

# DS AVENTURIEN

## Und Deine Wünsche werden wahr...

ein Kurzabenteuer für Helden der Stufen 1 - 5  
von Swen Rodermund

Inspiziert aus der Spielhilfe des Aventurischen Boten Nr.: 102, Seite 20

*„Bedenke stets, was Du Dir wünschst. Es mag sich erfüllen.“* Rohal, dem Weisen zugeordnet

### **Hintergrund:**

Was gibt es schöneres, als nach einem schweren Abenteuer die Seele auf einem Volksfest baumeln zu lassen und ein paar der hart verdienten Silberlinge unters Volk zu bringen? Eine solche Gelegenheit bietet sich den Helden auf der diesjährigen Angbarer Warenschau. Neben allerlei Attraktionen können sie hier die neuesten Errungenschaften des Handwerks bewundern oder den Gauklern bei ihren Kunststücken zuschauen. Auch die eine oder andere spannende Geschichte ist zu hören. Und heißt es nicht, hinter jedem Märchen steckt ein wahrer Kern? Vielleicht auch hinter dem, vom dem Wunschbrunnen, in dem eine Fee alle Wünsche wahr werden lässt. Die Helden werden es bald herausfinden können und merken, dass Märchen oft die geschönte Variante einer bösen Wirklichkeit sind. Von einem Dämon gezwungen, müssen die Helden eines der uralten „Rohalschen Gefäße“ finden und zerstören, wollen sie nicht an ihren eigenen Träumen zu Grunde gehen...

### **Einstieg:**

Das Abenteuer ist für alle Helden geeignet, die sich frei im Mittelreich bewegen können. Richten sie es so ein, dass die Helden pünktlich zur Angbarer Warenschau, die jedes Jahr vom 21. bis 23. Ingerimm stattfindet, in eben jener Stadt eintreffen. Die Warenschau stellt sicherlich auch den einfachsten Grund für Ihre Gruppe dar, um in die Stadt zu reisen, denn Anfangs sollte sich wirklich das Gefühl ergeben, einmal Entspannung von allen Strapazen zu finden. Umso deutlicher kommt der Stimmungsumschwung zum Tragen, wenn sie später am Wunschbrunnen stehen.

### **Auf nach Angbar:**

Das Abenteuer beginnt auf einer Landstraße kurz vor Angbar, der nahe Sommer zeigt sich bereits mit warmem und sonnigem Wetter und die Helden kommen gut und unbeschwert voran. Auf einer Wiese erblicken sie eine größere Reisegesellschaft, die dort rastet. Einige Rüpel sind grade damit beschäftigt, einen jungen Mann in schreiend bunter Kleidung gehörig zu verprügeln. Schreiten die Helden ein, lassen sich die Raufbolde schnell vertreiben und überlassen den Mann der Heldengruppe mit den Worten „dann plagt ihr euch halt ab mit diesem Vogel!“

Der Jüngling stellt sich als der Gaukler „Jannick von und zu Nasenstübingen“ vor.

Zum Vorlesen und nacherzählen:

*Der strubbelige Jüngling klopfte sich den Staub aus der Joppe, wusch sich das Blut von der Nase und scheint dennoch bereits wieder guter Dinge zu sein.*

*„Anscheinend können die Kerle keinen guten Spaß vertragen, na ja sei es drum, danke für eure Hilfe. Wollt Ihr auch nach Angbar? Lasst uns doch gemeinsam weiter reisen.“ Sagt er freundlich und bietet jedem von euch etwas aus einem Beutel mit Lakritze an.*

Stellen Sie Jannick als sehr sympathischen Jungen dar, der zwar etwas frech ist, aber dabei nie unangenehm wirkt, sondern im Gegenteil auch stets über sich selbst Scherze machen kann. In Wahrheit ist Jannick ein Schelm, was ein Magier durchaus leicht herausfinden kann. Wenn man ihn fragt, wird er das auch unumwunden zugeben. Den Helden ist er jedoch so dankbar, dass er sie mit seinen Späßen verschonen wird. Gemeinsam können sie nach einer Rast den Rest des Weges nach Angbar zurücklegen. Jannick verabschiedet sich hier zunächst von der Gruppe, lädt sie aber für den Abend ins Gauklerlager ein, wo er ihnen auch eine Unterkunft besorgen kann, wenn sie es wünschen.

### **Die große Warenschau:**

Die sonst sehr gemütliche Stadt (siehe „Am großen Fluss“) Angbar ist derzeit zum bersten mit Menschen und Zwergen gefüllt und so wird es schwierig für die Helden werden, ein Zimmer zu bekommen. Sollten sie Jannick geholfen haben, können sie im Gauklerlager unterkommen. Ansonsten können sie mit viel Glück vielleicht einen Platz in einem Schlafsaal zum Preis eines Einzelzimmers ergattern.

Auf der Warenschau können die Helden kulinarische und handwerkliche Spezialitäten aus aller Herren Länder bewundern und erwerben, auch sehr außergewöhnliche Stücke. Die Preise sind jedoch gegenüber den Listenpreisen leicht erhöht. Der Eintritt in die großzügig umzäunte Zeltstadt beträgt 1 Heller pro Person.

Darüber hinaus gibt es aber auch einige Attraktionen auf dem Volksfest zu bestaunen und manche spaßige Erfahrung machen:

**Schützenwettbewerbe:** Der Schützenwettbewerb ist leider nur Anbarer Bürgern vorbehalten, die hier ihren Schützenkönig küren. Dennoch können Helden außer der Reihe mitschießen und so wenigstens ein paar Freibiere und einmalig 10 AP mit ihrem Fernkampftalent gewinnen.

**Ringkämpfe:** Für eine Gebühr von 3 Hellern können die Helden gegen einen der beiden Schaukämpfer „Ugdalf, der starke“ oder „Knochenbrecher Hjalme“ antreten. Dem Sieger winken 5 Silbertaler Prämie und AP für den Kampf in Höhe der Gegner - LE. Gekämpft wird in einem Ring, der auf einem Podest steht und um den keine Seile gespannt sind. Die Werte der Beiden entsprechen denen des „Räubers“. Gekämpft wird waffenlos nach der Regel für „Gegner betäuben“.

**Die mechanischen Pferde:** Eine Gruppe von Zwergen betreibt hier ein mechanisches Karussell mit Holzpferden, eine sicherlich einmalige Erfahrung für alle Helden. Eine Fahrt kostet 5 Kreuzer und bringt einmalig 5 AP.

**Die Rutsche:** Für nur 3 Kreuzer kann man eine zehn Schritt hohe Rutsche mit einigen Wellen darin hinabrutschen, ein großes Vergnügen für jung und alt. Wer unter Höhenangst leidet muss jedoch für jeden Aufstieg eine Probe auf WIL+MU ablegen, bei deren Misslingen er sich nicht traut. Für das Erproben der Rutsche gibt es einmalig 5 AP.

**Die Tjostenbahn:** Auf einem auf Schienen rollenden Bock sitzend, kann man hier für 8 Kreuzer in einer Tjoste gegeneinander antreten. Geschützt wird man durch einen umgeschnallten Strohsack. Die Lanzen sind zudem auch gepolstert. Für die Fahrt muss man eine Probe auf Körperbeherrschung ablegen, für den Lanzenstoß eine Probe auf BWG+GE oder, wenn vorhanden, eine Attacke auf Lanzenangriff. Ein Misslingen der Probe wird als Malus, übrig behaltene Talentpunkte als Bonus auf die zum sitzen bleiben nötige Probe auf Körperbeherrschung angerechnet. Derjenige mit der besser gelungenen Probe gewinnt das Tjosten. Ehre, Freibier und 15 AP winken hier neben blauen Flecken.

**Der Sprung zu Boron:** Eine Mohasippe bietet hier eine äußerst ungewöhnliche Attraktion an, die nur was für die mutigsten Männer und Frauen ist. An eine Liane gebunden, kann man hier von einem federnden Holzgestell etwa 15 Schritt in die Tiefe springen und wird erst kurz vor dem Erdboden von Liane und Gestell gehalten. Dieses Wagnis bedarf schon einer gelungenen Probe auf WIL+MU - 3. Der Eintritt beträgt einen Heller. Dafür erhält jeder Teilnehmer neben Ruhm und Ehre sofort 20 Abenteuerpunkte für dieses berauschte Erlebnis.

**Das Kuriositätenkabinett:** In einem großen Zelt werden hier allerlei seltsame Exponate zur Schau gestellt, die mit allerlei haarsträubenden Geschichten vom Betreiber des Kabinetts angepriesen werden. So gibt es hier den angeblichen Daumen eines Riesen, ein versteinertes Basiliskenei, einen eingelegten Fötus eines Höhlendrachen, einen menschlichen Schädel mit drei Augenhöhlen, die Haut einer Meerjungfrau und so weiter. Der Eintritt beträgt 2 Heller und beschert dem Besucher 10 AP.

Ansonsten gibt es noch allerlei einfache Attraktionen wie „Hau den Alrik“, „Strohballenwerfen“, „Kürbiskloppen“ und weitere Vergnüglichkeiten für das einfache Volk, dazu zahlreiche Bierstände und Garküchen. Lassen Sie sich von den oberen Attraktionen einfach zu weiteren Schaustellern inspirieren und gönnen Sie den Helden eine vergnügliche Zeit und die Gelegenheit, alles auszuprobieren, solange sie Spaß daran haben.

**Gauklerlager:** In der ganzen Stadt tummeln sich während der Festtage zahlreiche Gaukler und Musiker, die das Volk unterhalten. Abends treffen diese sich in ihrem Lager vor der Stadt, in welches auch die Helden eingeladen sind. Jannick, der sie fröhlich willkommen heißt, stellt sie als Freunde vor, und so werden sie herzlich aufgenommen und können hier noch ein wenig feiern. Zu späterer Stunde rücken alle am Feuer zusammen und lauschen den Geschichten der Erzähler. Neben einigen weiteren Geschichten (die Sie hier nach Gutdünken einflechten können, vielleicht um schon auf andere Abenteuer vorzubereiten) sollten Sie hier auf jeden Fall die Geschichte vom Wunschbrunnen erzählen:

### *Das Märchen vom Wunschbrunnen:*

*Vor vielen, vielen Jahren, da lebte ein armes kleines Mädchen in einem kleinen Bauerndorf. Es hatte die Mutter schon früh verloren und so musste die Kleine Tag aus Tag ein schuften und ackern, sie musste das Haus putzen, das Essen kochen, die Wäsche waschen und die Kinder hüten, während der Vater zumeist in der Schenke saß und trank. Eines Tages sollte das Mädchen ins Nachbardorf gehen, um dort vom Tempel der Peraine Medizin für den Vater zu holen. Doch es war nebelig und im Wald verlief sich das arme Ding. Sie irrte für Stunden umher und war völlig verzweifelt. Sie hockte sich in die Wurzeln einer alten Eiche und weinte bitterlich. Da sah sie plötzlich etwas zwischen den Bäumen blinken. Das Mädchen erschrak tüchtig, den wohl bekannt waren Ihr die Geschichten um Irrlichter, die harmlose Wanderer ins Moor locken wollen. Dennoch ging sie vorsichtig auf das Blinken zu. Doch es war kein Irrlicht, sondern nur das Madamal, dass sich in den goldenen Beschlügen eines Eimers spiegelte. Der Eimer gehörte zu einem Brunnen, der hier mitten auf einer Lichtung stand. Der Brunnen war aus Flusststeinen gemauert und hatte ein grünes Dach. Der Eimer hing darunter an einer Kette. Das Mädchen kletterte auf den Rand, in der Hoffnung einen kühlen Schluck Wasser zu bekommen, doch ach, der Brunnen war leer. Nur gähnende Schwärze an seinem Grund. Da weinte das Mädchen noch mehr und in ihrer Verzweiflung nahm sie ihren letzten Kreuzer, warf ihn in den Brunnen hinein und schluchzte: „Ach warum meint es das Schicksal so schlimm mit mir. Ich wünschte ich würde endlich einmal Glück im Leben haben, jemanden haben, der sich um mich kümmert und sorgt und dass ich nicht mehr so hart arbeiten müsste. Das wäre wohl fein.“*

*Da aber leuchtete es aus der Tiefe des Brunnens und eine sanfte Stimme sprach zu dem Mädchen: „Du armes Kind, viel zu viel mussten Deine kleinen Schultern schon tragen. Dein Wunsch sei Dir erfüllt. Geh hinfort und in ein neues Leben, kleines Mädchen.“ Und als die Stimme verstummt war, da kam neue Zuversicht in des Mädchen Herz und sie ging weiter. Kurz darauf hatte sie den Wald verlassen und war recht verduzt, als sie in der Ferne nicht das Dorf, sondern eine prächtige Burg sah. Eine Reitergruppe kam auf das Kind zu, an ihrer Spitze ein stattlicher König. Als er das Kind erblickte, da rührte es sein Herz und er sprach: „Du sollst fortan auf meiner Burg leben, als meine Tochter und nie mehr brauchst Du Hunger leiden und Sorgen haben.“ Und so geschah es und wenn sie nicht gestorben ist, so lebt sie noch heute als Prinzessin auf der stolzen Burg.*

*Man sagt sich, es gäbe ihn irgendwo, diesen Brunnen. Wenn Du ihn siehst, so zögere nicht. Gehe hin und wirf eine Münze hinein. Wenn Du sie ins Wasser plumpsen hörst, so hast Du Pech und der Geist der Wünsche ist nicht zuhause. Hörst Du aber gar nichts oder etwas anderes, so erscheinen Dir bald zwei freundliche Augen, die Dir wohl einen Wunsch erfüllen, wenn Du etwas lustiges für die Augen tust, auf einem Bein hüpfen, jemandem einen Frosch ins Wams setzen oder Salz in die Zuckerdose geben. Oder wenn Du sein Herz zu rühren vermagst.*

### **Auf zu neuen Taten:**

Wenn die Helden genug gefeiert haben, wird es Zeit aufzubrechen und neuen Abenteuer entgegen zu eilen. Hier können Sie auch schon den Aufhänger für das nächste Abenteuer einflechten, wenn es gut passt. Kürzen Sie die Festtage eventuell einfach ab, wenn die Spieler genug Spaß hatten, weitere Ereignisse sind zunächst nicht vorgesehen. Die Helden machen sich also auf den Weg, es spielt für den Fortgang des Abenteuers keine Rolle, wohin sie gehen. Jannick sollte die Gruppe am besten weiterhin begleiten, so können Sie ihn eventuell noch einsetzen (siehe unten).

### **Der alte Brunnen:**

Irgendwann am späten Nachmittag sehen die Helden eine zerfallene Ruine. Offenbar eine alte Herberge oder ähnliches. Daneben steht ein alter gemauerter Brunnen mit grün angelaufenem Kupferdach und einer rostigen Kette, an der noch immer ein messingbeschlagener, löchriger Eimer hängt. Der Brunnen sieht genau so aus, wie er in der Gauklergeschichte beschrieben wurde, nur ein wenig herunter gekommen. So sollte es schnell von selbst kommen, dass einer der Helden eine Münze hineinwirft. Falls keiner der Helden solche Anstalten macht, können sie hier Jannick als Trumpf einsetzen, der dann mit den Worten „oh schaut, ein Brunnen, wie in dem Märchen“ einen Kreuzer hinein schnippt.

### **Ein Wunsch:**

Sobald eine Münze in den Brunnen fällt, erwacht, was in ihm wohnt, doch es ist keine gute Fee, wie die Helden sogleich merken werden.

### **Zum Vorlesen oder Nacherzählen:**

*Ihr könnt den Grund des Brunnen nicht erkennen, nur eine gähnende schwarze Tiefe. Die Münze fällt hinein und ist einen Moment später nicht mehr zu sehen. Kein Platschen oder anderes Geräusch ist zu hören, im Gegenteil, es ist plötzlich unheimlich still auf der Lichtung. Euch fröstelt es, als wenn es plötzlich kalt wird und tatsächlich überziehen sich die Steine des Brunnens mit einer dünnen Schicht Raureif. Gebannt starrt Ihr in die Tiefe als dort plötzlich ein glühend rotes Augenpaar aufflackert, welches sich in den eisigen Wänden des Brunnens tausendfach zu spiegeln scheint. Eine knurrende, vielfache Stimme dröhnt in euren Ohren: „Ihr, die ihr mich ruft, nennt mir euren innigsten Wunsch und ich werde ihn euch erfüllen, sobald Ihr mir einen Dienst erwiesen habt. Geht zurück in die Stadt am See und sucht die Säule, die der Magier Rohal geschaffen hat. Nehmt diesen Hammer und zerschlagt sie damit. Dann werden eure Wünsche wahr.“*

### **Der Dämon Azamir:**

Die Helden werden schnell merken, dass sie keine andere Wahl mehr haben. Sowie eine Münze in den Brunnen fällt, nimmt der mächtige Dämon Azamir die Helden in seinem Bann. Azamir ist ein ungebundener Dämon, also einer, der keiner Domäne zugehörig zu sein scheint. Rohal hat ihn vor 500 Jahren in diesen Brunnen gebannt und mit fünf Bannstelen an diese Welt gekettet, so dass er sich nicht befreien kann und auch niemand die Möglichkeit hat ihn zu beschwören. Wohl aber kann er an seinen Ketten entlang, welche nichts anderes als starke Kraftlinien sind, mit dem Brunnen durch den Limbus reisen. Deshalb kann er auch immer wieder verschwinden und an anderen Orten neu auftauchen, doch einen größeren Bewegungsspielraum hat er nicht. Er versucht daher immer so nah wie möglich an einen der Ankerpunkte zu springen und dort ein paar sterbliche mit seiner Magie dazu zu zwingen, einen der Anker zu lösen und irgendwann endlich frei zu sein. Dass er trotz seiner Ketten noch so viel Kraft hat auf Menschen Einfluss zu nehmen und ihnen tödliche Träume zu schicken falls sie nicht gehorchen, zeigt nur wie mächtig er erst in Freiheit wäre.

Er kann und wird den Helden bei Erfolg tatsächlich jeweils einen Wunsch erfüllen, doch wird er dabei genau auf die Wortwahl achten und jeden Wunsch nach Art eines Dämons auslegen. Will ein Held einen verstorbenen Menschen zurück, so wandelt dieser bald als

Untoter. Ein Krieger, der unbesiegbar werden will, der mag tatsächlich größere Kräfte bekommen und dabei aber seine Menschlichkeit immer weiter ablegen und so weiter.

Wenn die Helden sich weigern oder sich nicht bemühen, seine Aufgabe zu erledigen, so kann er ihnen große Schmerzen (vergleichbar „Höllengeißel zerreiße Dich“) bereiten und sogar in ihre Träume eindringen und dort realen Schaden anrichten, so dass sie immer schwächer werden (keine Regeneration, echter Schaden nach Maßgabe des Meisters), bis sie sich schließlich wieder ihrer Aufgabe widmen. Jannick's schelmisches Gemüt wird durch die dämonische Präsenz derart erschüttert, dass er dem Wahnsinn nahe ist. Wann immer die Helden die Bedrohung zu unterschätzen scheinen, können sie Anhand von Jannick drastisch zeigen, wie ihr eigener Verfall bald aussehen kann. Nötigenfalls geht es sogar soweit, dass er im Wahn den Freitod wählt.

Der Hammer, der plötzlich wie selbstverständlich neben dem Brunnen steht, sieht aus wie ein einfacher Vorschlaghammer. Er sieht benutzt aus und auf seinem Kopf sind drei Knochenkreuze eingraviert. Mit jedem Schlag, den die Helden mit dem Hammer ausüben, glüht eines der Kreuze auf und gibt eine starke, chaotische Schadensmagie-Entladung ab. Das Kreuz ist daraufhin verschwunden, so dass die Helden schnell merken sollten, dass ihnen nur drei magische Schläge zur Verfügung stehen. Danach ist der Hammer nur ein Hammer. (Zweihandwaffen normal, TP + 5).

Die magische Entladung richtet jedoch zu dem normalen Schaden noch 50 Punkte physischen Schaden an. Dies und die Ladungen kann ein Analys auch bestätigen.

### **Was nun, bei Rohal?:**

Nach den Worten des Dämons wallt starker Nebel auf und kurz darauf ist der Brunnen verschwunden. Nur der Hammer steht noch da. Die Helden müssen sich also nun überlegen, wie sie weiter vorgehen und wo sie nach der Säule suchen sollen. Die nahe Stadt am See ist selbstverständlich Angbar, also wäre der logische Schritt, dahin zurück zu kehren. Mittels magischer Untersuchung können die Helden nur herausfinden, dass sie tatsächlich unter dem Einfluss einer mächtigen dämonischen Magie stehen, die wie Freizauberei erscheint.

### **Ermittlungen in Angbar:**

Nach nur kurzer Reise kommen die Helden wieder in der Stadt an, in der gerade noch die Aufräumarbeiten nach dem Fest laufen. Da nicht vorhersehbar ist, wie die Helden jetzt vorgehen wollen, sind im Folgenden einige Stationen aufgeführt, bei denen sie Erkundigungen zu Rohal einholen können. Für eine detaillierte Ausgestaltung der Ermittlungen und der Stadt selbst sollten Sie auf die Spielhilfe „am großen Fluss“ zurückgreifen. Bedenken Sie, dass Azamir auch die Gedanken der Helden wahrnehmen kann und sofort mit Schmerzanfällen und Alptraumbildern eingreifen würde, wenn die Helden nur darüber nachdenken, ihn zu verraten, zum Beispiel indem sie in einen Tempel gehen um sich exorzieren zu lassen oder ähnliches.

**Verschiedene Bürger der Stadt:** Außer allgemeinen Gerüchten kann man hier zum einen erfahren, dass die Ordensburg der Magier ihren Anspruch direkt von Rohal ableitet und auch dessen alten Zauberstab verwahren soll. Die Burg liegt am See vor der Stadt. Zum anderen können die Helden erfahren, dass in den Wäldern vor der Stadt, auf den Wegen

in den Kosch in letzter Zeit häufiger Raubüberfälle stattfanden. Wenn die Helden zu einem späteren Zeitpunkt bereits Anhaltspunkte besitzen, können Jäger und Wildnisläufer zudem den Standort der alten Ruinen verraten.

**Orden der Stäbe Rohals:** Die Weißmagier des Ordens werden nicht so leicht bereit sein, Auskünfte über eine Rohalsche Säule zu geben. Sie werden im Gegenteil genau nachhaken, wonach die Helden suchen und aus welchem Grund. Hier können durchaus brisante Szenen entstehen, wenn Azamir eingreift. Wenn sie sich jedoch geschickt anstellen, zum Beispiel ein Heldenmagier angibt, Forschungen für eine Abhandlung oder ähnliches betreiben zu wollen, so können die Helden gegen eine Spendegebühr für den Orden (nach Maßgabe des Meisters) einiges über Dämonen, beinahe alle bekannten Fakten über Rohal, sowie einiges über die legendären Rohalschen Gefäße herausfinden. In jene Gefäße bannte Rohal angeblich insgesamt 77 Dämonen, auf dass sie nicht wieder beschworen werden konnten. Auch, dass nahe Angbar ein solches in einer Burg versteckt sein soll, können sie heraus bekommen. Doch ist dies nicht die Ordensburg, die erst einige Jahre nach Rohals verschwinden erbaut wurde (was die Helden problemlos durch Nachfragen erfahren können), sondern eine inzwischen zur Ruine verfallene Zollfeste in den nahen Bergwäldern. Von dieser Ruine wissen die Magier nichts, auch Aufzeichnungen zu ihrem Standort existieren nicht. Lediglich den Waldläufern der Stadt ist diese alte Festung nahe der Stadt bekannt. In der Ordensburg gibt es auch eine Rohalsche Säule, welche die Helden auf Anfrage gern besichtigen können. Es handelt sich hierbei aber lediglich um einen Gedenkstein, dessen Zerstörung die Magier sicherlich nicht gern sehen würden. Sollten die Helden zu auffällig agieren und hier das Misstrauen der Magier erregen, so werden sie von einigen Ordensleuten beschattet werden.

**Tempel:** Für die Tempel gilt ähnliches, wie für die Ordensburg. Azamir wird jedoch schon aus reiner Vorsicht heraus verhindern wollen, dass die Helden einen Tempel betreten, so dass es durchaus vorkommen kann, dass sie auf dem Tempelplatz böse Krampfanfälle erleiden.

**Stadtarchiv, Bücherei, Gericht etc.:** In alten Aufzeichnungen können die Helden herausfinden, dass es in den nahen Bergwäldern eine alte Zollfeste gab, die jedoch einige Jahre nach Rohals verschwinden komplett geschleift wurde, um Baumaterial zu gewinnen. Lediglich die alten Gewölbe konnten aufgrund einer „magischen Vorrichtung“ nicht abgetragen werden.

#### **Auf der Suche nach Rohals Vermächtnis:**

Irgendwann sollten die Helden genügend Hinweise beisammen haben, um sich auf die Suche nach der alten Ruine zu machen. Je nachdem wie viel Verdacht und Aufsehen sie in der Stadt verursacht haben, müssen sie eventuell eilig oder gar heimlich verschwinden, in jedem Fall ist es gut möglich, dass sie verfolgt werden.

#### **In die Wälder:**

Der Beschreibung nach liegt die Ruine etwa sechs Wegstunden von der Stadt entfernt in den Wäldern am Fuße der Koschberge. Die Suche durch die Wälder könnten Sie noch um einige Zufallsbegegnungen mit Fauna und Flora des Waldes auflockern. In der Nähe der

Ruine könnte es außerdem zu einer Begegnung mit Räubern kommen, die gerade von einem Überfall zurückkehren.

### **In der Nähe der alten Burg:**

Schon von weitem können die Helden eine Lichtung erkennen, auf der eine halb überwucherte Ruine zu sehen ist, das heißt nicht viel mehr als die Grundmauern. Lediglich der alte Torturm steht noch, von Rankpflanzen überwachsen. Dort hat sich ein Wachposten der **Räuber** versteckt, die hier ihren Unterschlupf haben und den Pass in die Berge heimsuchen. Es bedarf schon einer Sinnenschärfe-Probe - 3, um den Wächter zu entdecken. Falls sie ihn nicht bemerken, wird er mittels eines Seilzuges Alarm schlagen und die Helden mit seinem Kurzbogen (Fernkampfwert 15, Kurzbogen) aufs Korn nehmen. Falls es den Helden jedoch gelingt, sich unbemerkt anzuschleichen und dabei die Stolperseile zu umgehen, die um das ganze Gelände gespannt sind (Sinnenschärfe - 4), können sie die Wache sogar ausschalten und so unbemerkt bleiben.

### **Der alte Keller:**

In den Grundrissen des ehemaligen Haupthauses der Burg (siehe Karte) findet sich eine massive Steinplatte, die mit arkanen Symbolen verziert ist. Es finden sich die Symbole von fünf der sechs Elemente in einem Sechseck gegenübergestellt. Feuer gegen Wasser, Luft gegen Erz und Eis. Das Symbol für Humus fehlt, und dies ist auch das magische Wort, welches die Platte lautlos aufschwingen lässt. Die Zeichen sind schon ziemlich verwittert, aber noch gut genug zu erkennen, dass eine Probe auf Wissensgebiete (Magiekunde) hilft, die Elemente als solche zu erkennen. Falls die Helden nicht auf das richtige Lösungswort kommen sollten (von den Räubern kennt es übrigens nur ihr Hauptmann, ein Analys kann hier helfen), so bleibt ihnen nur die Hilfe des magischen Hammers. Dann ist ein heimliches Betreten des Kellers jedoch nicht mehr möglich.

Die Aufteilung der Räume des Kellers entnehmen sie bitte der beigefügten Karte. Sie sind einfach und zweckmäßig eingerichtet. Es halten sich derzeit der Hauptmann und fünf weitere Räuber im Versteck auf. Passen Sie die Anzahl, die Bewaffnung und die Stärke der Räuber an ihre Gruppe an. Je nachdem ob sie unbemerkt hier unten ankommen (Heimlichkeit), oder die Wache Alarm schlagen konnte, sitzen die Räuber entweder am Tisch, bzw. schlafen, oder sie sind bereits vorbereitet und stürzen sich sofort auf die Helden. Machen Sie es ihnen nicht zu leicht, aber auch nicht zu schwer. Die Räuber sind nicht besonders aufmerksam und sicherlich etwas angetrunken, aber es könnte zum Beispiel grade einer von Ihnen in Richtung des Abortes schwanken, als die Helden den Flur betreten. Der Hauptmann hingegen ist nüchtern und kümmert sich grade um die Buchführung. Die Räuber werden sicherlich nicht bis zum Tode kämpfen, aber auch nicht so leicht aufgeben. Anders sieht es aus, falls die Helden den Hammer im Kampf benutzen. Das Resultat eines Treffers ist so drastisch und blutig, dass alle anderen sofort ihre Waffen strecken werden.



### Besonderheiten der Räume:

- Der Raum des Hauptmannes: Neben dessen Ausrüstung findet sich ein Buch, indem alle Beutezüge der Bande verzeichnet sind, sowie der Schlüssel zur Schatzkammer und ein bequemes Himmelbett.
- Die Schatzkammer: Hinter den Gittern verschlossen befindet sich hier die Beute der Räuber: 81 Dukaten, 234 Silbertaler, 333 Heller, 57 Kreuzer, 3 goldene Ketten, 7 silberne Ringe, 1 Besteckkoffer (Silber), 1 vergoldeter Leuchter, ein alchemistisches Feldlabor in einer Packkiste, 5 Silberpokale und diverse Waren wie Stoff und Kleidung.
- Die Ausrüstungskammer: Hier lagern 1 Heiltrank, 25 saubere Verbände, 3 Kurzbögen und ein Fass mit noch 56 Pfeilen.
- Der alten Gang: Hier fällt auf, dass dieser Teil des Versteckes lange nicht benutzt wurde. Eine dicke Staubschicht liegt auf dem Fußboden und Spinnenweben versperren den Durchgang.
- Die Kammer mit der Zauberstele: Der alte Gang endet vor einer massiven Steinplatte, die keinerlei Griffe, Scharniere oder besondere Fugen aufweist. Auch Symbole finden sich nicht. Man kann zwar durch klopfen heraus bekommen, dass es hinter der Wand hohl ist, aber einen Weg, diese Tür zu öffnen gibt es nicht. Rohal hat die Kammer mit Hilfe eines Dschinns verschlossen. Lediglich der magische Hammer (ein Schlag), Magie oder sonstige Gewalteinwirkung seitens der Helden (würde die benutzte Ausrüstung ruinieren und sehr viel Zeit beanspruchen) können den Weg frei machen. Dahinter befindet sich ein dunkler, kreisrunder Raum, in dessen Mitte eine etwa einen Schritt hohe Säule steht. Sie ist relativ schlicht, aus Marmor und trägt nur ein paar eingraviertes Bannzeichen. Mittels Odem kann man ein starkes magisches Band von ihr ausgehend erkennen. Azamir erkennt, dass die Helden an der richtigen Stelle sind und wird sie mit aller Macht drängen, die Säule zu zerschlagen, wenn sie es nicht von selbst tun. Ein Hieb mit dem Hammer reicht aus. Die Helden können dabei buchstäblich erkennen, wie eine magische Kette reißt und der Dämon nun von einem Anker weniger in der Welt gehalten wird. Kurz darauf wird es eisig kalt in der Kammer und die Wände überziehen sich mit Reif. Ein glühendes Augenpaar flackert in den Schatten auf und eine düstere Stimme dröhnt in den Köpfen der Helden: „Ah, endlich, eine Fessel weniger, ich danke euch. Eure Wünsche seien erfüllt!“ Die Schatten und die Kälte verschwinden daraufhin augenblicklich aus dem Raum und auch der Bann fällt von den Helden ab.

**Und eure Wünsche werden wahr:**

Konfrontieren sie die Helden, bei denen es möglich ist, direkt mit der Erfüllung ihrer Wünsche. Alle anderen werden die Wunscherfüllung auch zum frühestmöglichen Zeitpunkt erfahren. Hier können Sie ihrer Kreativität freien Lauf lassen, aber bedenken Sie, dass Azamir nicht allmächtig ist, und zur Not die Helden eher belogen hat, wenn die Wünsche zu unmöglich sind. Die Konfrontation mit den erfüllten Wünschen kann dabei sehr geeignet sein, um damit ein Folgeabenteuer zu verbinden, vielleicht auch, um sich von negativen Auswirkungen der Wünsche wieder zu befreien. Auch wenn den Helden hier übel mitgespielt wird, so kann das Abenteuer für die Spieler sehr unterhaltsam sein, solange Sie nicht unfair mit ihnen umgehen.

**Hinaus aus dem Keller:**

Für die Helden wird es an der Zeit, die Kammern wieder zu verlassen. Sollten sie verfolgt worden sein, so ist es nun Zeit, sie mit der „Kavallerie“ zu konfrontieren. Die Gruppe wird sich erklären müssen und wird gegebenenfalls gefangen genommen. Eine magische Untersuchung wird zeigen, dass sie unter einem Bann standen und so wird man sie nicht bestrafen, aber durchaus ermahnen. Jannick hat das alles so sehr mitgenommen, dass er, falls er noch lebt, zunächst eine Weile in der Obhut der Noioniten wird verbringen müssen.

**Rückkehr zum Brunnen:**

Sollten Sie die Magier oder die Geweihten zu dem Brunnen führen wollen, so können alle beteiligten den Brunnen grade noch erkennen, wie er im Nebel verschwindet. Anschließend deutet nichts darauf hin, dass hier jemals ein Brunnen gestanden hat.

**Ausklang:**

Schließlich können sich die Helden wieder auf die Reise machen. Unterwegs erblicken sie an einem Weiler ein Kind, das an einem Brunnen steht, der erschreckende Ähnlichkeit hat mit dem, den sie kennen. Das Kind wirft einen Kreuzer hinein, bevor die Helden es verhindern können, doch bis auf ein leises Platschen passiert nichts...

**Lohn der Mühen:**

Die Helden haben sich neben ihren erfüllten Wünschen und der möglichen Beute 300 AP redlich verdient.

DAS SCHWARZE AUG, AVENTURIEN und DERE sind eingetragene Marken in Schrift und Bild der Ulisses Medien und Spiel Distribution GmbH oder deren Partner. Ohne vorherige schriftliche Genehmigung der Ulisses Medien und Spiel Distribution GmbH ist eine Verwendung der Ulisses-Spiele-Markenzeichen nicht gestattet.

# Anhang: Karte der alten Ruine

## Die Ruine der alten Zollburg

