

Wöses kommt auf leisen Sohlen

Schnutenbach

Joh
Bringe
euch
Frieden

Spannende Abenteuer in
und um das Dorf Schnutenbach

FANTASY-ROLLENSPIEL

Ich bringe euch Frieden

Ein universelles Rollenspiel-Abenteuer in der Welt von Schnutenbach
von **Karl-Heinz Zapf**

www.schnutenbach.jimdo.com

Gewidmet Anja, Katja und Thomas, die meinen Träumen erste Flügel verliehen ...

In dieser Rollenspiel-Reihe bereits erschienen:
Schnutenbach: Böses kommt auf leisen Sohlen
Abenteuerband 1: Der Zirkus des Schreckens
Abenteuerband 2: Im Hort des Oger-Magiers
Szenarioband 1: Dunkles Vermächtnis
Szenarioband 2: Das Biest im Waisenwald
Szenarioband 3: Die Tränen der Gorgone
Szenarioband 4: Ich bringe euch Frieden

In Vorbereitung:

Abenteuerband 3: Das Dorf der Verdammten
Kampagnenband: Siebenbrücken – Eine Reise ins Land der Toten
Ergänzungsband: Schnutenbach – Jenseits der Grenzen

Erklärung der in diesem Band verwendeten Abkürzungen: BiW = Das Biest im Waisenwald, DV = Dunkles Vermächtnis, HdO = Im Hort des Oger-Magiers, IbF = Ich bringe euch Frieden, SB = Schnutenbach, TdG = Die Tränen der Gorgone, ZdS = Zirkus des Schreckens (gefolgt von der jeweiligen Seitenzahl).

1. Auflage

Veröffentlicht durch den
MANTIKORE-VERLAG NICOLAI BONCZYK
Frankfurt am Main 2018
www.mantikore-verlag.de

Copyright © der deutschsprachigen Ausgabe
MANTIKORE-VERLAG NICOLAI BONCZYK

Text & Idee: Karl-Heinz Zapf
Illustrationen & Titelbild: Ulrike Kleinert
Layout & Satz: Karl-Heinz Zapf
Korrektorat: Bianka Bauer
Bildbearbeitung: Karl-Heinz Zapf

Printed in the EU

Schnutenbach

Ich bringe euch Frieden

Vorwort des Autors

Sas kleine Dorf Schnutenbach will einfach nicht zur Ruhe kommen ... Zum Glück! Denn sonst gäbe es dieses zweite kostenlose Kurzabenteuer nicht, das uns wieder zurück in die „beschauliche“ Ansiedlung an der Grenze zwischen Khrakovja und dem Alten Königreich führt. Erneut dräut eine gar grässliche Gefahr am Horizont, diesmal jedoch auf eher ungewöhnliche Art und Weise. Und es kann gut sein, dass die Bewohner Schnutenbachs für die Sünden ihrer Vorfahren in der Vergangenheit büßen müssen.

Um die Wartezeit zum nächsten großen Abenteuerband „Das Dorf der Verdammten“ ein klein wenig zu verkürzen, habe ich mich dazu entschieden, zwischendurch dieses Abenteuer für alle zu veröffentlichen, die einfach nicht genug von der Welt Schnutenbachs bekommen können. Und gerne noch tiefer in die dunklen Geheimnisse eintauchen, die ich über viele Jahre in meinem stillen Kämmerlein zusammen gesponnen habe. Dabei ist auch dieses Abenteuer eine absolute Neuheit – es wurde nämlich (im Gegensatz zu den meisten meiner anderen Veröffentlichungen) noch nicht ein einziges Mal gespielt. Es wird nun also allerhöchste Zeit, das endlich zu ändern.

Und wer ganz genau hinsieht, wird übrigens schon den einen oder anderen versteckten Hinweis zu weiteren geplanten Publikationen erspähen: Unter anderem auf „**Siebenbrücken: Eine Reise ins Land der Toten**“. Diese Kampagne ist natürlich ebenfalls in der Welt von Schnutenbach angesiedelt und wird nach „**Das Dorf der Verdammten**“ wohl das nächste große Projekt sein, welches das Licht der Welt erblickt. Jetzt aber auf, auf – denn das Abenteuer wartet schon!



Schnutenbach

Ich bringe euch Frieden

Hiermit liegt also der zweite kostenlose Szenarioband für die Dorfbeschreibung „Schnutenbach: Böses kommt auf leisen Sohlen“ vor, und auch „Ich bringe euch Frieden“ nimmt seinen (grauenvollen) Anfang in dieser kleinen Ansiedlung. Der Weg der Abenteurer auf der Spur einer Gefahr aus uralten Zeiten führt jedoch schon bald hinaus in Richtung eines geheimnisumwitterten Ortes, der von den menschlichen Bewohnern dieses Landes längst vergessen wurde. Doch manche Dinge sollten besser niemals in Vergessenheit geraten! Denn dort brütet ein unsterbliches, von blinder Wut, Trauer und grenzenlosem Hass angetriebenes, über seine Einsamkeit wahnsinnig gewordenes Geschöpf bereits unzählige Jahre über seiner grausamen Rache, die nahe dem Weiler Bärenborn ihren Anfang nahm. Und die nun schon bald das Ende der Menschheit bedeuten könnte ...

Es ist ein ganz normaler, schöner Sommertag in Schnutenbach. Was ja leider meist nichts Gutes zu bedeuten hat. Fast alle Dorfbewohner arbeiten fleißig auf den umliegenden Feldern, fischen im Dorfweiher oder unterhalten sich auf dem kleinen Marktplatz, und die Sonne scheint dazu von einem wolkenlosen Himmel. Schon seit mehreren Wochen ist nichts Aufregendes oder Ungewöhnliches mehr passiert. Es herrscht eine zufriedene und ruhige Atmosphäre in dem kleinen Ort an der Schnute. Doch natürlich trägt diese Stimmung, denn das Grauen hat seine Klauen bereits wieder nach dem Dorf ausgestreckt und es erscheint dann auch tatsächlich in der Gestalt eines abgerissenen, völlig verdreckten und verwahrlosten Mannes, der sich offensichtlich nur mühsam auf den Beinen halten kann.

Er kommt aus Richtung Süden heran gewankt und wird dabei relativ schnell von einem

der ansässigen Feldarbeiter entdeckt, der ihn wohl erkennt, denn er ruft ihn beim Namen an. Doch die Reaktion des Neuankömmlings darauf ist absolut schrecklich und vollkommen unvorhersehbar ...

Die Abenteurer befinden sich zu diesem Zeitpunkt irgendwo in der Ortschaft und hören auf einmal einen gellenden Schrei, der aber sofort übertönt wird von einem geradezu grauenvollen Brüllen, das nur schwerlich aus einer menschlichen Kehle zu stammen scheint! Eilen die Abenteurer dann zum Ort des Geschehens, so kommen ihnen bereits aufgeregte Dörfler entgegen, die wild gestikulieren und denen die nackte Angst ins Gesicht geschrieben steht. Falls die Abenteurergruppe sich tatsächlich damit aufhalten möchte, diese Leute eilig zu befragen, so können sie zwischen all dem Gerufe, Gejammer und Greine nur immer wieder die Worte „Fardulf, Fardulf!“ sowie „Zu Hilfe! Mordbube!“ heraushören.

Kommen sie dann schließlich an dem Platz an, von dem das wüste Geschrei erschallt, so bietet sich ihnen dort ein wahrlich schreckliches Bild: Mehrere Bauern aus Schnutenbach versuchen auf dem Dorfanger offenbar, einen verwahrlosten Mann von einer anderen Person wegzuzerren, die blutüberströmt mit ihm kämpft (bzw. bereits regungslos am Boden liegt – je nachdem, wie viel Zeit sich die Abenteurer gelassen haben).

Der Angreifer hat sich unbarmherzig im Hals seines bedauernswerten Opfers verbissen und reißt immer wieder große Stücke blutigen Fleisches aus seinem Körper! Aus der tiefen Wunde schießt das Blut in wahren Strömen, während die Versuche der hinzu geeilten Dorfbewohner, ihrem Freund zu helfen, zunehmend hektischer werden, jedoch anscheinend nicht von Erfolg gekrönt sind. Ganz offensichtlich verfügt der brutale Angreifer über eine unglaubliche Stärke und Wildheit, denn die jammernden Dörfler können trotz ihrer Überzahl nichts gegen ihn ausrichten. Der rasende Fremde hört dabei immer nur kurz mit seinen wilden Attacken auf, um mit einem geradezu geistesabwesenden Schlag einen der verzweifelten Möchtegern-Helfer zu Boden zu schleudern ...

Wächte des Wahnsinns

Kommen die Abenteurer nun näher, so können sie schließlich mehr Einzelheiten des Dramas entdecken: Der grausame Angreifer trägt nur noch Fetzen von Kleidung am Körper und ist von oben bis unten mit verkrustetem und frischem Blut sowie zahllosen Schnitten und Narben übersät. Er stinkt bestialisch nach Urin, Exkrementen und verrottetem Fleisch. Und sein völlig irrsinniger Gesichtsausdruck wird von einem entrückten Grinsen abgelöst, sobald er wieder Fleisch aus dem

wehrlosen Dorfbewohner reißt. Sollte die Abenteurergruppe versuchen, diesen irrsinnigen Angreifer von seinem schrecklichen Tun abzuhalten, werden sie selbst mit dessen unnatürlichem Blutausch konfrontiert.

Fardulf Bockshorn

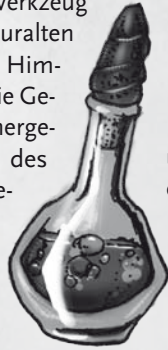


Von jener Person, die einst Fardulf Bockshorn gewesen sein mag, ist jetzt nur noch ein garsichtiges Zerrbild eines Menschen übrig geblieben, deren einziges Bestreben es ist, alle zu töten und zu fressen, denen es begegnet. Er gleicht mehr einem wilden, blutrünstigen Tier denn einem menschlichen Wesen! Dabei hat der arme Kerl seinen Zustand noch nicht einmal selbst verschuldet: Sein einziges Vergehen war vielleicht, dass er ab und an gerne mal einen über den Durst getrunken hat und zu Jähzorn neigte. Warum das sogenannte „Elixier des Friedens“ der Hochelfe Anathaelya Himmelsstreif bei ihm seine niedersten Instinkte entfesselt und nicht – wie eigentlich von der rachsüchtigen elfischen Eremitin geplant – dazu geführt hat, dass er jedwede Lust am Leben verliert und dahinsiecht, wird wohl auf ewig ein Geheimnis bleiben. Fardulf lebte lange Zeit im Dorf Schafsmoos, wo er – wie so viele andere auch – sein Tagwerk als einfacher Hirte verrichtete. Wie fast alle anderen trank er das vom Wanderpriester Konstantin Hohenlob vergiftete Wasser des Brunnens, was zu seiner furchtbaren Verwandlung führte. Nun ist er ein geiferndes Wrack, dem jegliche menschliche Regung fremd ist. Dummerweise ist ihm aber ein kleiner Rest von diabolischer Intelligenz geblieben, die ihn nur umso gefährlicher macht. Er hat sich die Zähne angespitzt, damit er seine

Ein Elixier von Frieden und Tod

Ein naiver, verblendeter Priester namens Konstantin Hohenlob ist unwissentlich der Urheber all jener furchtbaren Geschehnisse, welche ansonsten brave Menschen zu furchtbaren Bestien werden lassen. Er wurde aufgrund seiner Frömmigkeit zum willigen Werkzeug der blindwütigen Rache einer uralten Hochelfe namens Anathaelya Himmelsstreif und wandert durch die Gegend, um heimlich das von ihr hergestellte, todbringende „Elixier des Friedens“ in die Brunnen der Gehöfte und Dörfer zu kippen. Mit fatalen Folgen: Denn dieses angeblich so segenspendende, goldgelbe und dickflüssige Gebräu sorgt zwar in der Tat dafür, dass alle Menschen, die es trinken, extrem friedfertig werden. Jedoch führt dies am Ende unweigerlich dazu, dass sie alle Lust am Leben verlieren, apathisch werden und schließlich alle Tätigkeiten einstellen und dort an Entkräftung sterben, wo sie eben gerade gehen und stehen.

Davon ahnt der verblendete Wanderprediger Konstantin jedoch nichts, denn er zieht stets nach kurzer Zeit weiter und erlebt daher immer nur die ersten, tatsächlich erstaunlich friedensstiftenden Auswirkungen des Elixiers der Hochelfe. Niemand streitet mehr, alle wirken vollkommen entspannt und ruhig. Vielleicht



ein wenig zu ruhig ... Die Hochelfe Anathaelya Himmelsstreif verbrachte die letzten Jahrhunderte als einzige Bewohnerin der lange verlassenen Elfenstadt Muir'Ylarion, wo sie als Gefangene ihrer Einsamkeit, der bitteren Schmach des

Untergangs ihres Volkes und vor allem dem abgrundtiefen Hass auf jene Menschen, die in ihren Augen ihr geliebtes Volk vernichteten, ein jämmerliches Dasein fristete. Sie unterscheidet dabei nicht zwischen dem grausamen Altvorderen-Reich, das dafür vor so langer Zeit verantwortlich war, und den heutigen Reichen der Menschen – für sie sind sie alle gleich und müssen auf möglichst schlimme Weise ums

Leben kommen. Und der leichtgläubige Konstantin Hohenlob ist dabei nur der Anfang, ein erster Versuch, ob das Elixier die richtige Wirkung zeigt: Bald schon sollen andere willfähige Helfershelfer folgen, die das gesamte Alte Königreich durchwandern werden. Die seltsame Nebenwirkung der Flüssigkeit hat Anathaelya nicht vorhergesehen, denn ein kleiner Teil jener Personen, die davon trinken, werden zu tobsüchtigen, wilden Bestien mit einem gar verhängnisvollen Drang nach frischem Blut! Doch dies ändert absolut nichts an ihren Plänen, ganz im Gegenteil. Je furchtbarer die Menschen leiden, desto besser ...

Beute besser reißen und zerfleischen kann, auch seine schmutzstarrenden Fingernägel gleichen mittlerweile mehr Krallen. In seinen Händen steckt eine unvorstellbare Kraft, genährt durch blanken Irrsinn. Fardulf kennt keine

Ängste oder Skrupel mehr, darum stürzt er sich ohne Vorwarnung gnadenlos auf seine beklagenswerten Opfer. Diese werden aufgrund seiner unnatürlichen Wildheit und Stärke meist rasch überwältigt und in einem blutigen Spektakel verspeist. Er trägt keine

Schuhe, seine Füße sind wund gelaufen und sein gesamter Körper zeigt viele Verletzungen, die meisten davon hat er sich jedoch wie im Rausch selbst zugefügt. Dieses unmenschliche Ungeheuer ist nur noch in völlig verdreckte, mit getrocknetem Blut bedeckte Fetzen von Kleidung gewandet, der Gestank, der von ihm ausgeht, ist schier überwältigend. Niemand kann Fardulf jetzt noch retten. Ein gnädiger Tod ist sein einziger Ausweg aus dieser grauenvollen Existenz.

- **Habseligkeiten:** Zerfetzte, schmutzige Gewänder.
- **Besonderheiten:** Aufgrund seines Zustands fühlt Fardulf keine Schmerzen und kennt keine Furcht.

Ist der offensichtlich wahnsinnige Mann dann endlich außer Gefecht gesetzt – er kämpft wie ein Besessener bis zum Tode und wird sich bei jeder Kampfpause sogleich wieder seinem blutüberströmten Opfer zuwenden – so können die Abenteurer sich ihn genauer betrachten. Der schwer verletzte Dorfbewohner sollte allerdings möglichst rasch versorgt werden; doch darum kümmern sich natürlich unter anderem seine Freunde aus der Ortschaft, nachdem sie sich vom ersten Schreck einigermaßen erholt haben.

Der Angreifer wirkt aus der Nähe betrachtet noch wesentlich schrecklicher und ist kaum noch als menschliches Wesen zu erkennen. Seine Haut ist von frischen, aber auch älteren Schnitt- und Bisswunden bedeckt, die teilweise zu eitern begonnen haben; es sieht fast so aus, als hätte er sich die meisten davon selbst zugefügt. Die Reste seiner einfachen Kleidung hängen in zerschlissenen Fetzen von seinem blut- und narbenübersäten Körper. Seine Haare hat er sich wohl in ganzen Büscheln vom Kopf gerissen. Der Fremde trägt keine Schuhe, seine Füße sind blutig gelaufen und weisen unzählige Kratzer,

Schnitte und kleinere Wunden auf. Außerdem sind seine langen gelben, teilweise abgebrochenen Fingernägel zu Krallen zugespitzt; ebenso seine Zähne, in denen immer noch Reste von blutigem Fleisch hängen. Werden die entsetzten Dorfbewohner, von denen immer noch einige entgeistert am Ort der Attacke stehen und zu denen sich nun nach und nach vorsichtig andere Personen aus Schnutenbach hinzugesellen, zu dieser unheimlichen Erscheinung befragt, so kommen einige weitere Informationen ans Tageslicht. Es stellt sich rasch heraus, dass dieser abgerissene Angreifer ganz offenkundig nicht unbekannt ist: Es handelt sich bei ihm um einen gewissen **Fardulf Bockshorn** aus einem Dorf namens Schafsmoos, das etwa drei Tagesreisen zu Fuß in südlicher Richtung von Schnutenbach entfernt liegt.

Wie der zwar gut genährte, aber keineswegs für eine solche Wegstrecke vorbereitete Mann diese Entfernung bewältigt hat, bleibt vorerst ein Geheimnis. Selbst falls er die Angriffe der Abenteurer überlebt haben sollte, so sind keine vernünftigen Äußerungen von ihm zu erhalten. Sein Blutausch ist nach wie vor geradezu überwältigend; er wird lediglich fast schon tierische Schreie ausstoßen, sofern man ihm kein menschliches Fleisch vorsetzt. Natürlich wird **Leonora Mororov (SB S. 41)** ziemlich schnell am Ort des Geschehens auftauchen und die Abenteurergruppe nach einigen kurzen Fragen bitten, sich zu einem Gespräch mit ihr im Gasthaus „Zur Alten Bruck“ einzufinden.

Was ist geschehen?

Sort hat sich bereits eine wild diskutierende und wüst gestikulierende Menschenmenge um einen großen runden Tisch versammelt,

so dass die Stube des Gasthauses schier zum Bersten gefüllt ist. Leonora wird die aufgebrachten Schnutenbacher trotz deren wütender Proteste aber größtenteils einfach kurz angebunden nach draußen auf den Dorfplatz scheuchen. Am Tisch sitzen bereits der Dorfschulze **Ortwin Bockenfeld (SB S. 31)**, wie auch Katajun-Priester **Cornelius Trautmann (SB S. 14)** sowie der einflussreiche Pferdezüchter **Konrad-Ludwig Weisgerber (SB S. 59)** und debattieren lautstark miteinander. Leonora Mororov begibt sich ebenfalls zu der kleinen Gruppe, diese bittet dann die Abenteurer, sich zu setzen. Leonora fordert die wenigen hartnäckigen Dorfbewohner, die in der Gaststube verblieben sind, dazu auf, ruhig zu sein, damit ein einigermaßen normales Gespräch möglich ist. Dennoch wird es natürlich immer wieder Zwischenrufe, Fragen und einige Einwürfe geben. Es steht den Abenteurern frei, die anderen Gäste im Schnutenbacher Wirtshaus – zum Beispiel den wortkargen Hexenjäger **Sebastian Scharnhorst (SB S. 28)** oder den Halbling **Biff Katzengreis (SB S. 64)** – zu sich an den Tisch zu bitten, sofern sie glauben, dass dies der Sache dienlich ist ... Zur Zeit befindet sich außerdem zufälligerweise die geheimnisvolle Zauberkundige **Berenga Schleiermacher (SB S. 78)** im Gasthof, die den ganzen Tumult mit einem leicht spöttischen Lächeln, aber dennoch durchaus aufmerksam beobachtet. Sobald sich die noch anwesenden Dörfler dann endlich einigermaßen beruhigt haben, wird Leonora – die ehemalige Soldatin aus Khrakovja – sogleich das Wort an die Abenteurergruppe richten: „Im Augenblick ist eigentlich nur eines völlig klar: Bei dem Angreifer handelt es sich um einen gewissen **Fardulf Bockshorn** aus

Schafsmoos, eigentlich einen ganz gewöhnlichen Bauern-

burschen, der einigen Leuten hier zudem gut bekannt ist. Er kommt alle paar Monate in Schnutenbach vorbei. Vor geraumer Zeit war er offenbar in **Adelheid Landsteiner (SB S. 50)**, die älteste Tochter einer hier ansässigen Familie, verliebt. Es gibt aber nichts, was darauf hinweisen würde, was ihn auf so grauenvolle Art und Weise verändert haben könnte.“ Es folgt eine geraume Zeit der Diskussion, die aber irgendwann ungeduldig von Konrad-Ludwig Weisgerber beendet wird.

„Wie dem auch sei, so ein Zustand kann nicht geduldet werden! Wer weiß denn schon, was dort in Schafsmoos vor sich geht? Womöglich sind da ja alle verrückt geworden und schon bald wird es mit diesen Angriffen sogar noch schlimmer werden. Vielleicht steckt üble Hexerei dahinter oder eine schlimme Seuche? Ich bitte daher darum, dass sich jemand der Gelegenheit annimmt und schnellstmöglich nach Schafsmoos reist, um dort nach dem Rechten zu sehen. Ich wäre sogar bereit dazu, einen gewissen Betrag zu zahlen, um die Unannehmlichkeiten und die verlorene Zeit etwas zu mindern. Aber natürlich bin ich leider ein Mann von beschränkten Mitteln ...“ Leonora Mororov wird bei diesen Worten fragend eine Augenbraue heben und die Abenteurer nacheinander anblicken. Falls diese den offenkundigen Auftrag annehmen, wird sie ihnen herzlich dafür danken: „Ihr habt in der Vergangenheit nun schon in einigen Situationen bewiesen, dass eure Hilfe von unschätzbarem Wert ist, und ich kann euch gar nicht oft genug sagen, wie dankbar ich dafür bin. Aber diese Geschichte scheint mir wirklich nicht ganz geheuer, also achtet gut auf euch. Mein Gefühl sagt mir, dass sich im Süden etwas zusammenbraut und ich kann nur hoffen, dass ich mich irre.“ Die Abenteurergruppe kann den widerstrebenden Pferdehändler

auf bis zu 30 Goldmark für jede an der Expedition teilnehmende Person hochhandeln. Zudem bietet Leonora ihnen bei den Vorbereitungen der Reise ihre Hilfe an. Sie selbst kann Schnutenbach zur Zeit allerdings auf einen bloßen Verdacht hin nicht verlassen. Leonora drängt die Gruppe jedoch dazu, sich nicht allzu viel Zeit mit dem Aufbruch zu lassen.

Natürlich können die Abenteurer im Gasthaus auch die anwesenden Personen noch zu deren persönlicher Meinung zu den dramatischen Geschehnissen befragen.

Der wortkarge Dorfpriester Cornelius Trautmann hält sich eher bedeckt und wirkt unruhig; leichte Schweißtropfen perlen von seinem fast kahlen Schädel: „Nun ja, es lauern in der Tat sehr viele Gefahren unter Katajuns weitem Himmel. Ich denke, der arme Fardulf wurde womöglich von einem wilden Tier gebissen und ist darum zu einer solchen geradezu unmenschlichen Bestie geworden. Jeder weiß, dass gewisse Tiere und Ungeheuer verpestetes Blut besitzen und dieses nach einem Biss den Körper und Geist eines noch so braven Mannes vergiften kann. Man munkelt nicht umsonst von verderbten Balgwechsellern, die ihre beklagenswerten Opfer nach einem Angriff oftmals zu ihsregleichen machen. Macht euch also rasch auf den Weg, damit ihr Licht ins Dunkel bringt. Und möge Katajun eure Pfade bewachen.“

Der Dorfschulze Ortwin Bockenfeld lamentiert in erster Linie über die Gefahren, die er Schnutenbach durch solche Attacken ausgesetzt sieht: „Es ist absolut notwendig, dass wir eine Bedrohung für unser Dorf so schnell wie möglich ausschließen können. Ja, vielleicht hat Fardulf närrischerweise einfach nur die falschen Beeren am Wegesrand gegessen und wurde dadurch zu dem, was wir heute gesehen haben. Aber vielleicht wurde er ja auch verhext und etwas Übles tut sich

in Schafsmoos? Nein, ich kann und will nicht darauf warten, dass sich so ein Vorfall womöglich wiederholt. Darum bin ich durchaus gewillt, notfalls in die Dorfkasse zu greifen und euch wackeren Leuten gutes Geld zu bezahlen, damit ihr herausfindet, was Fardulf zugestoßen ist.“

Der ebenfalls anwesende, verschmutzte Halbling Biff Katzengreis, der noch nicht allzu lange in Schnutenbach lebt, wirkt durchaus interessiert, erzählt aber viel lieber schwärmerisch von seinen vielen Reisen und damit verbundenen Abenteuern: „Das erinnert mich ein wenig an meine erste Eskapade ins Riesenjoch-Gebirge, zu der mich damals mein alter Freund Hagen sozusagen erst einmal überreden musste. Ihr müsst wissen, ich war früher kein Freund von Abenteuern und derlei Schabernack. Ach, ist das nun lange her. Wie dem auch sei, unsere kleine Gruppe traf damals in den unwegsamen Höhen auf vermeintlich kranke Bergmensen. Diese waren aber in der Tat eigentlich von der ebenso gutaussehenden wie bitterbösen Hexenmeisterin **Vreneli Butenschön** verflucht worden, weil sie ihren Missetaten einfach im Wege standen. Später haben wir dann erfahren, dass Vreneli selbst nur eine Dienerin der mächtigen Nekromantinnen **Raunhild Rußwurm** gewesen ist ... Ach, Moment – wo war ich stehen gelieben?“ Wird der zunehmend in Fahrt geratende Halbling nicht beizeiten unterbrochen, so wird er noch ewig so weiter erzählen. Erneut auf den wilden Fardulf angesprochen, wird er jedoch auf einmal ernst und blickt die Abenteurer nachdenklich an.

„Tja, das ist eine wirklich merkwürdige Geschichte, nicht wahr? Ich habe auf meinen Reisen von allerlei giftigen Substanzen gehört, die den Geist und Willen all jener angreifen, die sie verabreicht bekommen. Eventuell steckt ja solch

eine überaus ruchlose Tat dahinter? Wer weiß, wer weiß?“

Hexenjäger Sebastian Scharnhorst indessen wirkt geistesabwesend und starrt auffallend oft zum Dorfpriester hinüber, dem dies sichtlich unangenehm zu sein scheint: „Diese Angelegenheit erfordert eine rasche Aufklärung, das ist vollkommen richtig. Leonora Mororov ist eine kluge Frau, dies sogleich erkannt zu haben. Ich selbst bin hier unabkömmlich, denn ich verfolge eine ... interessante Spur. Dies duldet leider keinen Aufschub. Nehmt euch in Acht, denn womöglich leiden dieser Fardulf und alle in seinem Dorf an einer schlimmen Krankheit. Nur allzu oft äußert sich der Zustand des Geistes eines Menschen ja dann in dem, wie er sich äußerlich verhält.“

Wird Berenga Schleiermacher zu ihrer Meinung befragt, so reagiert sie abweisend und unwirsch: „Ihr wollt also wissen, was ich davon halte? Sagt mir, warum sollte ich euch das mitteilen? Ich bin nur auf der Durchreise nach Damazhir und die Ereignisse in diesem kleinen Kuhdorf scheren mich darob herzlich wenig. Je eher ich wieder in eine echte Stadt gelange, desto besser ...“

Sollten die Abenteurer darauf beharren, dass die bleiche junge Magierin ihr sicher nicht unerhebliches Wissen mit ihnen teilt, so seufzt sie ungehalten, lässt sich aber dennoch zu einer Äußerung hinreißen: „Du liebe Güte, ihr seid ja aufdringlich. Ihr habt wohl keine besonders gute Kinderstube genossen, nicht wahr? Nun denn, dann will ich mal nicht so sein ... sofern ihr mich danach endlich in Ruhe lasst. Meiner Meinung nach solltet ihr euch vielleicht den guten Fardulf noch einmal in Ruhe ansehen und jemanden hinzuziehen, der etwas von derlei

Dingen versteht. Ich selbst könnte mir durchaus vor-

stellen, dass hier ein übler Zauber im Gange ist, der ihn zu seinem mörderischen Verhalten angestachelt hat. Ein Fluch wäre ebenso vorstellbar. Oder er hat sich einfach nur den Magen verdorben. Aber wenn ihr ihn nicht aufmerksam untersucht und beobachtet, so könnt ihr nichts von diesen Dingen ausschließen. Und nun entschuldigt mich bitte ...“

Mit diesen Worten erhebt sie sich und zieht sich zurück. Die Angelegenheit ist damit für sie erledigt. Immerhin könnte es wirklich Sinn machen, sich Fardulf noch einmal etwas näher zu betrachten.

Vom Irrsinn unmachtet

Eventuell möchten die Abenteurer ja nun tatsächlich dieses tobende Zerrbild eines menschlichen Wesens etwas genauer unter die Lupe nehmen. Fardulf wurde (sofern er nach dem Kampf gegen die Abenteurergruppe noch am Leben war), von Leonora Mororov in eine Kerkerzelle im Keller des kleinen Rathauses geworfen, wo er nun von zwei sichtlich beunruhigten Angehörigen der Dorfmiliz bewacht wird. Trotz der Schwere seiner Verletzungen – die aufgrund seines Verhaltens nach wie vor nicht behandelt werden konnten – wütet Fardulf immer noch wie ein Irrsinniger in seiner kleinen Zelle umher. Er wirft sich immer wieder mit voller Wucht gegen die schwere Holztüre und brüllt aus Leibeskräften unzusammenhängende Wortfetzen aus dem vergitterten Sichtfenster, durch das man sein unnatürliches Verhalten nur zu gut beobachten kann. Bei den beiden Wachen befindet sich der ebenfalls eingeschüchtert wirkende Bader Schnutenbachs, **Dominik Niederhof (SB S. 42)**. Der ansonsten extrem arrogante, hagere Mann sieht eindeutig so aus, als wäre er gerade lieber an jedem anderen Ort als ausgerechnet hier.

Die Wachen werden zaghaft versuchen zu verhindern, dass die Abenteurer sich in die Zelle zu dem Gefangenen begeben – es ist einfach zu gefährlich. Natürlich rät auch der hochnäsige Bader dringend davon ab. Immerhin konnte er Fardulf eine gewisse Zeit lang untersuchen, bevor dieser nach dem Kampf wieder zu Bewusstsein gekommen ist.

„Einfach widerlich, dieser Bursche. Das kann ich euch schon mal sagen. Ich hätte ihn ganz sicher nicht genauer in Augenschein genommen, hätte Leonora nicht darauf bestanden“, meint er vielsagend und macht dabei kein Hehl daraus, dass er ihr das ziemlich übel nimmt.

„Der Mann hat unzählige Wunden am ganzen Leib, zumindest soweit ich das sehen konnte. Seine Lumpen starren vor Dreck und stinken bestialisch. Die meisten seiner Verletzungen hat er sich offenbar selbst beigebracht, denn an den Körperteilen, die er nicht mit seinen Zähnen und Krallen erreichen konnte, finden sich deutlich weniger Wunden. Ach ja, seine Zähne und Krallen: Die hat er sich anscheinend ebenfalls selbst mit einfachsten Mitteln geschärft und angespitzt. Warum er das getan hat ist mir ein Rätsel. Vermutlich aber kann er damit seine Beute leichter zerfleischen. Denn dieser Mann ist weit mehr Tier als Mensch.“

Wird der Bader nach der Ursache des furchtbaren Verhaltens von Fardulf befragt, so kann er nur mit den Schultern zucken: „Wäre ich kein überzeugter Mann des Wissens, so würde ich zunächst vermuten, dass er verflucht worden ist. Sein ganzes Tun ist zwar tierhaft, aber dennoch ist ihm ein gewisser Rest an menschlichem Verstand geblieben. Was bei den meisten Krankheiten mit solchen Auswirkungen ganz gewisslich nicht der Fall wäre. Zudem habe ich keine sichtbare Wunde gefunden, die nicht von ihm selbst

stammen könnte – also wurde er vermutlich auch von keinem kranken Tier gebissen, was zu seinem jetzigen Zustand geführt haben könnte. Tut mir leid, aber ich bin hier überfragt.“ Geschickt hat Dominik Niederhof erneut davon abgelenkt, dass er ein stümperhafter Scharlatan ist, denn er hat sich die Hälfte von dem, was er den Abenteurern berichtet hat, mehr oder weniger zwischen Tür und Angel zusammen gesponnen. Und dennoch hat er dabei wieder einmal eher zufällig einige durchaus zutreffende Informationen weiter gegeben. Mit einer knappen Verbeugung macht er sich nach seinen Ausführungen dann aber rasch aus dem Staub.

Beschäftigen sich die Abenteurer längere Zeit mit Fardulf oder machen sich die Mühe, seinem unzusammenhängenden Geschrei etwas länger zuzuhören, so können sie mit etwas Glück ein (wenn auch kaum verständliches) Wort immer wieder heraushören: „Hildegundis“.

Es gibt aber durchaus noch eine Person in Schnutenbach, die das Rätsel um den tobsüchtigen Fardulf zumindest ein klein wenig erhellen könnte – nämlich Großmutter **Adelheid Herrbruck (SB S. 56)**, das greise Kräuterweiblein. Ganz im Gegensatz zum inkompetenten Bader des Dorfes kann sie etwas Wichtiges herausfinden, sofern sie ihn genauer untersucht. Die alte Frau müsste aber dann natürlich von den Abenteurern irgendwie vor dem wahnsinnigen Mann beschützt werden, damit er sie nicht angreifen kann. Sicherlich keine ganz ungefährliche Angelegenheit! Verhilft die Abenteurergruppe ihr jedoch dazu, dass sie Fardulf in aller Ruhe in Augenschein nehmen kann (wobei sie ihm auch diverse Körperflüssigkeiten entnimmt und diese in ihrer windschiefen Hütte untersucht), dann wird sie ihnen hinterher folgende aufschluss-

reiche Information geben können: „Nun denn, ich bin mir ziemlich sicher, dass das garstige Verhalten des armen Fardulf nicht aufgrund eines Zaubers oder Fluchs zustande gekommen ist. Vielmehr denke ich, dass da etwas in seinem Körper ist, was dort ganz und gar nicht hingehört. Eine Art von starkem Gift oder übler Substanz, wie ich meine. Dies hat wohl seinen Geist angegriffen und ihn so zu der Bestie werden lassen, die wir nun vor uns sehen. Ich befürchte, es gibt keine Heilung für ihn.“ Das kauzige Großmütterchen dreht sich um und murmelt etwas Unverständliches vor sich hin.

„Nur um ganz sicher zu gehen ... Fragt diesen Zauberkundigen, der gerade im Gasthaus weilt. Hagen heißt er, glaube ich. Vielleicht weiß er noch etwas Nützliches zu Fardulfs Zustand zu berichten.“ Letztere Informationen können die Abenteurer ebenfalls erhalten, sofern Fardulf getötet wurde und Großmutter Herrbruck ihn untersucht hat. Der geheimnisvolle Name „Hildegundis“ bleibt ihnen im Falle seines Todes jedoch verwehrt.

Nimmt die Abenteurergruppe den Rat von Großmutter Herrbruck an, wird es leider nicht ganz so einfach sein, den reisenden Magier **Hagen Wallerstein (SB S. 21)** davon zu überzeugen, sich den tobenden Fardulf einmal anzusehen. Er wird gelangweilt ablehnen und ganz offen sagen, dass ihn diese Angelegenheit nichts angeht. Der Weg zu diesem Zauberkundigen führt wie üblich über sein widerborstiges Lehrmädchen **Melissa (ZdS S. 5)**, das schlaue „Füchlein“ (wie er sie gerne nennt). Der Rotschopf ist nämlich überaus neugierig und kann den Zauberkundigen rasch davon überzeugen, dass „ein kurzer Blick ja nun wirklich nicht schaden kann“.

Hagen Wallerstein wird sich also zähneknirschend in

den kleinen Kerkertrakt im Keller des Rathauses begeben und dort eine kurze magische Zeremonie abhalten, nachdem er sich den wie irre brüllenden Gefangenen angesehen hat. Er flüstert arkane Worte, zeichnet offenbar magische Symbole in die Luft und verwendet allerlei Ingredienzen aus einem Lederbeutel an seinem Gürtel. Am Ende nickt er zufrieden.

„Sehr interessant. So habt ihr meine Zeit also doch nicht vollkommen vergeudet. Dieser Mann leidet unter einem starken Zwang, der seinen Geist angegriffen und unwiderbringlich zerstört hat. Nun kennt er nur noch den alles überwältigenden Drang, jedwede Person zu töten und zu fressen, die ihm über den Weg läuft. Aber weit interessanter ist, dass da zudem ein Hauch von Zauberkunst um ihn ist, die ich nicht richtig einschätzen kann. Kein menschliches Wesen hat diese Magie gewirkt, zumindest das kann ich euch mit Gewissheit sagen.“ Mit diesen doch eher ominösen Worten verlässt der Zauberkundige dann samt seinem wissbegierigen Lehrmädchen Melissa die Abenteurer.

Es scheint nun ganz eindeutig, dass die Zeit drängt und die Gruppe täte also gut daran, sich baldmöglichst in Richtung Schafsmoos auf den Weg zu machen. Denn wer weiß schon, was sich dort zwischenzeitlich alles zutragen mag? Beim Dorfkrämer **Kunibert Thaler (SB S. 11)** können sich die Abenteurer mit Ausrüstung für ihre Reise ausstatten. Leonora Mororov sorgt dafür, dass der schüchterne Händler ihnen einen guten Preis für seine Waren macht ... Bevor die Gruppe sich dann auf den Weg begibt, nimmt die Ausbilderin der Dorfmiliz sie noch einmal verschwörerisch zur Seite: „Auf dem Weg nach Schafsmoos kommt ihr am Hof der Familie von **Wibert Schneckenreither** vorbei. Schaut dort bitte nach dem Rechten. Fardulf könnte da nämlich großes Unheil

angerichtet haben, falls er die Familie angegriffen hat ... Zudem werdet ihr wohl im Weiler Weidenhof Halt machen. Fragt am besten dort die Einwohner, ob ihnen in letzter Zeit etwas Ungewöhnliches aufgefallen ist oder ob sie Fardulf gesehen haben.“

Auf nach Schafsmoos

Schließlich werden sich die Abenteurer auf den Weg machen, aber vielleicht erfragen sie vorher noch ein paar Dinge über Schafsmoos und seine nähere Umgebung: Die kleine Ortschaft liegt an einem munteren Bach namens Sanftenwasser und ist in etwa so groß wie Schnutenbach. Beim Großteil der Bewohner handelt es sich um einfache Bauern. Auf dem Weg dorthin werden die Abenteurer aber – wie bereits von Leonora Mororov angesprochen – an einigen Gehöften vorbeikommen, darunter direkt am Wegesrand das kleine Anwesen der Familie Schneckenreither. Eventuell haben diese guten Leute ja schon ein paar weiterführende Informationen für die Reisegruppe?

Es führt eine relativ gut befestigte Straße in Richtung Süden, allerdings wird diese kaum jemals befahren, nur wenige Händler wagen es nämlich, in Richtung des ver-ruchten Siebenbrücken zu reisen. Dieses kleinste Fürstentum des Alten Königreiches liegt in einer tiefen Kluft des Riesenjoch-Gebirges und wurde in der Vergangenheit immer wieder von Attacken aus den hohen Bergen – und dem, was dahinter liegt – heimgesucht. Man erzählt sich, die Toten finden in Siebenbrücken keine Ruhe und die dort herrschenden Fürsten seien mit den Mächten der Finsternis im Bunde. Nicht zuletzt soll die berühmteberühmte Schwarzmagierin Raunhild Rußwurm in Siebenbrücken – hoch oben auf dem Gipfel des Berges Rauchmaul –

ihre grimme Heimstatt haben, die schauerliche, angeblich schon lange verlassene Burg Bluthorn ... Die Verbindungen zwischen den Gehöften und Dörfern in dieser Gegend waren in der Vergangenheit trotz der eher seltenen Kontakte sehr gut; es gab zwar in den letzten Wochen keinen Besuch aus Schafsmoos oder vom Schneckenreitherhof, aber andererseits ist dies beileibe nichts Ungewöhnliches. Denn es bestand schon öfter immer wieder über einen längeren Zeitraum keinerlei Kontakt zu diesen Ortschaften, so dass sich deswegen eigentlich niemand je Gedanken gemacht hat. Aufgrund der aktuellen Ereignisse macht sich jetzt aber wirklich große Sorge in Schnutenbach breit und es kursieren natürlich bereits wieder die wildesten Gerüchte, so dass es besser wäre, die Abenteurergruppe bricht so früh als möglich auf, um diese hoffentlich zu entkräften. Auf dem folgenden Weg nach Schafsmoos bietet sich den Abenteurern ein ganz normales und erstaunlich friedfertiges Bild, so dass die Reisestrecke wirklich wie im Nu verfliegt. Irgendwie wirkt dieser tiefe Friede, der über dem Land liegt, aber auf eine gewisse Art und Weise beunruhigend und so ist die Abenteurergruppe eher nervös, als schließlich das Gehöft von Familie Schneckenreither in Sicht kommt.

Rätselhafte Ereignisse

Sort ist absolut niemand zu sehen. Das Gehöft wirkt wie ausgestorben und lediglich einige Krähen kreisen lautstark krächzend über den umliegenden, menschenleeren Feldern. Die Wohnhäuser und Stallungen des Hofes sind von einer hohen Mauer umgeben, deren zweiflügeliges Tor aber weit offen steht. Ein einfacher Karren steht auf einem nahen Feldweg, darauf sitzt anschei-

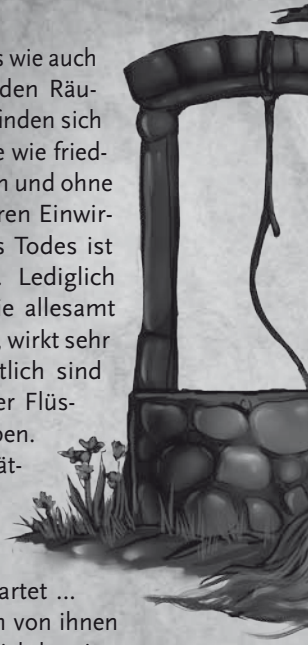
nend ein Mann und döst. Bei näherer Betrachtung aber regt er sich nicht und ist in Wahrheit mausetot! Die Krähen, die über ihm kreisen und immer wieder herabstoßen, um sich die leckersten Teile aus seinem Körper herauszupicken – seine Augen sind natürlich schon lange verschwunden – haben ganze Arbeit geleistet und der ältere Mann bietet einen schlimmen Anblick. Am merkwürdigsten an ihm ist allerdings der Umstand, dass sein Körper (außer den Wunden durch die Attacken der Vögel) keinerlei Anzeichen von Gewaltanwendung aufweist. Es wirkt in der Tat fast so, als hätte er sich dort ganz einfach zum Sterben niedergelassen ... Sein Körper wirkt ausgemergelt, das kann man trotz der Verwesung deutlich erkennen, scheinbar hat er in den letzten Tagen – vielleicht sogar Wochen – vor seinem Tod nur sehr wenig gegessen und getrunken. Er dürfte vor mindestens einer Woche verstorben sein. Nahe dem Gehöft ist weit und breit kein lebendes Wesen zu sehen. Nähern sich die Abenteurer dem Anwesen, so können sie dort ebenfalls keine Lebenden mehr antreffen: Das Gehöft ist relativ groß und besteht aus einem solide gemauerten Haupthaus sowie einem Nebengebäude und weitläufigen Stallungen, in denen die Nutztiere allerdings nur noch tot aufgefunden werden können. Neben dem mit einem Holzdach und einer Winde versehenen, ummauerten Brunnen liegt eine tote Dienstmagd, den Wassereimer noch in der Hand; auch sie zeigt keinerlei Anzeichen eines gewaltsamen Todes und scheint tatsächlich einfach im Schlaf gestorben zu sein. Dem Grad der Verwesung nach zu urteilen ist sie bereits seit knapp zwei Wochen tot.

Sollten die Abenteurer das gesamte Anwesen durchsuchen, so bietet sich ihnen dort ein

ebenso ungewöhnliches wie auch verstörendes Bild: In den Räumen und Kammern befinden sich überall tote Körper, alle wie friedlich im Schlaf gestorben und ohne Anzeichen einer äußeren Einwirkung. Der Geruch des Todes ist daher allgegenwärtig. Lediglich der Umstand, dass sie allesamt stark abgemagert sind, wirkt sehr ungewöhnlich; vermutlich sind sie an Entkräftung oder Flüssigkeitsmangel gestorben. Alle sehen so aus, als hätten sie sich bei ihrer normalen Tätigkeit hingelegt und dann einfach auf den Tod gewartet ...

Nicht wenige der Toten von ihnen sind jedoch offensichtlich bereits von Tieren angenagt worden, denn in ihren verfaulenden, mageren Körpern fehlen große Stücke von Fleisch.

Sucht die Abenteurergruppe ganz besonders aufmerksam, so können sie auf einem der Tische einen handgeschriebenen Brief finden, der offenbar von einem wandernden Prediger verfasst worden ist, der an diesem unheimlichen, ausgestorbenen Ort wohl erst kürzlich zu Gast war. Machen die Abenteurer den großen Fehler, ihren Wasservorrat im Hofbrunnen aufzustocken, so werden sie sehr bald die Auswirkungen des „Elixiers des Friedens“ zu spüren bekommen: Zunächst werden sie lediglich apathisch, wortkarg und lustlos; trinken sie allerdings danach weiterhin von dem vergifteten Wasser, dann werden sie rasch die Lust dazu verlieren, auch nur aufzustehen oder überhaupt irgendwelche Tätigkeiten auszuüben. Und für jeden weiteren Tag mit diesem verpesteten Wasser schreitet diese tückische, unnatürliche Vergiftung immer weiter voran. Sofern sie danach weiterhin das Wasser zu sich neh-



men (Minimum eine Woche), so unterliegen sie den vollen Auswirkungen des Elixiers. Schließlich und endlich werden sie immer apathischer, bis selbst essen und trinken sie nicht mehr interessiert und sie sich einfach hinlegen, um den Tod zu erwarten. Zu finden ist ansonsten in diesem Gehöft des Todes nichts von großem Wert, allerdings immerhin Verpflegung für die weitere Reise ...

Noch ehe die Abenteurer aber das Gehöft verlassen und wieder in Richtung des nahen Schafsmoos aufbrechen können, hören sie ein

lautes, gefährliches

Knurren, und zwei

völlig verwildert

aussehende, ausge-

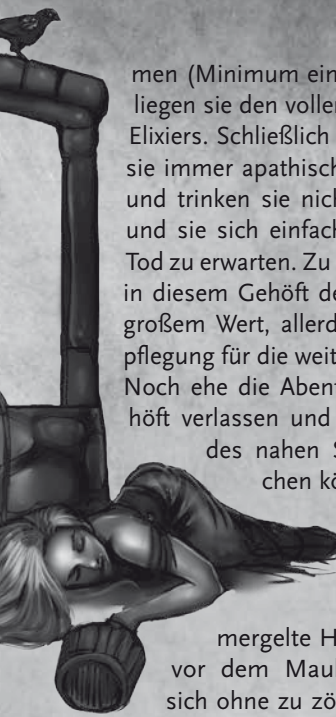
mergelte Hofhunde mit Geifer

vor dem Maul tauchen auf, die

sich ohne zu zögern wie tobsüchtig

auf die Abenteurer werfen und bis zu

ihrem Tode kämpfen werden.



Blutrünstige Hofhunde



Selbst vor den stets so treuen Hofhunden hat die schicksalhafte, todbringende Verwandlung nicht Halt gemacht. Genau wie die Menschen auf dem Gehöft haben sie zu viel vom vergifteten Wasser aus dem Brunnen getrunken und

einige wurden daher zu diesen tobenden, geifernden Monstrositäten. Sie bieten zwar einen bedauernswerten Anblick, aber man sollte ihre durch Wahnsinn entfesselte Wildheit keinesfalls unterschätzen. Ihr zottiges Fell ist von Ungeziefer verseucht und starrt vor Blut und Schmutz, ihre Augen zeigen keinerlei Anzeichen selbst von tierischer Intelligenz – lediglich blanke Blutlust spricht aus ihnen! In den letzten Tagen haben diese

Tiere sich vor allem von den hier überall umherliegenden Leichen ernährt, doch frisches Fleisch und pulsierendes, warmes Blut ist ihnen weit lieber. Allerdings bedeutet dies, dass Verletzungen, die durch ihre mit verwesendem Fleisch bedeckten Zähne verursacht werden, mit großer Wahrscheinlichkeit Wundbrand verursachen ...

- **Habseligkeiten:** –
- **Besonderheiten:** Diese durch das Elixier verwandelten Hunde fühlen kaum Schmerzen und zeigen keine Furcht.

Nach lediglich einer halben Tagesreise kommen die Abenteurer dann schließlich beim Weiler Weidenhof an, einem kleinen aber wehrhaft wirkenden Dorf auf einer gerodeten, halbrunden Lichtung im nahen Waldgebiet. Auch dort bietet sich ihnen das gleiche Bild wie bereits auf dem Gehöft: Tote Körper, ausgemergelt und doch ohne äußere Wunden oder ersichtliche

*Liebe Familie Schneckenreuther, ich bin vor dem ersten Licht des Tages aufgebrochen, denn im Dienste meiner gütigen Herrin und auf meiner heiligen Mission darf ich nicht zaudern. Doch wollte ich nicht ohne ein Wort des Abschieds gehen. Glaubt mir, wenn ich das nächste Mal hier eintreffe, wird euch der Segen der heiligen Hildegundis bereits zu vollkommen anderen Menschen gemacht haben. Und dann werdet ihr verstehen, was ich euch gepredigt und was ich getan habe. Ich danke euch für eure Gastfreundschaft. Hildegundis' Friede sei mit euch!
Konstantin Hohenlob*

Gewaltanwendung, lediglich ange-
fressen von Krähen, streunenden
Hunden und wilden Tieren, die aber
allesamt eilig die Flucht ergreifen,
als die Gruppe auftaucht.

Der kleine Weiler wirkt zwar vollkom-
men friedlich, bietet aber dennoch ein
Bild des absoluten Grauens: Kleine Kin-
der liegen tot in ihren Wiegen, erwachsene
Frauen und Männer kauern und liegen in
den Straßen und Häusern, in den Stäl-
len liegt verendetes Vieh. Der widerwärtig
süßliche Geruch von Verwesung hängt wie
ein widerwärtiges Leichentuch über dem
gesamten Ort. Und auch hier erwartet die
Abenteurer eine weitere, schreckliche Be-
gegnung: In einem der Gebäude können
sie nämlich plötzlich Geräusche hören
und als sie der Ursache nachgehen, entde-
cken sie einen verwahrlosten Mann, der in
einer Kammer kauert, sich mit einem Kü-
chenmesser gerade tiefe Fleischwunden
zufügt und dabei unzusammenhängende
Laute von sich gibt.

Als er die Gruppe schließlich bemerkt,
springt er wie besessen auf und greift
mit einem irren Gesichtsausdruck an. Er
kämpft bis zum Tode.

ibba Kalbhenn



*Früher war diese furcht-
erregende Karikatur ei-
nes Menschen ein ganz
normaler Bursche namens
ibba Kalbhenn, doch heute
kann er sich daran nicht
mehr erinnern. Heute zählt
für ihn nämlich nur noch
eins: Die alles überwäl-*

*tigende Gier nach warmem
Fleisch, der irrsinnige
Drang, alles Leben auszu-
löschen!*

*Da kommen ihm diese
Eindringlinge natürlich
gerade recht und er wird
nicht eher mit seinem*

*unkontrollierten, aber
dennoch immens gefäh-
rlichen Angriffen aufhö-
ren, ehe er seine schar-
fen Zähne in ihnen ver-
senken kann. Ibba sieht
dabei ähnlich verwahrlost
aus wie Fardulf: Seine
Kleidung hängt ihm in
dreckigen Fetzen vom
wundenübersäten Kör-
per, der nackte Wahnsinn
irrlieft in seinen blutun-
terlaufenen Augen. Er
ist ebenfalls nicht mehr
zu retten – selbst wenn
die verdammenswerte
Hochelfe es wollte, die
Auswirkungen des Eli-
xiers des Friedens sind
nicht rückgängig zu
machen.*

■ **Habseligkeiten:** Zerfetzte, schmutzige
Gewänder.

■ **Besonderheiten:** Aufgrund seines Zu-
stands fühlt Ibba keine
Schmerzen und kennt
keine Furcht.

Wie Fardulf ist auch dieser Mann erfüllt
von einer ungeheuren Stärke – die ganz
im Gegensatz zu seiner äußeren Erschei-
nung steht – und er wird nicht eher aufge-
ben, bevor er jemanden getötet hat und
damit beginnen kann, dessen frisches Blut
und Fleisch zu verschlingen ...

Nun ahnen die Abenteurer aber vermut-
lich, was sie in Schafsmoos erwartet und
werden sich der deutlich größeren An-
siedlung dementsprechend vorsichtig nähern.
Sie tun auch gut daran, denn bereits
aus einiger Entfernung können sie aus dem
befestigten Dorf lautes Schreien und Toben
sowie die verzweifelten Schreie einer Frau
vernehmen!

Betritt die Abenteurergruppe die Ortschaft
durch das weit offen stehende Haupttor,
so entdeckt sie sogleich eine aufgepeitschte
Horde von offensichtlich tobsüchtigen
Dorfbewohnern, die allesamt die gleichen
Symptome aufweisen wie die bereits
angetroffenen Angreifer. Diese umringen
gerade eine junge Frau mit zerrissenen
Gewändern und tiefen Bisswunden, die
offensichtlich nur noch deshalb am Leben
ist, weil sich ihre Angreifer unterein-

ander um sie streiten und immer wieder versuchen, ihrer Beute habhaft zu werden. Doch die Abenteurer müssen rasch handeln, ansonsten ist der völlig verängstigten Frau wirklich nicht mehr zu helfen und sie wird vor ihren Augen förmlich in Stücke gerissen ...

Hanna Hasenfratz



Diese am ganzen Körper zitternde, arg misshandelte Maid lebte in besseren Tagen mit ihrer ganzen Familie hier in Schafsmoos. Nun ist nur noch sie am Leben und bei Verstand. Denn zu ihrem Glück hat ihr Vater Silas den Wander-

prediger Konstantin Hohenlob dabei beobachtet, wie er eines Nachts heimlich eine seltsame Flüssigkeit in den Dorfbrunnen kippte. Das kam ihm äußerst verdächtig vor und darum verbot er seiner ganzen Familie, in den kommenden Tagen von dem Wasser zu trinken. Dies rettete ihnen zwar zunächst das Leben, aber nur wenig später fielen sie ihren eigenen, nun grauenvoll verwandelten Nachbarn zum Opfer. Hanna versteckte sich jedoch rechtzeitig in einer kleinen Kellerkammer des Hauses, musste aber die furchtbaren Todesschreie ihrer Familie mit anhören. Dies hat sie zutiefst erschüttert und sie kann nach wie vor nur unter wahren Tränenströmen davon berichten. Tagelang verbarg sie sich in dem winzigen Raum, bis sie es heute schließlich wagte, sich nach draußen zu begeben, um eilig diesen Ort des Schreckens zu verlassen. Dabei wurde sie dann aber dummerweise entdeckt.

Hanna ist zutiefst verstört und immer noch von Angst erfüllt. Es vergeht kaum ein Augenblick, in dem sie nicht vor sich hin schluchzt und ihr zierlicher, geschwächter Körper von unkontrollierbarem Zittern geschüttelt wird.

Unter all dem Grauen, das sie gezeichnet hat, verbirgt sich aber ein liebenswertes, zartes Geschöpf mit großen, ausdrucksvollen Augen. Hanna kann einige wichtige Informationen zum verblendeten Konstantin Hohenlob und seinem unseligen Treiben weitergeben. Sie ist trotz ihrer tiefen Trauer voller Wut und wünscht diesem Mann, den sie für alle die schrecklichen Vorfälle in Schafsmoos verantwortlich macht, den Tod!

- **Habseligkeiten:** Einfaches, zerrissenes Kleid, Brotmesser.
- **Besonderheiten:** –

Schlimme Erkenntnisse

Sofern die Abenteurergruppe die Gefahr durch die blutrünstigen Dorfbewohner beseitigt hat, kann sie sich der schluchzenden und hysterischen jungen Frau zuwenden, die aber auf alle Annäherungsversuche zunächst mit furchterfülltem Kreischnen und wildem Strampeln reagieren wird. Beruhigt man sie nach und nach, so kann sie – dabei immer wieder unterbrochen von Schluchzern und Weinkrämpfen – wertvolle Hinweise auf das geben, was sich im Dorf abgespielt hat.

„Er kam eines Tages hier an, ein weiser und so netter alter Mann. Ein Prediger, so sah es aus, mit Wanderstab und einfacher, weißer Kutte. Er bat um Obdach für die Nacht und wollte uns dafür predigen von einer Heiligen, die er auf seiner Wanderschaft getroffen haben will.“

Sie schüttelt den Kopf und sieht die Abenteurer aus angstgeweiteten Augen an.

„Aber mein Vater, er ... er sah diesen Mann, wie er nachts zu unserem Brunnen ging und ... und etwas aus einem Fläschchen dort hinein schüttete. Er sagte mir, ich solle auf gar keinen Fall mehr von dem Wasser aus dem Brunnen trinken. Und das taten wir dann auch.“

Erneut wird die arme junge Frau von einem Weinkampf geschüttelt und blickt die Abenteurer dann aus tränennassen Augen an: „Mein Vater und ich, wir haben es unseren Nachbarn gesagt, aber nicht alle haben uns geglaubt. Und dieser Mann, dieser Prediger, er war doch so gütig und freundlich und sprach mit einer so süßen, einschmeichelnden Stimme zu allen hier in Schafsmoos und erzählte von einem neuen Reich des ewigen Friedens, das schon sehr bald beginnen würde.“

Das Mädchen namens **Hanna Hasenfratz** berichtet weiter, der Prediger hieße **Konstantin Hohenlob** und er hätte den Dorfbewohnern von einer Heiligen namens **Hildegundis** erzählt, die ihm oft erschienen sei und ihm den Weg gezeigt hätte, alle Sorgen, alle Nöte und alle Ängste von den Menschen nehmen zu können.

Der Wanderprediger Konstantin hätte weiterhin mehrere Predigten gehalten und die meisten der Menschen in Schafsmoos davon überzeugt, dass dieses Reich ohne Sorgen schon bald anbrechen würde und die Leute hier nur stark im Glauben an die Heilige und ihn selbst sein müssten, dann würden auch sie ganz gewiss zu den Ausgewählten gehören.

„Meine Familie hat kein Wasser mehr aus dem Brunnen getrunken, sondern nur noch Wasser aus dem Bach und einige unserer Nachbarn auch, denen das alles nicht so ganz geheuer war. Aber dann ... nach ein paar Tagen wurden die Menschen um uns herum immer seltsamer, sie wollten ihr Tagwerk nicht verrichten, dann nicht mehr aufstehen, dann nicht einmal mehr essen! Und dann, später ... da starben sie einfach, wo sie sich hingelegt hatten. Einfach so ... Wir konnten nichts für sie tun. Doch einige von ihnen, die ...

die wurden ganz anders, sie wurden zu diesen ... Din-

gern die mich bei lebendigem Leibe auffressen wollten. Bei den Göttern!“

Wieder beginnt Hanna zu weinen und ist kaum noch zu beruhigen. Es dauert lange, bis sie wieder sprechen kann.

„Mein Vater Silas und unsere Nachbarn, wir wollten uns ja wehren, aber sie haben uns überfallen und meine Familie bei lebendigem Leibe gefressen! Wirklich gefressen wie die wilden Tiere, versteht ihr? Wir hatten keine Chance gegen sie, sie waren so stark, so ungeheuer stark und wild ... Ich habe mich tagelang versteckt, aber heute haben sie mich schließlich entdeckt, als ich das Dorf verlassen wollte.“

Wird Hanna weiter befragt, so kann sie berichten, dass der Prediger noch angedeutet hätte, dass er nun zunächst zurück zu dem Dorf pilgern wolle, an dem ihm die Heilige das erste Mal in einer Vision erschienen sei, ehe er wieder weiter hinaus in die Welt ziehen würde, um das Reich des Friedens zu errichten. Zwar weiß sie nicht genau, wo dieser Ort liegt, aber Konstantin habe Schafsmoos in Richtung Westen verlassen und einmal erwähnt, er hätte die heilige Hildegundis zum ersten Mal von Angesicht zu Angesicht in den Ruinen einer alten, traumhaft schönen Stadt in den tiefen Wäldern getroffen. Hanna vermutet, bei der von Konstantin erwähnten Ortschaft müsse es sich um Bärenborn handeln, denn diese Ansiedlung liegt im Westen und in einem tiefen, dichten Waldgebiet namens Bäreneck. In ihrem Versteck hat sie zwar jegliches Gefühl für die Zeit verloren, aber sie denkt, dass der seltsame Prediger vor ein bis zwei Wochen aufgebrochen sein dürfte.

„Bitte, ihr müsst ihn finden und aufhalten! Er ist Schuld an all unserem Elend. Bitte tötet ihn!“ Die junge Frau stößt diese letzten Worte hasserfüllt hervor und blickt die Abenteurer mit einem durchdringenden Blick an, der diese erschauern lässt.

In der Tat sollte sich die Abenteurergruppe sputen, wenn sie den ach so gütigen Wanderprediger namens Konstantin Hohenlob einholen will, denn dieser ist lange Wanderschaften gewohnt und legt daher ein gutes Marschtempo vor. Wenn die Abenteurer aber nicht rasten oder ruhen, so können sie ihn tatsächlich nach einiger Zeit in der kleinen Ortschaft Bärenborn am Rande des weitläufigen Waisenwalds einholen. Dabei kommt ihnen der Zufall zu Hilfe: Denn Konstantin ruht sich diesmal länger als sonst in diesem Dorf aus, wo er die Gastfreundschaft der einfachen Leute genießt und wo ihm in einer Vision die „heilige Hildegundis“ ja zum allerersten Mal erschienen ist.

Erstaunlicherweise können die Abenteurer zwar von den wenigen Menschen, die sie unterwegs treffen, viel über den Weg und die Predigten dieses angeblich so weisen und überaus gütigen Mannes erfahren, aber kein anderer zeigt die gleichen Symptome jener Personen, die in der Nähe von Schnutenbach verstorben oder zu wilden Bestien geworden sind (dies liegt ganz einfach daran, dass Konstantin das Elixier des Friedens zu frühzeitig ausgegangen ist). Überall auf seiner Wanderschaft berichtete Konstantin Hohenlob indessen freudestrahlend vom „Reich des ewiglichen Friedens“, das die heilige Hildegundis mit seiner Hilfe im gesamten Königreich errichten würde und er nun nur noch einmal zu ihr gehen müsse, um Beistand und Hilfe sowie natürlich ihren barmherzigen Segen (und mehr vom Elixier) zu erbitten.

Jene winzige Ansiedlung namens Bärenborn, in der die Abenteurergruppe dann endlich zu dem Wanderprediger aufschließen kann, ist nicht viel mehr als eine von einem hohen Palisadenzaun umgebene Holzfällersiedlung auf einer großen, eigens hierfür angelegten Lichtung im düsteren, uralten Waisenwald. Bereits aus

einiger Entfernung ist das typische, sehr markante Geräusch von Holzfälleräxten zu hören. Einige Männer sind am Waldrand zu entdecken, die hier ihr Tagwerk verrichten und die Neuankömmlinge neugierig beobachten. Es gibt zwar eine Wache in speckiger Lederrüstung im windschiefen, ebenfalls hölzernen Wachturm am Rande Bärenborns, es ist aber überhaupt kein Problem für die Abenteurer, die kleine Siedlung zu betreten.

Falls sie den Wachposten fragen, ob der gesuchte Prediger hier im Dorf sei, wird dieser nur kurz nicken und sie dann fragend anblicken: „Seid ihr Freunde von Konstantin? Er ist wahrlich ein sehr weiser Mann, dieser Prediger. Von seiner Sorte könnten wir mehr brauchen in diesen schlimmen Zeiten. Er gibt den Menschen Trost und Hoffnung auf eine schönere Zukunft. Gepriesen sei Hildegundis.“

Das Innere des befestigten Holzfällerdorfes ist schlicht und ziemlich trostlos: Man sieht den wenigen Gebäuden deutlich an, dass sie lediglich auf ihre Zweckdienlichkeit hin errichtet worden sind und vermutlich irgendwann auch wieder einfach aufgegeben werden, wenn die Holzfäller weiterziehen. Die Dorfbewohner – im Augenblick sind fast nur Frauen, Kinder und alte Leute anwesend, da die Männer ihr Tagwerk im nahen Wald verrichten – grüßen die Abenteurergruppe freundlich, sehen ihnen aber hinter ihrem Rücken neugierig hinterher und beginnen in kleinen Grüppchen leise zu tuscheln.

Ein frommer Mann

Es ist nicht sonderlich schwer, den Aufenthaltsort des Wanderpredigers ausfindig zu machen, denn man kann jemanden auf dem kleinen Dorfplatz mit tiefer, wohlklingender Stim-

me reden hören – es handelt sich dabei tatsächlich um Konstantin Hohenlob, der gerade eine flam-mende Predigt vor den hier ver-sammelten Menschen hält.

Dieser ältliche Mann mit ergrautem, schütterten Haar und einem grauen Voll-bart trägt eine von der langen Reise deut-lich verschmutzte, weiße Kutte mit Ka-puze und hält in einer Hand locker einen großen Wanderstab, an dessen Spitze ein funkelnder, großer und sauber geschlif-fener Edelstein angebracht ist, der so ganz und gar nicht zur übrigen Erscheinung dieses Mannes passen will. Seine wohl-klingende Stimme scheint die versammel-ten Dorfbewohner voll in ihren Bann zu schlagen, außerdem versteht er es vor-trefflich, seine Worte zu formulieren.

„Liebe Kinder der heiligen Hildegundis, oh glaubet mir, ihr wisst ja gar nicht, wie sehr gesegnet ihr seid. Ihr lebt ganz in der Nähe jenes mystischen Ortes, an dem ich diese wunderbare Erscheinung zum ersten Mal von Angesicht zu An-gesicht getroffen habe. Und siehe, sie sprach zu mir: Gehe hinaus in die Welt und verkünde den Menschen, dass bald eine neue Zeit des immerwährenden Frie-dens anbrechen wird. Und sie schenkte mir eine Phiolen voll von gesegnetem Eli-xier und diesen wundersamen Edelstein, den ihr hier an meinem Wanderstab seht. Und wahrlich, auf meinem Weg zauderte ich erst, meine Mission zu erfüllen, zu viele Fragen plagten mich, die sicher das Werk von üblen Dämonen waren, die mich daran hindern wollten, der heiligen Hilde-gundis zu dienen. Doch hier bei euch, in diesem kleinen Dorf, wo sie mir das erste Mal in einer Vision erschienen ist und mir den Weg zu ihrem Heim im Walde gewie-sen hat, begann ich schließlich und endlich mein großes Werk.

Und siehe, in all den Wei-

lern und Dörfern, die ich hernach auf mei-ner heiligen Mission aufsuchte, begann das Wunder alsbald zu wirken und die Menschen wurden wahrlich friedfertig und brav wie die Lämmer.“

So kann das noch Stunden weitergehen, aber vermutlich werden die Abenteurer den Prediger irgendwann unterbrechen, um ihn mit seinen Taten zu konfrontieren. Al-lerdings schüttelt dieser nur mit einem milden, vergebenden Lächeln den Kopf und scheint vom Bericht der Vorgänge in Schafsmoos in keiner Weise beeindruckt. „Ihr armen, verirrtten Kinder, ich wusste doch, dass die Dämonen in meinem Geis-te irgendwann einmal feste Gestalt anneh-men würden, um mich von meiner wun-der tätigen Mission abzuhalten. Doch ich verzeihe euch, denn die heilige Hildegun-dis hat auch dies natürlich vorhergese-hen und mich davor gewarnt. Und darum könnt ihr mich nicht in Versuchung füh-ren, euren ketzerischen Worten auch nur den leisesten Glauben zu schenken. Denn sehet, ich bin reinen Geistes.“

Innerhalb kurzer Zeit wird absolut klar, dass der Wanderprediger wirklich felsenfest von seiner Aufgabe überzeugt ist und er offen-sichtlich absolut nichts von den schreckli-chen Ereignissen weiß, die er in Gang ge-setzt hat. Denn fatalerweise zog er immer schon weiter, ehe die nachteiligen Auswir-kungen seines „Wunderelixiers“ sich voll manifestieren konnten. Das bedeutet, er bekam stets nur die ersten Anzeichen zu Gesicht, die darin bestanden, dass die Menschen tatsächlich friedlicher wurden. Außerdem haben Konstantins Worte in der Tat eine geradezu hypnotische Wir-kung auf die Abenteurer und sie sind eventuell selbst bald geneigt, wie so viele andere an seine Mission zu glauben. Dies liegt einerseits an der sehr charis-matischen Art des alten Predigers, ande-rerseits aber vor allem an dem im Son-

nenschein funkelnden Edelstein an der Spitze seines Stabes, der bei näherer Betrachtung in ein filigranes Gewebe aus Silber- und Goldfäden eingesponnen zu sein scheint. Ein wundervolles, irisierendes Farbenspiel spiegelt sich in seinen unzähligen Facetten.

Hierbei handelt es sich um einen der legendären Kristalle von Utha-Mura, jener sagenumwobenen Heimat der Hochelfen, die vor langer Zeit die Gestade des Alten Königreiches hinter sich gelassen haben. Er macht seinen Träger zu einem wahren Ausbund an Überzeugungskraft, Ausstrahlung und Vertrauenswürdigkeit, muss aber mit Hilfe vieler elfischer Rituale ganz speziell für seinen jeweiligen Besitzer angefertigt und verzaubert werden. Dieser magische Stein wird dabei im wahrsten Sinne des Wortes auf seinen künftigen Träger „zugeschnitten“. In den Händen aller anderen Personen ist es lediglich ein wunderschönes Schmuckstück von enormem Wert (500 Goldmark), das aber von allen Hochelfen sofort als Reliquie ihres Volkes erkannt wird, die dann dementsprechend auf den Besitzer reagieren werden (obwohl eine solche Begegnung eher unwahrscheinlich ist, da die Angehörigen dieses edlen Volkes schon lange nicht mehr unter den Sterblichen wandeln, sondern sich nach Utha-Mura zurückgezogen haben).



Falls die Abenteurergruppe (oder Hanna) irgendwelche Anstalten machen sollte, den scheinbar so unschuldigen, harmlosen Prediger anzugreifen oder sie ihm sonstwie Gewalt antun wollen, wird dieser sich sofort hilfesuchend an die umstehenden Frauen und Kinder wenden, die laut um Hilfe rufend in den Wald eilen, um von dort ihre Männer herbeizuholen. Diese bärbeißigen Burschen werden die Freilassung Konstantins notfalls mit Waffengewalt erzwingen.

Bärenborn-Holzfäller



Diese guten, einfachen Leute aus Bärenborn wissen nicht, dass sie in ihrer Mitte einen völlig verblendeten, fanatischen Mann beherbergen, der auch ihnen sicher eines Tages noch den Untergang bringen wird. Bisher blieb der kleine Weiler

nur deshalb verschont, weil Konstantin Hohenlob bei einem seiner Aufenthalte hier die erste Vision seiner „Heiligen“ hatte und ihm bei seiner Rückkehr das Elixier des Friedens ausgegangen war. Von hier aus brach er damals ins nahe Waldgebiet namens Bärenneck auf, um ihrem lockenden Ruf zu folgen. Doch all dies wissen die Bewohner des wehrhaften Weilers nicht, in dem die meisten Menschen als Holzfäller ihr täglich Brot verdienen. Ganz ähnlich wie in Stammhausen schlagen sie Holz im nahen Wald und verfrachten dieses dann mit Hilfe eines Ausläufers der Schnute in die nächstgelegene größere Stadt, nämlich Erlenweiher. Davon können sie recht gut leben, auch wenn die Arbeit im Waisenwald natürlich aus verschiedenen Gründen nicht ganz ungefährlich ist. Gerne berichten sie von den gewaltigen Tieren, die dort die Gegend unsicher machen.

Bisher haben die Leute hier nichts erlebt, was sie annehmen ließe, dass etwas mit dem Wanderprediger Konstantin Hohenlob nicht stimmt. Die meisten von ihnen lauschen gerne seinen mit glühender Begeisterung vorgebrachten Geschichten von seiner heiligen Hildegundis und halten ihn für einen ehrenvollen, von den Göttern gesegneten Mann. Entsprechend werden sie auch reagieren, sofern irgendwelche merkwürdigen Fremden hier auftauchen und behaupten, dass dieser ein übler Schurke sein soll. Vor allem die bärbeißigen Holzfäller könnten sich dabei als echtes Problem herausstellen, denn diese Männer wissen ihre Äxte gut zu schwingen ...

- **Habseligkeiten:** Robuste Tunika, Lederwams, schwere Handschuhe, Stiefel, Holzfälleraxt, Brotmesser, Schnappsack mit Brotzeit, Tonkrug mit Dünnbier, Geldbörse (2 Silberheller, 13 Kupferpfennige).
- **Besonderheiten:** –

In jedem Fall steht die Abenteurergruppe nun vor dem Problem, dass sie irgendwie herausfinden müssen, wie sie an diese sogenannte „Heilige“ herankommen können, um sie mit ihrem Wissen und den schrecklichen Vorkommnissen zu konfrontieren und dem ganzen Spuk so ein Ende zu bereiten. Und nicht zuletzt dabei herauszufinden, was es damit denn in Wahrheit nun eigentlich auf sich hat ...

Eine Möglichkeit wäre natürlich, Konstantin Hohenlob einfach heimlich zu folgen, denn bereits früh bei Sonnenaufgang am nächsten Tag wird er Bärenborn verlassen, um in die schattigen Tiefen des Waisenwaldes zur verborgenen Heimstatt seiner verehrten Heiligen aufzubrechen. Sollten die Abenteurer so skrupellos sein, die eigentlich völlig harmlosen und unschuldigen Dorfbewohner anzugreifen oder gar zu töten, so können sie diesen Wander-

prediger natürlich auch einfach gefangen nehmen und dazu zwingen, sie zum Ort seiner „Heiligenerscheinung“ zu führen. Werden die Dörfler Bärenborns über diesen Teil des gewaltigen Waisenwaldes befragt (den sie das „Bäreneck“ nennen), so werden diese bereitwillig erzählen, dass sie es nur wagen, an seinem äußersten Rand Holz zu schlagen, da es zwischen den dicht stehenden, uralten und teilweise riesenhaften Bäumen nicht ganz geheuer sein soll. Nicht nur, dass es hier ungeheuer große Bären geben soll (darunter den legendären „**Meister Fornfeist**“), von denen das Dorf übrigens auch seinen Namen hat, angeblich existieren in einiger Entfernung auch geheimnisvolle Ruinen, in denen fürchterliche, unheimliche Kreaturen umgehen sollen. Jeder, der sich bisher dorthin gewagt hat, kehrte entweder gar nicht oder aber völlig verrückt zurück. „Das ist ein wahrhaft verfluchtes Gemäuer, das nicht von Menschenhand errichtet worden ist. Geister hausen dort und holen die Lebenden in ihr kaltes Reich. Ach ja, und hütet euch bloß vor dem Herrscher dieses ganzen Gebietes, Meister Fornfeist. Er ist der mächtigste Bär von allen in diesen Landen und zudem ein Gefährte des brummenden Oheims **Laru (HdO S. 92)**.“ So oder so führt aber der weitere Weg der Abenteurer hinein in diesen gewaltigen Forst. Schon nach wenigen Schritten durch das dichte Unterholz wird ihnen klar, dass hier wirklich andere Gesetze herrschen als vor der Waldgrenze: Eine unwirkliche, bedrohliche Atmosphäre umgibt die Gruppe und sie haben das deutliche Gefühl, dass sie Eindringlinge in einem ihnen fremden Reich sind. Falls sie dem Prediger heimlich folgen, so wird dieser wohl über kurz oder lang bemerken, dass ihm jemand hinterher schleicht, denn es ist schier unmöglich, sich hier auf Dauer einigermaßen lautlos zu bewegen.

Selbst wenn sie Konstantin bereits in Bärenborn dingfest machen konnten und ihn nun irgendwie dazu bringen, sie zu seiner Herrin – der ominösen „Heiligen“ – zu führen, wird es zu einer Begegnung mit einem mächtigen Bären kommen. Die Dorfbewohner haben mit ihrer Beschreibung über den Riesenwuchs dieser zottigen Ungetüme wirklich nicht übertrieben: Während ihres Weges durch den Waisenwald ertönt auf einmal das laute Bersten von Unterholz und die Abenteurer hören, wie ganz in der Nähe ein junger Baum krachend zu Boden stürzt. Dann ertönt ein unheilvolles Brummen, das sich zu einem gewaltigen Gebrüll steigert. Eine massige Gestalt kommt langsam lautstark näher und näher, bis ein gigantischer, schwarzer Bär im Zwielicht des Waldes in Sicht kommt, der beim Anblick der Gruppe sofort wutschraubend auf diese losgeht. Ist dies womöglich der legendäre Meister Fornfeist selbst?

Riesiger Bär



Die ungewöhnlich großen, massigen Tiere, die dem Waldgebiet namens Bärenneck überhaupt erst seinen Namen verliehen haben, sind in der Tat nicht zu unterschätzen. Nicht umsonst versuchen die Holzfäller aus Bärenborn stets, einen mög-

lichst weiten Bogen um sie zu machen. Zum Glück sind diese Bären nicht gerade sonderlich leise unterwegs, so dass man sie meist – natürlich auch aufgrund ihrer enormen Masse – schon von Weitem kommen hört. Da sie ihre mit dichtem, zottigem Fell bedeckten Körper gerne an Bäumen reiben, ist dies ebenfalls ein guter Hinweis darauf, dass sie sich in der Nähe befinden. Die Bären dieser Gegend sind nicht aggressiver als anderswo, al-

lerdings durchaus nicht dazu geneigt, unerwünschte Eindringlinge in ihr Revier einfach so davonkommen zu lassen. Hat eines dieser kolossalen Tiere erst einmal Witterung aufgenommen – und die Nasen der Bären sind extrem empfindlich – dann verfolgt es seine künftige Beute oft über eine weite Distanz, bis es diese zur Strecke bringen kann. Die wilden Angriffe dieser zotteligen Ungetüme sind fürchterlich, ihr Gebrüll fürchterregend ihre Kraft beeindruckend und schier überwältigend: Mit ihren gewaltigen Pranken und dem mächtigen Gebiss können sie schreckliche Wunden reißen. Eventuell liegt es an dem schwindenden Zauber der alten Elfensiedlung Muir‘Ylarion im Wald, dass alle Bären in diesem Gebiet so außergewöhnlich groß werden. Vielleicht ist es aber auch einfach reiner Zufall ...

■ **Habseligkeiten:** –

■ **Besonderheiten:** Bei einer Verletzung verfallene Bären in Blutausch, ignorieren weitere Verwundungen und verursachen erhöhten Schaden.

Bären zeigen Furcht vor Feuer.

Falls dieser Angriff abgewehrt werden kann (der Bär flieht, sobald er schwer verletzt wird), ist der Wanderprediger auf einmal spurlos verschwunden, denn er hat die wilde Attacke und den dabei entstehenden, unübersichtlichen Tumult dazu genutzt, um sich klammheimlich aus dem Staub zu machen ... Es ist mehr als problematisch, seinen Spuren zu folgen, denn wie durch Zauberhand scheint der Wald selbst seinen Weg zu verbergen und sogar die erfahrensten Fährtenleser tun sich sehr schwer, seine Spuren zu finden. Natürlich ist dies bereits auf das Wirken der „heiligen Hildegundis“ zurückzuführen, die spürt, dass sich unwillkommene Eindringlinge nähern. Als die Abenteurergruppe

dann das erste Nachtlager in dem unheimlichen Waldgebiet aufschlägt, immer umgeben von den unheimlichen und teilweise unbekanntem Geräuschen der unzähligen Tiere, die hier hausen und zum größten Teil unsichtbar bleiben, werden sie vermutlich aufgrund der unheimlichen Umgebung und der bedrohlichen Laute kaum ein Auge zubegeben. Dieser an sich unangenehme Umstand könnte ihnen eventuell sogar das Leben retten, denn einige andere tierische Bewohner haben sie bereits als leichte Beute auserkoren und werden bei der ersten sich bietenden Gelegenheit angreifen.

Bäreneck-Wolf



Wie auch die Bären, die der gesamten Gegend ihren Namen verliehen haben, erreichen auch die Wölfe im Bäreneck eine sehr stattliche Größe. Fast schon könnte man sie daher mit den furchteinflößenden, unnatürlichen Finsterwölfen verwechseln, aber zum Glück sind es trotz allem ganz normale Geschöpfe. Wie alle Wölfe jagen diese Tiere bevorzugt im Rudel. Ihr lautes Heulen kann schon aus weiter Entfernung vernommen werden und erschallt beängstigend oft in diesem Waldgebiet. In Nächten, in denen der volle Mond am Himmel steht und sein bleiches, kaltes Licht über den Baumwipfeln erstrahlen lässt, macht das Heulen die Gegend zu einem wahren Ort eines allzu realen Schreckens. Wer es vernimmt, sollte zudem schleunigst machen, dass er Land gewinnt, denn mit großer Wahrscheinlichkeit ist genau er die vom Rudel auserwählte Beute! Wölfe verfügen über sehr gut ausgeprägte Sinne, vor allem ihr Geruchssinn ermöglicht es ihnen, ihrer Beute

völlig problemlos zu folgen. Diese Tiere sind schnell und ausdauernd, daher ist es fast unmöglich, ihnen auf Dauer zu entkommen.

■ Habseligkeiten: –

■ Besonderheiten: Bäreneck-Wölfe sind deutlich größer als normale Wölfe und verursachen daher mehr Schaden. Sie zeigen Furcht vor Feuer.

Das Heim der Heiligen

Je weiter die Abenteurer in den düsteren Wald vordringen, desto klarer wird ihnen, dass hier einst jemand gelebt haben muss. Denn nach und nach tauchen rings um sie die von Moosen und Schlingpflanzen überwucherten Zeugnisse einer fremden Kultur auf. Es beginnt damit, dass sich ein ungewöhnlich geformter und völlig von Moos bewachsener Stein aus dem Waldesschatten hervorschält, bei dem es sich bei näherer Untersuchung um eine Statue einer tanzenden, grazilen Elfenfrau handelt. Diese ist aber vom Zahn der Zeit schon arg in Mitleidenschaft gezogen worden. Immer mehr solche steinernen Statuen, aber ebenso kleine, eingestürzte Pavillons und Torbögen finden sich nun zwischen den Bäumen, die aber dermaßen überwuchert sind, dass man sie kaum noch als jene Bauwerke erkennen kann, als die sie einst errichtet wurden. Schließlich kommt die Abenteurergruppe auf einer ehemaligen großen Lichtung im Wald an, auf der viele von Wind und Wetter beschädigte Gebäude stehen, die definitiv nicht von Menschenhand erschaffen wurden. Zu filigran sind die vielfach geschwungenen Bögen, zu fremdartig und geradezu verspielt die ganze Architektur, zu kunstfertig die zum Teil noch zu erspähenden Reliefs und Steinmetzarbeiten. Wundervolle Statuen von grazilen Elfen und allerlei Fabeltieren wie Greifen und Einhörnern säumten an dieser Stelle einst

eine breite Prachtstraße, die zu einem hohen Turm mit vielen Balkonen und Fenstern in der Mitte dieser von der Zeit vergessenen Stadt führt. Das schlanke Bauwerk ist ebenfalls bis hin zu seinem eingestürzten Dach dicht an dicht mit dornenbewehrten Schlingpflanzen bedeckt.

Teilweise sind Gebäude eingestürzt, die Statuen umgefallen, die kunstvollen Steinplatten der Straße kaum noch zu sehen und vielfach gesprungen. Dennoch ist es ein prachtvoller, überwältigender Anblick, der den Abenteurern einfach den Atem stocken lässt. Aber sie haben kaum Zeit, diesen Anblick wirklich in sich aufnehmen zu können, geschweige denn, die Ruinen zu erforschen. Denn auf einmal ertönen knirschende, mahelnde Geräusche. Die gewaltigen Statuen beginnen, sich auf ihren Sockeln zu bewegen und sich unheilvoll der Abenteurergruppe zuzuwenden! Sie wurden von **Anathaelya Himmelsstreif** belebt, die aus dem obersten Turmfenster heraus die Ankunft der Eindringlinge heimlich beobachtet hat ...

Effenstatue



Eine reglose Statue dabei zu beobachten, wie sie langsam zu unheilvollem Leben erwacht, ist ein sicher einmaliger Anblick – in mancherlei Hinsicht. Diese steinernen Zeugen der elfischen Kultur, die in der verlassenen Elfensiedlung im

Bäreneck fast überall in verschiedenen Stadien des Verfalls zu finden sind, bilden da keine Ausnahme. Knirschend, knackend und mit ruckartigen, abgehackten Bewegungen werden diese beeindruckenden, teilweise gewaltigen Bildnisse auf den magischen Befehl ihrer Gebieterin Anathaelya Himmelsstreif hin lebendig. Sie machen sich sofort

daran, alle Feinde der rachsüchtigen Hochelfe zu zerschmettern.

Die Statuen mögen sich zwar langsam bewegen, sind dafür aber von einer unerschütterlichen Ausdauer und Beharrlichkeit, die nicht durch Entkräftung, Müdigkeit oder gar irgendwelche Emotionen beeinflusst wird. Da sie aus massivem Stein bestehen – wenn auch hier und dort bedeckt mit Moos und Schlingpflanzen – ist es entsprechend schwer, sie zu zerstören. Ihre Hiebe sind daher entsprechend wuchtig und können Schilde und Rüstungen problemlos zerschmettern. Aber es ist vor allem ihre vollkommene Gefühllosigkeit, der leere, blanke und leblose Ausdruck in ihren steinernen Gesichtern, der ihre Gegner sichtlich erschüttern dürfte. Die beste Möglichkeit, einen solchen unnachgiebigen Kontrahenten zu bezwingen, besteht daher darin, jene Person auszuschalten, die sie zum Leben erweckt hat.

■ **Habseligkeiten:** –

■ **Besonderheiten:** Der Stein einer belebten Statue besitzt den gleichen Schutzwert wie ein Plattenpanzer. Nur stumpfe Wuchtwaffen verursachen vollen Schaden.

Belebte Statuen sind immun gegen alle Effekte, die auf Gefühlen beruhen (z. B. Furcht); sie können nicht von Zaubern oder Effekten beeinträchtigt werden, die den Verstand eines Lebewesens zum Ziel haben (z. B. Schlaf oder Verwirrung).

Der Kampf wird aber nicht nur von der Hochelfe beobachtet: Auch der Wanderprediger betrachtet aus seinem Versteck in einem zerfallenen Gebäude heraus das Geschehen, das ihn nur noch mehr von der unermesslichen Macht der heiligen Hildegundis überzeugt.

Falls die Abenteurer die belebten Statuen bezwingen, so können sie sich schließlich dem filigranen Turm am Ende der Straße nähern. Vor diesem Bauwerk

entdecken sie einen von wilden Blumen überwucherten Brunnen, dessen tanzende und spielende Elfenstatuen schon lange kein Wasser mehr von sich geben: Eine brackige, mit Algen verseuchte und stinkende Brühe befindet sich im Brunnenbecken.

In diesem Moment – in jedem Fall aber, bevor die Abenteurer den Turm betreten können – wird der Wanderprediger Konstantin Hohenlob mit einem fanatischen Gesichtsausdruck völlig überraschend aus seinem Versteck hervorspringen und dabei wild mit seinem magischen Wanderstab herumfuchteln.

„Nein! Hinfort, ihr elenden Ketzer! Ihr dürft diesen heiligen Ort nicht entweihen. Sehr ihr denn nicht, dass die heilige Hildegundis die letzte Hoffnung auf Errettung für uns Menschen ist? Nur sie kann uns den verdienten Frieden bringen. So hat sie es mir offenbart.“

Der alte Mann wird die Abenteurer tatsächlich tollkühn angreifen, sofern sie Anstalten machen, dem Treiben seiner gefährlichen Herrin ein Ende zu setzen. Aber da er keine Kämpfernatur ist, wird es diesen wohl keine allzu großen Probleme bereiten, ihn rasch ruhig zu stellen.

Konstantin Hohenlob



Bei diesem alten Wanderprediger handelt es sich zwar nicht um einen blinden Fanatiker, aber dennoch um einen vollkommen verblendeten Mann, der Wahrheit und Lüge längst nicht mehr auseinander halten kann. Dafür hat seine vermeintliche „Heilige“ – in Wahrheit die verbitterte, zorngefüllte Hochelfe Anathaelya Himmelsstreif – gesorgt. Es war für sie relativ

leicht, den glaubensstarken, aber lebensmüden Priester, der sein Leben lang auf genau das Wunder wartete, das sie ihm schließlich dargeboten hat, zu umgarnen und zu manipulieren. Heute ist er ein willenloses Werkzeug in ihren Händen, in der festen Überzeugung, Gutes zu tun.

Konstantin Hohenlob ist ein einfacher Wanderprediger, der viele Jahre lang von Dorf zu Dorf, von Stadt zu Stadt gereist ist, um seine Göttin Philia zu lobpreisen. Vor allem in den unzähligen kleinen Gehöften des Alten Königreiches war er immer ein gern gesehener Gast, wusste er doch so manche wunderbare Erzählung zum Besten zu geben und unterrichtete die Kinder (und oft genug auch die Erwachsenen), um sie aus ihrer Unwissenheit zu erretten. Dieses unstete Leben der ewigen Wanderschaft hat seine Spuren hinterlassen: Konstantin wirkt älter als er ist, unzählige Falten durchziehen sein von Wind und Wetter gegebtes Gesicht. Er hat graues schütteres Haar, sein Körper wirkt schwächlich und ausgemergelt.

Aber in letzter Zeit – seitdem ihm die „heilige“ Hildegundis höchstpersönlich erschienen ist – hat sich alles geändert und eine neue Begeisterung in dem Priester entfacht. Mit dem Feuer der Hingabe predigt er nun das Heil seiner neuen Herrin, die dem Volk ewigen Frieden schon zu Lebzeiten bringen will. Sie war es auch, die ihm seinen neuen, prachtvollen Wanderstab verliehen hat, sozusagen als Symbol seiner neuen Tätigkeit für sie. Um den Hals trägt er nun ein schweres, wuchtiges Amulett mit seltsamen Schriftzeichen (dort steht in der fast schon vergessenen Sprache der Hochelfen übersetzt etwa so viel wie „Eigentum von Anathaelya Himmelsstreif“). Aber das weiß der brave Mann natürlich nicht. Der Stab des Predigers wird gekrönt von einem prachtvollen, glasklaren und lupenrein geschliffenen Edelstein, in dem ein silberner Schimmer irrluchert. Dabei handelt es sich um einen magischen

Stein, eine kleinere Version des Kristalls von Utha-Mura aus der Elfenstadt Muir'Ylarion, der eigens von der rachsüchtigen Hochelfe für das Werkzeug ihrer Vergeltung mit Hilfe ihrer machtvollen Magie verzaubert wurde. Dieser Stein verleiht dem ohnehin schon sehr überzeugend auftretenden Konstantin Hohenlob bei seinen Predigten eine fast schon überirdische Erscheinung. Und sorgt somit dafür, dass er auf seine Zuhörer wie ein wahres Geschenk des Himmels wirkt. Noch gefährlicher ist aber natürlich das sogenannte „Elixier des Friedens“, das der manipulierte Prediger stets in einem kunstvoll verzierten Glasfläschchen bei sich trägt und das er bisher nur immer heimlich in die Brunnen jener Dörfer geschüttet hat, die er auf seiner Wanderung besuchte. Dabei hat er sich jedoch verschätzt, so dass er nun schneller als erwartet Nachschub für seine heilige Mission benötigt.

Der arme Konstantin ist völlig von seinem Tun überzeugt und sobald er bemerkt, dass er nur benutzt wurde und seine Herrin alles andere als eine Heilige ist, sondern im Gegenteil den baldigen Untergang des gesamten menschlichen Volkes plant, bricht seine heile Welt schlagartig zusammen, was ihm den Verstand rauben wird.

- **Habseligkeiten:** Schlichte Predigerrobe, schweres Hochelfen-Amulett, Pilgertasche (mit Verpflegung), Almosen-Beutel, Schafsfell, hölzernes Essgeschirr, Messer, Wanderstab (mit Kristall von Utha-Mura), Symbol der Göttin Philia, reich verziertes Fläschchen mit Elixier des Friedens (leer).
- **Besonderheiten:** Der Kristall von Utha-Mura ist ein magischer Gegenstand, der speziell für seinen Besitzer verzaubert werden muss. Er kann zu folgenden Zwecken genutzt werden:
Er verstärkt die positive Ausstrahlung des Trägers enorm und manipuliert unterschwellig alle Zuhörer und Zuseher,

Das Bärenneck

Jenes Waldgebiet, in welchem sich das Dorf Bärenborn und die verlassene Heimstatt der Hochelfe befindet, wird „Bärenneck“ genannt. Und dies mit gutem Grund, denn nirgendwo sonst gibt es Tiere, die zu so enormer Größe heranwachsen wie hier. Dies betrifft nicht zuletzt die Bären, welche diesen Wald als ihr Revier betrachten und alle Eindringlinge brüllend und schnaubend attackieren. Die braven Bewohner des abgelegenen Dorfes Bärenborn können so manche Geschichte davon erzählen. Auch aus diesem Grund versuchen sie, die tieferen Bereiche des Waldes zu meiden. Eine der bekanntesten Legenden handelt von einem riesenhaften Bären, dessen mächtiges Haupt angeblich bis hinauf in die Baumwipfel reichen soll; er wird „Meister Fornfeist“ genannt, aufgrund seiner Vorliebe für Honig und sonstige süßen Leckereien. Die bekannteste Erzählung handelt von einem Holzfäller namens Hagbard, der dem Herrscher des Bärenecks nur deshalb entkommen konnte, weil er ihn zu einem magischen Bienenstock führte, dessen Honig trotz des enormen Hungers von Meister Fornfeist niemals versiegte ...

so dass sie ihm leichter glauben und ihn unterstützen (permanenter Effekt). Der Kristall kann einen sanften Lichtschein erzeugen (ähnlich einer Fackel). Er kann einen grellen, blendenden Lichtblitz aussenden, der alle Betrachter für geraume Zeit erblinden lässt. Das wuchtige Hochelfen-Amulett verleiht seinem Träger den glei-

chen Schutzwert wie eine Kettenrüstung; der Träger kann von nicht-magischen Waffen nicht verletzt werden.

Während dieses kurzen Getümmels verändert sich jedoch auf einmal die gesamte Umgebung und ein unwirkliches Bild erscheint rings um die Abenteurer sowie den Wanderprediger: Die gesamte Lichtung ist plötzlich von hellem Sonnenlicht durchflutet, die Gebäude sind schlagartig wieder intakt und keineswegs verfallen oder von Unkraut überwuchert! Dies ist natürlich eine Illusion der Hochelfe – allerdings eine wirklich machtvolle – und die Abenteurer werden es nicht allzu leicht haben, diese zu durchschauen.

Falls sie die mächtige Illusionsmagie von Anathaelya Himmelsstreif nicht abschütteln können, wird es der Abenteurergruppe extrem schwer fallen, sich noch in ihrer Umgebung zurechtzufinden, die sich so drastisch verändert hat: Sie werden beständig über Trümmer stolpern oder aber gegen Ruinentrümmer laufen, die sie in ihrer Einbildung ja gar nicht mehr wahrnehmen können. Dies geht soweit, dass zwischen ihnen flanierende Elfen so lebensecht wirken, dass ihnen die Abenteurer reflexartig ausweichen. Die ganze, unvorstellbare Pracht dieser verlassenen, vergessenen Elfenstadt wird erneut deutlich sichtbar erstrahlen und MuirYlarion für kurze Zeit noch einmal zu einem trügerischen Unleben erwachen lassen.

Der Wanderprediger wird bei diesem überwältigenden Anblick glücklich aufseufzen und seine Kontrahenten verzückt anlächeln: „Ah, sie wird uns erscheinen! Selbst euch Ungläubigen hat sie verziehen und duldet euch in ihrer gesegneten Gegenwart. Preiset die heilige Hildegundis in ihrer unermesslichen Güte und Weisheit!“

Eine wahre Heilige?

Und tatsächlich bündelt sich ein Sonnenstrahl direkt vor dem Eingang des Turms, dort erscheint eine wundervolle, überirdisch schöne Gestalt mit langem, weißen Haar, das in einer nicht vorhandenen Brise um ihr zartes Haupt weht. Die Erscheinung besitzt einen zierlichen, fast zerbrechlichen Körper und ein unheimlich anziehendes Gesicht, welches ein scheues, wissendes Lächeln zeigt. Die Frau scheint über dem Boden zu schweben; sie trägt ein weißes, wallendes Gewand, aus dem unten gerade noch ihre bloßen Füße hervorlugen. Wenn sich jemals ein Mensch eine Heilige vorgestellt hat, dann ganz bestimmt genau so wie diese strahlende Gestalt ...

Aber natürlich ist auch dies nur eine weitere Illusion der Zauberkundigen hoch oben im Turm, genau dieselbe, mit der sie auch den bedauernswerten Prediger vor einiger Zeit genarrt und für ihren diabolischen Plan missbraucht hat.

Sollten die Abenteurer nicht willensstark genug sein, um dieser wunderbaren Erscheinung zu widerstehen, so werden sie vorerst nichts weiter tun können, als diese „Heiligengestalt“ in seliger Verzückung anzustarren und hingebungsvoll ihren mit samtiger Stimme hingehauchten Worten zu lauschen: „Meine lieben, verirrtten Kinder, ich verzeihe euch euer ungebetenes Eindringen in dieses mein Heiligtum. Ihr sollt mir willkommen sein, so wie auch der gute Konstantin mir willkommen war. Und so wie er werdet auch ihr meine Worte hinaus in die ganze Welt tragen. Und damit den endgültigen und einzig wahren Frieden über euer ganzes Volk bringen.“

So honigsüß die Worte dieser sogenannten Heiligen auch sein mögen, irgend etwas scheint an ihr ganz und gar nicht zu stimmen. Dies ist vermutlich die letzte

Chance für die Abenteurer, den Zauber abzuschütteln, der sie immer mehr und mehr in seinen Bann zu ziehen droht!

„So trinkt denn also mit mir aus diesem güldenen Kelch und seid meine neuen getreuen Gefolgsleute von diesem Augenblick an und hernach auf immerdar.“

Die heilige Hildegundis hält auf einmal einen goldenen, mit Edelsteinen verzierten, strahlenden Kelch in den Händen und reicht ihn dem ersten Abenteurer mit einem bezaubernden Lächeln. Falls dieser wirklich davon trinkt, so wird er nach einigen Minuten die Auswirkungen eines todbringenden Giftes zu spüren bekommen! Denn natürlich weiß die von Hass zerfressene Hochelfe, dass sie den unbekanntem Neuankömmlingen keinesfalls vertrauen kann und diese eventuell eine große Gefahr für ihre schrecklichen Pläne darstellen.

Mit etwas Glück und einem starken Willen wird es der Gruppe aber hoffentlich doch noch gelingen, die überzeugenden Trugbilder zu durchschauen und kann danach in den Elfenturm vordringen. In diesem Augenblick wird sich die Illusion der prachtvollen Umgebung schlagartig auflösen und ein eigenartiges Gefühl der Leere und Hoffnungslosigkeit hinterlassen.

Konstantin Hohenlob wird jammernd in sich zusammensinken, die Abenteurer flehentlich anblicken und sogar so weit gehen, sich an deren Beine zu klammern: „Nein, nein, was ist nur geschehen? Was habt ihr denn nur getan? Meine Vision, mein Lebenswerk! Wie kann das denn nur sein? Oh Herrin, warum hast du mich verlassen?“ Der bedauernswerte, verblendete Mann ist dem Irrsinn nahe und wird zumindest in naher Zukunft zu keiner vernünftigen Aussage oder gar Handlung mehr fähig sein.

Nun haben die Abenteurer allerdings Zeit und Muße, sich den offensichtlichen Wohnort der heiligen Hildegundis beziehungs-

weise ihrer elfischen Darstellerin näher anzusehen. Der filigrane Elfenturm ist ebenso wie die ganze Umgebung zwar leicht verfallen und von Unkraut fast völlig zugewuchert, strahlt aber immer noch eine gespenstische, erhabene Majestät aus. Einige der schlanken Fensterbögen sind noch zu erkennen, in die vor langer Zeit prachtvolle und farbenprächtige Glasmosaiken eingesetzt wurden, die allerdings größtenteils von den unablässig vordringenden, tastenden Ranken des Waldes eingedrückt und zerbrochen worden sind.

Das hohe, zweiflügelige Portal besteht aus einem unbekanntem, silbrig glänzendem Metall, in das kunstfertig Szenen aus dem Leben der Hochelfen eingraviert wurden. Zu beiden Seiten des Eingangs befinden sich zwei große Steinstatuen von elfischen Kriegerern in voller Rüstung, die beide Hände vor sich auf einen kunstvollen Schild gestützt haben und den Neuankömmlingen blicklos entgegen starren. Auch dieses beeindruckende, wie ein schlanker Finger in den Himmel ragende Bauwerk ist bis hinauf zum weit entfernten, längst eingestürzten Dach von wild wucherndem Moos von satter, grüner Farbe bedeckt. Das Eingangsportal ist erstaunlicherweise nicht versperrt, sondern schwingt mit einigem Kraftaufwand – sobald das allgegenwärtige Unkraut nachgibt – geräuschlos nach innen.

Zug, Trug, Effenspuk

Ein wirklich atemberaubender Anblick bietet sich den Eindringlingen im Turm, der innen so gar nicht verfallen wirkt – ganz im Gegenteil. Sie betreten einen hohen Raum, dessen weit oben liegende Decke sich zu einem spitzen Bogen verjüngt, der ein fantastisches Deckenfresko besitzt: Es stellt eine

Gruppe von Hochelfen in prachtvollen, ornamentübersäten Rüstungen dar, die auf weißen Schlachtrössern vor einem Nachthimmel – dessen Sterne aus glänzenden Edelsteinen gefertigt sind – majestätisch dahinpreschen. In ihrer Mitte befindet sich ihr Anführer – ein anmutiger und edel wirkender Elf mit aristokratischen Gesichtszügen – der auf einem mächtigen Drachen reitet und ein im Wind wehendes Banner trägt. Bei ihm handelt es sich um **Malfanthar Sternenglanz**, den einstigen Gefährten von Anathaelya. Tatsächlich wirkt dieses Fresko irgendwie lebendig und man vermeint zu sehen, wie das Elfenbanner (auf dem eine stilisierte Insel im Meer abgebildet ist) im Winde flattert ...

Die Decke des hohen Saals wird gestützt durch sich nach oben hin verjüngenden Säulen aus milchigem Kristall. Diese Säulen beginnen beim Eintreten der Abenteurer in einem sanften Schein zu leuchten und somit den ansonsten durch die zugewucherten Glasfenster dunklen Raum zu erhellen. Die Wände sind ebenfalls mit prächtigen, übergroßen Wandgemälden bedeckt, die geradezu lebendig zu sein scheinen und wichtige Ereignisse aus dem Leben der Hochelfen wiedergeben. Eine wunderschöne, grazile Hochelfe scheint dabei stets im Mittelpunkt dieser Darstellungen zu stehen; es ist natürlich die einstige Herrscherin dieser Stadt, Anathaelya Himmelsstreif. Sieht man irgendwann durch ihre Maske aus machtvollen Illusionen, so ist sie jedoch kaum noch als das hier so strahlend schön abgebildete Geschöpf zu erkennen.

Der Boden der Halle besteht aus einem farbenfrohen, aber dennoch unaufdringlichen Mosaik, das mehrere Einhörner an einer sprudelnden Quelle darstellt. Ein mächtiger, runder Springbrunnen mit silber-

nen und goldenen Einlegearbeiten sowie eingesetzten Edelsteinen beherrscht diesen großen Raum, um den erstaunlicherweise Hochelfen in prachtvollen Gewändern flanieren, die allerdings die Neuankömmlinge zunächst überhaupt nicht zu beachten scheinen. Leise, angeregte Gespräche in der melodiosen Sprache ihres Volkes und Gelächter erfüllen die Eingangshalle. Ein angenehmer Duft nach unbekanntem Essenzen hängt in der Luft. Irgendwo spielt eine Harfe. Die hochgewachsenen, grazilen Gestalten umrunden seltsamerweise immer wieder den Springbrunnen, über dem ein frei schwebender, durchsichtiger Kristall in milchig-weißem Schein pulsiert.

Am unteren Ende der nach oben führenden, geschwungenen Treppenflucht findet sich an der gegenüberliegenden Wand in einer halbrunden Nische ein großer, kristallener Thron mit wuchtigen Armlehnen, die in wundervoll gearbeiteten Pegasusköpfen münden. Die hohe Rückenlehne stellt zwei ineinander gefaltete weiße Schwingen dar. Oben auf der gewundenen Treppe steht hoch aufgerichtet und mit wutenbrannter Miene die Hochelfe Anathaelya Himmelsstreif und starrt grimmig auf die Eindringlinge herab ... Sie ist nun in jener Gestalt zu sehen, die sich auch auf den vielen Abbildungen in diesem Raum wiederfindet – ein Abbild ihrer längst schon verwelkten, früher ehrfurchtgebietenden und wundervollen Erscheinung.

So gut wie alles hier ist eine machtvolle Illusion, die nur von besonders willensstarken Abenteurern durchschaut werden kann. Und selbst dann „flackert“ das Bild lediglich immer wieder und offenbart das, was Anathaelya so sorgsam zu verbergen trachtet. Erst wenn die Hochelfe ernsthaft in Bedrängnis gerät oder sich zu sehr auf kraftzehrende Zauber konzentrieren muss, wird das Trugbild schlagartig ver-

Muir'Ylarion und die Fardui'Fae

Vor vielen Äonen lebten diese edlen Geschöpfe in vielen prachtvollen Waldstädten – ganz ähnlich der eher kleinen Ansiedlung Muir'Ylarion – in ungestörtem Frieden und wahrer Harmonie. Sie selbst bezeichneten sich als „Fardui'Fae“, was in ihrer melodischen Sprache so viel wie „die Erstgeborenen“ bedeutet. Denn tatsächlich waren sie das erste mit Intelligenz gesegnete Volk, das über diese Welt wandelte. Ihre ältesten überlieferten Legenden besagten stets, dass sie von einem wundersamen, fernen Eiland namens Utha-Mura stammten, das sie aufgrund einer Weisung ihrer Götter verließen. Nach ihnen erschienen die Zwerge in dem neuen Land und begannen, tiefe Stollen und imposante Felsenstädte zu errichten; beide Völker existierten jahrhundertlang ne-



beneinander, trieben Handel und kämpften sogar Seite an Seite, lange bevor die ersten Menschen auftauchten. Doch schließlich brach das Verhängnis in Form der brutalen, erbarmungslosen Attacken des Altvorderen-Reiches über die Hochelfen herein. Zuvor hatten die Spitzel dieser aufstrebenden Macht jedoch mittels Intrigen, Hinterlist und feigen Attentaten dafür gesorgt, dass das uralte Bündnis zwischen den beiden stolzen Völkern zugrunde ging. Trotz ihrer unvergleichlich mächtigen Zauberkunst (sie vollbrachten es als einziges Volk, ihre Magie ohne Ingredienzen zu weben) und nicht zuletzt weniger, jedoch umso beeindruckender Kriegerinnen und Krieger, waren die so friedfertigen Hochelfen diesem Krieg nicht gewachsen. Feuermagier, Dämonenbeschwörer und die gut ausgebildete, hervorragend ausgerüstete Armee des ersten Gottkönigs Paschalis drangen immer weiter vor und eroberten immer mehr Land in ihrem Streben nach Macht. Neben dem Volk der Schlangenkrieger – den Saltonu – fielen diesem irrsinnigen Krieg nach hartem Kampf dann schließlich auch die Fardui'Fae zum Opfer. Stadt um Stadt, Siedlung um Siedlung fielen unter dem Ansturm der Armeen des Gottkönigs Paschalis! Ehe ihr gesamtes Volk zum Untergang verdammt war, suchten sie nach dem Land ihrer ältesten Prophezeiungen, dem sagenumwobenen Utha-Mura und damit ihrem vorzeitlichen Ursprung. Von dort war ja einst ihr stolzes, unsterbliches Volk gekommen, um an diesen fremden Gestaden zu siedeln. Sie bestiegen schlanke, schnelle Schiffe und ließen den Krieg und ihre geliebte vor-

übergehende Heimat rasch hinter sich. Und sie fanden das mystische Utha-Mura wieder, wo endlich Schutz vor Krieg und Vernichtung wartete. Kein Sterblicher ahnt, wo sich dieses legendäre Reich der Hochelfen befindet. Machtvolle Zauber verbergen die Inselgruppe vor den neugierigen Blicken der Sterblichen.

Nicht viele Hochelfen blieben zurück. Einigen blieb keine andere Wahl, als sich zu verbergen und im Geheimen ihr Dasein zu fristen. Sie wurden noch mehr eins mit dem Wald um sie herum, der ihnen Obdach, Schutz und Nahrung bot, und entwickelten sich schließlich irgendwann zu den kriegerischen Wildelfen,

die heute unter anderem an versteckten Orten wie Runarion leben. Sie haben ihre Lektion gelernt, wurden kämpferischer, widerstandsfähiger und halten sich nun von anderen Völkern fern. Andere Hochelfen wiederum zogen es freiwillig vor, zu bleiben, was ihr sicheres Ende bedeutete. Wie auch die treuen Gefolgsleute der stolzen Herrin über das zerstörte Muir'Ylarion. Der Hochmut ihrer geliebten Anführerin war ihr Untergang. Nur sie überlebte den letzten Kampf und fristet seither – bis zur Unkenntlichkeit gezeichnet von Alter, Hass und Einsamkeit – ein trauriges, von der Gier nach Rache erfülltes Dasein.

schwinden und das zeigen, was hinter dem Schleier der Illusion sorgsam versteckt wurde. Eine klägliche Lüge, welche die eigentlich bedauernswerte Hochelfe auch für sich selbst aufrecht erhalten muss. Während sich die Abenteurer noch in diesem imposanten Raum umsehen, kommen auf einmal einige der Hochelfen auf sie zu und beginnen damit, ihnen Kränze aus ineinander geflochtenen Blumen um ihre Häuse zu legen – ganz offensichtlich ein Zeichen der Gastfreundschaft bei diesem edlen Volk ... Fatalerweise stellt dies den Beginn des Angriffs der verbitterten Anathaelya dar, die nun alle ihre Kräfte darauf bündelt, diese Eindringlinge zu zerschmettern! Diesen wird aus irgendwelchen unerfindlichen Gründen nun auf einmal schwummerig, sie werden schläfrig und verspüren das dringende Verlangen, sich auszuruhen, wo sie gerade gehen und stehen. Sie verlieren extrem schnell an Kraft und beginnen irgendwann, verzweifelt nach Luft zu ringen. Dies liegt daran, dass sich die lebendigen Ranken des gefährlichen Labkrauts um ihre Häuser ge-

schlungen haben und sie nun langsam aber sicher erdrosseln (in der Illusion geschickt getarnt durch das Abbild der Blumenkränze)! Aufgrund des Trugbilds, das sogar die Schmerzen durch den langsamen, qualvollen Tod zu kaschieren weiß, ist es schwer für die Abenteurer, einem grausamen Schicksal zu entgehen. Gelingt es ihnen in diesem dramatischen Moment nicht, das nur allzu überzeugende Lügengespinnt um sie herum zu durchdringen, so ist ihr Leben verwirkt und die rachsüchtige Hochelfe hat gesiegt ...

Sobald sie die Illusion allerdings irgendwie durchschauen, offenbart sich die hohe Eingangshalle des Turms ebenfalls als trauriges, verfallenes Abbild ihrer einstigen Pracht und es gelingt den atemlosen Abenteurern relativ einfach, die würgenden, dornenbesetzten Ranken abzuhacken. Nun bietet sich hier ein völlig anderes Bild: Die farbenfrohen Fenstermosaike in der Ruine sind fast an allen Stellen geborsten und wurden ersetzt von wild wucherndem Gestrüpp, darunter auch das todbringende Labkraut; schlanke Bäume strecken ihre blühenden Äste durch die so

entstandenen Öffnungen. Ein penetranter Gestank von Fäulnis, Schimmel und Verfall hängt bleischwer in der Luft. Alle Einrichtungsgegenstände sind geborsten und fast bis zur völligen Unkenntlichkeit mit wild wuchernden Farnen und Moosen bedeckt. Mächtige Dornenhecken mit blühenden Wildblumen beherrschen die zerstörte Halle. Die Decke ist zur Hälfte eingestürzt und herabgefallene Gesteinsbrocken liegen überall umher. Der Springbrunnen im Zentrum wurde offensichtlich zweckentfremdet, denn in seinem Becken wirbelt mit atemberaubender Geschwindigkeit eine zähflüssige, gelbliche Flüssigkeit umher – das fluchbehaftete Elixier des Friedens, mit dem Anathaelya Himmelsstreif die Bewohner des Alten Königreiches schleichend langsam, aber unaufhaltsam und qualvoll auslöschen möchte. Auch der Kristall über diesem wirbelnden Mahlstrom wirkt fast unverändert. Allerdings gibt er nun einen kränklichen, grün-gelblichen Schein ab, der die gesamte unwirkliche Szene in ein unnatürliches, fahles Licht taucht ... Von ihm geht ständig ein seltsames, knisterndes und knackendes Geräusch aus. Die sicher grauenvollste Veränderung machen jedoch die ruhig flanierenden Hochelfen durch: Sie werden zu durchsichtigen, schwebenden Geistern, die unablässig um den Brunnen herum fliegen! Man kann allerdings nach wie vor vage jene noblen Wesen in ihnen erkennen, die sie im Leben einmal waren. Von der ebenfalls teilweise eingestürzten Treppe ertönt ein wutenbrannter, krächzender Schrei! Die Hochelfe zieht sich hastig in das obere Stockwerk zurück. Doch vorher befiehlt sie den Geistern ihrer einstigen Gefolgsleute, die Eindringlinge anzugreifen. Die vorher sanftmütigen Gesichter der Hochelfen verzerren sich zu schädelartigen Fratzen des Hasses, ihre tief in den Höhlen liegenden Augen be-

ginnen unheilvoll zu glühen und sie fliegen rasch auf die Abenteurer zu, um dem Befehl ihrer Herrin Folge zu leisten!

Hochelfen-Geist



Nur die mächtige Zauberkunst, die realistischen Trugbilder ihrer einstmaligen Gebieterin Anathaelya, verleihen diesen ruhelosen Geistern noch einen gewissen Anschein von Leben. In Wahrheit aber sind es die beklagenswerten

Überbleibsel der stolzen und edlen Lebewesen, die vor so langer Zeit die Elfenstadt Muir'Ylarion bevölkerten. Sie hielten ihrer Herrin die Treue, als während des verheerenden Krieges gegen den ersten Gottkönig Paschalis der Ruf erschallte, zu den Küsten zu eilen und die Schiffe zu bemannen, um zurück nach Utha-Mura zu reisen. Es kostete diese Hochelfen große Überwindung, sich weiter gegen die unbarmherzige Grausamkeit und Brutalität der menschlichen Eroberer zu stellen – und letzten Endes kostete es sie auch ihr Leben! Nur Anathaelya Himmelsstreif überlebte die letzte, aufopferungsvolle Schlacht ihrer verbliebenen Getreuen gegen das Altvorderen-Reich. Dabei wurde nicht nur der Großteil von Muir'Ylarion in Schutt und Asche gelegt, auch jeglicher vernünftige Gedanke der so stolzen Hochelfe wurde dabei unwiderbringlich zerstört! Seither finden die Geister der Verteidiger keinen Frieden. Um nicht ganz allein zu sein, hat Anathaelya sie zudem mittels eigentlich verbotener Riten an den schwebenden, magischen Kristall von Utha-Mura gebunden, so dass sie ihr bis in alle Ewigkeit dienstbar sein müssen. Trotz ihrer früher so großen Loyalität gegenüber ihrer geliebten Herrin sind die Geister daher nun von

einer alles überwältigenden Wut erfüllt; allerdings wissen sie selbst nicht mehr genau, wo diese ihren Ursprung hat. Sie greifen erbarmungslos – vom alten Zorn zum Zeitpunkt ihres Todes getrieben – auf den Befehl Anathaelyas hin alle Eindringlinge an, die sich in den Turm begeben. Sie können jedoch die unmittelbare Nähe des hier befindlichen, korruptierten Kristalls nicht verlassen. Sobald die Hochelfe an Kraft verliert und sie sich nicht mehr auf die Kontrolle der Hochelfengeister konzentrieren kann, werden deren Attacken zögerlicher und hören schließlich irgendwann ganz auf. Nach und nach kehrt die leidvolle Erinnerung daran zurück, warum sie noch in dieser schrecklichen, unwürdigen Existenz verweilen müssen und wer dafür verantwortlich ist. Es ist gut möglich, dass sie sich in diesem dramatischen Augenblick der Erkenntnis widerstrebend sogar gegen ihre frühere Herrin wenden. Wird der magische Kristall von Utha-Mura zerstört, so finden die Geister endlich ihren Frieden ...

■ **Habseligkeiten:** –

■ **Besonderheiten:** Ein Geist verursacht bei intelligenten Lebewesen Furcht. Geister können aufgrund ihrer Beschaffenheit nicht von gewöhnlichen Waffen verletzt werden; geweihte oder gesegnete Waffen können sie verletzen und verbannen.

Ein Geist kann durch seine bloße Berührung schweren Kälteschaden verursachen.

Wände, Mauern oder Gebäude können einen Geist nicht aufhalten, allerdings kann dieser keine geweihten Orte betreten; die Hochelfen-Geister können sich nicht weit vom Kristall von Utha-Mura entfernen.

Geister können nach Belieben unsichtbar und/oder ätherisch werden.



Wird der schwebende Kristall von Utha-Mura in dieser Halle zerstört (wozu unter anderem magische Mittel notwendig sind), verliert die Hochelfenschlagartigen Großteil ihrer Kräfte. Daher werden sowohl sie als auch ihre treuen Geisterdiener das mit allen Mitteln zu verhindern trachten. Dies bedeutet zugleich das Ende der magischen Eigenschaften des kleineren Edelsteins an der Spitze des Stabs von Konstantin.

Das Ende der Elfe ...

Es ist natürlich zu hoffen, dass die Abenteurer sich über die verfallene Treppe ins obere Stockwerk durchschlagen können, wo sie bereits von einer sichtlich geschwächten Anathaelya erwartet werden. Ihr illusorisches Erscheinungsbild „flackert“ nun bereits weit häufiger und lässt hin und wieder einen kurzen, erschreckenden Blick auf ihre wahre, ausgeehrte Gestalt zu. Dieser Effekt steigert sich bei dem nun unweigerlich entwickelnden Konflikt noch dramatisch.

Zunächst aber wird sich die nach wie vor stolze ehemalige Herrscherin von Muir'Ylarion hoch aufrichten. Ihre schlan-

ke Gestalt strafft sich und sie blickt ihre Kontrahenten furchtlos an: „So sei es! Nun bringt ihr also das zu Ende, was ihr vor so langer Zeit begonnen habt. Seid auf alle Zeit verflucht, Sterbliche! Ihr wart der Untergang meines geliebten Volkes, doch ich werde euer Untergang sein.“

Es gibt einen verschwindend kurzen Augenblick, in dem die von ihrem Hass und ihrer Rachsucht nun völlig überwältigte Anathaelya womöglich den Argumenten der Abenteurern zuhört, sofern diese ihre Worte mit Bedacht wählen. Allerdings ist sie nur für begrenzte Zeit so weit bei Verstand, dass sie deren Worten lauscht. Appelle an sie, ihre Rache an den Menschen aufzugeben, werden nicht von Erfolg gekrönt sein. Tatsächlich muss sie auf jene Schuld hin angesprochen werden, derer sie sich gegenüber ihrem eigenen Volk schuldig gemacht hat: Wegen ihres Hochmuts starben unzählige Hochelfen aus ihrem Gefolge beim aussichtslosen Kampf um Muir'Ylarion, nur um danach als Geister von ihr verklavt zu werden!

Wird ihr die Schwere ihrer Schuld dadurch vor Augen geführt, so ist das Schicksal Anathaelyas besiegelt: Das Trugbild verblasst und verschwindet rasch vollständig, sie steht in zerschissenen Lumpen, entsetzlich ausgemergelt, mit aschgrauer Haut und mehr tot als lebendig vor den erschrockenen Abenteurern.

„Vergebt mir“, haucht sie mit einem letzten keuchend-rasselnden Atemzug, während ihr zerbrechlicher Körper in sich zusammen sackt und mit unnatürlicher Geschwindigkeit zerfällt, bis am Ende nur noch ein klägliches Häufchen Staub von der eben noch so lebendig wirkenden, edlen Hochelfe übrig geblieben ist.

Gelingt es der Gruppe jedoch nicht, die Schuld Anathaelyas gegen sie zu verwenden, so beginnt sie umgehend damit, ihre

machtvolle Zauberei gegen die Abenteurer einzusetzen. Dies hat aber seinen Preis, wie sich schon sehr bald zeigen soll ...

Zunächst erschafft sie einen schimmernden Kristallpanzer um ihren verletzlichen Körper, der sie vor den Waffen der Eindringlinge schützen soll. Dann erzeugt sie einen Lichtzauber, der den gesamten Raum mit einem so gleißenden Schein erfüllt, dass es den Abenteurern nicht möglich sein wird, etwas zu sehen; die Kristallrüstung um die Hochelfe reflektiert dieses fast schon schmerzhafte Licht noch zusätzlich, so dass ein Kampf gegen sie fast unmöglich wird. Zudem beginnt sie nun, glosende Lichtkugeln nach ihren Feinden zu schleudern, die problemlos jede nichtmagische Rüstung durchdringen und für furchtbare Verletzungen sorgen werden. Im Nahkampf (den sie zu vermeiden trachtet) führt sie einen eilig herbei beschworenen Speer aus gleißendem Licht. Allerdings hat Anathaelya nicht bedacht, wie ausgezehrt und kraftlos ihr Körper in Wahrheit bereits ist. Sie fällt damit sozusagen ihrem eigenen Trugbild zum Opfer. Schon nach kurzer Zeit beginnen ihre Zauber daher zu verblasen und immer mehr von ihrem wahren Selbst wird sichtbar. Zu diesem Zeitpunkt ist es auch möglich, dass die gefangenen Geister aus der Eingangshalle damit beginnen, sich gegen ihre frühere Herrscherin zu wenden. Es wird ein Kampf auf Leben und Tod!

Anathaelya Himmelsstreif

Von der einst liebrenden, stolzen und edlen Hochelfe ist nur noch ein garstiges Zerrbild geblieben, das vollkommen von alles überwältigender Rachsucht zerfressen ist. Hass hat über die Jahrhunderte ihr Dasein bewahrt, doch Hass hat sie ebenso innerlich wie äußerlich zerstört! In Wahrheit sieht sie nun aus wie eine



zwar hochgewachsene, aber völlig ausgemergelte Kreatur, deren trockene, aschgraue Haut sich nun pergamentartig straff über den Körper spannt. Ihr Gesicht wirkt wie ein glotzender Totenschädel und wird beherrscht von zwei finstern

Augenhöhlen, aus denen unermesslich alte Augen voller Grausamkeit, Wut und Verachtung stieren. Ihre Finger sind lang und dürr, an ihrem Ende prangen eisenharte Nägel. Nur die wundervollen, schneeweißen Haare erinnern an die einstige Schönheit von Anathaelya Himmelsstreif.

Vor vielen Jahrhunderten, noch bevor ihr Volk im Krieg gegen die Menschen unterlag und es sich dazu entschied, diese Lande hinter sich zu lassen um sich ins weit entfernte Utha-Mura zurückzuziehen, war die Hochelfe die Herrscherin dieser Stadt namens Muir'Ylarion. Obgleich die Ansiedlung der Hochelfen nicht sonderlich groß war, so galt sie doch in früheren Zeiten als wichtiges Handelszentrum und Gäste, egal welchen Volkes, waren gern gesehen. Mit der brutalen Macht ergreifung des Altvorderen-Reiches jedoch alles anders werden und die überraschten Hochelfen wurden gnadenlos verfolgt und schlussendlich größtenteils abgeschlachtet.

Anathaelya Himmelsstreif verlor alle ihre Kinder und ihren geliebten Gefährten Malfanthar in diesem Krieg, und als ihr Volk aufbrach, blieb sie erschüttert und von Gram gebeugt hier zurück – eine unsterbliche Einsiedlerin, die nicht vergessen wollte. Während das einst so prächtige Muir'Ylarion um sie herum zerfiel, brütete sie über ihrer Rache, denn ihr entging natürlich völlig, dass das Altvorderen-Reich in Feuer und Asche vernichtet wurde und neue Reiche entstanden und verschwanden.

Die Menschen heute wis-

sen kaum noch, dass früher die edlen Hochelfen unter ihnen wandelten; noch weniger wissen sie vom Schicksal der verbitterten Hochelfe. Über die Zeit machte die selbst auferlegte Einsamkeit Anathaelya zu dem abstoßenden, unheimlichen Geschöpf, das sie heute ist. Doch die machtvolle Zauberkraft ihres Volkes verließ sie nicht. Und so wurde es ihr zur Gewohnheit, sogar sich selbst mit Illusionen zu umgeben, so dass sie im Spiegel ihr einstiges Abbild erblickte und auch Muir'Ylarion rings um sie mit einem trügerischen Scheinleben erneut erblühte. In ihrem traurigen Dasein, getrieben von Zorn, Hass und Verbitterung, erschuf sie schlussendlich mit Hilfe ihres enormen Wissens um Pflanzen und Kräuter zusammen mit beim Volk der Hochelfen eigentlich verbotener dunkler Zauberkunst das sogenannte „Elixier des Friedens“ als Werkzeug ihrer perfiden Rache. Es erschien ihr mehr als sinnvoll, den verhassten Menschen einen solchen schleichenden Tod zu bringen. Da sie selbst über die Jahrhunderte eine panische Angst vor der Welt außerhalb ihrer verlassenem Heimat entwickelt hatte, sandte sie ihren Geist auf die Reise und stieß dabei auf den braven Wanderprediger Konstantin Hohenlob. In seinen Erinnerungen fand sie die Vorstellung der menschlichen Götter, ebenso wie die Gedanken an die heilige Hildegundis, eine der bekanntesten Vertreterinnen des Glaubens an die Gottheit Philia. In dieser Gestalt erschien sie dem arglosen alten Mann zum ersten Mal im nahen Dorf Bärenborn und lockte ihn zu sich, wo sie ihm mit machtvollen Illusionen all das vorgaukelte, was dieser sich immer schon so sehnlichst von „seinen Göttern“ erwünscht hatte. Damit machte sie ihn sich gefügig und erzählte ihm das Lügengespinnst um das Elixier des Friedens und dass sie die Menschen damit nur aus ihrer Not und ihrem Leid erlösen wollte. Der überwältigte Konstantin hinterfragte diese Geschichte nicht, war voll des Danks

und gelobte seiner „Heiligen“, getreu ihres ihm erteilten Auftrags zu handeln.

Anathaelya wirkt in ihrer durch machtvolle Illusionen erschaffenen Gestalt als Heilige in der Tat wie eine überirdisch schöne Gestalt und es wird jedem schwer fallen, sich gegen sie zu stellen. Doch diese Maske fällt, sobald sie die Beherrschung verliert oder sich zu sehr auf andere Zauber konzentrieren muss: Dann wird das Trugbild zunächst durchscheinend, verschwindet womöglich vollständig und offenbart eine fürchterliche Erscheinung: Eine große, völlig ausgemergelte Kreatur, die mehr tot als lebendig wirkt! Aschgraue Haut spannt sich zum Zerreißen straff über dem unnatürlich ausgezehrtten Körper der Hochelfe, der nur noch von ihrem unnachgiebigen Hass und ihrer äonenalten, machtvollen Zauberkunst am Leben gehalten wird. Ihre Augen liegen tief in den dunklen Höhlen eines schädelartigen Gesichts und allein ihr furchteinflößender, anscheinend alles durchdringender Blick vermag willensschwache Feinde problemlos in die Knie zu zwingen. Sie mag zwar ausgezehrt, unnatürlich abgemagert und am Rande des Todes sein, doch so lange sie auf die Kraftreserven des schwebenden Kristalls von Utha-Mura in ihrem Turm zurückgreifen kann, ist sie eine fast unbesiegbare Gegnerin.

Sobald dies jedoch nicht mehr der Fall ist, fällt jegliche Illusion von ihr ab und sie wird als jene ebenso furchteinflößende wie beklagenswerte Kreatur offenbart, zu der sie geworden ist. Die Hochelfe wird zunehmend dahin schwinden, bis sie am Ende tatsächlich zu Staub zerfällt, der fast schon zärtlich von einem klagenden Wind verweht wird ...

- **Habseligkeiten:** Zerschlissene, modrige Gewänder, magisches Diadem, magischer Armreif, Beutel mit Drachenaugen.
- **Besonderheiten:** Aufgrund ihres Zustands ist die Hochelfe gegen Beeinflussung durch die meisten Effekte (z. B. Furcht, Schlaf) immun.

Sie ist bezüglich der Anwendung von Illusions-, Schutz- und Lichtzaubern als Meistermagierin zu betrachten.

Die Hochelfe kann ihre Zaubersprüche (wie alle Magier ihres Volkes) ohne die Verwendung von Ingredienzen wirken.

Ist die eigentlich bedauernswerte Anathaelya Himmelsstreif endlich auf die eine oder andere Weise überwunden, dann können die Abenteurer sich in diesem größtenteils zerstörten Turmgemach umsehen. Aufgrund des eingestürzten Bodens ist dies jedoch nicht ganz ungefährlich. Immerhin gibt es einige fremdartige Dinge, die an diesem einsamen Ort die Aufmerksamkeit der Gruppe erregen könnten.

Der Zustand des früher bestimmt beeindruckenden Raums ist ähnlich wie in der darunter liegenden Eingangshalle; der dicke Wald um die vergessene Elfensiedlung hat sich diesen Ort schon lange zurück erobert. Die Fenster sind geborsten, die darüber liegenden Stockwerke eingestürzt, durch das verfallene Dach scheint die Sonne hell herein. Überall wachsen wilde Blumen und Unkraut, allerlei kleines Getier treibt sich in den Ecken des Gemachs umher. Bei der letzten Konfrontation hat Anathaelya Himmelsstreif ihre ganzen Kräfte darauf fokussiert, die Eindringlinge zu bestrafen, und daher auf jedes überflüssige Trugbild verzichtet.

Auffällig ist unter anderem eine große Harfe, die offensichtlich die Zeichen der Zeit schadlos überstanden hat. Eine lebensecht wirkende Holzstatue einer Hochelfe bildet den Hauptteil dieses ungewöhnlichen Musikinstruments; ihre Arme scheinen wie in der Bewegung erstarrt – so als hätte sie gerade eben noch die Saiten berührt. Tatsächlich ist dies eine immens seltene und wertvolle magische Harfe des Elfenvolkes. Viel-

leicht sogar ein uraltes Mitbringsel aus Utha-Mura selbst. Von diesem Instrument kamen die Klänge, die beim Eintreten der Abenteurer in das Gebäude zu hören waren.

Spricht jemand das hochelfische Wort „Beleth'Run“, so erwacht die hölzerne Statue zu einem unwirklichen, aber dennoch überzeugenden Anschein von Leben und beginnt, verschiedene wundervolle Lieder zu spielen. Diese Statue ist zudem intelligent und kann zusätzlich Märchen, Geschichten und Erzählungen der Hochelfen in einer melodiosen, erstaunlich sornen Stimme von sich geben (eine Tatsache, die sogar Anathaelya Himmelstreif in ihrem Wahn völlig vergessen hatte). Dieses Relikt einer untergegangenen Hochkultur ist nahezu unbezahlbar und gut und gerne ein kleines Königreich wert ...

Fast genau im Zentrum des Tumgemachs steht eine schimmernde Kristallkugel auf einem silbernen Podest. Dies ist einer der legendären Sehenden Steine (oder „Ygliar De'Muanir“) der Hochelfen. Willensstarke Personen können durch sie blicken und weit entfernte Orte erspähen, sich Szenen aus der Vergangenheit erneut ins Gedächtnis rufen, und sogar in die Zukunft schauen. Doch dieser Kristall wurde nicht für Sterbliche erschaffen, daher sind die solchermaßen erhaschten Bilder oft nebulös und vage. Dennoch handelt es sich dabei um einen immens machtvollen Gegenstand, der so manch einem Zauberkundigen oder Gelehrten sicherlich gutes Geld wert wäre (Wert 500 Goldmark).

Das gesamte Mobiliar des Raumes ist verfallen, das Holz verfault und die früher bestimmt eindrucksvollen, gewebten Wandteppiche von wild wucherndem Schimmel bedeckt. Ein beeindruckendes Himmelbett ist verschmutzt, von hereingewehten Blättern und Staub fast vollständig bedeckt; die Hoch-

elfe wusste gar nicht mehr, was „Schlaf“ überhaupt bedeutet, was ebenfalls mit zu ihrem schlimmen Niedergang beigetragen hat. In einem modrigen Schrank hängen muffig riechende, von Motten zerfressene, früher einmal prachtvolle Elfenkleider, durchwirkt mit Fäden aus Silber und Gold, besetzt mit Halbedelsteinen (Wert 150 Goldmark). Außerdem findet sich noch eine schwere Holztruhe mit filigranen Schnitzereien, in der einige erstaunliche, wertvolle Gegenstände lagern:

- eine *Schmuckschatulle mit Ringen, Ketten und Armreifen* (Wert 300 Goldmark).
- Ein *Umhang aus cremefarbenen Stoff, besetzt mit Schwanenfedern* (ein sagenhaftes Schwanengewand, das es dem Träger erlaubt, sich in ein solches Tier zu verwandeln. Wird die Schließe in Form eines goldenen Schwans mit ausgebreiteten Flügeln geschlossen, so wirkt die Transformation bis zum nächsten Sonnenuntergang).
- eine *schlanke, reich verzierte Phiole mit blau-grünem, grobkörnigen Sand* (dies ist das bei den Sterblichen unter dem Namen „Feenstaub“ bekannte und sehr begehrte magische Pulver, mit dem magische Effekte verhindert oder für gewisse Zeit aufgehoben werden können).
- eine *dickbauchige Flasche mit einer klaren, öligen Substanz* (auch dies ist eine seltene Flüssigkeit, welche die Menschen nur aus ihren alten Sagen kennen, nämlich das „Öl der wahren Sicht“; wird es auf die Augen geträufelt, so kann der Anwender unsichtbare Dinge sehen sowie Trugbilder durchschauen).

Nicht zuletzt trägt aber auch die gefallene Hochelfe noch einige höchst wunderbare Artefakte ihres stolzen Volkes bei sich, welche die Abenteurer an sich bringen können, sofern sie ihren Leichnam tatsächlich plündern wollen. Dazu gehört

unter anderem das *Diadem von Sonne und Mond*, ein einmaliges magisches Artefakt der Hochelfen, das besetzt ist mit vielen klaren Kristallen, die mit einer Art von milchig schimmerndem, wirbelnden Rauch erfüllt sind. Die meisten dieser Kristalle sind leider geborsten, der darin vorher enthaltene Rauch verschwunden. Dieses Artefakt, das vor unendlich langer Zeit eigens für Anathaelya Himmelsstreif angefertigt wurde, enthält sozusagen gespeicherte Lebenskraft. Wird ein Stein zerbrochen und der entweichende Dunst eingeatmet, so kann sich der Besitzer sogar an der Schwelle des Todes vollständig regenerieren. Nur damit konnte die Hochelfe, die ihren Körper und ihre Gesundheit über ihrer irrwitzigen Rache ewige Zeit mit Füßen trat, überhaupt so lange am Leben bleiben und ihre Existenz widernatürlich verlängern.

Außerdem besitzt Anathaelya einen *goldenen Armreif mit Gravuren des Kampfes*; dies ist ein sogenannter „Klingenbann“-Talisman, der dem Träger besonderen Schutz vor Angriffen mit scharfen Waffen (Schwertern, aber auch Pfeilen) bietet ... In einem zerschlossenen Stoffbeutel trägt die tote Hochelfe zudem einen *einzelnen, kristallklaren Edelstein von ungewöhnlicher Größe* bei sich (Wert 250 Goldmark). Auch wenn es dem unbedarften Betrachter nicht auf den ersten Blick klar sein dürfte, so handelt es sich dabei doch um ein extrem seltenes, magisches „Drachenaugen“. Wird dieses hoch in die Luft geworfen, so zerfällt der Edelstein und ruft da-

bei jedoch einmalig einen (eignigermaßen) wohl gesonnenen, jungen Drachen herbei, der dem Besitzer im Rahmen seiner Fähigkeiten dienen wird. Die jeweilige Dauer dieses Dienstes hängt dabei sehr von der Art des solchermaßen beschworenen Drachens ab (in diesem Fall ist es ein weißer Drache namens **Wolkenaugen**, der allerdings erst seinen sehr weiten Weg aus seinem Hort im eisigen Land Norna antreten muss, bevor er seine Aufgabe schließlich erfüllen kann) ...

Wie die Abenteurergruppe mit dem armen Konstantin Hohenlob verfährt, dessen verblendeter Geist sich nach dem Tod seiner abgöttisch geliebten „Heiligen“ nun vollkommen dem gnädigen Irrsinn ergeben hat, das bleibt natürlich ihnen überlassen. Konstantin selbst würde am liebsten an der Stelle des Todes der Hochelfe verweilen, wo er – in seinen eigenen Worten – „ihr einen Schrein errichten und damit ihr Andenken auf ewig erhalten wird“. Da der schützende Zauber um die Elfensiedlung nun jedoch unwiderbringlich erloschen ist, wird er an diesem verlassenem, gefährlichen Ort im unwegsamem Waldgebiet Bäreneck nicht mehr allzu lange überleben.

Ob irgend jemand den tapferen Abenteuern nach ihrer Rückkehr nach Schnutenbach die hanebüchene Geschichte um die gefallene Hochelfe und ihrer Gier nach Rache glauben wird, ist freilich äußerst unwahrscheinlich ...



Das Wunderland erwartet dich!

Alice im D^üsterland

– Ein Fantasy-Spielbuch –



Es sind viele Jahre vergangen, seit Alice das Wunderland besucht hat. Wieder treiben dort finstere Mächte ihr Unwesen und erneut rufen die Bewohner Alice um Hilfe. Doch an dem magischen Ort hat sich vieles verändert ...

In diesem interaktiven Roman schlüpfst du in die Rolle der berühmten Hauptfigur aus *Alice im Wunderland*. Begib dich auf eine magische Reise und triff alte Gefährten wie den verrückten Hutmacher und die Grinsekatze. Aber hüte dich vor der Herzkönigin und ihrem Jabberwocky!

Welchen Weg du auch wählst, von welchem Fläschchen du auch trinkst, durch welche Tür du auch gehst: sei wachsam! Nicht jede deiner früheren Entscheidungen wäre dieses Mal klug.

Erhältlich im Buchhandel oder direkt auf www.manti-shop.de

Deine Mission: Überleben!

VERAX

– Ein Science Fiction Survival-Spielbuch –



Die ferne Zukunft – dein Raumschiff ist schwer beschädigt. Rettung verspricht nur eine abgelegene Raumstation im Veraxia-System. Dir gelingt zwar die Landung, doch in den verwüsteten Gängen der Station lauert das Grauen. Scheinbar ist hier ein Experiment aus dem Ruder gelaufen und du wirst schnell zum Gejagten ...

***Von Jörg Benne, dem Autor der erfolgreichen
Nuareth-Fantasyromane.***

***In diesem Survival-Spielbuch geht es um das nackte Überleben.
Jeder der über 600 Abschnitte stellt dich vor neue Entscheidungen
und jeder Schritt kann dein letzter sein.***

Erhältlich im Buchhandel oder direkt auf www.manti-shop.de

MANTICON 2018

GUTE SPIELE STERBEN NIE



2. - 5.
AUGUST 2018
STARKENBURG
HEPPENHEIM

WWW.MANTI-CON.DE

Schnutenbach



Folgt man dem Lauf des Flusses namens Schnute durch die dichten Wälder und weiten Ebenen des Alten Königreiches, so kommt man schließlich in einem kleinen, idyllischen Dorf namens Schnutenbach an. Doch diese Idylle trägt. Denn hinter den nur allzu freundlichen Gesichtern der Dorfbewohner verbirgt sich die stetige Furcht, dass der grausame Fluch, der über dieser Ansiedlung im Schatten des gewaltigen Riesenjoch-Gebirges und nahe dem Waisenwald liegt, eines Tages offenbart wird. Dann wäre das Schicksal Schnutenbachs und seiner gar wunderlichen Bewohner wohl besiegelt ...

Wo es kommt auf feisen Sohlen

Unzählige düstere Geheimnisse, zahlreiche Legenden und Geschichten und nicht zuletzt gut verborgene, längst vergessene Schätze warten hier – am Rande der bekannten Welt – nur darauf, entdeckt zu werden!

Diese universelle Rollenspiel-Dorfbeschreibung beinhaltet:

- Das vollständig ausgearbeitete Dorf Schnutenbach und seine Umgebung inklusive Pläne der wichtigsten Gebäude.
- Weit über 100 spielbereite Dorfbewohner sowie viele Kreaturen mit Porträt und detaillierter Beschreibung.
- Die ausführliche Liste „Wer geht da?“ für spannende und abwechslungsreiche Begegnungen rings um das Dorf.
- Mehrere sofort spielbereite Rollenspiel-Szenarios sowie das Einsteiger-Abenteuer „Das Geheimnis der Krähe“.
- Das universelle Spielsystem „Mächte, Mythen, Mutationen“ für den unabhängigen Einsatz der Dorfbeschreibung.



MANTIKORE
VERLAG

23. BIS 25. NOVEMBER 2018

CDLS

UNLEASHED!

NOCH MEHR
SPIEL IST
STRAFBAR!

WWW.CDLS.GA