL: 4 CHA: 4

Initiative: 5 **Körp. Widerstandskraft:** 6
Anzahl der Angriffe: 1 **Mag. Widerstandskraft:** 6
Angriff: 7 **Soz. Widerstandskraft:** 5
Schaden: 12 **Rüstung:** 4
Anzahl der Zauber: NA **Mystische Rüstung:** 0
Spruchzauberei: NA **Niederschlag:** 6
Wirkung: NA **Erholungsproben:** 2

Todesschwelle: 38 **Laufleistung im Kampf:** 29
Verwundungsschwelle: 10 **Normale Laufleistung:** 57
Bewußtlosigkeitsschwelle: 29

Fertigkeiten: Nahkampfwaffen 7, Gesetzeskunde 7

Legendenpunkte: 110

Ausrüstung: Lederrüstung, Rundschild, Dolch (Schaden: 8), Breitschwert (Schaden: 12), 25 Silberstücke

STADTWACHEN-CAPTAIN (Kreis 2 Schwertmeister)

GES: 8 STÄ: 6 ZÄH: 6
WAH: 5 WIL: 5 CHA: 6

Initiative: 6 **Körp. Widerstandskraft:** 10
Anzahl der Angriffe: 1 **Mag. Widerstandskraft:** 7
Angriff: 12 **Soz. Widerstandskraft:** 8
Schaden: 11 **Rüstung:** 7
Anzahl der Zauber: NA **Mystische Rüstung:** 1
Spruchzauberei: NA **Niederschlag:** 6
Wirkung: NA **Erholungsproben:** 3

Todesschwelle: 43 **Laufleistung im Kampf:** 45
Verwundungsschwelle: 10 **Normale Laufleistung:** 90
Bewußtlosigkeitsschwelle: 34

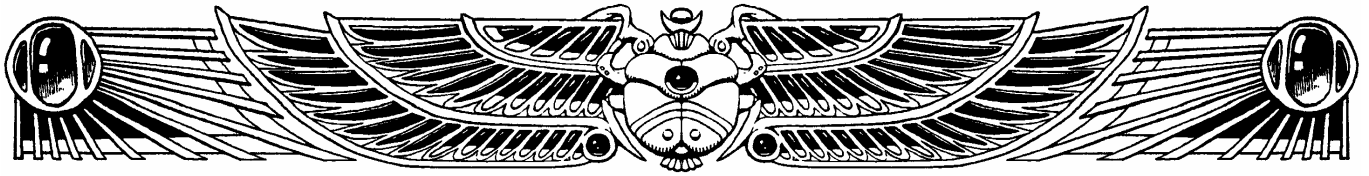
Talente: Hieb Ausweichen 10, Karmaritual 2, Manövrieren 10, Nahkampfwaffen 12, Standhaftigkeit 8, Verspotten 8, Riposte 13, Unempfindlichkeit 1, Wurfaffen 10

Fertigkeiten: Schauspielerei 8, Gesetzeskunde 10

Legendenpunkte: 170

Ausrüstung: Heiltrank, Breitschwert (Schaden: 11), Gehärtete Lederrüstung, Holzschild, 2 Wurfdolche (Schaden: 8), 50 Silberstücke





DER STADTRAT

Der Stadtrat besteht aus vier Mitgliedern. Seit der Gründung der Stadt hat sich die Besetzung des Rates nicht geändert. Der Rat setzt die Steuern fest, die jeder Bürger jährlich zahlen muss. Zusammen mit dem Geld der Handelsgilde finanziert der Rat die Stadtwache und einige eigene Investitionen.

Die politischen Beziehungen der Stadt werden ebenfalls vom Stadtrat geregelt. So entschloss der Rat beispielsweise, sich an die Gesetze Throals zu halten, und eigene Gesetze in Bezug auf Sklaverei zu entwerfen. So ist in Ardanyan jeder verurteilte Verbrecher automatisch ein Sklave der Stadt und muss solange für sie arbeiten, wie seine Strafe es vorsieht.

DAS KREUZ VON ARDANYAN

Der Orden – geführt vom Stadtrat – ist der eigentliche Machthaber in der Stadt. Seine Mitglieder leben in unermesslichem Wohlstand und sind loyal bis in den Tod. Niemand – außer seinen Mitgliedern – weiß von seiner Existenz. Diejenigen, die Verdacht schöpfen, sterben meist bevor sie realisieren, welches Spiel gespielt wird.

Der Orden ist Raggok verpflichtet und bezieht seinen Reichtum aus den Schatzkammern des Kaers. Im Keller des Rathauses findet sich ein geheimer und bewachter Tunnel, der in die Minen des Kaers führt. Das Rathaus dient gleichzeitig als Hauptquartier und Tempel. Eine genaue Beschreibung des Rathauses finden Sie im Kapitel **In der Stadt**, s. 53.

Die Dritte Kompanie der Stadtwache besteht nur aus Ordensmitgliedern. Sie sind der lange Arm des Ordens, sie sorgen dafür, dass das Kreuz von Ardanyan bekommt, was es will.

Im Großen und Ganzen versucht der Orden nur, seinen Wohlstand zu gewährleisten, indem er Existenz des Kaers vertuscht. Das ist keine leichte Aufgabe, denn die Vielzahl der Gerüchte bringt immer wieder Abenteurer in die Stadt, die die falschen Fragen stellen.

Neue Raggok-Questoren, die dem Orden ihre Treue geschworen haben, gehen manchmal auch ihren eigenen Racheplänen nach – ab und zu sogar mit der Unterstützung des Ordens.

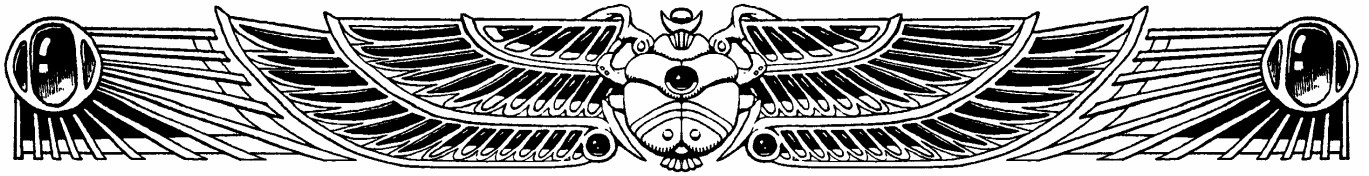
DIE WANDLUNGEN

Dieses magische Phänomen ist sehr einfach zu erklären, wenn man weiß, dass die Ruinen, auf denen die Stadt errichtet wurde, einmal den Namen Ardanyan trugen. Die alte magische Struktur wurde erneut zum Leben erweckt, als das Kreuz von Ardanyan beschloss, seiner Siedlung den gleichen Namen zu geben.

Auch das Ergebnis der Wandlungen hat eine Bedeutung. Das Aussehen der Häuser und der Stadtmauern gleicht jetzt dem Ardanyan, welches man vor der Plage kannte. Wenn heute in der Stadt ein Haus errichtet wird, dauert es meist nur ein paar Tage, bis es sich der Wandlung unterzogen hat.

Charaktere aus dem Kaer werden die Stadt Ardanyan auf Anhieb erkennen – sie gleicht exakt der Stadt, die im Kaer auf zahlreichen Malereien, Mosaiken und Wandteppichen dargestellt ist.





IN DER STADT

"Hey, ihr seht aus wie der Typ auf dem Plakat!"

- Ehrbarer Bürger Ardanyans

In dieser Szene betreten die Charaktere das erste Mal die Stadt Ardanyan. Sie hatten bereits eine Begegnung mit Farathiel. Ob sie nun durch den Tod Thongar's hier herkommen, oder aus den Tiefen der Minen heraufgestiegen sind, sie werden Fragen haben, die nur in Ardanyan beantwortet werden können.

In Ardanyan treffen sie auf Titoo, einen Dieb, der die Dienste der Charaktere in Anspruch nehmen will. Die Spielercharaktere versuchen daraufhin, Grankar Eisengiesser und ihre Lehrmeister aus den Klauen des Ordens zu befreien. Dabei stoßen sie auf einen höchst merkwürdigen Tunnel, der sie direkt nach Kaer Ardanyan bringen soll...

DIE SITUATION

Vor Euch liegt sie, die Stadt mit dem Namen Ardanyan. Ihre Mauern und Türme strahlen hell und makellos im Sonnenlicht, als seien sie gerade eben errichtet worden. Hinter den Mauern ragt ein Hügel auf, der leicht bewaldet ist. Zwischen den Bäumen könnt ihr prunkvolle Villen erkennen.

Auf der nahen Straße herrscht reger Verkehr. Es sind gerade zwei Karawanen angekommen, die in Ardanyan Rast machen wollen. Etwa zwei dutzend Planwagen stehen vor dem Tor Schlange. Die Stadtwache scheint sehr gründlich zu sein. Aus der Entfernung beobachtet ihr, wie ein Wagen nach dem anderen durch das Tor fährt. Der Markt der Stadt wird an diesem Tag von Leuten nur so wimmeln.

ATMOSPHERE

In Ardanyan gibt es anscheinend niemanden, dem man trauen kann. Eine riesige Verschwörung blendet und lenkt die Bürger der Stadt und hat es auf die Charaktere abgesehen. Die Kulisse ist vertraut und dennoch fremd.

HINTER DEN KULISSEN

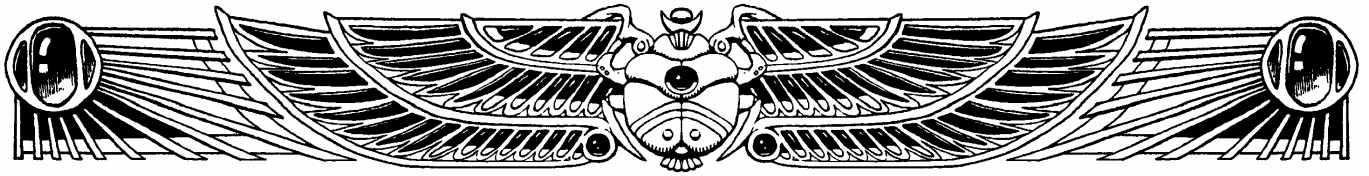
Die Charaktere können sehr einfach in die Stadt gelangen. Die Stadtwachen der Zweiten Kompanie kontrollieren die Tore. Sie fragen nur nach den Absichten der Charaktere und nach ihrem Reiseziel.

Zusätzlich verlangen sie 5 Silberstücke pro Kopf und Wagen als Einlass und Brückenzoll.

Ist Farathiel oder einer seiner Männer inzwischen zurückgekehrt, um den Orden vor den Spielercharakteren zu warnen, befindet sich an jedem Tor ein Spion der Dritten Kompanie. Dieser Spion soll die Ankunft der Charaktere an den Orden melden, so dass entsprechende Schritte gegen die Charaktere unternommen werden können. Wenn die Charaktere also einfach die Stadt betreten, ohne sich zu tarnen oder zu verkleiden, machen Sie eine Wahrnehmungsprobe gegen 7 (die Spione haben eine Wahrnehmungsstufe von 8). Verkleiden sich die Charaktere, erhöhen Sie den Mindestwurf entsprechend. Treffen die Charaktere innerhalb der Stadt auf eine Stadtwache der Dritten Kompanie, so ist der Mindestwurf 10 (da die Stadtwache nicht mit den Charakteren rechnet).

Lassen Sie den Charakteren etwas Zeit, die Stadt erforschen. Einstige Kaerbewohner werden die Stadtmauern und Gebäude wieder erkennen, denn sie sind auf zahlreichen Wandmalereien und Mosaiken im Kaer abgebildet. Die Wandlungen haben die Stadt ihr altes Aussehen wiedergegeben – was niemandem so recht klar ist, weil es in ganz Barsaive keine Aufzeichnungen mehr über die alte Stadt gibt (von denen im Kaer einmal abgesehen). Zusätzlich werden die Charaktere mit Namen konfrontiert, die ihnen irgendwie vertraut vorkommen werden. Es handelt sich hierbei um die Namen derer, die ihr Kaer betrogen haben. Lesen die Charaktere den Namen eines Gasthauses, zum Beispiel *Zum Stummen Schrei* oder *Zum Durstigen Drachen* oder hören die Namen des Stadtrates, dürfen sie eine Wahrnehmung (4)-Probe ablegen. Ein Erfolg bringt diese Namen direkt mit tot geglaubten Personen und Gasthäusern aus dem Kaer in Verbindung. Sie werden sich erinnern, dass die Ratsmitglieder zur ersten Expedition gehörten oder das der *Stumme Schrei* einst eine Schänke in Shal'Minar war, bevor sein Besitzer an der geheimnisvollen Seuche verstarb (siehe **Das Kaer**).





WUSCHWUSUL UND NOSTRUS

Wuschwusul und Nostrus sind seit erst seit einigen Tagen in der Stadt. Die beiden gehören zu einer bekannten Gruppe von Abenteurern, den Sternenklingen (siehe **Gerüchte und Informationen**). Die Sternenklingen haben einst das Kaer Alhezza von einer mächtigen Blähform befreit, die mit den Bewohnern des Kaers gespielt hat – Spielchen, die oft zu starken Verletzungen und sogar zum Tod einzelner Bewohner führten. Wuschwusul wird die Geschichte jedem gerne erzählen – solange dieser für die Getränke zahlt. Wuschwusul T'Skroda ist ein *k'stulaami*-Schwertmeister. Die *k'stulaami* sind eine besondere Art von T'Skrang, welche die Lüfte dem Wasser vorziehen (weitere Informationen finden Sie im Quellenbuch **Die Völker Earthdawns, Teil 1**). Sie können in der Luft gleiten – ähnlich wie ein Flughörnchen – denn sie verfügen über dünne Hautlappen, die sich zwischen Handgelenken und Hüften erstrecken. Wuschwusul ist gerade vom Haus der Geisterwinde zurückgekehrt, seine Heimat, die hoch in den Throalbergen liegt. Er nächtigt im Gasthaus *Zum Roten Raben*, in dem die Charaktere höchstwahrscheinlich auch unterkommen werden.

Nostrus ist Wuschwusuls treuer Begleiter. Der stämmige Obsidianer stammt aus den Bergen von Scytha, dem Lebensfelsen Asmatarr. Er folgt dem Weg des Kriegers. Nostrus residiert im Landhaus von Omasu (siehe **Ardanyan**). Da sich die beiden gerne die Zeit vertreiben, indem sie miteinander kämpfen (nur zum üben, versteht sich), werden die Charaktere sicherlich schnell auf die beiden aufmerksam. Während sich Nostrus meist im Hintergrund hält und nicht viel sagt, fordert Wuschwusul jeden zu einem Duell heraus, der aussieht, als wäre er eine gute Partie. Wuschwusul setzt gerne sein Verspotten-Talent ein, um potentielle Gegner in Fahrt zu bringen. Nach einem Duell ist Wuschwusul dem Spielercharakter nur freundlich gesinnt, wenn er selbst gewonnen hat. In allen anderen Fällen ist Nostrus gerne bereit, dem Spielercharakter einen auszugeben.

Diese Begegnung dient nicht nur dazu, etwas mehr Leben in die Kulisse Ardanyan's zu bringen – die Spielercharaktere können hierbei Freundschaft mit Nichtspielercharakteren schließen, die ihnen später einmal den Hals retten können, wenn es brenzlich wird. Wuschwusul und Nostrus sind im Kapitel **Spielleitercharaktere** zu finden.

GESUCHT

Das Kreuz von Ardanyan wartet bereits auf die Ankunft der Charaktere. Sobald die Charaktere in der

Stadt entdeckt werden, wird der Orden versuchen, sie aus dem Verkehr zu ziehen. Er schickt hierzu eine Gruppe von Stadtwachen aus der Dritten Kompanie. Die Wachen haben den Auftrag, die Spielercharaktere festzunehmen und in das Gefängnis im Rathaus zu bringen. Die Anklage lautet Sklaventreiberei. Die Charaktere werden beschuldigt, die Handlanger eines gewissen Grankar Eisengiesser zu sein, der vor wenigen Tagen festgenommen und verurteilt wurde. Diese Anschuldigung ist natürlich völlig aus der Luft gegriffen, doch mit Jania als Oberster Richterin der Stadt haben die Charaktere keine Chance, sollten sie geschnappt werden.

Die Charaktere kehren also gerade in Ihre Unterkunft zurück, als sie einen frischen Steckbrief an der Wand neben dem Eingang sehen. Gesucht wird eine Gruppe von Adepten. Die Beschreibung passt zufällig genau auf die Charaktere. Ausgesetzt sind 300 Silberstücke pro Kopf – Tot oder Lebendig!

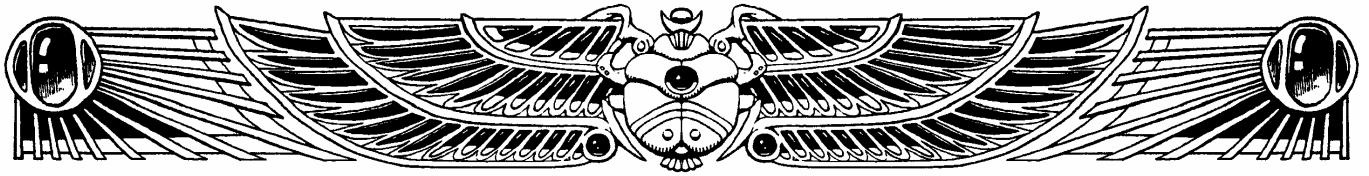
Als die Charaktere zu Ende gelesen haben, biegen auch schon die Stadtwachen um die Ecke. Es sind etwa ein Dutzend, angeführt von zwei Schwertmeister-Adepten (die Werte entnehmen Sie bitte dem Kapitel **Ardanyan**). Als Spielleiter sollten Sie den Charakteren eine Chance geben, den Wachen an dieser Stelle zu entkommen – wenn auch nur knapp. Titoo (siehe unten) kann hier sehr von nutzen sein, denn er besitzt einen Schlüssel für Grankar Eisengiesser's ehemaligen Laden, der im Moment leer steht.

TREFFEN MIT TITOO

Früher oder später werden die Charaktere einem jungen Menschen mit dem Namen Titoo über den Weg laufen. Titoo folgt dem Weg des Diebes und raubt ab und zu reiche Kaufleute aus. Er zahlt seinen Teil an die Diebesgilde, weil er muss. Sein Bruder Astan hat in der Diebesgilde einiges zu sagen, doch eine alte Fehde zwischen den beiden verhindert, das Titoo die Anerkennung der Gilde bekommt, die ihm zusteht. Kurz gesagt, Titoo geht der Gilde aus dem Weg, wo er kann.

Als Titoo vor ein paar Monaten ins Gasthaus *Zum Roten Raben* einbrach, um einen Händler von seinen Goldmünzen zu trennen, fand er einige Dokumente, die dem Händler sehr wichtig zu sein schienen – schließlich fand er sie in einer geschickt gesicherten Dokumentenrolle. Titoo konnte mit den Dokumenten aber nichts anfangen und verkaufte sie an seinen Freund Grankar Eisengiesser, einem Zwergenhändler, der sich in Ardanyan niedergelassen hatte. Grankar schrieb daraufhin einen Brief an Thongar, um herauszufinden, was es mit der Mine auf sich hatte





(den Brief finden sie in dem Kapitel **Spielerinformationen**).

Thongar erreichte mit ein paar Freunden Ardanyan, und ließ sich von Grankar ausrüsten. Er kehrte nie zurück. Einige Tage später stürmte die Dritte Kompanie das Haus von Grankar, beschlagnahmte seinen ganzen Besitz und beschuldigte ihn des Sklavenhandels. Seitdem sitzt Grankar Eisengiesser im Gefängnis des Rathauses.

Titoo weiß, dass die ganze Sache stinkt, denn Grankar verachtete Sklaventreiberei. Er hatte regelmäßig über das Gesetz des Stadtrates geschimpft, nach dem Verbrecher zu Sklavenarbeit verurteilt werden können. Titoo versuchte, bei der Diebesgilde Unterstützung zu finden, um in das Rathaus einzubrechen – er wollte die Gründe für dieses falsche Spiel herausfinden und seinen Freund befreien. Doch die Diebesgilde lehnte ab – hauptsächlich, weil Titoo's Bruder Astan die ganze Angelegenheit ins lächerliche zog.

Inzwischen hat Titoo beschlossen, die Sache selbst in die Hand zu nehmen. Er hat bereits herausgefunden, dass die Minen ein heikles Thema zu sein scheinen. Vor einigen Tagen landete eine Gruppe Adepten im Gefängnis des Rathauses – niemand hatte diese Leute jemals zuvor gesehen. Es wurde gesagt, dass sie Handlanger von Grankar sind, die mit dem Stamm der Whargschädel gehandelt haben. Titoo vermutet jedoch, dass sich die Adepten zu nahe an die Minen gewagt haben. Titoo braucht Helfer, um in das stark bewachte Rathaus einbrechen zu können – hier kommen die Charaktere ins Spiel...

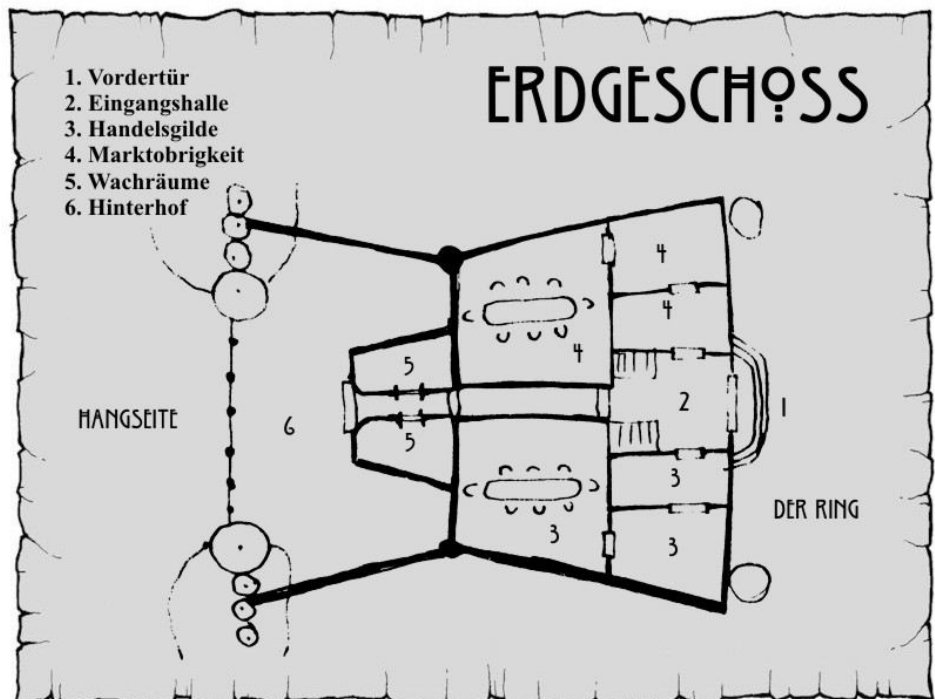
Grankars Brief an Thongar wird schlaue Spielercharaktere veranlassen, sich in der Stadt nach dem Zwerg zu erkundigen. Sie können so verschiedene Gerüchte in Erfahrung bringen (siehe **Gerüchte und Informationen**), unter anderem auch seine ehemalige Adresse in Landseite. Die Bernsteinengasse liegt nahe der Magiengilde. Grankar's Geschäft ist verrammelt, doch man kann immer noch das Schild lesen, auf dem *Eisengiesser's Haken und Seile* steht. Anscheinend hat der Zwerg Kletterausrüstungen

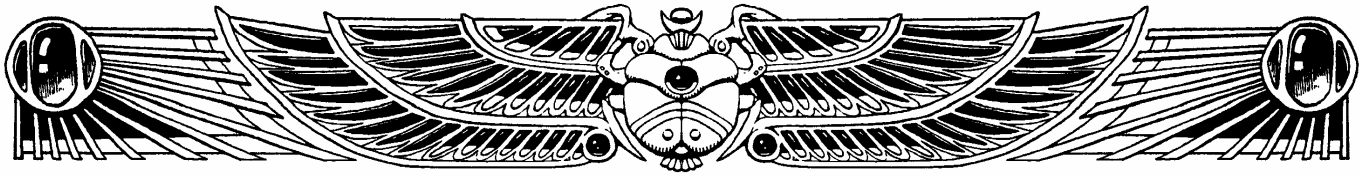
verkauft. Titoo wird die Charaktere ansprechen, wenn sie in der Nähe des Ladens herumschleichen. Titoo wird den Charakteren eine Belohnung von 500 Silberstücken pro Kopf zu bezahlen, wenn sie sich nicht anders überzeugen lassen.

Da Charaktere, die das Abenteuer in Kaer Ardanyan begonnen haben, wohl kaum Grankar's Geschäft aufsuchen werden, begegnen Titoo, wenn sie vor der Stadtwache flüchten. Er bringt sie durch den Hintereingang in Grankar's verrammelten Laden, wo sie sich erstmal verstecken können. Der Laden selbst ist leer, die Waren wurden inzwischen verkauft. Titoo wird versuchen, die Charaktere für sich zu gewinnen – ihr gemeinsames Interesse am Gefängnis des Rathauses wird dabei nur behilflich sein. Sollte es nicht anders möglich sein, wird Titoo den Charakteren auch 500 Silberstücke pro Kopf anbieten. Titoo ist im Kapitel **Spielleitercharaktere** zu finden.

DAS RATHAUS

Nachdem die Charaktere mit Titoo einig geworden sind, können sie sich auf einen Einbruch in das Rathaus vorbereiten. Das ist kein leichtes Unterfangen wenn man bedenkt, dass das Kreuz von Ardanyan hier sein Hauptquartier hat. Es liegt an den Spielercharakteren zu planen, wie sie in das Gebäude eindringen. Titoo wird ihnen – wenn nötig – dabei





behilflich sein. Im Folgenden ist das Rathaus in seinen Details beschrieben. Die Stadtwachen, die das Rathaus bewachen gehören der Dritten Kompanie an. Einige von ihnen sind Adepten, wie im Kapitel **Ardanyan** beschrieben. Sie als Spielleiter bestimmen, wie viele es genau sind – unser Vorschlag ist, dass jede dritte Wache im Rathaus zum Adepten ausgebildet wurde.

ERDGESCHOSS

Im Erdgeschoss des Rathauses befinden sich die Räumlichkeiten der Handlungsgilde und der Marktobrigkeit. Der Vordereingang und der Hintereingang werden gut von der Dritten Kompanie bewacht. Es gibt alle sechs Stunden einen Schichtwechsel.

Vordertür (1): Der Vordereingang des Rathauses ist eine große, schwere Doppeltür. Sie trägt das Wappen Ardanyans, welches mit Gold verziert ist. Die Tür führt in die Eingangshalle. Die Vordertür wird immer von vier Stadtwachen bewacht.

Eingangshalle (2): Die Eingangshalle wurde eingerichtet, um den Besucher mit dem Reichtum der Stadt zu erschlagen. Überall hängen kunstvoll bestickte Wandteppiche und Bilder der Ratsmitglieder in goldenen Rahmen. Auf dem Boden befindet sich ein Mosaik, welches die Stadt aus einer Vogelperspektive darstellt. Zwei Treppen führen aus der Eingangshalle in den Keller und ins Obergeschoss. Links und rechts der Vordertür befinden sich die Eingangstüren der Handlungsgilde und der Marktobrigkeit, beide jeweils mit den Wappen der Organisationen verziert. In der Eingangshalle befinden sich zu jeder Zeit zwei Stadtwachen der Dritten Kompanie.

Handlungsgilde (3): Ein Empfangsraum mit zahlreichen Karten und Bildern führt direkt in das Büro der Handlungsgilde. Hier werden tagsüber Geschäfte getätigt und Verträge unterschrieben. Vom Büro aus führt eine Tür in den Versammlungsraum, in dem sich die Köpfe der Handelshäuser alle drei Tage treffen.

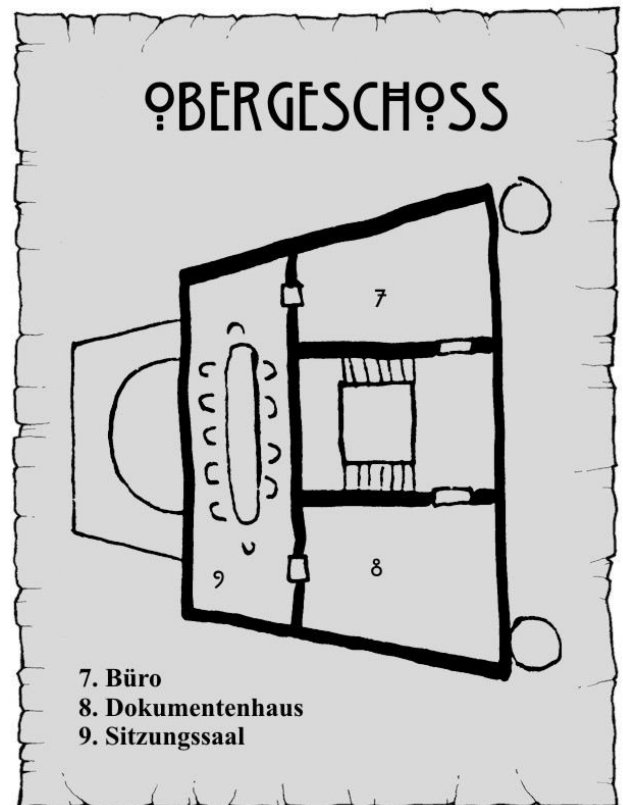
Marktobrigkeit (4): Der Empfangsraum der Marktobrigkeit ist tagsüber meist überfüllt, denn hier muss man sich anmelden, um auf dem Marktplatz seine Waren anbieten zu dürfen. Das dahinter liegende Büro kümmert sich um Streitigkeiten zwischen den Händlern, während der große Versammlungsraum eher selten benutzt wird.

Wachräume (5): Die Wachräume haben mehrere Kojen, einen Tisch und ein paar Stühle. Hier machen die Wachen der Dritten Kompanie Pause oder ruhen sich aus. In einem großen Schrank befinden sich Rüstungen und Waffen. Es sind meist W4 Wachen hier.

Hinterhof (6): Der Hinterhof dient den Ratsmitgliedern als Eingang zum Rathaus. Sie kommen alle aus Hangseite und betreten den Hof durch das große Tor. Das Tor ist aus spitzen Gitterstäben gemacht und drei Meter hoch. Es befinden sich jederzeit sechs Stadtwachen im Hinterhof.

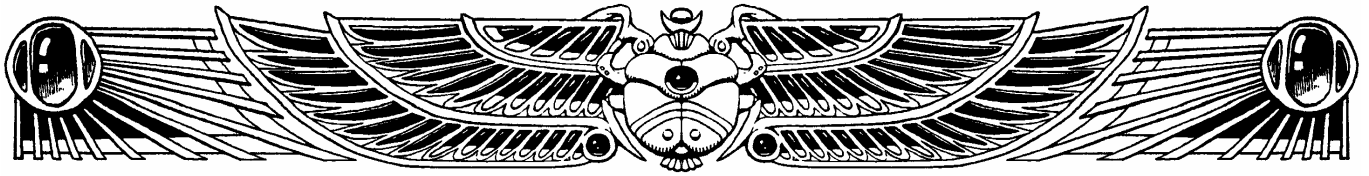
OBERGESCHOSS

Das Obergeschoss ist das Hauptquartier des Stadtrates. Es beinhaltet das Dokumentenhaus, das Büro des Vorsitzenden und einen Versammlungsraum. Das Treppenhaus wird von zwei Stadtwachen bewacht. Eine Treppe führt nach unten, die andere führt auf das Dach.



Büro (7): In diesem üppig eingerichteten Büro ist Argethiel zu finden. Er arbeitet so gut wie nie, sondern verbringt den Tag damit, das Treiben auf dem Marktplatz zu beobachten.



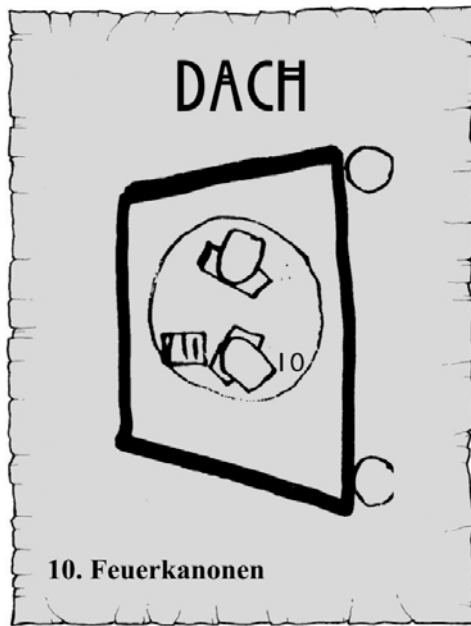


Dokumentenhaus (8): Im Dokumentenhaus werden alle wichtigen Urkunden und Verträge aufbewahrt – Geburts- und Sterbeurkunden, Handelsabkommen und die Geschichte der Stadt. Hier werden keine Schriften aufbewahrt, die den Charakteren von Nutzen sein könnten. Horan der Weise ist der Schreiber der Stadt, man sagt, er übernachtet auch hier...

Versammlungsraum (9): Alle drei Tage versammelt sich der Stadtrat, um über die Zukunft und Politik der Stadt zu diskutieren. Ab und zu haben diese Versammlungen aus Gäste von außerhalb – meist reiche Händler und sehr reiche Adlige.

DACH

Das Dach des Rathauses wird hier erwähnt, weil hier zwei funktionierende Feuerkanonen der T'Skrang stehen, die zur Verteidigung der Stadt dienen. Mangalin erstand sie einst von den T'Skrang des Schlingenflusses. Sie wurden bereits erfolgreich gegen die Orkbrenner des Whargschädelstammes eingesetzt (siehe **Ardanyan**).



Feuerkanonen (10): Um diese schweren Kanonen zu bedienen, bedarf es etwas Elementaren Feuers und einer Geschicklichkeit (8)-Probe. Die Kanonen sind in alle Richtungen drehbar, und sind darauf ausgerichtet, auf Ziele außerhalb der Stadt zu feuern.

KELLER

Im Keller des Rathauses befindet sich das Gefängnis, in dem besondere Gefangene sitzen. Sie haben sich meist dem Stadtrat persönlich zu verantworten. Zudem enthält der Keller den geheimen Tempel Raggoks sowie einen Zugang zum Kaer Ardanyan.

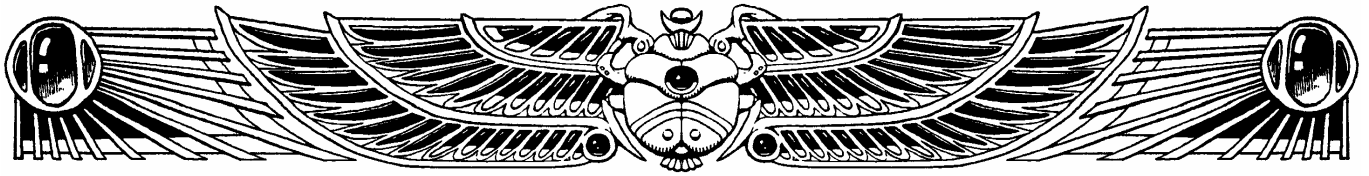
Gefängnis (11): In diesen drei Gefängniszellen sitzen neben Grankar Eisengiesser auch die Lehrmeister der Spielercharaktere, die das Abenteuer im Kaer begannen. In der Wachstube sind außerdem immer zwei Stadtwachen präsent, die sich die Zeit mit Würfelspielchen vertreiben. Einer der Wachmänner hat ein Schlüsselbund dabei, an dem die Schlüssel für die Zellentüren und der für den Gefängnistrakt hängen. Um ein Schloss der Zellentüren ohne Schlüssel zu öffnen, ist eine Schlösser Öffnen-Probe gegen einen Mindestwurf von 6 nötig. Das setzt allerdings voraus, dass die nötigen Werkzeuge vorhanden sind. Diese Werkzeuge können aus langen Holzsplittern und/oder aus Nägeln improvisiert werden, wenn der Charakter zwei Wahrnehmung (5)-Proben und eine Geschicklichkeit (5)-Probe schafft (diese Würfe sind nur erlaubt, wenn der Charakter über die Fertigkeit Schlösser Öffnen verfügt).

Wenn die Charaktere sich befreien, haben sie willkommene Verstärkung dabei – entweder in Form ihrer eigenen Lehrmeister oder in Form von gefangen genommenen Adepten, die aus dem Kaer stammen. Diese Nichtspielercharaktere haben in ihren Disziplinen den fünften oder sechsten Kreis erreicht. Grankar Eisengiesser ist kein Adept. Die Adepten sind schwer verwundet, jeder einzelne von ihnen hat drei Wunden und steht kurz davor, bewusstlos zu werden – der Orden hat sie schwer misshandelt. Sie erzählen den Charakteren die Geschichte des Kaers (sofern die Charaktere nicht ihre Lehrlinge sind, versteht sich), und warnen sie vor Leldrin, dem Illusionisten.

Fässer (12): Neben der Treppe befindet sich ein alter Weinkeller, der noch aus den Tavernen-Zeiten des Hauses stammt. Eines der riesigen Fässer ist leer und hat weder Deckel noch Boden. In der Wand hinter dem Fass befindet sich eine Geheimtür, die nur mit einer Wahrnehmung (8)-Probe zu entdecken ist.

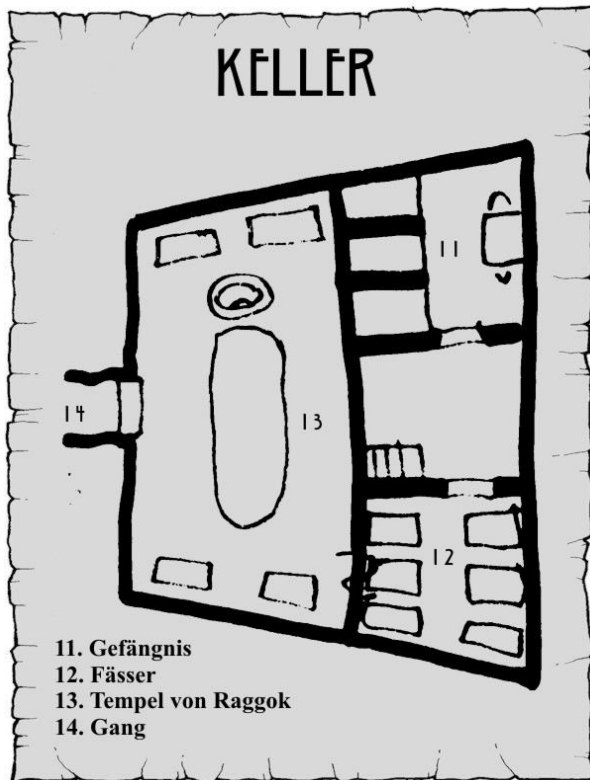
Tempel von Raggok (13): Neben einer großen Statue von Raggok enthält der Tempel alles, was das Herz begehrt: Truhen voll mit Goldnuggets, Edelsteinen und Silberstücken. Das Kreuz von Ardanyan trifft sich hier unten alle sieben Tage, um neue Mitglieder zu rekrutieren oder um Raggok zu preisen. Die meisten





Mitglieder des Ordens wissen von diesem Tempel, und sie werden überaus gut bezahlt, dieses Geheimnis nicht weiterzugeben. Es besteht eine gute Chance, den verrückten Mangalin hier unten zu treffen. Mangalin finden Sie im Kapitel **Spielleitercharaktere**.

Gang (14): Auf einer schweren Eichenholztür ist das Wappen Kaer Ardanyans zu erkennen. Die Tür ist nicht verschlossen und unbewacht. Durch einen langen Stollen gelangt man in die Minen von Kaer Ardanyan. Leldrin ließ diesen Gang graben und versteckt ihn heute noch mit seinen Illusionen vor den Kaerbewohnern. Das Kreuz von Ardanyan schickt regelmäßig seine Leute in das Kaer, um Nachschub an Gold zu holen. Wenn die Charaktere durch diesen Gang gehen, fahren Sie bitte mit dem Kapitel **Aus der Dunkelheit** fort.



LETZTE RETTUNG

In dieser Szene kann vieles anders laufen als geplant, wenn die Charaktere nicht wissen, was gespielt wird. So könnten sie sich zum Beispiel darauf verlassen, dass ein Mynbruje-Questor über sie richten wird, und sich einfach gefangen nehmen lassen. Andererseits könnten sie auch beim Anblick der ersten Stadtwache aus der Stadt fliehen, und nicht mehr zurückkommen. Es ist

wichtig, Titoo an der richtigen Stelle ins Spiel zu bringen. Er gibt dem Abenteuer eine neue Richtung, auf die sich die Charaktere konzentrieren können. Sorgen Sie also dafür, das Titoo den Charakteren so sympathisch wie möglich ist.

Ebenfalls sind die Charaktere Wuschwusul und Nostrus nicht unbedeutend. Sie könnten bei einem ungerechten Kampf gegen eine Überzahl Stadtwachen oder gegen ein oder mehrere der Ratsmitglieder auftauchen, um den Kampf zugunsten der Charaktere zu wenden.

Am Ende ist es wichtig, dass die Geheimtür in den Raggok-Tempel gefunden wird. Hierbei können die anderen Gefangenen helfen, denn sie haben mitbekommen, dass hier unten irgendwo regelmäßig Messen abgehalten werden. Sie können die Charaktere anspornen, die Geheimtür zu finden. Sollte das alles zu lange dauern, kann optional auch Mangalin die Türe vom Tempel aus öffnen. Mangalin muss sich aber nicht unbedingt im Tempel aufhalten – nur wenn Sie als Spielleiter der Meinung sind, die Charaktere könnten eine Konfrontation mit dem verrückten Magier verkraften...

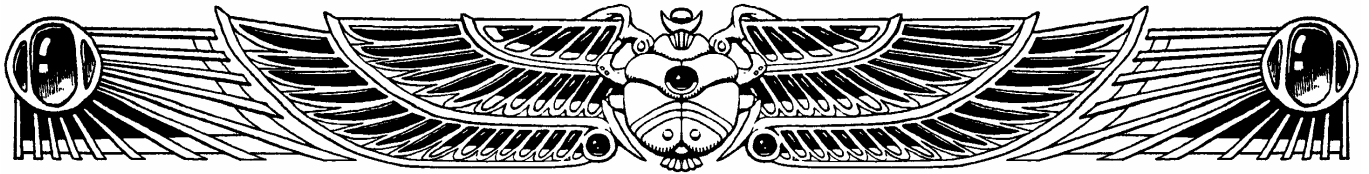
Wenn die Charaktere festgenommen werden

Jeder Gefangene wird in das Gefängnis im Keller des Rathauses gebracht (eine Beschreibung finden Sie weiter unten). Hier finden sich neben Grankar Eisengiesser auch noch die Lehrmeister der Charaktere aus Kaer Ardanyan.

Der einzige Nachteil, der durch eine Gefangennahme entsteht ist, dass einer oder gar alle Spielercharaktere am Einbruch in das Rathaus nicht teilnehmen können. Sie können anstelle dessen versuchen, die beiden Wärter zu überlisten. Die Wärter spielen meist ein Würfelspiel, und mit einem Guten Erfolg bei einer Charismaprobe gegen die höchste Soziale Widerstandskraft der Wachen +1 können die Charaktere mitspielen. Die Wachen würden ihren Tisch näher an die Gittertüren rücken, und sind so in Reichweite für allerhand übler Tricks seitens der Charaktere.

Aber es gibt auch andere Möglichkeiten, die Wächter auszuschalten, um an die Schlüssel für die Zellentüren zu kommen. Die Charaktere könnten warten, bis die Wächter einschlafen oder sie solange beleidigen, bis sie vor Wut schäumend die Türen öffnen. Wenn alle Stricke reißen, könnte natürlich Titoo ebenfalls festgenommen werden, er verfügt über das Dietrich-Talent.





AUS DER DUNKELHEIT

"Das Kreuz muss büßen. Wir werden sie verfolgen bis in den letzten Winkel dieses Landes."

- Rokku u Rôl, Elfischer Steppenreiter

Die letzte Tür im Tempel von Raggok führt in einen langen Stollen, welcher wiederum in die Minen von Kaer Ardanyan führt. In dieser Szene betreten die Charaktere den Stollen, um in das Kaer zu gelangen. Mit Hilfe der Kaerbewohner sollte es ihnen gelingen, das Kreuz von Ardanyan zu zerschlagen. Doch es gibt einen mächtigen Widersacher: Leldrin.

DIE SITUATION

Vorsichtig öffnet ihr die schwere, beschlagene Eichenholztür im Tempel von Raggok. Dahinter erkennt ihr einen langen Stollen, der sich tief in die Erde windet. Entgegen Euren Erwartungen ist der Stollen beleuchtet, alle paar dutzend Schritte ist ein Lichtkristallhalter in die steinernen Wände eingelassen. Im Rathaus über Euch könnt ihr das Gebrüll von Stadtwachen hören, die Euch allem Anschein nach entdeckt haben. Dem Gebrüll nach zu urteilen, sind es viele Wachen – mehr als Euch gut tun würden...

ATMOSPHÄRE

Der erste Teil ist eine Art Flucht vor dem Kreuz von Ardanyan, sollte also schnell und gehetzt ablaufen. Der zweite Teil spielt im Kaer selbst, wobei die Charaktere mit Leldrin konfrontiert werden. Leldrin wird seine Illusionsmagie einsetzen, um die Kaerbewohner gegen die Charaktere aufzuhetzen. In diesem Teil werden die Charaktere von Jägern zu Gejagten – denn Leldrin wird alle seine Kräfte einsetzen, um die Charaktere zu besiegen.

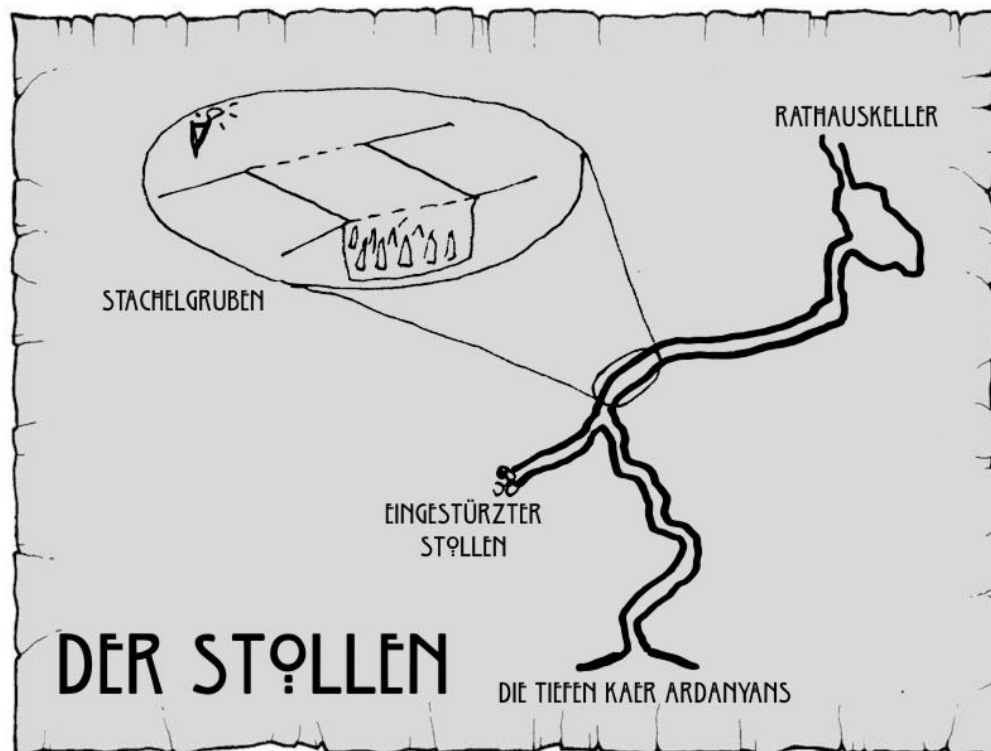
HINTER DEN KULISSEN

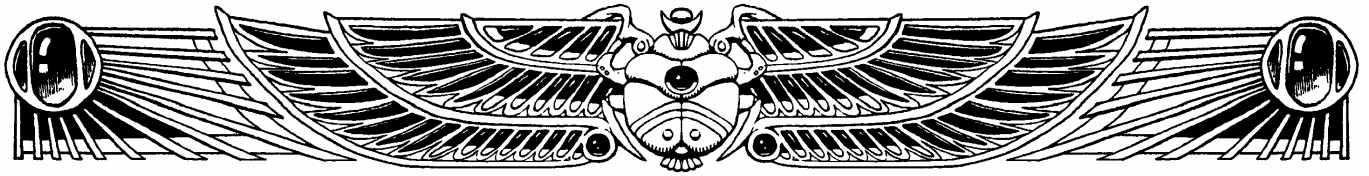
Der Stollen, durch den die Spielercharaktere müssen, ist besser gesichert, als es den Schein hat – eine Reihe von Stachelgruben sorgt für den tiefen Fall von allen ungebetenen Eindringlingen. Die Stachelgruben sind sehr gut getarnt, können aber sehr einfach entschärft

werden – vorausgesetzt, man kennt den Trick...

Die Ordensmitglieder wissen natürlich genau, wo sich die Gruben befinden. Wenn sie den Stollen durchqueren, ziehen sie einfach in regelmäßigen Abständen an den Lichtkristallhaltern.

Am Ende des Stollens ist ein kleiner Raum, von dem ein Gang in die Minen des Kaers führt. Dieser Raum wird von zwei Ordensmitgliedern bewacht. Der Gang ist durch eine permanente Illusion von den anderen Minenschächten getrennt. Die Illusion wirkt wie ein Spiegel, durch den man von einer Seite durchgucken kann. Kommt





man aus dem Stollen heraus, bemerkt man die Illusion nicht. Will man allerdings in den Stollen hinein, rennt man gegen eine illusionäre Felswand. Wenn man nicht weiß, dass dort ein Stollen ist, wird man ihn nicht bemerken. Die Wand wurde mit dem Zauber *Illusion* geschaffen und permanent verankert.

Stachelgrube

Entdeckungsmindwurf: 8

Entschärfungsmindwurf: 7 (nur beim ersten Mal, danach ist kein Wurf mehr nötig).

Auslöser: Ein Gewicht von mehr als 20 Pfund.

Initiative: 10

Wirkung: Die Stachelgruben finden sich beinahe überall im Stollen. Ungefähr alle hundert Schritt befindet sich eine. Die Gruben füllen den gesamten Gang in seiner Breite aus, und haben eine Länge zwischen drei und fünf Metern. Eine Stachelgrube ist kaum zu entdecken, weil sie mit Brettern abgedeckt sind, die direkt mit dem Stollenboden abschließen. Die Bretter sind wie der restliche Boden mit Sand bedeckt. Im Normalfall liegen die Bretter so knapp auf ihren Haltekanten, daß sie nachgeben, wenn sie mit mehr als 20 Pfund belastet werden. Das Opfer fällt dann in eine etwa vier Meter tiefe Grube, aus deren Boden lange, spitze Stacheln ragen. Der Aufprall verursacht einen Schaden der Stufe 18.

Um die Falle zu entschärfen, muß man jeweils an einem der Lichtkristallhalter ziehen, die dann wie ein Hebel funktionieren. Ein versteckter Mechanismus schiebt die Haltekanten unter den Brettern vor, so daß man ungefährdet über die Grube laufen kann. Die vorgeschobenen Haltekanten ziehen sich automatisch nach drei Minuten wieder zurück, um die Falle wieder scharf zu machen.

LELDRIN GREIFT EIN

Wenn die Charaktere im Kaer auftauchen, dauert es nicht lange, bis die Kaerbewohner sich wundern, woher diese Leute eigentlich kommen. Früher oder später werden die Charaktere versuchen, mit den Kaerbewohnern zu reden oder auch von ihnen angesprochen werden, wenn sie selbst keine Initiative ergreifen. Die Kaerbewohner werden den Spielercharakteren ergriffen zuhören – und in diesem Moment wird Leldrin eingreifen. Nicht, daß Leldrin auf direkten Konfrontationskurs geht – nein, Illusionisten bevorzugen da subtilere Methoden.

Wie Leldrin vorgeht

Um unbemerkt an die Charaktere heranzukommen, benutzt Leldrin den Zauberspruch *Eins mit der Menge*. Während die Charaktere reden, verstümmelt er ihre Sprache mit *Gebrabbel*. Während die Charaktere nur noch seltsame Worte von sich geben (was jedem Kaerbewohner auch wie eine unheimliche Beschwörungsformel vorkommen kann), wird Leldrin

eine *Monsterscheinung* vorbereiten, deren Ergebnis direkt vor den Charakteren erscheint. Die Monster – riesige, schwarze Insekten mit schleimigen Tentakeln – werden dann auf die unschuldigen Kaerbewohner losgehen.

Leldrin wird daraufhin mit den Kaerbewohnern die Flucht ergreifen und die Charaktere mit den Monstern zurücklassen. Die Monster lösen sich schon bald danach in Luft auf – nämlich genau dann, wenn der Illusionist sich weiter als 150 Schritte entfernt hat. Das läßt die Charaktere ziemlich einsam und verlassen zurück.

Doch nicht für lange, denn schon kurze Zeit später verwandelt sich die fliehende Menge in einen wütenden Mob – der den ‚Eindringlinge und ihrer verfluchten Schwarze Magie‘ ein Ende setzen will (letzteren Gedanken zwingt er einigen fliehenden Kriegerern unter Hilfe des Zauberspruches *Suggestive Stimme* auf). Sobald die Charaktere in Sicht sind, benutzt Leldrin seine Questoren-Fertigkeit *Zorn Erregen* auf bestimmte Leute innerhalb des Mobs. Sollte Leldrins Plan soweit klappen, bleibt den Charakteren zunächst einmal nur die Flucht...

FLUCHT

Die Charaktere können in die Minen des Kaers flüchten, um vor dem Mob zu entkommen. Sie können sich in abgelegenen Stollen verstecken, bis sich die Menge wieder beruhigt hat. Die Spielercharaktere stehen vor einem ernsthaften Problem, denn Leldrin hat die Kaerbevolkerung gegen sie gewandt.

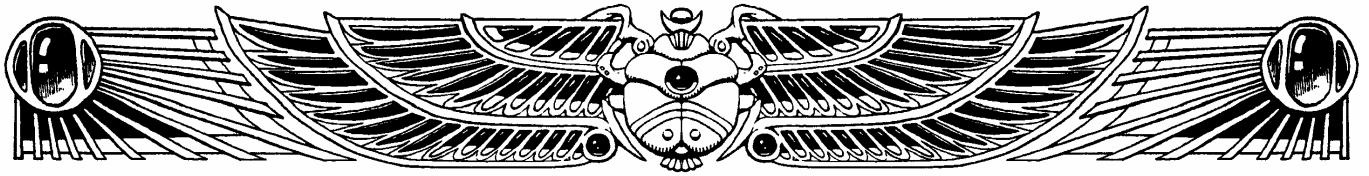
Charaktere, die sich nicht im Kaer auskennen, können sich von den ehemaligen Gefangenen aus dem Rathaus aufklären lassen. Sie werden den Charakteren zustimmen, dass es sicherlich die beste Möglichkeit ist, jemandem den Stollen zu zeigen, der aus dem Kaer hinaus führt. Geeignet hierfür sind die Großmeister des Kaers oder der Rat selbst. Charaktere aus dem Kaer werden sich sicherlich noch an den Geheimgang erinnern, der aus Upandal's Hammer in den Gefängnistrakt des Rathauses führt. Der Geheimgang ist auch den Lehrmeistern der Charaktere bekannt.

DURCH DAS KAER

Eine große Gruppe von Kaerbewohnern sucht nach den Eindringlingen. Der Mob wird von Leldrin gelenkt – doch durch den *Eins mit der Menge*-Zauber ist dieser nicht zu erkennen. Aber auch andere Kaerbewohner können den Charakteren gefährlich werden.

Es gibt zahlreiche Möglichkeiten, um Upandal's Hammer zu erreichen. Die Charaktere können sich durch dunkle Gassen oder Gänge schleichen, sich





verkleiden oder einfach drauflos rennen. Jeder Kaerbewohner, dem die Charaktere dabei über die Füße laufen, macht eine Wahrnehmung (5)-Probe. Ist die Probe erfolgreich, schreit er los, um den Mob zu rufen. Alternativ können Sie den Charakteren auch Kaerwachen (siehe **Das Kaer**) über den Weg laufen lassen. Der Mob wird die Stelle W10 Kampfrunden später erreichen.

Im Laden von Hargk angekommen, müssen sie diesen entweder davon überzeugen, die Falltüre zu öffnen – oder ihn Bewußtlos schlagen. Da Hargk für den Rat des Kaers arbeitet, wird er vernünftig sein und die Charaktere sogar begleiten. Hargk benutzt die gleichen Statistiken wie eine Kaerwache (siehe **Das Kaer**).

INSEKTENMONSTER

GES: 9 STÄ: 13 ZÄH: 15
WAH: 11 WIL: 9 CHA: 6

Initiative: 9 **Körp. Widerstandskraft:** 12
Anzahl der Angriffe: 2 **Mag. Widerstandskraft:** 14
Angriff: 9 **Soz. Widerstandskraft:** 8
Schaden: 13 **Rüstung:** 0
Anzahl der Zauber: NA **Mystische Rüstung:** 5
Spruchzauberei: NA **Niederschlag:** 13
Wirkung: NA **Erholungsproben:** 7

Todesschwelle: 72 **Laufleistung im Kampf:** 70
Verwundungsschwelle: 21 **Normale Laufleistung:** 140
Bewußtlosigkeitsschwelle: 67

Legendenpunkte: 250

Kommentar: Diese ekelhaften Monster sind glücklicherweise nur Illusionen, können daher keinen tödlichen Schaden anrichten. Sie erinnern an riesige, käferartige Insekten, die mit langen Tentakeln um sich schlagen. Leldrin kann mit einer *Monsterscheinung* bis zu acht dieser Kreaturen erschaffen.

DER RAT

Im Haus des Rates sind Joran Hardhelm und Sham'Sin anzutreffen. Beide haben bereits von dem Mob gehört und begegnen den Charakteren mit äußerster Vorsicht – doch wenn die Charaktere ihre Geschichte erzählt haben, werden sie ihnen Glauben schenken. Sie werden mit den Charakteren zum Stollen gehen, um sich von seiner Existenz zu überzeugen. Um dorthin zu kommen, benutzen sie eine Reihe von weiteren Geheimgängen, welche sie ungesehen in den Grenzgang bringen. Von dort aus werden sie – ebenfalls durch eine Geheimtür – die Minen betreten.

Nachdem Joran und Sham'Sin den Stollen gesehen haben, werden sie sich um alles Weitere kümmern. Sham'Sin wird die restlichen Großmeister des Kaers aufsuchen, und zu einer speziellen Ratssitzung einzuladen. Die Charaktere sind ebenfalls mit von der Partie.

Etwa drei Stunden später versammelt sich der Rat, um über die Lage des Kaers zu reden. Neben den Ratsmitgliedern sind auch alle Großmeister eingeladen. Die Charaktere nehmen ebenfalls an der Sitzung teil, müssen sich aber hinter den Vorhängen des Versammlungsraumes verstecken.

Nachdem Joran die Sitzung für eröffnet erklärt hat, wird er anfangen zu reden:

„Es haben sich in den letzten Stunden einige schwerwiegende Dinge ereignet, die das Zusammenleben in diesem Kaer gefährden. Es sind Eindringlinge in unserem Kaer, die das Leben unserer Bürger bedrohen können.

Doch ich habe mich lange mit der Frage beschäftigt, wie diese Eindringlinge überhaupt in unser Kaer gekommen sind – das Freiheitstor ist immer gut bewacht gewesen, besonders in den letzten Tagen. Es fiel mir daher schwer zu glauben, dass Eindringlinge es ungesehen geöffnet haben.

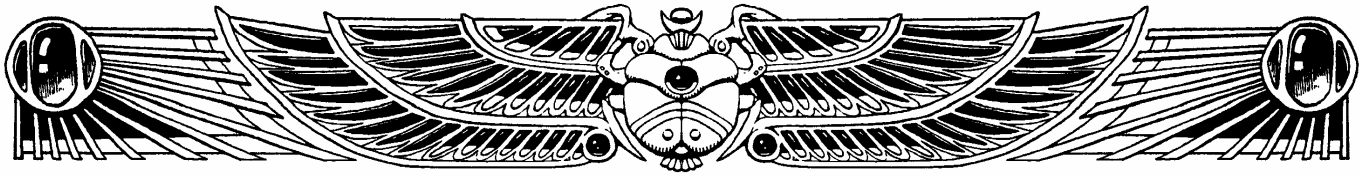
Wir haben festgestellt, das es einen zweiten Eingang in dieses Kaer gibt. Ein Eingang, der bereits seit Jahrzehnten existiert – und vor uns geheim gehalten wurde. Genauso wie einst die Schatzkammern versteckt wurden, die uns den Tempel der Gier bescherten.

Wir haben uns hier zusammengefunden, um Fragen zu beantworten. Wer hat den Tunnel geschaffen? Und warum wurde er geheim gehalten? Die Plage ist offensichtlich zu Ende – sonst wäre unser Kaer schon längst den Dämonen zum Opfer gefallen. Bevor wir anfangen zu diskutieren, möchte ich diese Fragen an diejenigen stellen, der für seine Illusionsmagie bekannt ist – Leldrin...

...ach bitte, entschuldigt mich einen Augenblick...“

In diesem Moment dreht sich Joran um und verlässt den Raum, während die Blicke auf einen völlig verdutzten Leldrin gerichtet sind. Leldrin blickt an sich herunter und fängt an zu schreien. Sham'Sin und die anderen Großmeister gehen auf ihn zu, und nehmen





ihn Widerstandslos fest. Leldrin schreit Joran hinterher: „Verräter! Schnappt ihn Euch! Komm sofort zurück!“

Doch Joran ist bereits auf dem Weg nach draußen.

Als gewitzter Illusionist hat Leldrin die Situation durchschaut und während der Rede einen Zauberspruch vorbereitet. Als Joran das Wort an Leldrin weitergeben wollte, hat der Illusionist den Zauber *Gestalttausch* gewirkt, womit Leldrin die Position **und** das Aussehen mit Joran tauschen konnte! Inzwischen ist Leldrin/Joran auf dem Weg zum Stollen.

Charaktere, die ahnen was passiert ist können eine Wahrnehmung (14)-Probe machen, um die Illusion anzuzweifeln. Bieten Sie den Spielern diese Probe nicht an! Die Spieler müssen von sich aus sagen, dass sie an der momentanen Situation zweifeln. Wird diese Probe geschafft, können die Charaktere Leldrin/Joran verfolgen. Sham'Sin wird ihnen Gesellschaft leisten. Dabei sollte allerdings bedacht werden, dass draußen eventuell immer noch ein Mob herumläuft, der auf der Suche nach den Charakteren ist. Der Mob wird zwar nicht mehr von Leldrin gesteuert, ist aber dennoch wild entschlossen. Wird die Probe nicht geschafft, gelten die normalen Regeln für das durchschauen der Illusion (**ED**, S. 185). Es besteht eine große Chance, dass Leldrin entkommt. Das ist beabsichtigt.

Nach etwa 15 Minuten verwandelt Joran/Leldrin sich wieder in Joran. Er ist mit Handschellen gefesselt und von den Ratsmitgliedern umringt, die über seinen Nervenzusammenbruch diskutieren. Spätestens jetzt wird allen klar, dass sie ein letztes Mal auf Leldrin's Tricks hereingefallen sind.

DIE ÖFFNUNG VON KAER ARDANYAN

Joran Hardhelm und der Hohe Rat des Kaers werden Leldrin nicht sofort verfolgen lassen. Joran wird die versammelten Ratsmitglieder anhalten, sich die Geschichte der Charaktere anzuhören. Nachdem sie erzählt haben, was dort draußen geschehen ist, wird sich der Hohe Rat entschließen, das Freiheitstor zu öffnen und die Plage für Kaer Ardanyan zu beenden.

Der Rat wird außerdem die besten Adepten des Kaers durch den Stollen schicken, um nach den Verrätern zu suchen. Die Spielercharaktere dürfen die Großmeister natürlich anführen, denn nur sie kennen sich im Rathaus und in der Stadt aus.

Leldrin ist inzwischen zu seinen Freunden zurückgekehrt und hat sie gewarnt. Argethiel und der Rest des Ordens beschlossenen daraufhin, Ardanyan zu

KAERBEWOHNER

GES: 5 STÄ: 6 ZÄH: 6
WAH: 5 WIL: 5 CHA: 4

Initiative: 5

Widerstandskraft: 7

Anzahl der Angriffe: 1
7

Angriff: 6

Schaden: 8

Anzahl der Zauber: NA

Spruchzauberei: NA

Wirkung: NA

Todesschwelle: 38

Verwundungsschwelle: 10

Bewußtlosigkeitsschwelle: 29

Legendenpunkte: 80

Ausrüstung: Knüppel (Schaden: 8)

Körperliche

Magische Widerstandskraft:

Soziale Widerstandskraft: 5

Rüstung: 2

Mystische Rüstung: 0

Niederschlag: 6

Erholungsproben: 3

Laufleistung im Kampf: 29

Normale Laufleistung: 57

verlassen. Das Kreuz von Ardanyan zieht sich aus der Stadt zurück, um sich bei Gelegenheit an den Charakteren und der Stadt zu rächen. Wenn die Adepten aus dem Kaer in den Kellern des Rathauses ankommen, wird es keinen Stadtrat mehr geben. Die gesamte Dritte Kompanie hat sie begleitet. Es ist kaum erwähnenswert, aber auch die Schatztruhen des Ordens wurden mitgenommen.

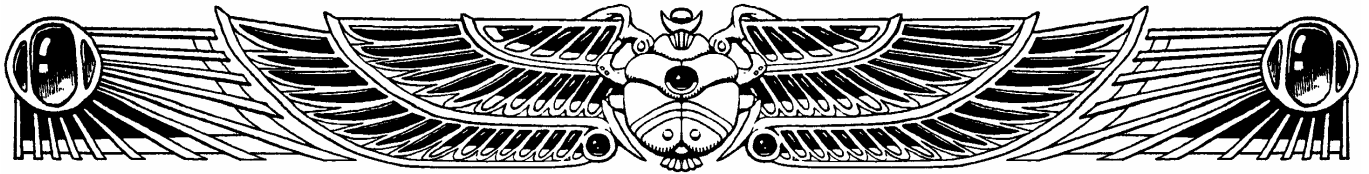
Der Hohe Rat des Kaers wird kurzerhand die Kontrolle Ardanyans übernehmen. Sie stellen es jedem Bewohner frei, die Stadt zu verlassen, oder unter der neuen Regierung zu leben. Der Hohe Rat wird natürlich für die Sicherheit der Stadt und ihrer Bürger garantieren, wie es auch der Orden getan hat. Die Spielercharaktere haben so ihren Weg in die Geschichtsbücher der Stadt gefunden, und werden noch lange als Helden gefeiert werden.

LETZTE RETTUNG

Diese Szene bildet den Abschluss von **Ardanyans Rache**. In dieser Szene ist es gut möglich, dass ein oder mehrere Spielercharaktere ihr Leben lassen müssen. Das sollte die Spieler nicht daran hindern, neue Charaktere zu erschaffen, um beim nächsten Abenteuer wieder dabei zu sein.

Einem Mob zu entfliehen ist nicht gerade einfach. Besonders schwer wird es, wenn man sich in einem Kaer befindet, in dem der Mob zuhause ist. Der Mob ist eine tödliche Waffe, gegen den selbst erfahrene Adepten kaum etwas tun können. Dennoch sollten die Charaktere eine Chance zur Flucht erhalten.



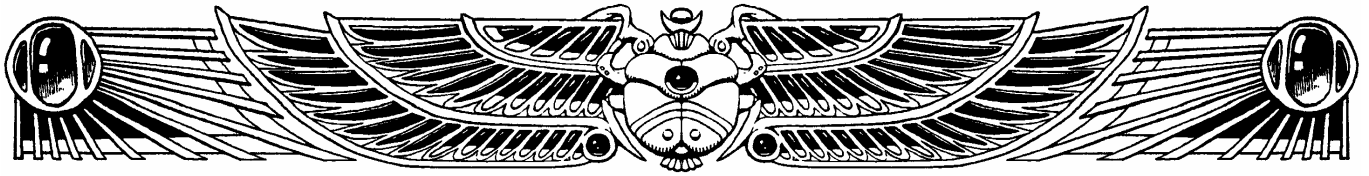


Leldrin ist aufgrund seiner Erfahrung sehr gefährlich. Doch zum Glück ist er ein Illusionist, der sich niemals freiwillig einem offenen Kampf stellen würde. Wenn sein Mob nicht in der Lage ist, die Spielercharaktere zu finden und zu töten, muss er sich darauf einstellen, den Kampf zu verlieren. Es darf hierbei nicht vergessen werden, das Leldrin zudem ein hochrangiger Raggok-Questor ist. Seine Rache wird furchtbar sein, aber sie muss nicht sofort stattfinden. Das Kreuz von Ardanyan wird retten, was noch zu retten ist, und sich mit den Reservisten der Stadt und der Dritten Kompanie aus dem Staub machen. Ihre Rache ist eine andere Geschichte, welche die Spielercharaktere garantiert irgendwann auslöffeln dürfen...

Wenn es ihnen nicht gefällt, dass der Orden entkommt, können Sie einen Kampf zwischen den Adepten des Kaers und dem gesamten Kreuz von Ardanyan inszenieren. Die Spielercharaktere würden eine direkte Konfrontation mit dem Orden allein nicht überstehen, brauchen daher massive Hilfe.

Wir sind der Meinung, dass der Orden in die Flucht geschlagen werden sollte, denn er legt einen perfekten Grundstein für eine längere **Earthdawn**-Kampagne.





OFFENE FRAGEN

"Lasst uns ausziehen. Die Stadt ist groß genug für uns alle!"

- Joran Hardhelm, Ratsmitglied

Dieses Kapitel behandelt noch ungeklärte Fragen des Abenteuers und bietet Anregungen, wie Sie die Elemente der Geschichte und die Charaktere aus **Ardanyans Rache** für zukünftige **Earthdawn**-Abenteuer und Kampagnen verwenden können. Zudem finden Sie hier neue Zaubersprüche und Fertigkeiten, die von den Nichtspielercharakteren beherrscht werden.

NACH DEM ABENTEUER

Nachdem das Kreuz von Ardanyan aus der Stadt geflohen ist, bleiben die Villen der Ordensgründer zurück. Besonders Mangalin's Residenz ist von Interesse, denn er bewahrt unter anderem das *Buch der Siegel* und das *Buch des Morgen* auf. Zahlreiche andere Bücher sind hier zu finden, inklusive einiger Grimoires, die von den Charakteren benutzt werden können.

Der Hohe Rat bietet den Charakteren eine der Villen als Belohnung an. Sie können die Villa als Stützpunkt für weitere Abenteuer benutzen. Sie werden zu Ehrenbürgern und Beschützern der Stadt erkoren.

Die Tage nach der Öffnung des Kaers werden von allen kräftig gefeiert. In den heutigen Tagen ist die Öffnung eines vergessenen Kaers etwas Besonderes. Überall in Ardanyan wird getrunken und auf den Tischen getanzt. Die Schreine der verrückten Passionen werden abgerissen, und man erfreut sich an der Schönheit der Welt. Die befreiten Kaerbewohner bringen natürlich Arbeit mit sich, doch das kann den Bürgern der Stadt Ardanyan nur recht sein.

DIE VERGABE VON LEGENDENPUNKTEN

Im folgenden Abschnitt finden Sie Richtlinien für die Vergabe von Legendenpunkten an die Spieler. Wie schon in der Einleitung empfohlen, sollten Sie sowohl am Ende jeder Sitzung als auch am Ende des Abenteuers Legendenpunkte vergeben. Zu der Höhe der Prämien, die Sie für jede erfüllte Aufgabe und jedes erreichte Ziel vergeben können, haben wir folgende Vorschläge.

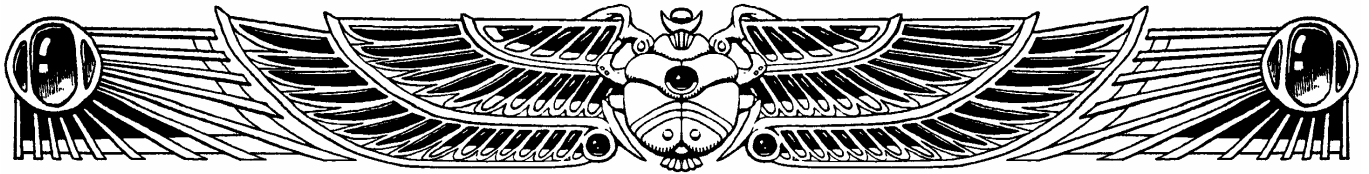
AUFTEILUNG DES ABENTEUERS

Ardanyans Rache kann an einem Abend gespielt werden. Charaktere, die eine neue Kampagne im Kaer beginnen, beginnen das Abenteuer mit **Eine Reise ins Ungewisse**, versuchen dann, durch **Die Minen** an die Oberfläche zu gelangen. **In der Stadt** werden sie vom Orden gejagt, um schließlich ins Rathaus einzubrechen. Sobald sie ihre Lehrmeister und Grankar Eisengiesser befreit haben, flüchten sie durch den Tempel zurück ins Kaer. Dort haben sie die letzte Begegnung mit Leldrin, wie in **Aus der Dunkelheit** beschrieben.

Wird das Abenteuer in eine laufende **Earthdawn**-Kampagne eingebunden, beginnt das Abenteuer mit dem Kapitel **Tod an der Strasse**. Die Spielercharaktere haben dann die Möglichkeit, direkt in **Die Minen** zu gehen oder zuerst **In der Stadt** Informationen zu sammeln. Danach bekommen auch sie von Titoo die Aufgabe, ins Rathaus einzudringen. Die Flucht durch den Tempel ins Kaer bringt sie zu einer Begegnung mit Leldrin. **Aus der Dunkelheit** ist auch hier die letzte Szene.

Ardanyans Rache enthält für unerfahrene Spieler einige besonders schwierige Situationen. Daher sind in diesem Abenteuer für jeden Charakter mehr Legendenpunkte zu holen, als im **Earthdawn-Grundregelwerk** (s. 256) vorgeschlagen. Die Legendenprämien für Kreaturen sind in der folgenden Tabelle zu finden. Diese Tabelle listet alle Punkte auf, die man erhält, wenn man eine Kreatur oder einen Gegner besiegt, und ist nach der Art und Anzahl der Kreaturen und Gegner, die bekämpft werden, und nach der Anzahl der Spielercharaktere gegliedert. Die Legendenpunkte, die dort für jede Kreatur angegeben sind, geben die Gesamtpunktzahl an, die man für jede Art erhalten kann, sie stehen nicht für die Punkte, die pro Kreatur vergeben werden. Die Kreaturen oder Gegner, gegen die die Charaktere nicht unbedingt kämpfen müssen, sind in der Tabelle mit einem Sternchen gekennzeichnet. Falls sich die Charaktere auf einen Kampf einlassen und diese Gegner besiegen, können Sie die angegebenen Punkte zu der gesamten Legendenprämie für Kreaturen addieren, bevor sie die Summe durch die Anzahl der Spielercharaktere teilen. Bei den Stadtwachen wurde jeweils ein





Durchschnittswert angenommen, welcher vom Spielleiter aber angepasst werden sollte. Die Insektenmonster lösen sich mitten im Kampf auf, wir gehen deshalb davon aus, dass die Charaktere maximal zwei dieser Kreaturen schlagen können. Erhöhen oder senken Sie die Prämien entsprechend der Ereignisse Ihrer Spielsitzung. Addieren Sie Prämien für Kaerbewohner und Kaerwachen nur, wenn ein Kampf unvermeidlich war.

Ein Charakter kann auch eine bestimmte Menge von Legendenpunkten für kreatives Rollenspiel und/oder Heldentaten erhalten. Jeder einzelne Charakter sollte nur eine solche Prämie erhalten. Die Punkte, die für die unterschiedlichsten Arten von kreativem Rollenspiel oder Heldentaten aufgelistet sind, werden nicht wie andere Legendenprämien unter den Charakteren aufgeteilt. Die folgenden Prämien stehen für kreatives Rollenspiel und/oder besondere Heldentaten zur Verfügung; Sie können nach Belieben eigene Prämien hinzufügen.

- Die Charaktere nehmen Joran's Auftrag ohne zu zögern an = 30 Punkte.
- Die Charaktere verschonen Farathiel, um ihn zu verhören = 30 Punkte.
- Die Charaktere finden von alleine heraus, dass in den Minen ein Kaer versteckt ist = 30 Punkte (gilt natürlich nicht für Kaerbewohner).
- Eine besonders clever ausgetrickste Falle = 30 Punkte.

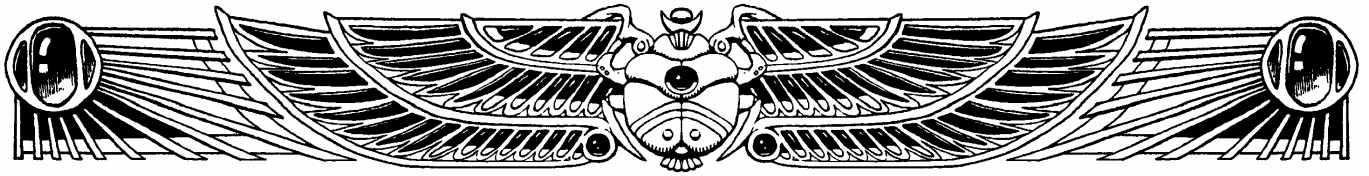
- Die Charaktere helfen Titoo, ohne Geld dafür zu verlangen = 50 Punkte (Kaercharaktere 30 Punkte)
- Sie entwickeln einen guten Plan, um ungesehen ins Rathaus der Stadt zu kommen = 50 Punkte.
- Sie tricksen die Stadtwachen aus, anstatt sie zu bekämpfen = 70 Punkte.
- Die Charaktere finden heraus, warum sich der Orden gegründet hat = 50 Punkte.
- Sie durchschauen Leldrin's Illusionen = 50 Punkte.
- Sie schaffen es, Leldrin zu stellen = 150 Punkte.

DIE GESAMTLEGENDENPRÄMIE

Die Gesamtlegendenprämie sollte Ihnen als Richtlinie dienen. Es steht ihnen frei, je nach Verlauf des Spiels mehr oder weniger Legendenpunkte zu vergeben, die Gesamtzahl sollte jedoch nicht allzu weit von der hier angegebenen Zahl abweichen. Ein einzelner Charakter, der **Ardanyans Rache** erfolgreich beendet, sollte durchschnittlich 1.000 Legendenpunkte erhalten. Diese Zahl beruht auf den Angaben, die Sie weiter oben finden, bezogen auf eine Gruppe von 6 Spielern. Sie schließt nicht die Punkte mit ein, die für den Sieg über nicht notwendige Gegner vergeben werden.

PRÄMIEN FÜR KREATUREN UND GEGNER				
Kreatur / Gegner	5 Spieler	6 Spieler	7 Spieler	8 Spieler
Farathiel	170	170	170	170
Elfische Krieger	500	600	700	800
* Finsterrochen	200	200	200	200
Brithan	125	125	125	125
* Krilwürmer (5 pro Charakter)	1.875	2.250	2.625	3.000
* Stadtwachen (1 pro Charakter)	550	660	770	880
* Stadtwachen-Anführer (2)	340	340	340	340
* Mangalin	300	300	300	300
* Leldrin	2.000	2.000	2.000	2.000
* Insektenmonster	250	250	500	500
* Kaerbewohner	0	0	0	0
* Kaerwache	0	0	0	0
Gesamt	6.260	6.895	7.755	8.315
Prämie pro Charakter	1.250	1.150	1.100	1.000





ANREGUNGEN FÜR KAMPAGNEN

Die veröffentlichten **Earthdawn**-Abenteuer sind so entworfen, dass sie ohne oder nur mit wenig Extraarbeit von Seiten des Spielleiters in eine existierende Kampagne eingepasst werden können. Einige Handlungsstränge und Personen aus solchen Abenteuern müssen nicht auf dieses eine Abenteuer beschränkt sein, sondern können Aufhänger oder zumindest Ergänzung für andere Abenteuer einer längeren Kampagne sein. Nachdem z.B. das Kreuz von Ardanyan aus der Stadt vertrieben wurde, kann der Orden in einem späteren Abenteuer wieder auftauchen, um Rache an den Charakteren zu nehmen.

Auf ähnliche Weise können auch die Ereignisse, auf denen ein Abenteuer beruht, zu einer Vielzahl von anderen Situationen führen. Wenn z.B. ein kleines Mädchen Wissen und bestimmte Fähigkeiten von einem alten Geist erbt, und danach von der Grimmigen Armee als besessen angesehen wird, wie es im **Earthdawn**- Abenteuer **Verseucht** der Fall ist, so können diese Fähigkeiten die Aufmerksamkeit von ganz anderen Mächten auf sich ziehen, und so etwas in Rollen bringen, was die Politik der ganzen Provinz verändern kann...

Wie diese Beispiele verdeutlichen, existieren Abenteuer nicht unabhängig von anderen. Die Welt einer **Earthdawn**-Kampagne sollte dynamisch sein und sich mit der Zeit verändern. Wenn Sie Ereignisse aus Abenteuern benutzen, um Veränderungen in der gesamten Kampagne auszulösen, können Ihre Spieler und Charaktere die Veränderungen von Anfang an beobachten. Das gibt den Abenteuern ein Gefühl von Realität, das für gute Rollenspiele unerlässlich ist.

In dem wir Ihnen Abenteuer geben, die Sie in Ihre Kampagne integrieren können, hoffen wir, Ihnen zu helfen, Ihr **Earthdawn**-Spiel so interessant und spannend wie möglich zu gestalten. Egal, ob Sie ein Abenteuer so verwenden, wie es vorgegeben ist, oder nicht, Sie sollten auf jeden Fall in der Lage sein, Ideen und Informationen daraus zu erlangen, die Sie benutzen können, um Ihre eigenen **Earthdawn**-Abenteuer und Kampagnen zu verbessern.

Die Charaktere und Orte aus **Ardanyans Rache** können auf einfache Weise in weiteren Abenteuern wieder verwendet werden. Benutzen Sie diese nach freiem Ermessen, wenn sie gerade in ihr Konzept passen.

FREUNDSCHAFTEN

Die Taten der Charaktere haben die Geschichte der Stadt Ardanyan für immer verändert. Die Leute werden

sie als Helden feiern, und noch lange über sie reden. Zudem besitzen die Charaktere eine Villa in Hangseite, die sie von nun an als feste Heimat betrachten können.

Wuschwusul und Nostrus werden von den Charakteren beeindruckt sein. Diese Nichtspielercharaktere ziehen zwar weiter, weil sie zu einer erfahrenen Abenteurergruppe gehören, ihre Wege werden sich früher oder später mit denen der Spielercharaktere kreuzen. Es ist sehr vorteilhaft, andere Adepten zu kennen. Sie können den Charakteren helfen oder sie trainieren. Oder sich einfach nur mit ihnen über vergangene Abenteuer unterhalten. Legenden und Geschichten geben dem Spiel Farbe, genauso wie Begegnungen mit alten Bekannten und Freunden. Zudem sind Freunde und Bekannte ein sehr hilfreiches Sprungbrett für weitere Abenteuer.

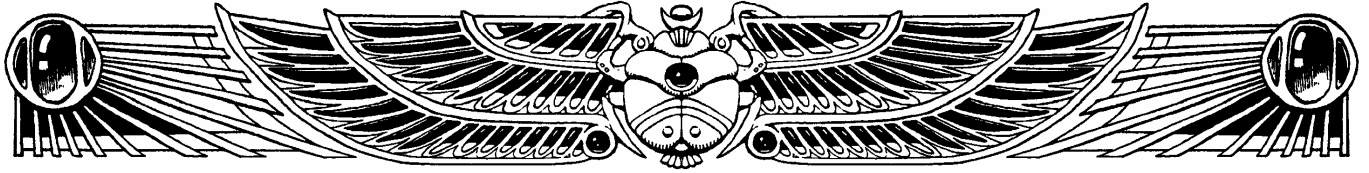
DIE STADT ARDANYAN

Ardanyan ist eine lebendige Stadt, die eine große Zukunft hat. Die Bewohner des Kaers stellen einen hohen Bevölkerungszuwachs für die Stadt dar. Es ist wahrscheinlich, dass die Weiden am Westtor neuen Häusern weichen müssen. Die Zwerge von Khar Rhûz hingegen werden nicht in die Stadt ziehen. Mongar Goldzahn und Kolgar Rotbart sind sich einig, das Kaer weiterhin als Mine zu betreiben. So wird in den nächsten Monaten aus Kaer Ardanyan die Minensiedlung Khar Rhûz, die zahlreiche Minenarbeiter aus Throal anlockt. Die Minenarbeiter werden ihre Werkstätten und Unterkünfte direkt im Kaer errichten – die verlassenen Häuser eignen sich hervorragend dafür. Sie werden das Schienensystem wieder auf Vordermann bringen und sehr, sehr reich werden...

DAS KREUZ VON ARDANYAN

Der Orden wurde schwer getroffen. Er konnte seinen größten Schatz nicht länger für sich behalten. Viele Wachen der Dritten Kompanie haben sich aus dem Staub gemacht, so dass nur noch ein harter Kern fanatischer Anhänger zurückbleibt. Leldrin und seine Freunde werden sich eine neue Heimat suchen müssen. Als Questoren von Raggok können sie die Sache aber nicht auf sich beruhen lassen. Eines Tages werden sie wiederkommen, um die Stadt Ardanyan ins Verderben zu stürzen. Wie hieß dieser Orkbrennerstamm noch gleich? Die Whargschädel? Die müssten doch in etwa die gleichen Interessen haben...





ZUSATZREGELN

Leldrin benutzt einen besonderen Zauberspruch, den sein Lehrmeister einst entwickelte. Dieser Zauber ermöglicht es dem Anwender, in einer Menschenmenge unbemerkt zu bleiben. *Eins mit der Menge* ist ein Illusionisten-Zauber des dritten Kreises.

EINS MIT DER MENGE

Fäden: 1

Webschwierigkeit: 8 / 17

Reichweite: Kontakt

Wirkungsdauer: Rang + 12 min

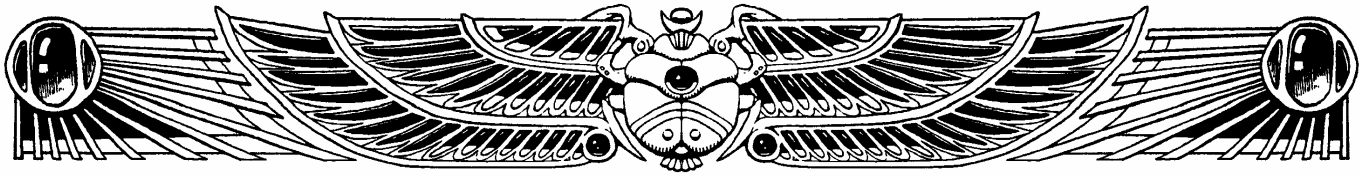
Wirkung: Willenstärke + 5

Wirkschwierigkeit: Magische Widerstandskraft des Ziels

Das Ziel dieses Zaubers muss sich innerhalb einer Menschenmenge befinden, die aus mindestens zehn Namensgebern verschiedener Rassen besteht. Wenn der Illusionist die Probe in Spruchzauberei besteht, macht er einen Wirkungswurf und addiert das Ergebnis zum Durchschauen-Mindestwurf. Das Endergebnis wird notiert.

Jeder Charakter, der versucht, das Ziel in dieser Menschenmenge auszumachen, muss eine Wahrnehmungsprobe gegen den modifizierten Durchschauen-Mindestwurf bestehen. Der Wirkung des Zaubers endet sofort, wenn sich die Menschenmenge auflöst und der Charakter alleine dasteht. Allerdings kann ein Charakter, der unter dem Einfluss des Zaubers steht, von einer Menschenmenge in eine andere zu wechseln, wenn diese weniger als fünf Schritte entfernt ist. So ist es zum Beispiel möglich, ungesehen über einen Marktplatz oder durch eine belebte Straße zu gelangen.





GERÜCHTE & LEGENDEN

"Die Minen sind verlassen. Nehmt Euch in Acht – es heißt, dort haust ein verfluchter Brithan!"

- Gweldorn, Alchemist

Dieses Kapitel bietet Ihnen Informationen, die die Spielercharaktere während des Abenteuers von verschiedenen Spielleitercharakteren erhalten können. Die Informationen jeder Erfolgsstufe schließen die Informationen aus niedrigeren Erfolgsstufen mit ein. Ein Guter Erfolg beinhaltet also automatisch das Wissen eines Durchschnittlichen Erfolges.

S. 34 **ARDANYAN**

Spielercharaktere, die zum ersten Mal von der Stadt Ardanyan hören, und über die Wissensfertigkeiten Barsaivische Geschichte oder Legenden und Helden verfügt, kann eine Probe gegen den Mindestwurf 5 würfeln. Charaktere, die in Kaer Ardanyan aufgewachsen sind dürfen diese Probe verständlicherweise nicht machen. Sie müssen die untenstehenden Informationen durch Rollenspiel in Erfahrung bringen.

5 **Durchschnittlicher Erfolg**

Ardanyan ist eine Handelsstadt nahe der Throalberge, die von vielen Händlern als fester Rastplatz für ihre Karawanen benutzt wird.

9 **Guter Erfolg**

Die Stadt liegt an einem Seitenarm des Schlingenflusses. Durch die Brücke in der Stadt sind die Händler nicht auf einen Fährdienst angewiesen. Der Marktplatz von Ardanyan ist groß und vielfältig – man behauptet sogar, dass er in seiner Auswahl Märkteburg das Wasser reichen kann. Gegründet wurde Ardanyan von ein paar Händlern, die es sich in den Kopf gesetzt hatten, die Brücke wieder instand zu setzen.

Die Stadt sorgt gleichzeitig für Ruhe und Ordnung im Umland – vor einigen Jahren wurde sogar ein Stamm Orkbrenner aus der Gegend vertrieben.

11 **Hervorragender Erfolg**

Bei den Orkbrennern handelte es sich um den Stamm der Whargschädel – eine Gruppe besonders Furcht einflößender Orkbrenner. Der Stamm terrorisiert immer noch die umliegenden Gebiete, lässt die Stadt aber aus irgendeinem Grund zufrieden.

Die Handelsgilde Ardanyans ist in der ganzen Provinz bekannt. Sie verfügt über weitreichende finanzielle Mittel, deren Ursprung entweder im Erfolg der Handelsgilde liegt – oder aber eine andere, dunklere Quelle hat.

Außergewöhnlicher Erfolg

14 Auf den Stadtmauern und Häusern der Stadt scheint ein Zauber zu liegen – sie wurden auf alten Ruinen errichtet. Wird in Ardanyan ein Haus gebaut, so fängt es nach seiner Fertigstellung an, sich zu verändern. Die Mauern bekommen eine andere Färbung, Giebel werden spitzer, an anderen Stellen entstehen oder verschwinden Fenster oder Türen. Nach der Wandlung sieht das Haus meist schöner und besser aus.

Diese Tatsache ist nur wenigen bekannt, und bisher hat sich anscheinend noch niemand ernsthaft um die Aufklärung der Wandlungen gekümmert.

Gerüchte

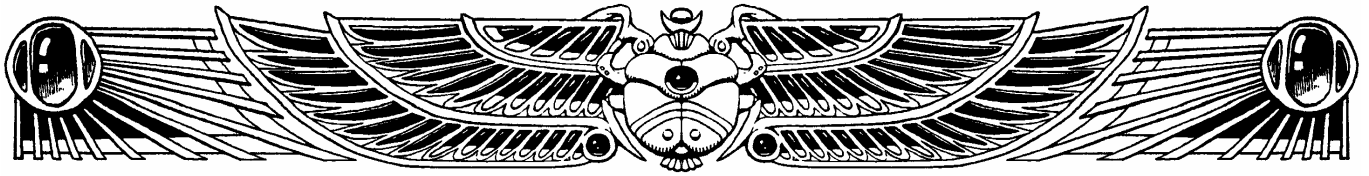
Die hier aufgeführten Gerüchte sind Zitate von Leuten, die auf der Straße nach der Stadt gefragt werden. Sie können nach Belieben weitere, eigene Zitate hinzufügen.

„Ihr wollt also nach Ardanyan, hä? Saubere Stadt, sage ich Euch. Nur reiche Säcke, die sich auf unserem Rücken ausruhen. Jaja – das Geld kommt nicht von irgendwo her, dass sage ich Euch!“

„In Ardanyan bin ich öfter – jedes Mal, wenn meine Karawane über den Fluss muss. Netter Marktplatz, aber nehmt Euch vor Dieben in acht. Die gehen dort sehr effektiv vor. Man sagt, Ardanyan hat eine eigene Diebesgilde – kein Wunder, bei dem Geld das dort fließt...“

„Jedes Jahr im Monat Rua befällt eine Plage die Felder der Stadt. Es sind Heerschaaren fliegender, häßlicher Würmer, die alles fressen, was ihnen in die Quere kommt! Sie scheuen nicht einmal vor Namensgebern zurück – nur blanke Knochen bleiben zurück...“





„Die Gründung Ardanyans liegt noch nicht lange zurück – ich glaube im Krieg gegen die Theraner wurde der Grundstein gelegt. Eine der wenigen Städte, die nach der Plage absichtlich geschaffen wurde – die meisten anderen sind durch ihre Kaers entstanden.“

„Wenn ihr mich fragt, haben all diese Händler doch irgendwo einen alten Schatz versteckt – ich habe gehört, dass sie für die Stadtmauer eigens Steine aus der Nähe von Darranis herangeschafft haben! Und das mit den Throal-Bergen gleich vor der Haustür! Als wenn es dort keine Steinbrüche gäbe! Und wer hat das alles bezahlt?“

DIE ALTE MINE

Es gibt außer dem Orden niemanden, der etwas Genaueres über die geheimnisvollen Minen nördlich von Ardanyan weiß. Dennoch kursieren zahlreiche Gerüchte in der Stadt. Fragt man die richtige Leute (z.B. Zwerge, Steinmetze oder andere Abenteurer), sollte eine Charismaprobe gegen die Soziale Widerstandskraft des Befragten gelingen, um eines der folgenden Zitate zu hören.

„Nicht so laut! Die Leute haben es nicht gerne, wenn man über diesen Ort spricht! Man sagt, dass auf diesem Ort ein Fluch lastet. Mangalin, der verrückte Magier soll früher einmal dort gewesen sein – was dazu führte, dass er sein Amt als Vorsitzender der Magiergilde abgab. Ich würde Euch empfehlen, von dort fernzubleiben...“

„Was für eine Mine? Ich bitte Euch, dass ist doch nur ein Märchen, dass unseren Kindern erzählt wird. Dort hausen schreckliche Monstren, übrig gebliebene Dämonen der Plage – huhuuu!“

„Ich kannte mal einen, der meinte dort gäbe es etwas zu holen – eines Tages zog er los und ward nie wieder gesehen.“

„Ihr habt noch nie von den Whargenschädeln gehört, oder? Man sagt, die haben dort ein Lager, in dem sie ihre gestohlenen Schätze verstecken. Ich würde mich nicht mit den Orkbrennern anlegen. Vielleicht schafft Ihr es, ein paar zu besiegen – aber morgen kommen sie zu hunderten, um Euch zu jagen. Da kann Euch selbst unsere Stadtwache nicht helfen...“

„Schatzsucher, wie? Ich war früher mal dort. Da ist gar nichts, rein gar nichts. In der Nähe lebt ein Brithan – und ihr wisst, was das heißt. Ich bin ihm entkommen, aber die Narben habe ich immer noch. Wollt ihr mal sehen?“

GRANKAR EISENGIESSER

Jeder Charakter, der sich nach Grankar Eisengiesser umhört, sollte eine Charismaprobe gegen die Soziale Widerstandskraft des Befragten gelingen, um eines der folgenden Zitate zu hören. Ein Misserfolg bedeutet, dass der Befragte noch nie etwas von Grankar gehört hat.

„Grankar Eisengiesser? Das war doch dieser Zwerg, der vor einigen Tagen festgenommen wurde. Sein Geschäft gibt es nicht mehr, tut mir leid.“

„Natürlich sagt mir der Name etwas. Er hatte einen unbedeutenden kleinen Laden in Landseite. In der Bernsteingasse hat er Seile und Kletterhaken verkauft. Aber ihr habt Pech, er hat seinen Laden angeblich geschlossen.“

„Lasst mich in Frieden. Ich möchte mit Sklaventreibern nichts zu tun haben. Die haben in dieser Stadt nicht zu suchen! Jetzt geht, oder ich rufe die Stadtwache!“

„Ihr kommt aus Throal? Nicht? Die Eisengiesser-Familie ist von dort, und ich dachte... Na ja, egal. Der alte Grankar wurde jedenfalls festgenommen – wegen Sklavenhandels, unvorstellbar. Er hat in der Bernsteingasse gewohnt.“

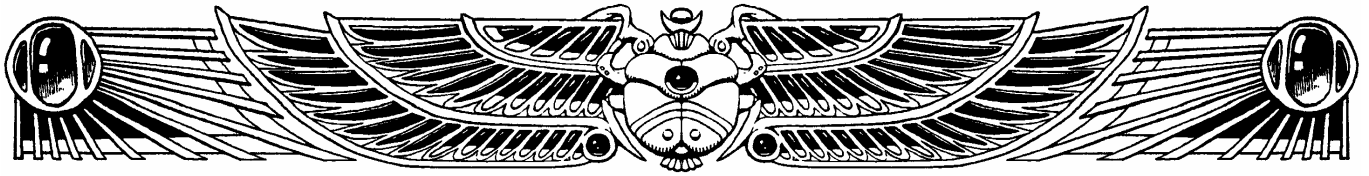
DIE STERNENKLINGEN

Jeder Spielercharakter, der über das Talent Legenden und Helden verfügt, darf eine Probe gegen einen Mindestwurf von 8 machen, wenn er den Namen dieser Abenteurergruppe hört. Charaktere aus dem Kaer können zwar auch über diese Fertigkeit verfügen, ihr Wissen beschränkt sich jedoch auf die Zeit vor der Plage.

Durchschnittlicher Erfolg

Die Sternenklingen sind Abenteurer, die vor einiger Zeit ein Kaer namens Alhezza aus den Klauen eines Dämons befreit haben. Alhezza liegt in der Nähe von Ipos.





Guter Erfolg

Im Zusammenhang mit den Sternenklingen fällt einem eine Geisterbeschwörerin ein, die als die Rote Hexe bekannt ist. Ihr Name kommt von ihren feuerroten Haaren und ihrem verführerischem Aussehen. Sie ist eine mächtige Geisterbeschwörerin, welche die Sternenklingen anführt.

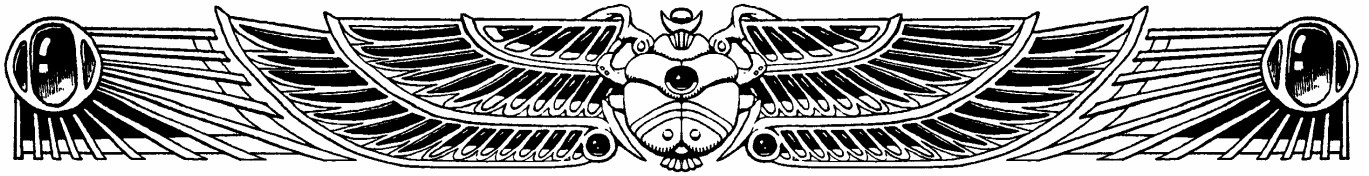
Hervorragender Erfolg

Zu den Sternenklingen soll auch ein ausgestoßener Blutelf gehören. Niemand hat ihn bisher wirklich zu Gesicht bekommen, also kann es auch nur eine Geschichte sein. Die Sternenklingen kommen aus der Gegend um Iopos, und sind erst kürzlich bei den jährlichen Festspielen in Märkteburg gewesen.

Außergewöhnlicher Erfolg

Der Name der Roten Hexe ist Valiane, und Lymiel ist der Name des Blutelfs. Neben Nostrus und Wuschwusul gehören noch ein Zwerg namens Castor und eine elfische Bogenschützin namens En'Driel zu den Sternenklingen. Sie kommen aus dem westlichen Barsaives und sollen auch schon für die Rebellen in Vivane gearbeitet haben.





SPIELLEITERCHARAKTERE

"Meine Zeit ist gekommen. Wir sehen uns wieder."

- Leldrin, Elfischer Illusionist

Dieses Kapitel enthält die Spieldaten und weitere Informationen über die Spielleitercharaktere, die in **Böses Erwachen** eine bedeutende Rolle spielen. Wo es Ihnen notwendig oder angemessen erscheint, können Sie die Daten natürlich verändern, um sie den Fähigkeiten der Spielercharaktere anzupassen. Da diese Charaktere wahrscheinlich mehr als einmal im Laufe des Abenteuers auftauchen, sind ihre Beschreibungen und Spieldaten hier gemeinsam aufgelistet, um es für Sie einfacher zu machen. Beschreibungen und Spieldaten der unbedeutenderen Charaktere finden Sie jeweils in der Szene, in der sie zum ersten Mal erscheinen.

LELDRIN

Elfischer Illusionist des 8. Kreises

Es ist sehr lange her, dass Leldrin einmal ein Schüler des Rashomon-Questors Samiel war. Dieser Mann war einst sein Vorbild, doch als der neue Trakt im Rashomon-Tempel zusammenbrach, zerbrach auch etwas in Leldrin. Es dauerte eine Weile, doch als Rashomon dem Wahnsinn verfiel, begann Leldrin seinen Hass auf die Zwerge in einen Plan zu verwandeln. Mit der Gründung des Kreuzes von Ardanyan hat er diesen Plan in die Tat umgesetzt.

Leldrin ist ein Elf mit blauweißen Haaren, die er meistens zu drei langen Zöpfen geflochten hat. Er besitzt nur zwei Seidengewänder, die er abwechselnd trägt. Er ist Mitglied im Hohen Rat des Kaers und außerdem der Anführer des Ordens. Als Questor von Raggok folgt er dem asketischen Lebensstil – im Gegensatz zu den anderen Ordensmitgliedern, die sich in ihrem Reichtum verlieren und verschwenderisch mit ihrem Reichtum umgehen.

Attribute

Geschicklichkeit (13): 6 / W10
Stärke (10): 5 / W8
Zähigkeit (8): 4 / W6
Wahrnehmung (18): 7 / W12
Willenskraft (19): 8 / 2W6
Charisma (16): 7 / W12

Talente

Illusion [Fadenweben] (8): 15 / W20+W6

Karmaritual (8)

Lesen / Schreiben (4): 11 / W10+W8
Spruchzauberei (8): 15 / W20+W6
Zauberbücher Verstehen (8): 15 / W20+W6
Zaubermatrix (8) [Suggestive Stimme]
Zaubermatrix (8) [Eins mit der Menge]
Magische Maske (7): 14 / W20+W4
Unempfindlichkeit (7)
Zaubermatrix (8) [Niemand Da]
Fremdsprachen (2): 9 / W8+W6
Totstellen (7): 15 / W20+W6
Illusionsverstärkung (8): 15 / W20+W6
Zaubermatrix (8) [Rebellisches Körperteil]
Kampfsinn (7): 14 / W20+W4
Willensstärke (8): 16 / W20+W8
Erweiterte Matrix (8) [Gebrabbel]
Flinke Hand (7): 14 / W20+W4
Ablenkung (7): 14 / W20+W4
Erweiterte Matrix (8) [Monstererscheinung]
Gedankenwelle (6): 19 / W20+2W6
Untrüglicher Blick (6): 13 / W12+W10
Questor [Raggok] (7)

Talentkniffe

Name Spell (Arcane Mysteries of Barsaive, S. 60)

Fertigkeiten

Schauspielerei (5): 12 / 2W10
Konversation (6): 13 / W12+W10
Etikette (3): 10 / W10+W6
Fälschen (4): 10 / W10+W8
Rassenkunde [Elfen] (2): 9 / W8+W6
Forschen (1): 8 / 2W6
Verführung (3): 10 / W10+W8

Bewegung

Normale Laufleistung: 65
Laufleistung im Kampf: 33

Initiative

Würfel: W10

Karma

Leldrin kann einen Karmapunkt für jede Handlung einsetzen, für die nur Geschicklichkeit erforderlich ist.

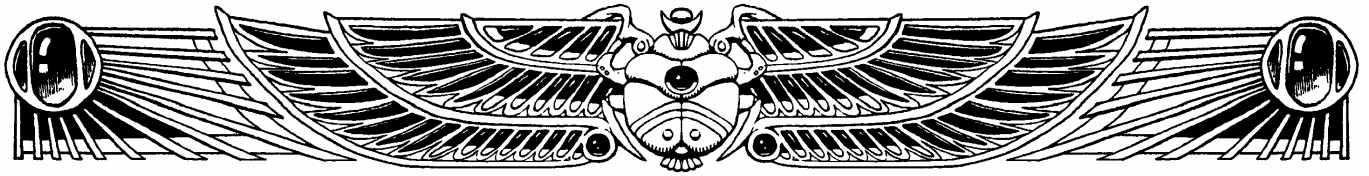
Würfel: W6

Punkte: 25

Kampf

Körperliche Widerstandskraft: 8
Magische Widerstandskraft: 12





Soziale Widerstandskraft: 10
Rüstung: 0
Mystische Rüstung: 3

Schaden

Todesschwelle: 56
Verwundungsschwelle: 7
Bewußtlosigkeitsschwelle: 40
Erholungsproben pro Tag: 2
Erholungswürfel: W6

Zaubersprüche

Alle Illusionisten-Zauber der Kreise 1–8 aus dem **Earthdawn-Grundregelwerk** (S. 185)
Eins mit der Menge (siehe **Offene Fragen**)
Illusion (Magic: A Manual of Mystic Secrets, S. 134)

Spezialfähigkeiten

Glamour
Schmerzliche Erinnerung
Schmerz Verursachen
Zorn Erregen

Ausrüstung

Seidenroben
Verzierte Brosche
Stab

FARATHIEL

Elfischer Scout des 2. Kreises

Farathiel ist für einen Elfen ziemlich hoch gewachsen. Er hat lange, blonde Haare, die er meist zu einem Zopf geflochten trägt. Seine Kleidung spiegelt seine Disziplin wieder. Er trägt eine Farngeflechtrüstung über dunkelgrünen und braunen Leinengewändern. Um den Hals trägt er eine schwarze Perle – das Erkennungszeichen der Dritten Kompanie und des Kreuzes von Ardanyan.

Er ist noch sehr jung und wuchs in der Nähe Ardanyans auf. Seine Eltern wurden von den Whargschädeln getötet. Jania erkannte in seiner Bestimmtheit, das Kämpfen zu erlernen, seine tiefen Rachegeleüste. Sie sorgte dafür, daß Farathiel eine Ausbildung bei einem fähigen Meister erhielt. Der Elf ist dem Orden treu ergeben und kämpft bis in den Tod. Der Orden schickte ihn, um Fremde von den Minen fernzuhalten – eine Aufgabe, die er bis jetzt ohne weiteres bewältigen konnte.

Attribute

Geschicklichkeit (20): 8 / 2W6
Stärke (13): 6 / W10
Zähigkeit (11): 5 / W8
Wahrnehmung (16): 7 / W12

Willenskraft (13): 6 / W10
Charisma (12): 5 / W8

Talente

Hieb Ausweichen (2): 10 / W10+W6
Karmaritual (2)
Klettern (2): 10 / W10+W6
Lautloser Gang (3): 11 / W10+W8
Magisches Spurenlesen (2): 9 / W8+W6
Nahkampfwaffen (3): 11 / W10+W8
Lesen / Schreiben (1): 8 / 2W6
Manövrieren (2): 10 / W10+W6
Unempfindlichkeit (3)

Fertigkeiten

Projektilwaffen (2): 10 / W10+W6
Überleben (3): 10 / W10+W6
Holzschnitzen (2): 7 / W12

Bewegung

Normale Laufleistung: 55
Laufleistung im Kampf: 110

Initiative

Würfel: 2W6

Karma

Würfel: W6
Punkte: 7

Kampf

Körperliche Widerstandskraft: 10
Magische Widerstandskraft: 9
Soziale Widerstandskraft: 7 (10 beim Verhör)
Rüstung: 3
Mystische Rüstung: 1

Schaden

Todesschwelle: 50
Verwundungsschwelle: 8
Bewußtlosigkeitsschwelle: 39
Erholungsproben pro Tag: 2
Erholungswürfel: W8

Ausrüstung

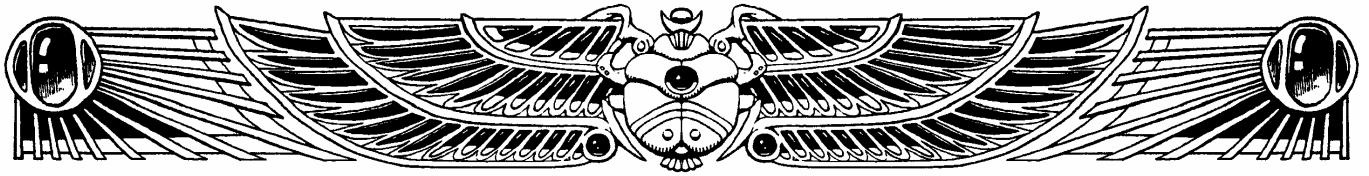
Schlüssel für die Türen in den oberen Minen (3 Stück), Halskette mit schwarzer Perle, Lederrüstung, Breitschwert (Schaden: 11), Langbogen (Schaden: 10), 20 Pfeile, Pferd, 30 Silberstücke

TITOO

Menschlicher Dieb des 1. Kreises

Für einen Menschen ist Titoo ziemlich klein geraten, wäre er nicht so dünn (und hätte einen Bart), könnte man ihn glatt für einen Zwergen halten. Er hat kurzes, dunkles Haar und trägt mit Vorliebe schwarze Kleidung





mit einem dunkelbraunen Umhang. Er durchstreift die Stadt Ardanyan täglich, der Marktplatz ist seine Haupteinnahmequelle. Er versucht immer, freundlich und zuvorkommend zu sein – egal ob ihn nun ein Fremder anspricht oder ob er von einer Stadtwache verhört wird.

Attribute

Geschicklichkeit (17): 7 / W12
Stärke (12): 5 / W8
Zähigkeit (10): 5 / W8
Wahrnehmung (14): 6 / W10
Willenskraft (13): 6 / W10
Charisma (11): 5 / W8

Talente

Dietrich (1): 9 / W8+W6
Karmaritual (1)
Klettern (1): 9 / W8+W6
Lautloser Gang (2): 10 / W10+W6
Nahkampfwaffen (1): 9 / W8+W6
Taschendiebstahl (1): 9 / W8+W6
Überraschungsangriff (1): W8+W6

Fertigkeiten

Geschichten Erzählen (1): 7 / W12
Ortskunde: Ardanyan (1): 7 / W12

Bewegung

Normale Laufleistung: 40
Laufleistung im Kampf: 80

Initiative

Würfel: W12

Karma

Würfel: W6
Punkte: 5

Kampf

Körperliche Widerstandskraft: 9
Magische Widerstandskraft: 8
Soziale Widerstandskraft: 7
Rüstung: 4
Mystische Rüstung: 1

Schaden

Todesschwelle: 31
Verwundungsschwelle: 8
Bewußtlosigkeitsschwelle: 22
Erholungsproben pro Tag: 2
Erholungswürfel: W8

Ausrüstung

Dolch (Schaden: 7)
3 Wurfmesser (Schaden: 7)
Kurzschwert (Schaden: 9)

Gesteppte Lederrüstung
46 Silberstücke

WUSCHWUSUL T'SKRODA

T'Skrang Schwertmeister des 5. Kreises

Wuschwusul T'Skroda wird von seinen Freunden ‚Wusch‘ genannt. Seine Haut ist dunkelgrün, fast schwarz. Da er ein *k'stulaami* ist, ist seine Kleidung so geschnitten, daß seine *k'stulaa* immer freiliegen. Er trägt Ringe und Schmuck an seinem Kamm und einen Silberstachel an seinem Schwanzende.

Er hat sich den Sternenklingen angeschlossen, um durch die Lande zu ziehen und Erfahrung zu sammeln. Alle drei Jahre kehrt er zum Haus des Geisterwindes zurück, um sein Wissen mit den anderen *k'stulaami* zu teilen. Besonders stolz ist er auf seine Lichtklingen, eine Waffe, die er aus dem Haus des Geisterwindes mitgebracht hat. Die Waffe besteht aus einem Stab, an dessen Enden scharfe Klingen angebracht sind. Die Klingen werden von Lichtkristallen gehalten. Es ist ziemlich eindrucksvoll, wenn Wuschwusul in der Dunkelheit mit den Lichtklingen wirbelt...

Attribute

Geschicklichkeit (19): 8 / 2W6
Stärke (15): 6 / W10
Zähigkeit (14): 6 / W10
Wahrnehmung (12): 5 / W8
Willenskraft (11): 5 / W8
Charisma (14): 6 / W10

Talente

Hieb Ausweichen (5): 13
Karmaritual (5)
Manövrieren (5): 13
Nahkampfwaffen (6): 14
Standhaftigkeit (5): 11
Verspotten (5): 11
Riposte (5): 16
Umempfindlichkeit (5)
Wurfaffen (5): 13
Herzliches Lachen (5): 11
Projekttilwaffen (5): 13
Fadenweben [Klingenweben] (5): 10
Geistesgegenwart (5): 13
Gewinnendes Lächeln (5): 11
Zweitwaffe (5): 13

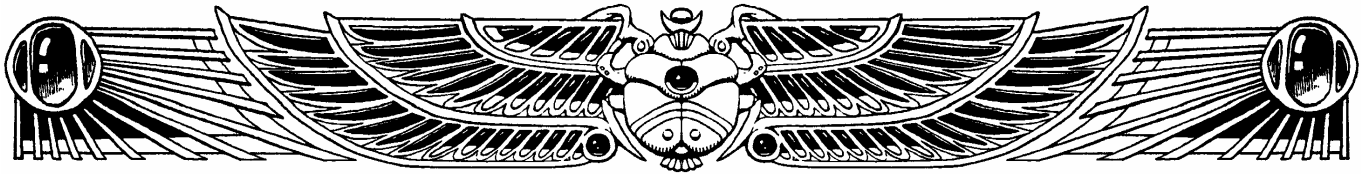
Fertigkeiten

Gleiten (1): 9
Legenden und Helden (2): 7

Bewegung

Normale Laufleistung: 45





Laufleistung im Kampf: 90

Initiative

Würfel: W10

Karma

Wuschwusul kann einen Karmapunkt für jede Handlung einsetzen, für die nur Geschicklichkeit erforderlich ist. Außerdem kann er einen Karmawürfel benutzen, um den Schadenswurf mit seinem Schwert zu erhöhen.

Würfel: W6

Punkte: 15

Kampf

Körperliche Widerstandskraft: 10

Magische Widerstandskraft: 7

Soziale Widerstandskraft: 8

Rüstung: 4

Mystische Rüstung: 1

Schaden

Todesschwelle: 71

Verwundungsschwelle: 10

Bewußtlosigkeitsschwelle: 58

Erholungsproben pro Tag: 3

Erholungswürfel: W10

Ausrüstung

Lichtklingen (Schaden: 12)

Abenteurerpaket

Schwarzer Umhang

Gehärtete Lederrüstung

95 Silberstücke

NOSTRUS

Obsidianischer Krieger des 5. Kreises

Nostrus ist ein sehr ruhiger Zeitgenosse. Er folgt den Sternenklingen seit langer Zeit. Der Obsidianer hat nur sehr wenig eigenen Besitz. Sehr stolz ist er auf seine Kopfbedeckung, welche ihm von den Ältesten seines Lebensfelsens Asmatarr vermacht wurde. Nostrus verweigert es, auf Schiffen oder Booten jeglicher Art zu fahren. Sein größter Wunsch ist es jedoch, eines Tages eine eigene Thundrabestie zu besitzen, auf der er reiten kann. Ab und zu verspottet er Wuschwusul, weil dieser nicht richtig gleiten kann – im Gegensatz zu seinen Artgenossen...

Attribute

Geschicklichkeit (11): 5 / W8

Stärke (21): 8 / 2W6

Zähigkeit (22): 9 / W8+W6

Wahrnehmung (11): 5 / W8

Willenskraft (13): 6 / W10

Charisma (10): 5 / W8

Talente

Holzhaut (5): 14 / W20+W4

Karmaritual (5)

Lufttanz (5): 10 / W10+W6

Nahkampfwaffen (5): 10 / W10+W6

Spektakulärer Angriff (5): 10 / W10+W6

Waffenloser Kampf (5): 10 / W10+W6

Kampfsinn (5): 10 / W10+W6

Unempfindlichkeit (5)

Wurfaffen (5): 10 / W10+W6

Hieb Ausweichen (5): 10 / W10+W6

Tigersprung (5)

Fadenweben [Kriegsweben] (5): 10 / W10+W6

Schmettertschlag (5): 16 / W20+W8

Luftgleiten (5): 10 / W10+W6

Nachtritt (5): 10 / W10+W6

Fertigkeiten

Runenschnitzen (2): 7 / W12

Geschichten Erzählen (2): 7 / W12

Schauspielerei (1): 7 / W12

Bewegung

Normale Laufleistung: 22

Laufleistung im Kampf: 43

Initiative

Würfel: W8

Karma

Nostrus kann einen Karmapunkt für jede Handlung einsetzen, für die nur Willenkraft erforderlich ist.

Würfel: W4

Punkte: 15

Kampf

Körperliche Widerstandskraft: 7

Magische Widerstandskraft: 8

Soziale Widerstandskraft: 6

Rüstung: 3

Mystische Rüstung: 1

Schaden

Todesschwelle: 92

Verwundungsschwelle: 16

Bewußtlosigkeitsschwelle: 75

Erholungsproben pro Tag: 4

Erholungswürfel: W8+W6

Ausrüstung

Streithammer (Schaden: 16)

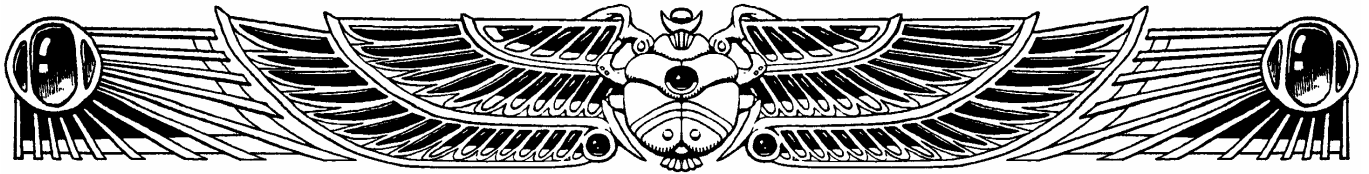
Lendenschurz

Weste

Horkla (obsidianische Kopfbedeckung)

3 Kupferstücke





MANGALIN

Verrückter Elfisher Magier

Nachdem seine Villa errichtet war, begann Mangalin, von seinem vielen Geld Bücher zu kaufen. Er sammelte Schriften aus der ganzen Provinz – über alle möglichen Themen. Eines Tages erstand er eine Reihe von Bänden, die in einem gefallenen Kaer namens Hontiam gefunden wurden. Es waren die Tagebücher eines Dämonenbesessenen – Schriften und Erkenntnisse, die ihn schließlich in den Wahnsinn trieben.

Einst war Mangalin sehr mächtig. Doch inzwischen hat ihn die Magie seiner Disziplin nachgelassen – es kommt vor, dass sie ihn zwischendurch sogar gänzlich im Stich lässt. Als Questor von Raggok ist er auch oft im Tempel unter dem Rathaus zu finden.

Attribute

Geschicklichkeit (9): 4 / W6
Stärke (7): 4 / W6
Zähigkeit (9): 4 / W6
Wahrnehmung (17): 7 / W12
Willenskraft (15): 6 / W10
Charisma (11): 5 / W8

Talente

Fadenweben [Magie] (5): 12 / 2W10
Karmaritual (5)
Lesen / Schreiben (5): 12 / 2W10
Spruchzauberei (5): 12 / 2W10
Zauberbücher Verstehen (5): 12 / 2W10
Zaubermatrix (5) [Eiserne Hand]
Zaubermatrix (5) [Magie Neutralisieren]
Beweisanalyse (5): 12 / 2W10
Unempfindlichkeit (5)
Zaubermatrix (5) [Ranken]
Buchwissen Erneuern (5): 11 / W10+W8
Büchergedächtnis (5): 12 / 2W10
Arkanes Gefasel (5): 11 / W10+W8
Astralsicht (5): 12 / 2W10
Lippenlesen (5): 12 / 2W10
Willenstärke (5): 11 / W10+W8
Questor [Raggok] (5)

Bewegung

Normale Laufleistung: 24
Laufleistung im Kampf: 48

Fertigkeiten

Roben Besticken (4): 9 / W8+W6

Initiative

Würfel: W6

Karma

Würfel: W6
Punkte: 13

Kampf

Körperliche Widerstandskraft: 6
Magische Widerstandskraft: 7
Soziale Widerstandskraft: 8
Rüstung: 3
Mystische Rüstung: 2

Schaden

Todesschwelle: 50
Verwundungsschwelle: 7
Bewußtlosigkeitsschwelle: 36
Erholungsproben pro Tag: 2
Erholungswürfel: W6

Zaubersprüche

Aura Lesen
Eiserne Hand
Magie Neutralisieren
Geld Her!
Ranken
Reinigen
Weckruf
Schneller Zu Fuß
Sprungfeder
Inventur
Sandteufel
Fliegen
Verlangsamten

Spezialfähigkeiten

Schmerzliche Erinnerung
Schmerz Verursachen
Zorn Erregen

Spezielle Regeln

Jede Talent- oder Zauberprobe, die Mangalin ablegt, muss einen Guten Erfolg erreichen, damit sie reibungslos funktioniert. Bei einem Durchschnittlichen Erfolg wirft der Spielleiter einen W4. Bei einer 1 versagt die Magie und nichts passiert. Eine 2 oder 3 bedeutet, dass der Wirkungswurf um 3 Stufen gesenkt wird – wenn kein Wirkungswurf nötig ist, hat Mangalin Glück gehabt. Bei einer 4 ist die Probe ohne Probleme geschafft worden.

Ausrüstung

Bunte, teure Roben über einer Lederrüstung
Grimoire







EIN BÖSES ERWACHEN...

...droht den Bewohnern des Kaers von Ardanyan. Sein lang gehütetes Geheimnis steht kurz davor, von den Helden aufgedeckt zu werden - doch die Hüter dieses Geheimnisses sind nicht nur zu allem bereit, sondern auch noch zu allem fähig.

Ardanyans Rache ist ein inoffizielles Abenteuer für Earthdawn. Es ist ausgelegt für Charaktere der Kreise 1-3 und eignet sich ideal für längere Kampagnen und zum Spielen auf Conventions.



FASA
CORPORATION

dammī.de

Earthdawn ist ein eingetragenes Warenzeichen der FASA Corporation.

Nähere Lizenzrechtliche Informationen finden sich im Inhaltsverzeichnis. Dieses Produkt ist kostenlos.