

IM EWIGEN DONNERWETTER

Ein Beitrag zum Splittermond-Abenteuer-Wettbewerb "Besondere Bauwerke"

von Jens Bojaryn (tanan.de/?id=mail)

Leicht überarbeitete Version, April 2017

HINTERGRUND

Mitten im Ewigen Donnerwetter, einer Feenwelt der Gewitter und Stürme, umringen vier Türme einen Berg, auf dem vier Obelisken stehen. Sie wurden vor langer Zeit von magischen Architekten der Uralten errichtet und ermöglichten das Reisen über große Strecken ähnlich wie über die Mondpfade. Wann immer der Blitz in die Obelisken einschlug, wurden die Türme ins Diesseits teleportiert.

Die Sturmtyrannin ist eine mächtige Fee, die über das Ewige Donnerwetter herrschte. Sie duldet die Anlage nicht. Mit mächtiger, heute unbekannter Magie gelang es den Architekten ihr einen Pakt aufzuzwingen und sie zur Tatenlosigkeit zu verdammen.

Jahrtausende sind seitdem vergangen und mit dem Volk der Architekten sind auch deren Bauwerke im Ewigen Donnerwetter in Vergessenheit geraten. Da sie anders als die Mondportale komplett in der Feenwelt liegen, hat sie seit langer Zeit kein Bewohner des Diesseits zu Gesicht bekommen.

Die Anlage ist zwar dank starker Schutzmagie äußerst robust, aber im Laufe der Jahrtausende hat sich der ein oder andere Fehler eingeschlichen, während die Tyrannin des Ewigen Donnerwetters gegen ihre Fesseln kämpft. Einer der Türme hat zu flackern begonnen und taucht seitdem in unregelmäßigen Abständen an verschiedenen Orten im Diesseits auf.

Der mächtige Zwergen-Magier und Morkai-Fanatiker Burdus entdeckte den Turm und reiste mit ihm in die Feenwelt. Getrieben von wahnhaftem Wissensdurst möchte Burdus den Mechanismus der Bauwerke entschlüsseln, um herauszufinden, welche Orte er damit erreichen kann. Er weiß nicht, wie die Architekten die Anlage in früheren Zeiten gesteuert haben. Er hat jedoch einen anderen Weg entdeckt, der auf Menschenopfern basiert.

HANDLUNG

Die Abenteurer werden auf einer Reise von einem Unwetter überrascht und geraten dabei zufällig ins Ewige Donnerwetter - mitten in die Machenschaften von Burdus. Sie müssen einen Weg zurück ins Diesseits finden. Idealerweise stoppen sie dabei Burdus' Taten und befreien seine unschuldigen Versuchsobjekte. Unter Umständen befreien sie dabei die Sturmtyrannin.

AUSWAHL DER ABENTEURER

Das Abenteuer ist für eine Gruppe von Heldengrad 2 geeignet. Besonders passend sind:

- ◆ Wehrhafte, zähe Abenteurer, da es zu mehreren harten Kämpfen kommen kann.
- ◆ Kenner der Feen und Feenwelten.
- ◆ Morkai-Priester oder selenische Zirkelmagier.
- ◆ Spieler, die damit umgehen können, dass nicht jedes Abenteuer ein in allen Belangen glückliches Ende nimmt.

EINSTIEG: EIN GEWITTER ZIEHT AUF

Zu Beginn befinden sich die Abenteurer auf einer Reise. Ob als Teil eines anderen Abenteurers, oder weil sie aus eigenem Antrieb einen Ortswechsel anstreben, spielt dabei keine Rolle. Vielleicht wurden sie vom Bürgermeister eines Dorfes gebeten, eine Schriftrolle mit einer wichtigen Botschaft an einen Bürgermeister in einem anderem Dorf einige Tagesreisen entfernt zu überbringen. Selbst das Land oder der Kontinent, auf dem sich die Abenteurer zu Beginn befinden, ist austauschbar. Die Gruppe sollte sich allerdings auf einer für sie unbekanntem Strecke befinden.

Genau zur Mittagszeit bemerken die Abenteurer, dass sehr plötzlich ein Gewitter aufzieht. Eine steife Brise kommt auf. Dicke schwarze Wolken verdunkeln innerhalb weniger Atemzüge den vormals klaren Himmel. Der Wind verstärkt sich, wird schnell stürmisch. Ein erster Blitz zuckt, Donner grollt und schon fallen die ersten dicken Regentropfen. Nach weniger als zwei Minuten steckt die Gruppe in einem beängstigenden Unwetter mit orkanartigen Böen, Hagel und Blitzen im Sekundentakt.

Gute Möglichkeiten, sich unterzustellen oder Schutz zu suchen sind nicht in der Nähe. Eine Probe auf Wettervorhersage (*Naturkunde* oder *Überleben*) gegen 18 offenbart, dass es sich nicht um ein natürliches Wetterphänomen handeln kann. Wer eine *Arkane Kunde*-Probe gegen 25 schafft, erkennt, dass es sich um Feenmagie handelt.

Egal, wohin die Abenteurer sich wenden, sie geraten in die folgende Szene. Sollten sie einfach stehen bleiben (z.B. um sich einen Wetterschutz zu bauen), trägt der Wind Kampfgeräusche und die Schmerzensschreie einer Frau zu ihnen. Folgen sie den Geräuschen, geht es ebenfalls mit der folgenden Szene weiter.

KAMPF GEGEN DIE BLITZLICHTER

Die Gruppe kommt über eine Hügelkuppe, die ihnen zuvor die Sicht verstellte. Etwa 50 Meter vor ihnen sehen sie eine mit Brandwunden übersäte Menschenfrau in halb zerrissenen Gewändern einer selenischen Gelehrten. Sie versucht verzweifelt, mit einem Wanderstock gegen um sie herum zuckende, humanoide Feenwesen aus gleißendem Licht zu kämpfen. Die Wesen schleudern Blitze auf sie.

Wenige Meter von der Frau entfernt befindet sich ein etwa zwanzig Meter hoher Turm aus glatt geschliffenem Stein. Sollten die Abenteurer in der Richtung unterwegs sein, aus der sie gekommen sind, fällt ihnen auf, dass sich der Turm zuvor nicht an der Stelle befunden hat.

Bei der Frau handelt es sich um Lara Guldenberg (siehe Anhang 2) die gegen Kleine Blitzlichter kämpft. Lara wollte vor Burdus zurück ins Diesseits fliehen. Leider ist ihr Burdus' Diener, der Hobgoblin Greb (siehe Anhang 2) gerade noch auf die

Schliche gekommen und hat ihr ihren Wolkenstein gestohlen, der sie vor den Blitzlichtern geschützt hätte (siehe "Die Wolkensteine" im Kapitel *Durch den Sturm*). Sie ist bereits stark geschwächt und kann kaum noch gerettet werden.

Sobald die Abenteurer näher an den Turm heran kommen, werden sie von den Blitzlichtern angegriffen. Die Hälfte der Feen bleibt bei Lara, bis diese tot ist.

Es handelt sich um (Abenteurer +1) Kleine Blitzlichter. Ihre Spielwerte finden Sie im Anhang 1.

SONDERREGELN UND EREIGNISSE WÄHREND DES KAMPFES

- ◆ Lara hat bereits 23 Lebenspunkte verloren, wenn die Abenteurer eingreifen. Sie hat all ihre Fokuspunkte erschöpft. Sie wird versuchen, sich vom Turm weg zu bewegen.
- ◆ Wenn Sie Laras Aktionen im Kampf nicht nachhalten möchten, können Sie einfach festlegen, dass sie nach 20 Ticks stirbt, falls die Abenteurer sie bis dahin nicht gerettet haben.
- ◆ Aufgrund des Gewitters herrschen Lichtverhältnisse der Stufe 3. Der starke Wind erschwert Fernkampfangriffe um 4 Punkte.
- ◆ Eine nähere Beschreibung des Turmes finden Sie weiter unten (siehe *Der flackernde Turm*).
- ◆ Die Abenteurer schauen von der dem Eingang abgewandten Seite auf den Turm. Bewegen sie sich im Laufe des Kampfes auf die andere Seite, sehen sie im Inneren des Turmes einen alten Gnom in zerlumpten Kleidern, der verängstigt in ihre Richtung starrt. Es handelt sich um Greb in seiner Tarngestalt (siehe Anhang 2).
- ◆ Abenteurer, die sich im Turm befinden, werden nicht weiter von den Blitzlichtern angegriffen. Blitzlichter können den Turm nicht betreten.
- ◆ Sobald Lara stirbt, dauert der Kampf noch 30 Ticks, bevor ein Blitz in den Turm einschlägt (siehe unten). Das passiert auch, sobald alle Blitzlichter besiegt wurden, die Abenteurer fliehen wollen oder sich alle Abenteurer im Inneren des Turmes aufhalten.

DER BLITZ SCHLÄGT EIN

Im Turm steht ein Steinquader, der plötzlich hellblau aufleuchtet. Greb stopft sich daraufhin die Zeigefinger in die Ohren und kneift die Augen zu. Wer ihn sieht, hat nur etwa eine Sekunde Zeit, es ihm nachzutun – dann fährt ein gleißender Blitz mit lautem Knall in die Metallspitze auf dem Dach des Turmes. Verästelungen des Blitzes treffen jeden, der sich nicht im Turm befindet.

- ◆ Abenteurer, die vom Blitz getroffen werden, erleiden 1W10 Punkte Elektrizitätsschaden (Waffenmerkmal *Scharf 2*). Eine gelungene *Zähigkeit*-Probe gegen 20 so wie jeder weitere Erfolgsgrad senken den Schaden um 1.

- ◆ Lassen Sie jeden, der erklärt, dass er die Augen schließt und sich die Ohren zuhält, eine *Wahrnehmung*-Probe gegen 25 durchführen, um das noch rechtzeitig zu tun (da es darum geht, rechtzeitig auf eine Beobachtung zu reagieren). Jeder, der das nicht oder nicht rechtzeitig tut – auch innerhalb des Turmes – erhält die Zustände *Geblickt* [5] und *Taub* [5]. Sie sehen und hören also vorübergehend fast nichts mehr. (*Taub* funktioniert genau wie *Geblickt*, nur auf das Gehör bezogen.)
- ◆ Wenn die Abenteurer wieder zu Sinnen kommen, bemerken sie, dass sich ihre Umgebung verändert hat. Sie wurden soeben in die Feenwelt des Ewigen Donnerwetters versetzt.

WENN DIE ABENTEURER ANDERE PLÄNE HABEN

Dieser Teil des Abenteurers ist ziemlich linear und die Gruppe sollte kaum eine Chance haben, dem Übergang ins Ewige Donnerwetter zu entgehen. Möglicherweise reagieren sie aber nicht auf Laras Hilferufe oder versuchen nicht, sie zu retten. In diesem Fall schlägt der Blitz in den Turm ein, ohne dass sie mitreisen. Der Turm verschwindet und Augenblicke später auch das Unwetter. Legen Sie das Abenteuer beiseite.

Wochen später hören die Abenteurer Gerüchte von ähnlichen Unwettern und Leuten, die darin verschwinden. Vielleicht beauftragt sie der Zirkel der Zinne, herauszufinden, wo ihre beiden Mitglieder Lara und Lore abgeblieben sind. Eines Tages geraten sie in ein ähnliches Unwetter und bekommen eine neue Chance.

Es könnte auch passieren, dass sich die Gruppe trennt und nur ein Teil von ihnen versucht, Lara zu retten, während der Rest Abstand wahrt. In diesem Fall wird trotzdem die gesamte Gruppe teleportiert. Alle, die weiter als 50 Meter vom Turm entfernt waren, als der Blitz einschlug, landen an einer anderen Stelle des Ewigen Donnerwetters, von der aus sie den schützenden Turm in der Ferne sehen können.

DAS EWIGE DONNERWETTER

Die Abenteurer landen in der Feenwelt des Ewigen Donnerwetters. Hier ziehen zu jeder Zeit schwere Unwetter über zerklüftetes, welliges Grasland rund um einen Berg. Dichte, tief hängende Wolken sind so schwarz, dass man Tag und Nacht nicht voneinander unterscheiden kann. Ohrenbetäubende Orkanböen tragen Hagelkörner groß wie eine Gnomenfaust mit sich. Blitze zucken und Donner grollt ohne Unterlass. Die Temperatur liegt nur knapp über dem Gefrierpunkt.

Die Unwetter sind das Wirken von Feenwesen mit tierhafter Intelligenz, Blitzlichter und Sturmbläser (siehe Anhang 1). Sie sind wütend auf alles Existierende, wollen den Berg abschleifen und alles Lebendige auszurotten.

Im Ewigen Donnerwetter hat jeder Zauber einen kleinen Sondereffekt: Funken sprühen, ein kurzer Windstoß kommt auf, es ertönt ein Knall. Es ist daher so gut wie unmöglich, heimlich zu zaubern. Es herrschen dauerhaft Lichtverhältnisse der Stufe 3. Der starke Wind erschwert Fernkampfangriffe um 2 Punkte.

Das Ewige Donnerwetter hat gemäß der Regeln aus dem Band **Jenseits der Grenzen** eine Fremdartigkeit von 2 sowie die Merkmale *Blitze*, *Wind*, *Wasser*, *Naturgefahren*, *Wut*.

- ◆ Proben, die mit dem Erkennen von Dingen sowie mit den Motiven und Absichten der hiesigen Feen zu tun haben, erhalten einen Malus in Höhe der doppelten Fremdartigkeit. Charaktere mit der Stärke *Feensinn* sind nicht davon betroffen.
- ◆ Zauber, die den Merkmalen der Feenwelt entgegen gesetzt sind, erhalten einen Malus in Höhe der Fremdartigkeit. Das betrifft z.B. konstruktive Zauber aus Magieschulen wie *Heilung* oder *Stärkung*.
- ◆ Zauber, die ein Merkmal der Welt fördern, erhalten einen Bonus in Höhe von 2 Punkten. Hier passen z.B. viele Zauber der Magieschule *Wind*.

REISEN IM EWIGEN DONNERWETTER

Die Abenteurer befinden sich nach der Teleportation durch den Blitzeinschlag beim flackernden Turm (1). Die Türme (2) und (4) scheinen zu Fuß in einer halben Stunde erreichbar zu sein, aber das täuscht: Die Feenwelt gaukelt falsche Entfernungen vor. Eine gelungene *Arkane Kunde*- oder *Überleben*-Probe gegen 25 offenbart, dass die Türme in Wahrheit etwa zwei Stunden entfernt sind.

Die Märsche werden durch den Sturm und den starken Regen sehr beschwerlich. Immer, wenn die Abenteurer ein Ziel erreicht haben, müssen sie eine *Zähigkeit*-Probe gegen 20 ablegen. Bei Misslingen erleiden sie den Zustand *Erschöpft 1*. Sollten sie anschließend nicht mindestens so lange rasten,

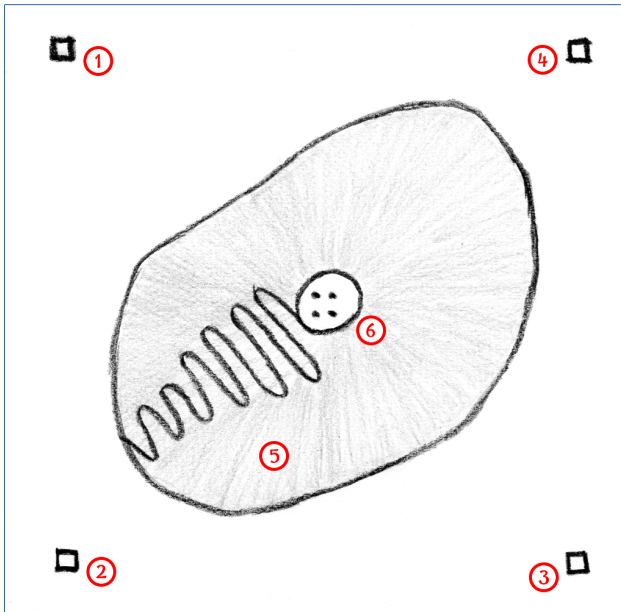
wie sie zuvor marschiert sind, steigt die Schwierigkeit für die nächste *Zähigkeit*-Probe um 3.

Solange der Berg oder einer der Türme sichtbar sind, können sich die Abenteurer nicht verlaufen. Sollten sie jedoch versuchen, auf gut Glück ins Grasland hinein zu reisen, muss jede Stunde eine erfolgreiche *Arkane Kunde* oder *Überleben*-Probe gegen 30 abgelegt werden, um sich nicht zu verlaufen oder die Orientierung wiederzuerlangen. Außer den Türmen gibt es im Ewigen Donnerwetter allerdings nichts zu entdecken.

ZUFALLSTABELLE: REISEN IM EWIGEN DONNERWETTER (2W10)

Solange die Gruppe nicht über einen Wolkenstein verfügt oder die Sturmtyrannin befreit hat, versuchen die hiesigen Feen, sie zu behindern. Würfeln Sie pro Reiseabschnitt einmal auf die folgende Tabelle:

2-3	Sturmbläser erzeugen orkanartigen und mit Hagel durchsetzten Gegenwind. Der Marsch kostet das Dreifache der normalen Zeit. Die Abenteurer erleiden 1W10 Punkte Schaden. Eine gelungene <i>Zähigkeit</i> -Probe gegen 20 sowie jeder weitere Erfolgsgrad senken den Schaden um 1.
4-5	Sturmbläser erzeugen orkanartigen Gegenwind. Der Marsch kostet das Dreifache der normalen Zeit.
6-8	Sturmbläser erzeugen stürmischen Gegenwind. Der Marsch kostet das Doppelte der normalen Zeit.
9-13	Die Gruppe trifft auf keine Feenwesen.
14-17	1W2 Kleine Blitzlichter greifen an.
18-19	Der Blitz schlägt in der Nähe ein und erzeugt einen kleinen, bedrohlich wirkenden Erdbeben. Jagen Sie den Abenteurern einen Schrecken ein.
20	Ein Blitz, von einem großen Blitzlicht aus den Wolken geschleudert, schlägt in einen der Abenteurer ein. Der Abenteurer erleidet 2W10+2 Punkte Elektrizitätsschaden (Waffenmerkmal <i>Scharf 2</i>). Eine gelungene <i>Zähigkeit</i> -Probe gegen 20 sowie jeder weitere Erfolgsgrad senken den Schaden um 1.



DER FLACKERENDE TURM (1)

Nach der Teleportation befinden sich die Abenteurer im oder neben dem flackernden Turm. Die Kleinen Blitzlichter sind verschwunden.

Der Turm ist etwa 20 Meter hoch und hat einen quadratischen Grundriss mit acht Metern Kantenlänge. Er hat keinerlei Fenster, dafür aber einen vier Meter hohen und zwei Meter breiten rechteckigen Durchgang. Der Turm besteht aus makellosem, glatt geschliffenem Stein von einem halben Meter Dicke – als wäre er aus einem einzigen großen Block heraus gehauen worden.

Das Innere des Turms wird von einem schwach bläulich leuchtenden, quadratischen Felsblock von anderthalb Meter Durchmesser dominiert. Der Block weist auf der Oberfläche vier etwa hühnereigroße, unregelmäßig geformte Mulden auf, die jedoch leer sind. Sie dienen zur Aufbewahrung von Wolkensteinen (siehe "Die Wolkensteine" im Kapitel *Durch den Sturm*). Vom Felsblock geht eine angenehme Wärme aus, vergleichbar mit der eines kleinen Lagerfeuers. Durchnäste Abenteurer können sich hier schnell wieder trocknen.

Die Wände des Turmes sind kahl. Eine erfolgreiche Untersuchung mit einer *Arkane Kunde*-Probe gegen 25 offenbart, dass der gesamte Turm von starker Magie durchdrungen wird.

Wem es, etwa mit einem Seil, gelingt auf das Dach zu gelangen, stellt fest, dass es flach ist und kein Geländer aufweist. Wer nicht gut gesichert ist, läuft Gefahr, bei der ersten Böe herunter geweht zu werden. Aus der Mitte des Daches ragt eine wenige Zentimeter durchmessende Spitze aus einer unbekanntem, purpurn schimmernden Legierung einen halben Meter in die Höhe.

AUSSICHT

Der Turm liegt am Fuße eines steil aufragenden Berges, dessen Spitze in den Wolken verschwindet. Die Sicht ist schlecht (Stufe 3), aber bei aufflackernden Blitzen kann man in beiden

Richtungen entlang der Bergflanke weitere Türme in der Ferne erblicken, von denen einer in auffälliger Weise die Blitze auf sich zu ziehen scheint. Vom Berg abgewandt liegt in allen Richtungen zerklüftete, grasige Hügellandschaft ohne auffällige Landmarken.

LARA GULDENBERG

Laras Beschreibung finden Sie im Anhang 2. Sie trägt eine kleine Umhängetasche, in die von unten ein Loch geschnitten wurde; der Inhalt fehlt.

Nach dem Kampf mit den Blitzlichtern ist Lara wahrscheinlich tot. Sollte sie den Kampf überlebt haben, leidet sie unter dem Zustand *Panisch* und ist kaum ansprechbar. Beruhigende Kräuter oder die *Empathie*-Meisterschaft *Beruhigen* (Probe gegen 20) können Abhilfe schaffen. In dem Fall steht Lara den Abenteurern als Verbündete zur Verfügung. Sie erhalten von ihr die gleichen Informationen wie von ihrer Schwester Lore (siehe *Der schiefe Turm*). Nach ihrer Flucht hatte Lara sich im flackernden Turm versteckt, bis Greb sie dort entdeckt hat.

Im Matsch in Laras Nähe liegen die halb durchweichten und halb verkohlten Überreste von Laras Tagebuch. Die Seiten kleben aneinander und die Tinte darin ist fast komplett verlaufen. Eine Ausnahme stellt die letzte beschriebene Seite des Buches dar: Abenteurer mit der Stärke *Literat* können versuchen, einen kleinen Teil davon zu entziffern (*Wahrnehmung*-Probe gegen 20). Er lautet "[*Unleserlich*] sitzt im umtosten Turm fest! Ich muss Hilfe [*Unleserlich*] Möge [*Unleserlich*] mir [*Rest der Seite verkohlt*]".

GREB, DER HOBGOBLIN

Grebs Beschreibung finden Sie im Anhang 2. Er kam in den flackernden Turm, um für seinen Meister Burdus kurzzeitig ins Diesseits zu reisen und zu schauen, an welchem Ort er sich befindet. Dabei stieß er auf Lara und stahl ihr ihren Wolkenstein, damit sie beim Verlassen des Turmes den Blitzlichtern schutzlos ausgeliefert sein würde.

Greb bekommt es mit der Angst zu tun, als er die schwer bewaffneten Abenteurer erblickt. Sollten alle außer ihm von der Teleportation geblendet worden sein, versucht er sich eilig davon zu machen, um Burdus Bericht zu erstatten. Gleiches gilt, falls Lara noch am Leben ist.

Sollte Lara tot sein und Greb keine Gelegenheit bekommen, sich zu verdrücken, gibt er sich möglichst unwissend:

"Da war dieses Unwetter. Ich muss mich wohl verlaufen haben. Und auf einmal, blitzbumm, bin ich hier in diesem verrückten Albtraum gelandet. Und wie komme ich jetzt zurück in mein Heimatdorf. Nur anständige Leute dort, da müsst ihr mal vorbeischaun. Wer diese Frau da ist? Nie gesehen! Vielleicht ist sie ja an allem schuld!"

Ungereimtheiten in seiner Geschichte versucht er mit neuen Lügen zu füllen. Seine überzeugende Verkleidung gilt als leicht positiver Umstand auf etwaige *Redegewandtheit*-Proben.

Greb handelt nach Burdus' Befehlen. Er kann den Abenteurern nichts über dessen Pläne oder die Funktionsweise der Türme verraten – Feenmagie macht es ihm unmöglich. Folgende Informationen wird er aber um Gnade winselnd preisgeben, wenn er bedroht wird:

- ◆ "Ich kann euch nichts sagen! Er zwingt mich! Burdus zwingt mich dazu!"
- ◆ "Er hat meine Fingerklinge gestohlen! Bringt sie mir zurück, dann helfe ich euch!"
- ◆ "Lasst mich laufen! Ich tue euch nichts! Ich werde Burdus nichts verraten!" (Er lügt.)

DER UMTOSTE TURM (2)

Der Turm gleicht dem flackernden Turm in den meisten Details. Allerdings weist die Schutzmagie des Turmes erste Mängel auf. Die Blitzlichter und Sturmbläser spüren das und attackieren ihn daher. Das Dach hat bereits ein kleines Loch, durch das es hereinregnet. Wer das Loch erfolgreich mit einer *Arkane Kunde*-Probe gegen 25 untersucht, erkennt, dass es im Gegensatz zum restlichen Turm nicht von Magie durchdrungen wird. Dennoch ist man im Inneren des Turmes vor den Feen geschützt.

Sich ohne Wolkenstein oder den Schutz der Sturmtyrannin in der Umgebung des Turmes aufzuhalten, ist lebensgefährlich. Schon von weitem sieht man Dutzende von Kleinen Blitzlichtern und Sturmbläsern, die den Turm mit Blitzen und Windböen unablässig malträtieren. Kommen die Abenteurer dem Turm nahe, ohne einen Wolkenstein dabei zu haben, werden sie angegriffen. Fliehen sie, wenden sich die Feen wieder dem Turm zu.

Der umtoste Turm liegt näher am Berg als die die anderen Türme. Von hier aus ist der Anfang eines Steiges zu erkennen, der sich in Serpentina den Berg hinauf schlängelt.

DIE DORFBEWohner

Im Turm drängen sich die verbliebenen Bewohner des Dorfes Sanbon (siehe "Reisen mit dem schiefen Turm" im Kapitel *Durch den Sturm*) um den wärmenden Felsblock und hoffen, dass die Feenwesen keinen Weg finden, einzudringen. Es handelt sich um 16 Menschen und einen Varg verschiedenen Alters und Geschlechts, darunter zwei Kinder. Sie wurden von Burdus hierher verschleppt. Ohne Wolkenstein würden die Feen sie töten, wenn sie den Turm verlassen. Sie sind daher Gefangene. Einer nach dem anderen werden sie für die Teleportations-Experimente des Magiers geopfert.

Die Dorfbewohner sind völlig verängstigt und überlassen das Reden Lore Guldenberg. Nur wenige von ihnen sprechen Barsargonisch:

- ◆ Yorell, Mensch, 40, Witwer der geopferten Bürgermeisterin des Ortes, starrt mit stumpfen Blick auf den Boden.
- ◆ Alwine, Mensch, 25, umklammert die ganze Zeit ihre beiden kleinen Kinder.

- ◆ Grogarr, Varg, 30, ist Pelzhändler und war nur auf der Durchreise in Sanbon. Er stottert vor Angst.
- ◆ Donna, Mensch, 17, ist die füllige, breitschultrige Tochter und Schülerin des Steinmetzes von Sanbon. Sie hat es geschafft, unter ihrem Gewand einen kleinen Hammer und einen Meißel (Härte 7) versteckt zu halten. Wenn die Abenteurer das Vertrauen der Bewohner erringen können, rückt sie beides bereitwillig heraus.

LORE GULDENBERG

Laras Zwillingsschwester Lore kauert etwas abseits mit dem Rücken an der Turmwand.

Lore wird den Abenteurern zunächst misstrauen und sie für Schergen von Burdus halten (Einstellung *Ablehnend*) – es sei denn, sie erscheinen in Begleitung von Lara. Um ihr Vertrauen zu erlangen, muss die Gruppe eine *Diplomatie*- oder *Redegewandtheit*-Probe gegen 25 schaffen. Belege, dass sie gegen Burdus sind, wie z.B. Grebs Leiche, erleichtern die Probe oder machen sie ganz überflüssig.

Wenn die Abenteurer es schaffen, Lore zu überzeugen, gibt sie folgende Informationen in einem Gespräch heraus:

- ◆ "Meine Schwester Lara und ich sind Zirkelmagier aus Selenia. Der Magier Burdus hat uns hierher gelockt. Eigentlich begeben wir uns nie auf Expeditionen, aber er hat uns neugierig gemacht, sprach von welterschütternden Artefakten aus der Feenwelt."
- ◆ "Weit entfernt von zu Hause geriet unsere Reisegruppe in ein heftiges Unwetter. Wir suchten Unterschlupf in einem Turm wie diesem hier. Es stellte sich heraus, dass es sich um ein Portal in eine Feenwelt handelte."
- ◆ "Burdus hatte offenbar genau danach gesucht und war ganz aus dem Häuschen. Er nennt diese Welt das Ewige Donnerwetter."
- ◆ "Im Turm fanden wir kleine, wolkenförmige Steine, mit denen wir die Feen in Schach halten konnten."
- ◆ "Oben auf dem Berg entdeckten wir eine mächtige Fee, die Burdus die Sturmtyrannin nannte. Sie war auf magische Weise zwischen vier Obelisken eingesperrt und Burdus war überzeugt, dass sie ihm gehorchen musste. Er befahl ihr in allen erdenklichen Sprachen, ihm das Geheimnis der Türme zu verraten. Doch die Tyrannin gehorchte nicht."
- ◆ "Irgendwann lehnte sich einer unserer Söldner, ein Varg namens Gararr, an einen der Obelisken. Sofort schlug der Blitz darin ein. Wir sahen, wie der Blitz von dort ins Tal geleitet wurde. Von Gararr blieb nur ein verkohlter Stumpf zurück."
- ◆ "Natürlich waren wir entsetzt. Ganz im Gegensatz zu Burdus. Mit Hilfe mächtiger Beherrschungsmagie zwang er Trude, eine andere Söldnerin einen anderen Obelisken anzufassen. Wieder schlug der Blitz ein."
- ◆ "Es stellte sich heraus, dass Burdus so die Blitze steuern und mit zweien der Türme tatsächlich ins Diesseits reisen

konnte. Da er dafür jedes Mal jemanden aus unserer Reisegruppe opferte, wollten Lara und ich ihn daran hindern, aber wir hatten keine Chance gegen ihn und seine Lehrlinge. Er nahm mich gefangen, um mich früher oder später auch zu opfern."

- ◆ "Vor etwa zwei Wochen kamen die Leute hier. Offenbar gehören sie zu einem Dorf, das Burdus mit Hilfe der Türme entdeckt hat. Er hat sie alle mit einem Trick gefangen genommen. Als sie sich wehren wollten, war es bereits zu spät. Es gelang ihnen lediglich, seine Lehrlinge zu töten, aber jetzt sitzen sie hier in der Falle. Jetzt opfert Burdus einen Dörfler nach dem anderen für seine Experimente."

Erreichen die Abenteurer bei ihrer Probe 1 EG, erfahren sie außerdem:

- ◆ "Lara konnte mit einem der Wolkensteine fliehen. Seitdem habe ich nichts von ihr gehört."
- ◆ "Es ist sehr schwer, Burdus zu besiegen. Man müsste ihm irgendwie diese Wolkensteine rauben. Er kann besser damit umgehen als die anderen und kontrolliert sämtliche Feen hier. Der Sturmtyrannin könnte er sich vermutlich nicht erwehren, aber die ist ja gefangen."

Wenn man Lore über den Tod ihrer Schwester informiert, reagiert sie gefasst:

- ◆ "Das hatte ich befürchtet. Wir hätten niemals auf diese Reise gehen dürfen! Bitte stoppt Burdus, damit wenigstens nicht noch mehr sterben müssen."

Lore kann außerdem erklären, welche der vier Türme noch funktionieren (der flackernde und der schiefe). Sie ist bereit, sich an jedem Plan der Gruppe zu beteiligen, der Erfolg versprechend klingt. Sie weist allerdings darauf hin, dass sie keine gute Kämpferin ist.

Außer ihrer Kleidung hat sie nichts mehr bei sich. Ihren Wolkenstein hat Burdus ihr abgenommen.

DER SCHIEFE TURM (3)

Dieser Turm steht schief: er weist eine Neigung von etwa sechs Grad auf. Ansonsten gleicht er dem flackernden Turm.

Je nach Ankunftszeit treffen die Abenteurer hier auf Burdus, den Unermüdlichen. Lesen Sie dazu das Kapitel *Burdus' Pläne* sowie Burdus Beschreibung in Anhang 2.

Im Turm hat Burdus sein Lager aufgeschlagen: Neben einer einfachen Schlafstätte befindet sich hier eine große Holztruhe, die mit einem guten Schloss und einer Feuerrunen-Falle gesichert ist (siehe Grundregelwerk S. 127f). Den Schlüssel zur Truhe trägt Burdus stets bei sich. In der Truhe befinden sich:

- ◆ Burdus' Tagebuch. Der Text wurde in der Lingua Dracis verfasst und mit Hilfe des Zaubers *Text verschlüsseln* unlesbar gemacht. Das Lösungswort lautet:

GIREIGUENIES

- ◆ Schriften und Bücher. Abenteurer mit der Stärke *Literat* entdecken hauptsächlich Abschriften gelehrter Texte über die Feenwelten, in vielen verschiedenen Sprachen verfasst.
- ◆ Amulett der Heilung. Ein Strukturgeber für den Zauber *Heilung*
- ◆ 30 Lunare
- ◆ 7 Wolkensteine

Außerdem hortet Burdus im Turm die Ausrüstung seiner ehemaligen Expedition, darunter auch Werkzeug wie eine hochwertige Spitzhacke (Härte 6), ein Klappspaten und stabile Seile. Schließlich lagern hier sämtliche Nahrungsmittel, die er in Sanbon finden konnte – genug um 20 Leute noch etwa zwei Wochen lang zu ernähren. In einer schmutzigen Ecke bereitet Greb einmal am Tag etwas Essbares zu.

DER VERSIEGELTE TURM (4)

Dieser Turm hat keine Öffnung. Ansonsten gleicht er äußerlich dem flackernden Turm. Die Wand ist aalglatt und nicht zerstörbar. Wer sein Ohr daran legt und intensiv lauscht (*Wahrnehmung*, Schwierigkeit 30), hört von innen ein tiefes, rhythmisches Wummern. Es gibt keine Möglichkeit, in den Turm hineinzuschauen. Auch der Zauber *Magisches Schlüsseloch* bleibt ohne Wirkung.

Die Feenwesen meiden den Turm; in seiner Nähe ist das Wetter merklich ruhiger.

Wer die Umgebung des Turmes gründlich absucht, kann im Gras liegend einen Wolkenstein entdecken. Dafür ist eine erweiterte *Wahrnehmungs*-Probe gegen 20 mit 5 Fortschrittspunkten erforderlich (10 Minuten pro Probe).

DAS INNERE

Das Innere des versiegelten Turmes ist nicht Teil des Abenteurers – nicht alle Rätsel können gelöst werden. Wenn sich die Spieler zu lange damit aufhalten, verraten Sie dem Charakter mit dem höchsten Arkane Kundewert, dass es mit den derzeitigen Mitteln der Gruppe wohl keinen Weg hinein gibt.

Wenn Ihnen das zu langweilig erscheint, können Sie stattdessen selbst Hand anlegen und den Turm mit Leben füllen: Welchen Schrecken enthält er, vor dem sogar die Blitzlichter Angst haben?

DER BERG (5)

Der Berg besteht aus schwarzem Basaltgestein und ragt bedrohlich steil in die Höhe. Er ist etwa 800 Meter hoch, von denen die oberen 300 Meter komplett innerhalb der Gewitterwolken liegen.

Den Berg direkt zu besteigen ist auf Grund der schroffen, nasen Felswände und des Windes sehr schwierig (erweiterte *Athletik*-Probe gegen 30, 10 Fortschrittspunkte). Ratsamer ist der Aufstieg über einen schmalen Steig, der durch umrunden des Bergs gefunden oder vom umtosten Turm aus gesehen werden kann. Der Steig wurde direkt in den Stein gehauen und schlängelt sich in Serpentinaen zum Gipfel empor.

Sobald die Bergsteiger in die Gewitterwolken vordringen, herrscht dichter Nebel und es wird sehr dunkel (Lichtverhältnisse Stufe 4). Glücklicher Weise erhellen häufige Blitze die Szenerie.

DIE VIER OBELISKEN (6)

Auf dem Gipfel des Berges liegt eine Ebene. Mitten darauf stehen vier Obelisken, die die Eckpunkte eines gedachten Quadrates mit zwanzig Metern Kantenlänge bilden. Der Raum zwischen Obelisken wird fast komplett von einer von Blitzen durchzuckten, schwarzen Windhose ausgefüllt, die hoch in den Himmel aufragt, am Boden jedoch niemals die Grenzen des gedachten Quadrates überschreitet.

Donner und tosender Wind sorgen dafür, dass man sich hier nur brüllend verständigen kann. Nirgends gibt es eine Möglichkeit, sich unterzustellen.

DIE OBELISKEN

Die vier Obelisken gleichen sich: Ein Obelisk ist fünf Meter hoch und voller Ornamente, die unter anderem drei Monde sowie humanoide Gestalten aufweisen. Seine Kanten bestehen aus einer unbekanntem, purpurn schimmernden Legierung. Falls einer der Abenteurer einmal die Chance hatte, die Ornamente eines Mondtores zu betrachten, fällt ihm die Ähnlichkeit zu denen des Obelisken auf. Gleiches gilt für Abenteurer denen eine *Geschichten und Mythen*-Probe gegen Schwierigkeit 25 gelingt.

Wer sich einem Obelisken nähert, spürt sofort elektrische Spannung, die in der Luft liegt. Die Haare des Abenteurers stellen sich auf. Ein knisterndes Geräusch wird lauter, je näher er dem Obelisken kommt. Wer diese Warnungen ignoriert und einen Obelisken für mehr als wenige Sekunden berührt, wird von einem mächtigen Blitz getroffen, der in den Obelisken einfährt (siehe "Die Funktionsweise der Türme" im Kapitel *Durch den Sturm*). Der Blitz ist in jedem Falle tödlich.

ZU TÖDLICH?

Sollte ihnen der sofortige Tod gemessen am üblichen Spielstil Ihrer Gruppe zu hart erscheinen, gibt es vor dem mächtigen Hauptblitz eine Reihe von Vorblitzen, die im Abstand von 2-3 Ticks geschleudert jeweils 2W10 Punkte Elektrizitätsschaden verursachen.

Die Obelisken sind exakt so ausgerichtet, dass sie ein inneres Quadrat parallel zu einem gedachten Quadrat aus Verbindungslinien zwischen den Türmen bilden. Jeder Obelisk liegt also einem der Türme gegenüber. Wem eine *Arkane Kunde*- oder *Überleben*-Probe gegen 25 gelingt, erkennt das.

Vor den Obelisken liegen mehrere verkohlte, nicht mehr zu identifizierende Leichen, davon mit jeweils sechs die meisten vor den Obelisken, die dem flackernden Turm und dem schiefen Turm gegenüber liegen. Die Leichen sind die Opfer von Burdus' bisherigen Experimenten — seine ursprünglichen Reisebegleiter auf dem Weg hierher sowie ein Teil der Bevölkerung des Dorfes Sanbon. Die Habseligkeiten der Leichen sind durch die Blitzeinschläge größtenteils verbrannt. Wer intensiv sucht, kann noch 3W6 halb geschmolzene Telare entdecken.

DIE STURMTYRANNIN

Bei der großen Windhose handelt es sich um die Sturmtyrannin (siehe Anhang 1), die durch einen uralten Feenpakt hier gefangen ist.

Von sich aus sucht die Sturmtyrannin nicht das Gespräch. Wer sie allerdings direkt anspricht (bzw. anbrüllt), bekommt tatsächlich eine Antwort in der Sprache des Sprechers. Die Stimme der Sturmtyrannin klingt wie tiefes, vom Wind zerrissenes Donnernrollen.

- ◆ "Verschwindet aus meinem Reich, Fremdlinge!"

Die Tyrannin ist sehr forsch und redet in wütendem Befehls-ton. Sie verlangt, freigelassen zu werden. Sie gibt nur Informationen preis, nach denen sie direkt gefragt wird.

Über folgende Dinge gibt sie umrahmt von Drohungen Auskunft:

- ◆ **Burdus.** "Meint ihr den frechen Zwerg, der mir versucht, seinen Willen aufzuzwingen? Wenn ich hier nicht eingesperrt wäre, würde ich ihn auf der Stelle verschlingen."
- ◆ **Ihre Befreiung.** "Zerstört einen der Türme und der Pakt, der mich fesselt, ist hinfällig."
- ◆ **Die Zerstörung der Türme.** "Ihre Schutzmagie wirkt nur, solange sie vollständig sind."

Folgende Dinge verrät sie auf keinen Fall, da sie fürchtet, dass sie gegen sie verwendet werden können:

- ◆ Wer die Türme wann gebaut hat.
- ◆ Wie sie zwischen den Obelisken eingesperrt wurde.
- ◆ Zu was der Pakt sie verpflichtet und wie die Türme funktionieren.

Eine Gegenleistung für ihre Befreiung bietet die Tyrannin von sich aus nicht an. Wenn die Abenteurer es zur Bedingung machen, sagt sie zu, nach ihrer Befreiung Burdus (oder andere Personen in ihrem Reich) zu töten. Sie erklärt, jeden am Leben zu lassen, der bereit ist, ihre Welt für immer zu verlassen. Zu diesem Zweck würde sie auch ein letztes Mal einen Blitz in einen der Obelisken lenken.

Wenn die Abenteurer ihr nicht trauen, schlägt die Sturmtyrannin vor, die jeweiligen Gegenleistungen zum Teil eines verbindlichen Feenpaktes zu machen. Gehen die Abenteurer darauf ein, sollten Sie den Pakt am Spieltisch schriftlich festhalten. Die wörtliche Einhaltung des Paktes ist für beide Seiten bindend. Die Tyrannin wird daher jedes Wort abwägen und versuchen, Schleichwege in den Pakt einzubauen. So könnte sie zum Beispiel die Formulierung "ich werde euch kein Leid antun" wählen und trotzdem nichts unternehmen, wenn ihre Untertanen die Gruppe angreifen — da sie dabei selbst nicht handelt.

Haben Sie den Eindruck, dass die Formulierung des Paktes Lücken zu Ungunsten der Abenteurer enthält, lassen sie jeden eine Redegewandtheits-Probe gegen 25 durchführen, um die Gefahr zu bemerken. Erst danach wird der Pakt besiegelt, indem alle beteiligten schwören, sich an ihn zu halten. Die Sturmtyrannin leistet den Schwur "bei allen Winden".

DURCH DEN STURM: DETAILS UND LÖSUNGSANSÄTZE

DIE FUNKTIONSWEISE DER TÜRME

Die Obelisken auf dem Berg und die vier Türme sind eine uralte Anlage, um über die Feenwelt verschiedene Orte im Diesseits zu erreichen. Wann immer ein Blitz in einen der Obelisken fährt, wird der Blitz magisch aufgeladen und auf den dem Obelisken gegenüber stehenden Turm weitergeleitet. Der Blitz schlägt in die Turmspitze ein und versetzt den Turm und alles in etwa 50 Meter Umkreis an einen dem Turm zugeordneten Ort im Diesseits (siehe unten).

Im Diesseits kündigt sich der Übergang zur Feenwelt durch ein plötzlich aufziehendes, schweres Gewitter an. Der Turm verbleibt für wenige Minuten dort. Ein kurzes Aufflackern des Steinquaders in der Mitte des Turms kündigt seine Rückkehr an. Wenige Sekunden später schlägt aufs Neue der Blitz in die Spitze ein und der Turm reist zurück ins Ewige Donnerwetter.

Die Blitze, die in die Obelisken einschlagen, werden von Großen Blitzlichtern (siehe Anhang 1) geschleudert. Da sie das nicht freiwillig tun, muss man es ihnen befehlen. Wahrscheinlich gibt es zwar einen einfachen und eleganten Weg, das zu tun. Das Wissen um diesen Weg ist jedoch verloren gegangen.

Die einzige bekannte Möglichkeit, die Anlage zu bedienen, setzt das Opfer eines intelligenten Wesens aus dem Diesseits voraus. Wann immer ein Unglücklicher, egal welcher Rasse, einen der Obelisken berührt, schleudert ein großes Blitzlicht einen Blitz darauf und löst damit den Übergang eines Turmes aus. Der Unglückliche wird dabei durch die elektrische Entladung getötet. Warum die Blitzlichter das tun, ist nicht klar; es hat aber mit dem Pakt zu tun, der auch die Sturmtyrannin lähmt.

Obwohl die Türme durch mächtige Magie geschützt wurden, nagt der Zahn der Zeit an ihnen. Die Anlage zeigt mittlerweile deutliche Ausfallerscheinungen:

- ◆ **Der umtoste Turm** ist beschädigt. Wenn der Blitz in ihn einschlägt, passiert nichts.
- ◆ **Der versiegelte Turm** verschwindet beim Einschlag zwar an einen unbekanntes Ort und taucht einige Minuten später wieder auf. Er teleportiert allerdings nichts, was sich außerhalb des Turmes befindet, so dass das Reisen mit ihm unmöglich geworden ist.
- ◆ **Der flackernde Turm** hat seine Bindung an einen festen Ort im Diesseits verloren. Bei jeder Teleportation reist er an einem anderen Ort auf Lorakis. Darüber hinaus wechselt er selten und in unregelmäßigen Abständen ins Diesseits über, ohne dass der Blitz eingeschlagen wäre. So sind Burdus und seine Reisegruppe ursprünglich ins Ewige Donnerwetter gelangt.

- ◆ **Der schiefe Turm** ist der einzige, der noch einwandfrei funktioniert. Mit ihm kann man in das Dorf Sanbon reisen.

REISEN MIT DEM FLACKERNDEN TURM

Reisen mit dem flackernden Turm führen an einen Ort nach Wahl des Spielleiters. Das kann der Ausgangspunkt des Abenteurers sein oder ein Ort in der Nähe des nächsten geplanten Abenteurers. Oder Sie nutzen folgende Tabelle (2W10):

2-4	Auf der Insel Ynis Afal (Tir Durghachan)
5-8	Auf einer Lichtung im Affendschungel
9-12	Am Ausgangspunkt der Reise
13-16	Bei einer Oase in der Surmakar
17-19	Auf einem Gipfel der Schattenwand
20	Mitten in der Blutgrasweite

REISEN MIT DEM SCHIEFEN TURM: DAS DORF SANBON

Das kleine Dorf Sanbon liegt recht abgelegen, mehr als zwei Tagesreisen von seinem nächsten Nachbarn entfernt in der Nähe eines Steinbruchs. Es besteht aus einfachen, von schweren Unwettern halb zerstörten Steinhäusern, die um einen sandigen Dorfplatz herum gebaut wurden. Der Platz selbst strahlte immer schon eine schwache Magie ab, was die Gründer des Dorfes als gutes Omen deuteten. Sollten die Abenteurer mit dem schiefen Turm nach Sanbon reisen, taucht dieser mitten auf dem Platz auf.

Sämtliche 29 Bewohner von Sanbon sind entweder tot oder befinden sich als Gefangene im umtosten Turm.

Wo sich Sanbon auf Lorakis befindet, spielt für das Abenteuer keine Rolle. Da es eine der Möglichkeiten darstellt, aus dem Ewigen Donnerwetter zu entkommen, können Sie es einfach in dem Land platzieren, in dem Sie das nächste Abenteuer für die Gruppe geplant haben.

RÜCKKEHR INS DIESSEITS

Die Abenteurer benötigen die Türme, um ins Diesseits zurückzukehren. Ob sie dabei den flackernden oder den schiefen Turm verwenden, spielt keine Rolle. Die Frage ist vielmehr, wie sie die Anlage bedienen.

Eine Möglichkeit ist die Befreiung der Sturmtyrannin (siehe dort). Waren die Abenteurer clever, haben sie sie durch einen Pakt dazu verpflichtet, als Gegenleistung einen Blitz in einen Obelisk nach Wahl zu jagen.

Eine andere Möglichkeit ist, dass jemand einen der Obelisk anfasst und stirbt, damit der Rest entkommen kann. Die

Gruppe kann versuchen, jemanden dazu zwingen, z.B. Burdus. Da sie sich aber gleichzeitig in einem der Türme aufhalten müsste, wird das sehr schwierig. Wahrscheinlich müsste sich jemand freiwillig opfern und selber Hand anlegen. Lara, Lore oder einer der Dorfbewohner würden sich dazu bereit erklären. Vielleicht findet sich aber auch ein besonders heldenhafter Abenteurer.

Die letzte Chance besteht darin, in den flackernden Turm zu gehen und auf seine nächste zufällige Teleportation zu warten. Da es dazu erst nach 1W10 Wochen kommt, werden die Nahrungsvorräte der Gruppe wahrscheinlich nicht ausreichen.

DIE WOLKENSTEINE

Die Erbauer der Türme schufen hühnereigroße Steine, die wie kleine Cumuluswölkchen geformt sind. Mit ihnen lassen sich die Feen des Ewigen Donnerwetters kontrollieren. Für Reisen hinterlegten sie einige von ihnen in den Mulden des zentralen Felsblocks in jedem der Türme. Burdus hat alle Steine, die er finden konnte, eingesammelt.

Träger eines Wolkensteins und alle in zwei Metern Umkreis werden nicht von Blitzlichtern oder Sturmbläsern behelligt. Regen und Wind sind in der Umgebung von Trägern weniger schlimm, weshalb sie Entfernungen in der Hälfte der normalen Zeit zurücklegen können und die anschließende *Zähigkeit*-Probe um 3 Punkte erleichtert wird.

Wer die Steine intensiv untersucht, kann außerdem herausfinden, wie er mit den Steinen die hiesigen Feen kontrollieren kann. Dazu muss ihm eine erweiterte *Arkane Kunde*-Probe gegen 32 (5 Fortschrittspunkte, eine Probe pro Stunde) schaffen. Die erhöhte Dauer gegenüber normalen Artefakten ergibt sich aus ihrer ungewöhnlichen Funktionsweise.. Sie sind besonders schwer zu verstehen. Wer die Steine entschlüsselt, hat folgende Möglichkeiten:

- ◆ **Blitzlichter rufen.** *Arkane Kunde* gegen 21, 7 Ticks, K3V1 Fokuspunkte. 1W6 Kleine Blitzlichter eilen herbei.
- ◆ **Blitzlichter beherrschen.** *Arkane Kunde* gegen 24, 9 Ticks, K5V2 Fokuspunkte. Sämtliche Kleinen Blitzlichter in Hörweite handeln, wie ihnen geboten wird (im Rahmen ihrer Möglichkeiten).

Ein Blitzlicht, das bereits mit *Blitzlichter beherrschen* kontrolliert wird, kann nicht von einem weiteren Zauber der gleichen Art betroffen werden. Ein Blitzlicht, dem befohlen wird, einen anderen Wolkensteinträger anzugreifen, kann das tun, erleidet aber -3 auf alle diesbezüglichen Proben.

Wolkensteine wirken nur auf Feen des Ewigen Donnerwetters und nur solange die Sturmtyrannin durch den Pakt gebunden ist. Andere Feen spüren die feindliche Magie, die von den Steinen ausgeht (Einstellung gegenüber dem Träger -1 Stufe). Trotz einer Artefaktqualität von 6 sind die Steine im Diesseits nicht mehr als eine magische Kuriosität und können an interessierte Forscher für 2 Lunare das Stück verkauft werden.

Zu Spielbeginn verteilen sich die Wolkensteine wie folgt:

- ◆ Greb hat zwei der Steine: Seinen und den, den er Lara gestohlen hat.
- ◆ In der Umgebung des versiegelten Turms liegt ein Stein im Gras.
- ◆ Burdus hat einen Stein bei sich. Er versteht als einziger, wie er damit die Blitzlichter kontrollieren kann.
- ◆ Weitere sieben Steine hortet Burdus im schiefen Turm.

BURDUS' PLÄNE

Burdus Studien konzentrieren sich derzeit auf den flackernden Turm. Er hofft herauszufinden, wie man den Ort an den der Turm teleportiert werden kann, bestimmen kann. Dabei hat er allerdings keinen Erfolg.

Gäbe es die Abenteurer nicht, würde Burdus' Tagesablauf wie folgt aussehen:

- ◆ Nach dem Aufstehen und einem kurzen Frühstück im schiefen Turm konsultiert Burdus seine mitgebrachten Schriften und macht einen Eintrag in sein Tagebuch.
- ◆ Burdus befiehlt Greb, den Gefangenen etwas zu essen zu bringen. Greb holt vor der Essensausgabe zwei Dorfbewohner aus dem umtosten Turm ab, die ihm beim Tragen helfen. Die Dorfbewohner fügen sich aus Angst vor Burdus. Sollten die Abenteurer in Gefangenschaft geraten, wählt Greb zwei von ihnen zur Essensausgabe aus.
- ◆ Bevor Burdus den Turm verlässt, wirkt er einen seiner mächtigen Schutzzauber, den er für den Rest des Tages kanalisiert.
- ◆ Er begibt sich auf den Berg, wo er lange Zeit die Obelisken studiert, Zauber ausprobiert oder versucht, mit der Sturmtyrannin zu reden.
- ◆ Fast jeden Tag zwingt Burdus mit seinen Beherrschungszaubern einen der Dorfbewohner, auf den Berg zu gehen und dort den Obelisken anzufassen, der dem flackernden Turm gegenüber liegt. Der Dorfbewohner stirbt dabei. Burdus ist währenddessen entweder auf dem Berg und überwacht den Vorgang. Oder er ist im Turm selbst, um herauszufinden, wohin dieser diesmal teleportiert wird. Greb übernimmt die jeweils andere Rolle und erstattet seinem Meister anschließend Bericht.
- ◆ Vor dem Schlafengehen macht Burdus erneut einige Aufzeichnungen und konsultiert seine Schriften.
- ◆ Auch der Unermüdlige muss schließlich ruhen. Er schläft allerdings nur vier Stunden pro Nacht.

Wenn Burdus durch Greb vorgewarnt wird, geht er zwar weiterhin seinem Tagewerk nach, hält dabei aber Ausschau nach den Abenteurern. Zu diesem Zweck schaut er mehrmals am Tag beim umtosten Turm vorbei. Je nachdem, was Greb zu berichten weiß, wird er der Gruppe zunächst freundlich, aber auf der Hut gegenüber treten (Einstellung *Reserviert*). Er versucht, sie für sich zu gewinnen:

"Fähige Helfer brauche ich unbedingt. Denkt euch nur, was wir alles gemeinsam über diesen Ort herausfinden könnten!"

Er wird versuchen, ihnen in einem günstigen Moment (z.B. mit Hilfe von Greb oder Beherrschungsmagie) ihre Wolkensteine abzunehmen und sie in den umtosten Turm zu locken, damit sie ihm dort für weitere Experimente zur Verfügung stehen.

Burdus davon zu überzeugen, dass er das Falsche tut, ist beinahe unmöglich. Wenn er sich von den Abenteurern nicht bedroht fühlt, lässt er sich aber durchaus auf eine Diskussion ein. Insbesondere Morkai-Anhänger versucht er von seinem Standpunkt zu überzeugen und will sie mit Wissen ködern, etwa über die Natur der Feenwelten. Verwenden Sie die Regeln zu einem Rededuell (Grundregelwerk S. 147). Die Abenteurer müssen demnach insgesamt 6 Fortschrittspunkte (Burdus' *Willenskraft*) gegen seinen *Geistigen Widerstand* von 33 erringen. Morkai-Priester haben dabei einen *leicht positiven Umstand*. Burdus würfelt in seinem Zug mit seiner *Redegewandtheit* (18) gegen den *Geistigen Widerstand* des Hauptredners. Sobald er Fortschrittspunkte in Höhe der *Willenskraft* des Redners erreicht hat (spätestens aber nach 4 Runden: er ist ungeduldig), bricht er die Diskussion ab.

Ein direkter Kampf mit den Abenteurern ist Burdus zu gefährlich, da er weiß, dass ihm früher oder später die Fokuspunkte ausgehen werden. Kommt es zu einer Konfrontation, versucht er, sich unter freiem Himmel zu flüchten und mit Hilfe seines Wolkensteins Blitzlichter zu seinem Schutz herbeizurufen. Während die Feenwesen die Gruppe in einen Kampf verwickeln, flieht er.

Als Meister der Erkenntnis- und Schutzmagie ist Burdus sehr schwer zu überraschen. Falls es den Abenteurern jedoch gelingt, ihm seinen Wolkenstein zu stehlen, während er sich unter freiem Himmel befindet, werden sich sämtliche in der Nähe befindlichen Blitzlichter auf ihn stürzen.

ÜBERZEUGT!

Gelingt es den Abenteurern tatsächlich, Burdus zu überzeugen, kommt er zu dem Schluss, dass die ganze Expedition ein Fehlschlag ist und er seine Zeit verschwendet. Er wird nun selbst versuchen, einen Pakt mit der Sturmtyrannin zu schließen, um zurück ins Diesseits zu gelangen. Die Dorfbewohner behelligt er nicht weiter; deren Schicksal ist ihm egal.

DIE BEFREIUNG DER STURMTYRANNIN

Um die Sturmtyrannin zu befreien, müssen die Abenteurer einen der Türme zerstören. Die Türme sind durch mächtige Magie geschützt, so dass das zunächst unmöglich erscheint. Alle Versuche der Abenteurer, sie oder die Obelisken zu zerstören, ob durch Magie (z.B. mit dem Zauber *Fels formen*) oder Muskelkraft, sind zum Scheitern verurteilt — die Bau-

werke bekommen nicht einmal einen Kratzer ab. Es gibt aber zwei Möglichkeiten:

- ◆ Obwohl die Felsblöcke in den Türmen sehr massiv wirken und eigentlich mehrere Tonnen wiegen müssten, lassen sie sich verschieben: Dazu müssen mindestens zwei Abenteurer (oder Dorfbewohner) anfassen und jeweils einen Kraftakt (*Athletik*) gegen 25 schaffen. Weitere Helfer können sich nach den Regeln des Zusammenarbeitens beteiligen. Falls jemand den Zauber *Lasten heben* anwendet, sinkt die Schwierigkeit für den Kraftakt auf 20. Sobald ein Felsblock aus einem Turm herausgeschoben wird, ist der Turm nicht mehr vollständig, wodurch seine Schutzmagie gebrochen wird.
- ◆ Die Schutzmagie des umtosten Turmes ist bereits geschwächt. Das Loch im Dach des Turmes kann vergrößert werden, wenn es mit Waffen oder Werkzeug von mindestens Härte 7 bearbeitet wird. Waffen oder Werkzeug der Härte 6 sind ebenfalls geeignet, werden bei der Arbeit aber zerstört. Schließlich wird das Dach samt seiner Spitze einstürzen. Trägt man die Spitze aus dem Turm heraus, ist dieser nicht mehr vollständig und die Schutzmagie gebrochen.

Sobald die Schutzmagie eines Turmes gebrochen wurde, ist die Sturmtyrannin frei und erhebt sich mit grollendem Gebrüll in die Wolken. Sämtliche Wolkensteine werden wirkungslos. Dutzende von Blitzlichtern und Sturmbläsern eilen herbei und attackieren den schutzlosen Turm. Pausenlos schlagen Blitze in ihn ein (ohne, dass er teleportiert wird) und innerhalb von Minuten verwandelt er sich in eine Ruine. Nach wenigen Stunden sind nur noch kleine Steinchen von ihm übrig.

NACH DER BEFREIUNG

Ob durch einen neuen Pakt mit den Abenteurern dazu verpflichtet oder nicht wird die freie Sturmtyrannin auf Burdus herabfahren und ihn verschlingen. Der Zwerg hat keine Chance gegen sie.

Haben die Abenteurer die Sturmtyrannin befreit und sich zuvor mit einem Pakt abgesichert, können sie nun ins Diesseits zurückkehren. Die Sturmtyrannin wird dazu einen Blitz auf einen Obelisk ihrer Wahl schleudern.

Sollten die Abenteurer die Sturmtyrannin befreit haben, ohne sich vorher mit einem Pakt abzusichern, sind sie in Gefahr. Die Tyrannin ist eine Naturgewalt und will in ihrer blinden Wut zunächst auch sie und die Dorfbewohner vernichten. Ein Kampf gegen sie ist aussichtslos. Flehen die Abenteurer sie an, sie zu verschonen und gelingt dabei einem von ihnen eine *Diplomatie-* oder *Redegewandtheit*-Probe gegen 20, lässt sie sich nach einigen Machtdemonstrationen zumindest kurz besänftigen. Sie bietet ihnen folgenden Pakt an: Die Abenteurer verschwinden samt der Dorfbewohner mit Hilfe der Tyrannin umgehend aus ihrer Welt. Im Gegenzug verpflichten sich alle Überlebenden, niemals jemandem etwas von der Welt des Ewigen Donnerwetters zu erzählen und im Gegenteil aktiv alle Aufzeichnungen, die sie über diese Welt finden können, zu vernichten. Die Tyrannin hofft, auf diese Art künftig ihre

Ruhe vor den Diesseits-Bewohnern zu haben. Gehen die Abenteurer nicht auf den Pakt ein, werden sie verschlungen.

ZU TÖDLICH?

Sollte ihnen das Vorgehen der Sturmtyrannin gemessen am üblichen Spielstil in Ihrer Runde zu hart erscheinen, können Sie die Abenteurer auch ohne Pakt davorkommen lassen. Die Sturmtyrannin fordert die Abenteurer nach einigen Machtdemonstrationen auf, ihre Welt umgehend zu verlassen und niemals zurückzukehren.

ANDERE LÖSUNGEN

Es gibt keinen festen Weg durch dieses Abenteuer und keine alleinige Lösungsmöglichkeit.

- ◆ Besiegen die Abenteurer Burdus, indem sie ihm eine Falle stellen? Oder indem sie die Sturmtyrannin befreien?
- ◆ Wecken sie vielleicht den Widerstandsgeist der Dorfbewohner? Oder holen sie Greb auf ihre Seite? Lenken sie die Wut der Blitzlichter gezielt in eine bestimmte Richtung?
- ◆ Ignorieren die Abenteurer Burdus gar und suchen nur einen Weg, ins Diesseits zurückzukehren? Ohne Bewohner des Diesseits (also nicht Greb) und ausreichende Nahrungsvorräte, um die nächste Teleportation des flackernden Turms abzuwarten, wird Burdus im Ewigen Donnerwetter verhungern.

Seien Sie offen für kreative Ideen Ihrer Spieler. Nur weil der Abenteuer-Autor nicht die Phantasie aufgebracht hat, eine bestimmte Lösungsmöglichkeit hier zu erwähnen, sollte sie nicht scheitern.

BELOHNUNGEN

Die Abenteurer erhalten Erfahrungspunkte, falls sie folgende Ziele erreicht haben:

- ◆ Rückkehr ins Diesseits: 5 EP.
- ◆ Burdus wird aufgehalten: 5 EP.
- ◆ Rettung der Dorfbewohner: 3 EP.
- ◆ Befreiung der Sturmtyrannin: 2 EP.
- ◆ Lara überlebt: 2 EP.

Falls eine der Zwillingsschwester überlebt hat, haben sie in ihr einen dauerhaften Kontakt zum Zirkel der Zinne gewonnen. Die Dorfbewohner Sanbons kratzen nach der Rückkehr in ihr Dorf zum Dank insgesamt 10 Lunare und einen Ochsen zusammen. Den Abenteurern wird klar, dass sie sich das angesichts der Schäden in ihrem Dorf eigentlich nicht leisten können.

ANHANG I: FEEN DES EWIGEN DONNERWETTERS

BLITZLICHTER

Blitzlichter sind humanoid geformte, zuckende, lebende Elektrizität. Sie verfügen über tierhafte Intelligenz und werden vom Drang getrieben, möglichst viel Zerstörung anzurichten. Ob sie ihre Blitze dabei gegen Bauwerke oder Lebewesen richten, interessiert sie nicht.

Blitzlichter werden klein geboren, indem sie sich von einem Großen Blitzlicht abspalten. Kleine Blitzlichter jagen über das Land. Mit den Jahren wachsen sie, werden selber zu Großen Blitzlichtern und ziehen sich in die Wolken zurück. Von dort aus schleudern sie nur noch gelegentlich Blitze, dafür aber solche mit immenser Zerstörungskraft.

Kleines Blitzlicht

**AUS 3, BEW 7, INT 4, KON 2, MYS 5, STÄ 3, VER 1, WIL 4
GK 5, GSW 6/20, LP 7, FO 28, VTD 30, SR 1, KW 26, GW 26**

Waffe: Körper, **Wert** 21, **Schaden** 1W6+2, **WGS** 6 Ticks, **INI** 3-1W6, **Merkmale:** -

Typus: Feenwesen, Windwesen

Monstergrad: 3/2

Fertigkeiten: Akrobatik 22, Athletik 10, Entschlossenheit 12, Wahrnehmung 17, Zähigkeit 8, Windmagie 20

Zauber: Wind I: Leichtigkeit; II: Beflügelte Waffe, Blitzschlag, IV: Blitze rufen

Meisterschaften: Windmagie (III: Windresistenz III)

Merkmale: Betäubungsimmunität, Erschöpfungsresistenz 3, Feenblut, Fliegend, Giftimmunität, Kälteresistenz 2, Resistenz gegen Elektrizitätsschaden 15, Verwundbarkeit gegen Felsschaden

Besonderheiten: Nahkampfangriffe von Blitzlichtern richten Elektrizitätsschaden an. Wer ein Blitzlicht unbewaffnet oder mit einer Metallwaffe im Nahkampf trifft, erleidet dabei 1W6 Elektrizitätsschaden.

Großes Blitzlicht

Da sich große Blitzlichter stets in sicherer Höhe aufhalten, begegnen die Abenteurer ihnen nicht direkt.

STURMBLÄSER

Sturmbläser haben die Form kleiner Windhosen und kommen gewöhnlich in Herden von 2W6 Exemplaren vor. Sie halten sich in Höhen auf, in der sie vor Bodenbewohnern sicher sind. Wie Blitzlichter verfügen sie nur über tierhafte Intelligenz. Sie können Winde bis hin zu schweren Stürmen erzeugen, mit denen sie ihre Umwelt plagen.

Sturmbläser sind eher ein Ärgernis als eine Gefahr und lassen sich nicht direkt bekämpfen.

DIE STURMTYRANNIN

Die Sturmtyrannin ist ein mächtiges, magisches Wesen, das den Wesenskern dieser Feenwelt darstellt. Sie hat die Form einer gewaltigen Windhose, die sich bis in den Himmel erhebt. Wer genauer hinsieht, meint in der Hose schemenhaft das wutverzerrte Gesicht einer alten Frau zu erkennen.

Die Tyrannin wurde schon immer von großer Wut auf alles Existierende getrieben — insbesondere auf alles Fremde. Der Pakt jedoch hat sie vor Wut fast wahnsinnig gemacht. Sie würde beinahe alles in ihrer Macht liegende versprechen, um ihre Fesseln loszuwerden.

Für die Tyrannin sind keine Spielwerte angegeben, da sie innerhalb ihrer eigenen Welt mit den Mitteln eines Heldengrad 2-Abenteurers nicht besiegt werden kann. Wer sie angreift oder zu ihr zwischen die Obelisken tritt, wird von ihr alle 10 Ticks mit einem Blitzzauber beworfen (3W10+3 Schaden, Waffenmerkmal *Scharf 3*). Eine gelungene *Zähigkeit*-Probe gegen 20 sowie jeder weitere Erfolgsgrad senken den Schaden um 1.

ANHANG 2: DRAMATIS PERSONAE

BURDUS, DER UNERMÜDLICHE

Burdus ist ein knapp anderthalb Meter großer Zwerg fortgeschrittenen Alters mit kurzen, grauen Haaren und Dreitagebart. Sein faltiges Gesicht wird dominiert von seinen großen, grünen Augen, die ständig in Bewegung sind und alles und jeden zu mustern scheinen. Ein freundliches Lächeln umspielt seine Lippen. Er trägt einen wetterfesten Kutschermantel über praktischer, warmer Kleidung.

Als Sohn bekannter morkaigläubiger Wissenschaftler wurde Burdus die Neugier bereits in die Wiege gelegt. Früh brachte er sich selbst das Lesen bei und nervte sein gesamtes Umfeld mit seinem Wissensdurst. Die naheliegende Ausbildung zum Morkai-Priester wurde ihm jedoch verwehrt, da er bei einem Vorstellungsgespräch erwischte wurde, wie er ein Buch aus der Tempelbibliothek entwenden wollte.

Stattdessen nahm ihn der zwielichtige, aber kenntnisreiche Magier Tarvel in die Lehre. Zu dieser Zeit erwarb Burdus seinen Beinamen, da er lieber alte Schriftrollen las als wie die anderen Lehrlinge Jungs oder Mädchen nachzustellen oder sich mit Schlafen aufzuhalten. Dabei hatte es ihm vor allem die Feenwelt angetan, deren Fremdheit er fortan bis ins Kleinste ergründen wollte. Schließlich übertraf er seinen Meister — auch an Zwielichtigkeit. Nach einem Streit um eine antike Schrift, die ihm Tarvel vermeintlich vorenthalten wollte, lauerte er diesem auf und tötete ihn. Den Tod tarnte er erfolgreich als magischen Unfall und er wurde Tarvels Erbe und Nachfolger.

Burdus leidet unter krankhafter Neugier. Selbst das schwierigste Rätsel muss geknackt und das geheimste Wissen aufgedeckt werden, koste es, was es wolle. Sein Durst nach neuen Geheimnissen ist unstillbar. Jegliches Hindernis muss dafür aus dem Weg geräumt werden.

Der Zwerg erscheint zunächst charmant und freundlich und bleibt stets höflich. Er wirbt geradezu für seine Methode der schonungslosen Aufdeckung. Wenn er glaubt, das Interesse seines Gegenübers geweckt zu haben, macht er keinen Hehl daraus, dass er über Leichen geht, wenn es sein muss — was ist schon das Leben ahnungsloser Einzelner gegen die großartigen Entdeckungen, die es zu machen gilt?

Burdus rechtfertigt all seine Schandtaten mit seiner Religion: Seinen Forscherdrang hält er für einen Dienst am Gott Morkai. Er glaubt, seine Art der Religionsausübung sei die einzig richtige. Andere Morkai-Anhänger, sogar Priester, die für ein Geheimnis nicht bereit sind zu rauben oder zu töten, verlacht er als lasch und inkonsequent.

Bemerkt Burdus, dass er mit seinen Ausführungen auf Skepsis und Unverständnis stößt, greift er auf Beherrschungszauber zurück. Langwierige Überzeugungsarbeit würde ihn nur von seinen Forschungen abhalten.

AUS 4, BEW 1, INT 3, KON 3, MYS 5, STÄ 1, VER 7, WIL 6, GK 4, GSW 5, LP 8, FO 37, VTD 22, SR 0, KW 27, GW 31 (33)

Waffe: Waffenlos, **Wert 2, Schaden 1W6, WGS 5 Ticks, INI 7-1W6, Merkmale:** Stumpf

Mondzeichen: Omen des schwarzen Mondes

Stärken: Giftresistenz, Robust 1, Orientierungssinn, Konzentrationsstärke, Literat, Erhöhter Fokuspool 6, Stabile Magie

Wichtige Fertigkeiten: Akrobatik 5, Alchemie 20, Arkane Kunde 24, Athletik 8, Empathie 11, Entschlossenheit 22, Geschichte und Mythen 24, Länderkunde 21, Naturkunde 21, Redegewandtheit 18, Wahrnehmung 18, Zähigkeit 15, Bannmagie 17, Beherrschungsmagie 23, Erkenntnismagie 24, Schutzmagie 24

Wichtige Zauber: Bann 2: Schutz aufheben, Beherrschung 2: Schlaf, Beherrschung 3: Lähmung, Beherrschung 4: Feenwesen beherrschen, Willenloser Diener, Erkenntnis 1: Text verschlüsseln, Erkenntnis 2: Feenblick, Erkenntnis 4: Gedanken Lesen, Schutz 3: Gleißende Barriere, Großer Magieschutz, Schutz 4: Schutz vor Elementen, Stahlhaut, Schutz 5: Schutz vor Angriffen

Wichtige Meisterschaften: Arkane Kunde (Anderswelt-Orientierung I, Feenkunde I), Entschlossenheit (Unbeirrbar, Begabter Sturkopf, Kühler Kopf I), Länderkunde (Universalgelehrter, Gute Allgemeinbildung), Redegewandtheit (Ablenken), Wahrnehmung (Blick für die Anderswelt, Veränderte Umgebung), Alle Magieschulen (Sparsamer Zauberer), Beherrschungsmagie (Willensbrecher), Erkenntnismagie (Telepathischer Schild), Schutzmagie (Eiliger Schutz, Magischer Sog, Großmeister)

Merkmale: Taktiker

Beute: Schlüssel zur Truhe im schiefen Turm, Wolkenstein, Grebs Fingerklinge (+3 auf Taschendiebstahl), Amulett zur Erhöhung des geistigen Widerstandes (+2)

GREB, DER HOBGOBLIN

Greb ist ein alter Hobgoblin, den Burdus in seine Dienste gezwungen hat. Er erscheint den Abenteurern in Gestalt eines von der Zeit gebeugten Gnoms mit ärmlicher Kleidung. Diese Verkleidung lässt er nur fallen, wenn er muss — und entpuppt sich dann als ein abstoßend hässlicher Hobgoblin mit großen spitzen Ohren und hervorspringenden Kinn.

Wer einem Hobgoblin etwas Persönliches raubt, macht ihn sich Untertan. Burdus hat Greb dessen liebste Fingerklinge (ein Hilfsmittel zum Taschendiebstahl) gestohlen. Greb ist daher an dessen Befehle gebunden, die er wortgetreu befolgt. Er hasst Burdus abgrundtief und sucht einen Weg, seinen Besitz zurückzuerlangen. Als notorischer Taschendieb wird er selbst nicht zögern, wenn sich eine günstige Gelegenheit bietet, den Abenteurern etwas zu entwenden. Wie alle Hobgoblins bevorzugt er dabei emotionale gegenüber materiellen Werten — den Brief der Angebeteten schnappt er sich lieber als das Säckchen mit den Lunaren.

Mehr zu Hobgoblins finden Sie im Band *Jenseits der Grenzen* auf Seite 109.

**AUS 2, BEW 3, INT 2, KON 2, MYS 3, STÄ 2, VER 2, WIL 1
GK 3, GSW 7, LP 5, FO 18, VTD 22, SR 0, KW 17, GW 16**
Waffe: Dolch, **Wert 11, Schaden 1W6+1, WGS 6 Ticks,**
INI 8-1W6, Merkmale: Wurftauglich

Typus: Feenwesen

Monstergrad: 2/0

Fertigkeiten: Akrobatik 12, Athletik 10, Entschlossenheit 6,
Fingerfertigkeit 11, Heimlichkeit 14, Redegewandtheit 9,
Wahrnehmung 8, Zähigkeit 6, Beherrschungsmagie 7,
Illusionsmagie 11, Schicksalsmagie 8

Zauber: Beherrschung I: Verwirren, Illusion II: Blenden,
Trugbild, Schicksal I: Pech

Meisterschaften: Fingerfertigkeit (I: Schwerpunkt Taschen-
diebstahl), Heimlichkeit (I: Leisetreter, II: Überraschungsan-
griff II), Redegewandtheit (I: Schwerpunkt Lügen & Betrügen)

Merkmale: Dämmerlicht, Feenblut, Feigling, Gestaltwandler
(Gnom; keine spezielle Person, max. 1x pro Tag)

Beute: 2 Wolkensteine, gewöhnliche Fingerklinge (+2 auf
Taschendiebstahl)

Lara und Lore haben identische Spielwerte:

**AUS 2, BEW 2, INT 3, KON 1, MYS 4, STÄ 1, VER 4, WIL 4
GK 5, GSW 7, LP 6, FO 21, VTD 15, SR 0, KW 17, GW 22**

Waffe: Wanderstock, **Wert 5, Schaden 1W6+1, WGS 6 Ticks,**
INI 7-1W6, Merkmale: Stumpf

Typus: Humanoider

Stärken: Erhöhter Fokuspool 1, Gutes Gedächtnis, Hoher Geis-
tiger Widerstand 1, Literat, Stabile Magie

Fertigkeiten: Akrobatik 3, Athletik 3, Entschlossenheit 12,
Wahrnehmung 13, Zähigkeit 5, Erkenntnismagie 12,
Lichtmagie 10, Schattenmagie 13, Schicksalsmagie 12,
Todesmagie 9

Wichtige Zauber: Erkenntnis 1: Katzenaugen, Magische Bot-
schaft, Text verschlüsseln, Wahrer Blick, Licht 1: Lichtkugel,
Schatten 2: Verhüllung, Schicksal 1: Ende des Weges, Pech,
Schicksal 2: Lebensband

Meisterschaften: Arkane Kunde (Artefaktkunde), Geschich-
ten & Mythen (Büchernarr), Naturkunde (Konservierung)

Merkmale: Taktiker

LARA UND LORE GULDENBERG

Die eineiigen Zwillingsschwestern Lara und Lore Guldenberg sind zierliche Menschenfrauen Anfang 30, mit runden, fragend dreinblickenden Gesichtern, kastanienbraunen Haaren und leicht vorstehenden Schneidezähnen. Ihre Gewänder tragen Abzeichen, die sie als selenische Zirkelmagierinnen des dritten Hauses ausweisen.

Lara und Lore interessieren sich insbesondere für den Kosmos, das Wesen der Dinge und das Sein an sich. Sie sind mit anderen Worten weltfremde Philosophinnen. Wären sie nicht auf Burdus' Charme hereingefallen, würden sie ihre Tage und Nächte mit dem Studium der Monde und der Sterne verbringen.

Die Zwillingsschwestern sind zwar etwas naiv, aber sie glauben, dass niemand für die Erlangung von Wissen sterben darf. Wissen, das gefährlich ist, sollte ihrer Ansicht nach lieber unter Verschluss gehalten werden.