



# DIE SONNENBURG

*„Nicht immer ist alles wie es scheint.“*



## Impressum

**Autor:** Christian Neff

**Layout und Typo:** Christian Neff

**Art:** Christian Neff

**Cover Art:** Inexistet ;)

**Produziert von:** fiveSTORMS Productions, Schweiz

**Druck:** Nur online, PDF

© fiveSTORMS Productions



Alle Rechte liegen beim Autor. Bei Vergehen gegen das Urheberrechtsgesetz wird Anklage erhoben. Ohne die ausdrückliche Erlaubnis vom Autor dürfen weder Inhalt, Wortlaut, Ideen und/oder Namen für kommerzielle Zwecke genutzt werden. Für alles andere wünschen wir viel Spass!

## Mein Dank geht an...

... alle Testspieler, die dieses Abenteuer in späten Nachtstunden beendeten – auf der Jagd nach dem ‚Zeitrekord‘ von 6 Stunden und 30 Minuten: Thalon'Dor-sza, Tay'Lianar-sza, Car'Khonn-sza, Sithrindil, Rizin-tschirinzir, Erdanalanthalas, Milano el Kassida del Pi-rokkha und viele andere an Conventions und privaten Runden.

Der aktuelle Zeitrekord beträgt 4.5 Stunden (vom Betreten der Burg bis hin zum ‚In-den-Händen-halten‘ der Schätze) – aufgestellt am Gamersday in Luzern im April 2003.

## Inhaltsverzeichnis

Hintergrund für den Spielleiter .....	3
Die Wanderer treffen sich .....	3
Gefahr lauert... (Start des Abenteuers) .....	4
Die Flucht .....	5
Im Tal der Sonnenburg .....	6
Die Sonnenburg .....	8
Der Schrecken der Sonnenburg .....	15
Die Sonnenburg ist durchdacht .....	15
Die Räumlichkeiten .....	15
Die Schatten der Sonnenburg .....	21
Beobachtet .....	22
Die Chimären als Verbündete? .....	23
Schätze der verborgenen Kammer .....	24
Das Rätsels Lösung .....	25
Bester Lösungsweg? .....	25
Wichtiges zur Lösung des Rätsels .....	25
Wie kann den Wanderern geholfen werden .....	26
Und nun? (Nach dem Abenteuer) .....	27
Wohin mit all den Schätzen? .....	27
Ein neues Heim .....	27

## Hintergrund für den Spielleiter

*Bena'Tiel*, Erbe einer grossen Handelsfamilie in Sirn, verkaufte vor über 40 Jahren all seine Häuser und Waren und zog sich aus der Öffentlichkeit zurück. Der Grund war, dass er bei Handelsreisen im Norden auf alte Folianten stiess, welche er zu tiefsten Preisen erwerben konnte – der Verkäufer wusste nicht, dass es sich bei den zwei Folianten um originale Handschriften des grossen *Hajin'Sar' Mahodum* handelte.

Der reine Goldwert dieser beiden Schriften liegt in den heutigen Tagen bei über 5'000 GM. In diesen beiden Werken beschreibt der legendäre Erzmagier die Thesen der Runen *Sphäre* und *Verwandlung*. Die Forschungen dieser Thematik und die Einsicht, dass er mit Magie und seinem Genie viel mehr Einfluss und Geld machen könnte, liess ihn alles vergessen: Er wanderte in die Einsamkeit, zog in eine uralte, kleine Burg und begann dort seine Studien.

Jahrzehnte später war *Bena'Tiel* auf einem Wissenstand, der weit über denjenigen mancher Gilden-Oberhäupter reichte. Sein Genie ebenete ihm alle Wege – keine Lehren wurden verschmäht. Der Magier spezialisierte sich in der Herstellung von Artefakten: Einige seiner grossen Stücke befinden sich heute im Besitz Vermögiger, einige andere noch immer in der Burg!

Die Jahre brachten Alter, das Alter brachte Leiden. War sein Körper in einem sehr guten Zustand, verstand der Magier, dass sein Gedächtnis immer schwächer wurde: Mehr und mehr Dinge vergass er – Angst breitete sich in ihm aus... Was soll geschehen, wenn er nicht mehr weiss, wo seine Reichtümer verborgen sind? Was, wenn er sich nicht mehr erinnern kann, wo er die beiden Folianten des legendären Hajin versteckt hat?

Diese Angst brachte ihn fast zur Verzweiflung – bis er die Idee bekam: Er würde seine wertvollsten Besitztümer an einem sicheren Ort verbergen. Diesen Ort würde er mit einem Rätsel tarnen, das nur jemand mit seinem Genie – er – lösen konnte.

**Bei diesem Abenteuer kann es durchaus vorkommen, dass die Spieler aufgeben und weiter ihrem Weg durch die Westlichen Reiche folgen. Doch zumindest die Tatsache, dass ein gewaltiger, offensichtlich durch Magie beeinflusster, schwarzer Al'Mentar eine Türe bewacht, sollte hin und wieder eine tiefgründige Neugier und Fragen aufwerfen, wodurch sich die Wanderer zurück an den fragwürdigen Ort wagen...**

## Die Wanderer treffen sich...

Warum dieser Titel? Einfach: Dieses Abenteuer ist dafür gemacht, die Wanderer das erste Mal die Atmosphäre Mondagors spielend erleben zu lassen. Es ist immer ein Problem, auszufüllen, wie sich die Wanderer denn überhaupt treffen können – ja oftmals Arten solche ‚Szenerien‘, die den Sinn haben, die Wanderer zusammenzubringen, in stundenlange Farcen aus.

Sollte dies nicht das erste Abenteuer der Gruppe sein, dann kann dieser Zwischenfall (Die Sonnenburg) bei jeder gewünschten Reise mit einer Karawane in den nördlichen Waldregionen geschehen.

Warum denn nicht schlicht, einfach, zeichnend, gnadenlos – damit ein jeder der Wanderer sofort merkt, dass diese Welt kein Mitleid kennt mit Einzelgängern.

# Gefahr lauert...

„Wenn Regen fällt, nass, weich und zart, das Blatt ihn fängt, gewandt und hart – rufen Klänge, so fein und fremd und niemals gleich, dass jeglich Moment geheimnisvoll reich.

Wenn die Sonne bricht, aus Wolken hervor, den Regen vertreibt und Gräser wärmt – singen Vögel Lieder so schön und fein, dass Sinne gefangen sanft und rein.“

(Aus dem Gedicht ‚Morgenregen‘)

Wassergezeiten. Es ist feucht, kalt, in den frühen Morgenstunden hängt dicker Nebel über der Waldstrasse: Keine zehn Schritt weit reicht der Blick, in wenigen Minuten ist der Körper von feinsten Wassertröpfchen bedeckt, der Atem stösst warme Wolken aus.

„ZU DEN WAFFEN!“

„AUFWACHEN!“

Schreie zerfurchen die drückende Stille des frühen Morgens. Von einem Moment auf den anderen werden Schritte laut, rennend, stolpernd, schwere Gegenstände scheinen auf dem Boden aufzuschlagen.

„UAAAAAAAAARRH!“

Scharfes Zischen heult durch die Luft, selbst die dicken Wagenplachen können das hohe, todbringende Geräusch nicht abhalten.

„IIIIISH – DAAAR, ISHDAAR!“

Die Wanderer schlossen sich einer Handelskarawane an, die von Ilyan aus in Richtung Bryhan unterwegs ist, über 30 Wagen umfasst und eine bewaffnete Wachtruppe von fast 20 Kriegeren zur Bewachung zur Seite stehen hat – eine in Ilys ansässige Söldner-Truppe, die *Axtschwinger*. Transportiert werden Metalle und Stoffe, auch einige Truhen Staatsgelder sowie die Eigentümer eines Adligen, *Lanhaer II.*, der seinen Wohnsitz von Ilyan nach Bryhan verlegt hat.

Die Aufgabe der Wanderer: Mitbewachen der Handelsgüter und der Reisenden.

Wer auch immer zuerst reagiert – alle wachen gleichzeitig auf, da sie im gleichen Zelt schlafen – stösst draussen auf ein kaltes, unübersehbares Chaos. Bereits ein dutzend tote Körper liegen im weichen Schlamm, und ein Vorwärtskommen zu Fuss ist kraftraubend und mühsam. Von den Angreifern ist nichts zu sehen.

Der erste Wanderer, der das Zelt verlässt, kann mit einer IN-Probe versuchen, einer nahenden Gefahr auszuweichen: Gelingt es, zischt ein Pfeil an ihm vorbei in den Leib des Hintermannes – ansonsten rammt sich ein weiss gefiederter Pfeil in seinen Leib: 4W6+3 TP. Die Rüstungswirkung ist nicht massgebend – ein meisterhafter, waldelfischer Schütze sandte dieses Geschoss...

An einer Stelle der Karawane werden gerade zwei Söldner, *Tarim* und *Lelan* – zwei grossgewachsene und sehr erfahrene Veteranen, die wohl besten Kämpfer der Karawane –, von einem einzigen *Ishtar* besiegt. Der *Ishtar* kämpft mit einem langen Speer und hat erst eine halbe handvoll feiner Kratzer an seinem Leib...

Sollten die Wanderer denken, sie können gegen einen der angreifenden Elfen kämpfen, hier die Werte:

**LK 21, RW 6 | 6 | 6 | 4 | 5, INI 3**

**ATR 3, PA 3 | 7, AW 8, TW 4 (Langschwert)**

**ATR 12, PA 1 | 7, AW 8, TW 9 (Langbogen)**

**ATR 1, PA 2 | 7, AW 6, TW 1 (Dolch)**

Die Wanderer sollten schnell begreifen, dass ein Kämpfen gegen diese Gegner keinen Sinn macht. Einerseits sind es äusserst gute Krieger und andererseits ist ungewiss, wie viele von ihnen im Nebel lauern.

Diese Szenerie kann beliebig ausgespielt werden, doch muss den Wanderer bewusstwerden, dass es gegen die *Ishtar* keinen Sieg gibt und auch nichts mehr an der Karawane zu retten. Nur die Flucht bleibt.

*Lanhaer II.* stammt von einem reichen, keranischen Geschlecht ab und hat sich vor einigen Monden bei den *Al'Mashar Bryhans* verdingt. Jetzt soll er als neuer Leiter des *Bryhaner Kontors* in eben diese Stadt ziehen.

Wenn die Wanderer die Karawane aus welchen Gründen auch immer nicht den Elfen überlassen wollen, sondern mit gezückter Waffe bis zum letzten Blutstropfen die Waren und Verletzten beschützen, sollte ihnen ein schwer verletzter Söldner entgegenstolpern. Dieser Söldner, der *Keraner Heandran*, war der Führer der *Axtschwinger* und stammelt nur noch: „Weg, fliehet! Alle anderen sind tot. Weg, nun verschwindet schon, bei den Türmen von *Gor!*“

Stehlen sich die Wanderer in die Nebel davon, sind sie den Waldelfen vorerst entkommen – vorerst...

Warum sind diese Ishdar so unglaublich stark?

Es handelt sich um eine Gruppe von sehr alten und kampferfahrenen Elfen, angeführt von drei *Hütern der Lichtungen*. Diese *Hüter* sind Waldelfenkrieger uralter Geschichten, die offenbar den Elfen vertraute und magische Lichtungen bewachen: Nun, es sind nicht nur Geschichten, es ist die Wahrheit. Jahrhunderte alte Krieger, von denen die ältesten gar schon beim Sturz *Simasmuls* dabei waren...

## Die Wanderer wollen nicht fliehen?

Dies ist möglich – vor allem dann, wenn sich stolze Krieger in der Gruppe befinden, denen die Flucht – selbst vor einem derart überlegenen Gegner – Schmach bereiten würde. Ich spreche von Vasmariern, aber auch Arkwesh sind besser im Kämpfen-bis-zum-Ende als im Wegrennen, ebenso Keamor, ebenso Wemaren, ebenso ss'Kreesh...

Sollte es kommen, dass sie die Wanderer wirklich auf einen Kampf einlassen, dann sollen sie diesen haben – sie sollen auch ein dutzend der Ishdar bezwingen können – mit welcher Taktik auch immer. Aber schlussendlich werden sie an einen *Hüter der Lichtungen* geraten, und dieser wird das Blatt dann wenden, geschweige denn, es stösst noch ein zweiter dazu, dann ein dritter...

## Gefangene der Ishdar

Es ist klar, dass die Ishdar gefangene jeglicher Rassenherkunft mit Verachtung und gnadenlos behandeln. Sie zeigen keine unnötige Härte, aber erschreckende Gleichgültigkeit. Wenn Elfen unter den Gefangenen sind, werden diese nicht anders behandelt – als Zeichen, dass sie doch nichts anderes mehr sind als Menschen, normale, unfähige Menschen.

Da diese Ishdar Späher sind, angeführt von drei *Hütern der Lichtungen*, sind sie nicht daran interessiert, die Gefangenen in ihr Lager zu schaffen. Sie werden etwas anderes machen – sie werden die Gefangenen freilassen und ihnen einige Zeit Vorsprung lassen für die Flucht, nur um sie später zu jagen...

Der einzige Grund, warum die Wanderer diese Jagd überleben werden, ist, dass bei der Verfolgung die Ishdar auf andere Gegner treffen, die sie in einen harten, grausamen Kampf verwickelt: Eine kleine Horde von *Ty'El-Mokshar*.

Von dieser Konfrontation erfahren die Wanderer nichts.

Es ist wichtig, dass die Wanderer – einst in Gefangenschaft – begreifen, dass diese *Hüter der Lichtungen* brutale Kampfkraft besitzen. Sie sind wie losgelassene und ausgehungerte Bestien, die alle mit Tod strafen wollen, die ihr Gebiet betreten.

## Die Flucht

Die Flucht durch den Wald, blindlings und unausreichend ausgerüstet, muss schnell und kopflos sein – denn nur einige Momente Zögern könnte die Wanderer das Leben kosten. Schon ein Moment des Innehaltens würde zur Folge haben, dass sich eine grosse Anzahl Ishdar in ihre Nähe bewegt. Diese sind noch mit Kämpfen gebunden, die sie aber zweifelsohne gewinnen.

Während der Flucht wird der Nebel noch dichter. Wohin die Wanderer auch immer flüchten, der Weg führt sie eine Hügelflanke bergab, da die Karawane sich zum Zeitpunkt des Überfalls gerade auf einer Höhe be-

fand, und der Angriff der Ishdar aus der Richtung der Waldstrasse erfolgte.

Die Wanderer sollen wirklich spüren, was es heisst, um das eigene Leben zu rennen. Immer wieder zeigen sich Schatten schemenhaft – ob das jetzt Ishdar sind oder nur Einbildung – eine lebendige und gefährlich anmutende Schilderung soll die Wanderer auf Trab halten.

Es ist angebracht, einige Proben auf *Talente wie Akrobatik, Körperbeherrschung und Konstitution, sowie Gewandtheit* würfeln zu lassen. Sollten die Wanderer

versuchen, sich anhand von Dingen wie Mooswuchs zu orientieren, kann auch eine Probe auf *Orientierung* angesetzt werden – diese jedoch auf eine Schwierigkeit von 1 | 9. Einige gelungene Probe verrät die ungefähre Himmelsrichtung, das ist dann aber auch schon alles.

Wie lange diese Flucht dauert, sei offen. Nicht zu kurz, nicht zu lange. Sicherlich eine Spielstunde, während der die Wanderer deren letzte Kräfte mobilisieren müssen und vielleicht gar von einer drachischen Brut angegriffen werden, so z.B. ein junger Dor'Handroth:

**LK 24, RW 7 | 7 | 7 | 6 | 9, INI 1**

**ATR 4, PA 2 | 6, AW 5, TW 10 | 7 (Klauen)**

**ATR 4, PA 1 | 6, AW 3, TW 12 | 7 (Reisser)**

Sollten die Wanderer daran denken, ein langsameres Tempo einzuschlagen, so sind bald wieder schemenhafte Gestalten zu erkennen, die im etwas lichter werdenden Nebel näherkommen. Es ist wichtig, die Wanderer und deren ‚Einstellung‘ zu kennen, sodass zum Beispiel diese nicht bei zuviel Druck durch die Verfolger plötzlich die Hoffnung auf eine erfolgreiche Flucht verlieren und sich einem letzten, grausamen Kampf stellen wollen. Wäre dies der Fall, so könnten es z.B. eine kleinere Anzahl von Ishdar sein, zudem vielleicht jung, wodurch ein erstrebenswerter Sieg der

Wanderer einfach zu erklären wäre – aber dennoch natürlich an deren Blut und deren Kraft gehen sollte!

## Hat die Flucht ein Ende?

Nach Stunden des Herumirrens beginnt sich der Nebel nun ganz zu lichten, und den Wanderern zeigt sich in mehreren hundert Schritt Entfernung, am Grund der sanft aber stetig abfallenden Bergflanke die Umrisse einer Burg, die fast schon wie gemalt wirkt. Die kleine Burg wurde auf eine unnatürlich wirkende Erhöhung gebaut.

Das niedrige Plateau und die Burg darauf heben sich sanft von einer breiten Lichtung ab, die auf der Nordseite steil ansteigt und vom Wald verschluckt wird. Um die Lichtung herum steigt der Bogen immer wieder stufenweise an und ist mit Sträuchern bewachsen. Die Wurzeln der Bäume, die an vorderster Front der Lichtung trotzen, wuchern aus dem Erdreich hervor und zerfurchen den Boden.

Die Lichtung erzählt einem in *Wildnisleben* Kundigen, dass sie schon lange nicht mehr betreten wurde, auch nicht durch Wildtiere. Hohes Gras spriesst überall und ist durch Regengüsse und Winde oftmals kunstvoll zusammengelegt worden.

## Im Tal der Sonnenburg

### Das Plateau

Der Wald bildet wie eine Lichtung mit einem Durchmesser von fast 500 Schritt. In der Mitte dieser Lichtung erhebt sich ein eherner Hügel wie eine Art flaches Hochplateau. Diese Formation von flachen Felsen wächst gute 10 Schritt aus dem Boden der Lichtung. Ein kantiger, aber immerhin vier Schritt breiter Weg führt leicht steigend auf das Plateau hinauf. Die Seiten des niedrigen Hochplateaus sind mit kleinen Sträuchern bewachsen und teilen sich die spärlichen Ritzen mit Grasbüscheln, die sich zäh biegend dem sanften Wind nachgeben. Als erstes erblickt das Auge einen aussergewöhnlichen Monolith – ein Bauwerk, so fremd in dieser Gegend, wie ein Vasmarier bei einem Erntefest.

Dieses Hochplateau diente dem Magus auch als Grabstätte für seine Versuchsoffer... Bena'Tiel entführte er mit Hilfe seiner vier Chimären während seinen ersten Jahren der Forschungen dutzende Bettler und auch Reisende von Karawanen und nutzte sie als Objekte seiner runenmagischen Versuche. Diese Versuche umfassten auch Chimärenerschaffungen und Belebung von Toten – mit Hilfe von *hohen* Runen

Sollten die Wanderer – aus welchen Gründen auch immer – den Boden auf dem Plateau umwühlen, werden sie unweigerlich auf die Skelette der Toten stossen. Diese Überreste ruhen nicht Schritt-tief in der Erde, sondern können schon nach einem Spatenstich zum Vorschein gelangen. Häufig hat es kleine, etwa zwei Schritt messende und fast nicht wahrzunehmende

Aufschüttungen, die auch vom wuchernden Gras bedeckt sind: Gräber.

### Der Monolith

Der Monolith wächst aus dem Plateau und ist massiv gemauert. Am unteren Ende misst der Monolith einen Schritt, ragt dann in leicht spitz zulaufender Form gut 8 Schritt in die Höhe. Der letzte halbe Schritt des Monolithen spitzt sich zu.

Der Alte hatte bei der Kreation des Rätsels, das seine Besitztümer verbergen soll, mit Licht gearbeitet.

An der Spitze des Monolithen befindet sich in Richtung Süden eine handflächengrosse Öffnung, die jeweils oben und unten Spiegeln bedeckt ist. Diese Spiegel bündeln das Licht gerade, der direkt auf die Südost-Mauer der Burg zeigt. Dieses ‚Licht‘ ist nur dann zu erkennen, wenn man sich zur Mittagszeit innerhalb der Burg befindet und die Sonne scheint: Der Lichtfleck wandert dann über die Mauer, in den Burghof und den Innenwänden entlang zu den Dächern hinauf, um

dann im Nirgendwo zu verschwinden. Von überall her kann man das blendende Etwas erkennen.

Es ist nicht möglich, den Monolith einfach so zu erklimmen. Mit einem Wurf auf Akrobatik und Gewandtheit, jeweils auf 1 | 9, kann der zugespitzte Teil des Monoliths erklettert werden. An einem Seil ist ein Hochklettern auch ohne Proben möglich.

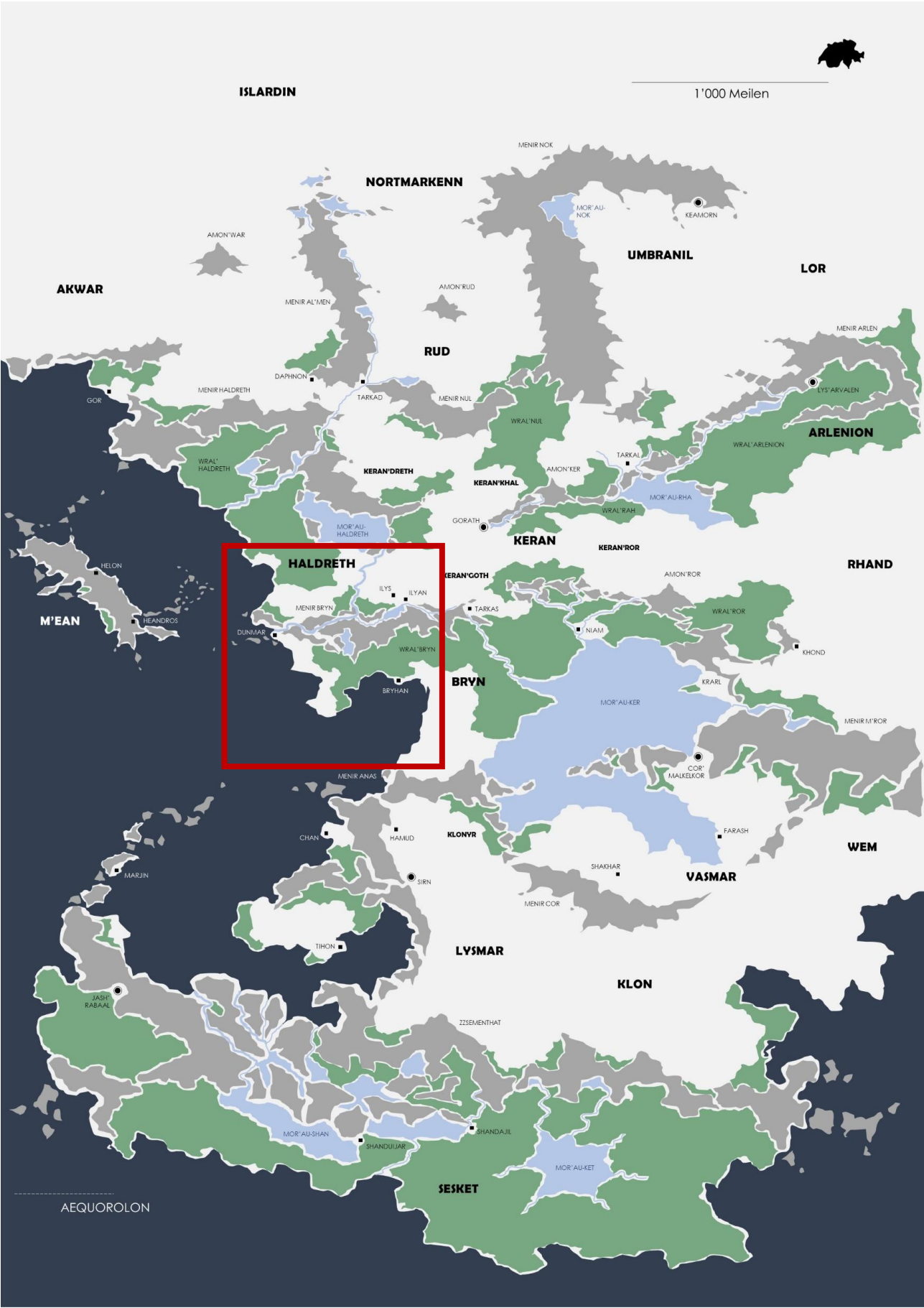
Die Spiegelflächen können mit jedem beliebigen, harten Gegenstand zerstört werden, doch ist dies wahrlich nicht anzuraten... sollte jedoch ein Wanderer auf diese unüberlegte Idee kommen, so ist es halt nicht mehr nur normales Glas, sondern durch Elementarmagie geschaffene Oberflächen direkt auf dem Stein des Monolithen – und somit nur schwerlich zu zerstören.

Die Öffnung des Kanals nach Süden und nach oben ist so geschaffen, dass das Sonnenlicht nur dann gebündelt wird, wenn das Antlitz des Gleissenden genau in der Öffnung steht – während den Feuerzeiten ist dies mittags.

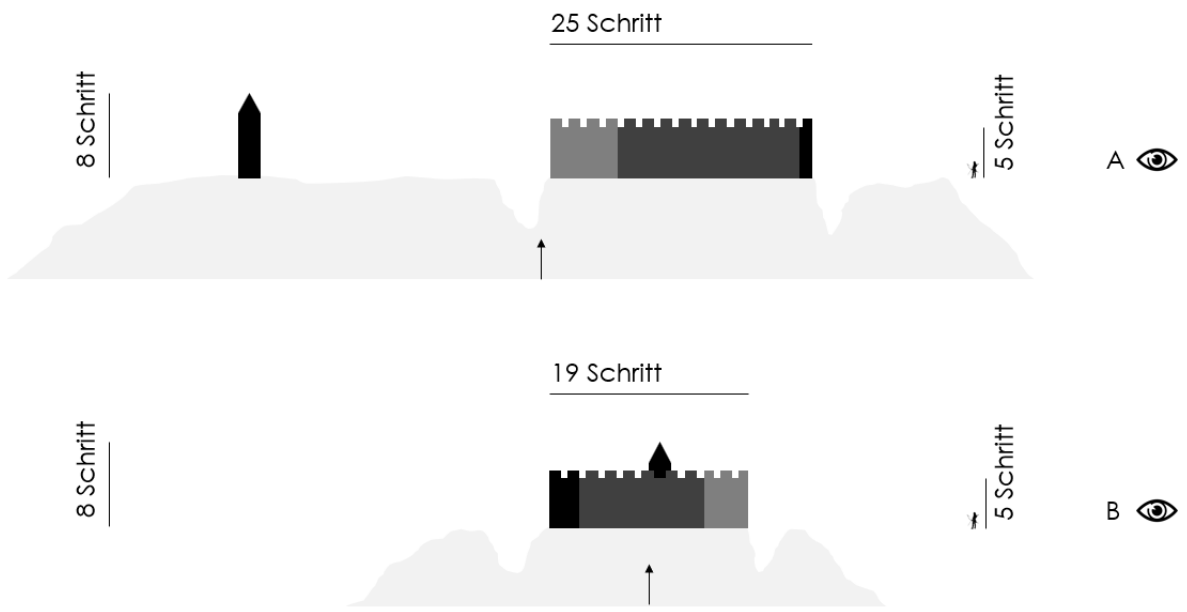
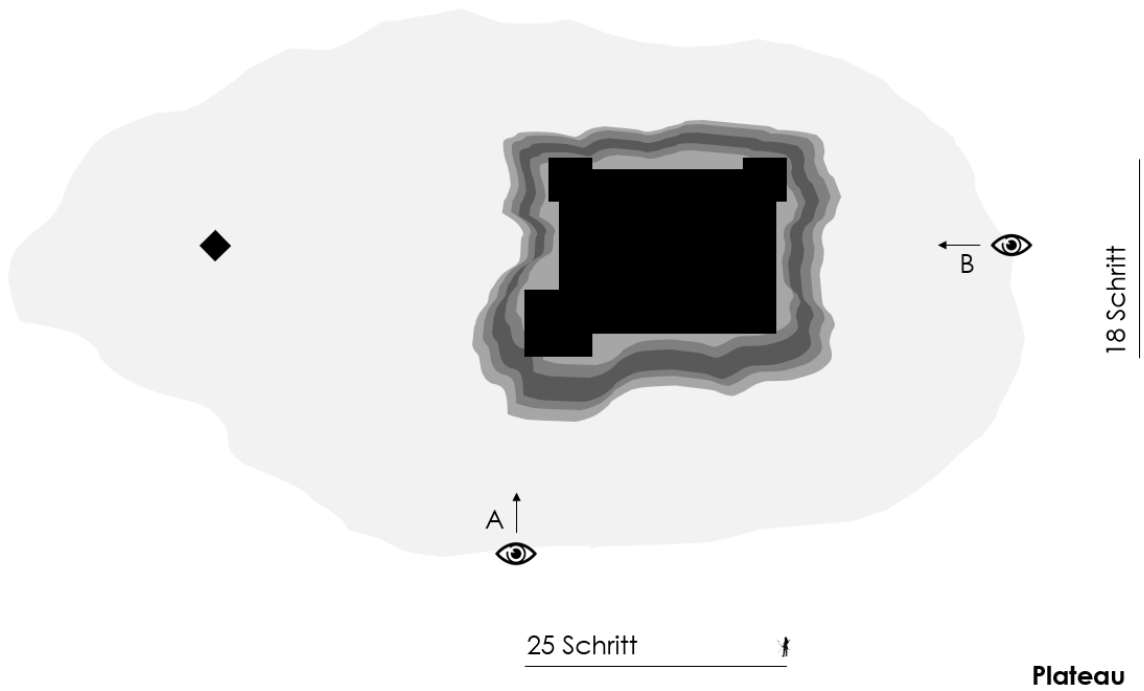
Die Sonnenburg liegt auf einem kleinen Plateau an einem nördlichen Ausläufer des Menir Wral'Bryn. Umarmt von vielen Felsarmen der nördlichen Hügelkette.



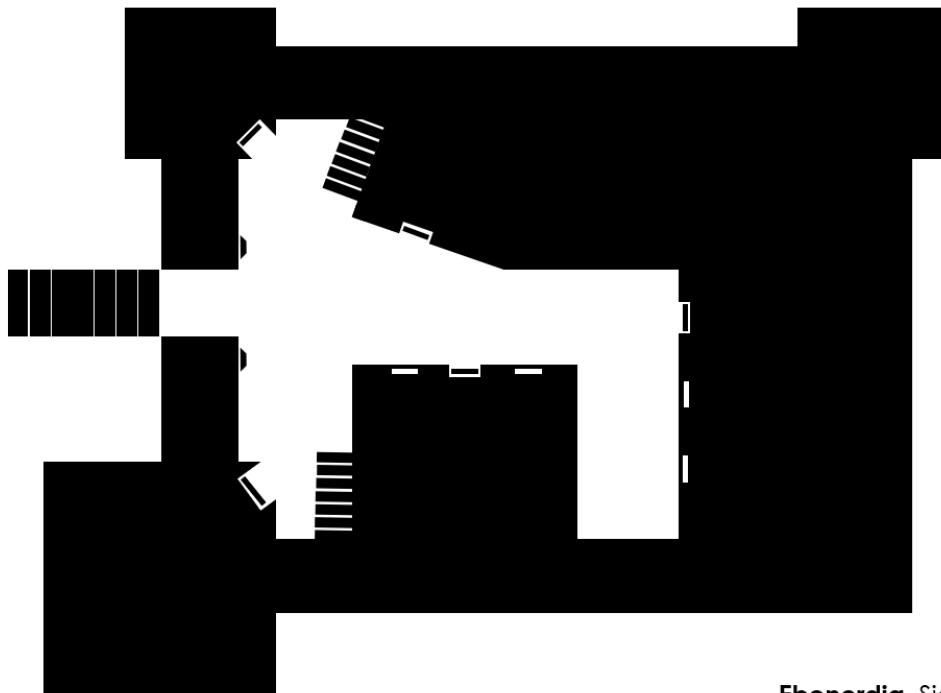
# Die Sonnenburg







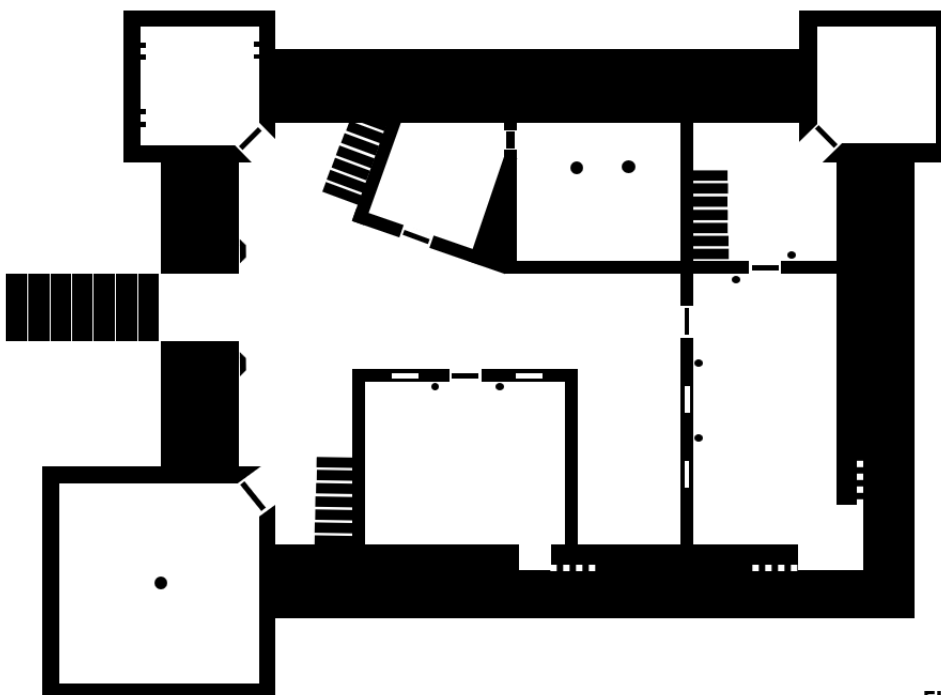
**Höhenverhältnisse & Tiefe, je heller, umso näher beim Betrachter**



5 Schritt



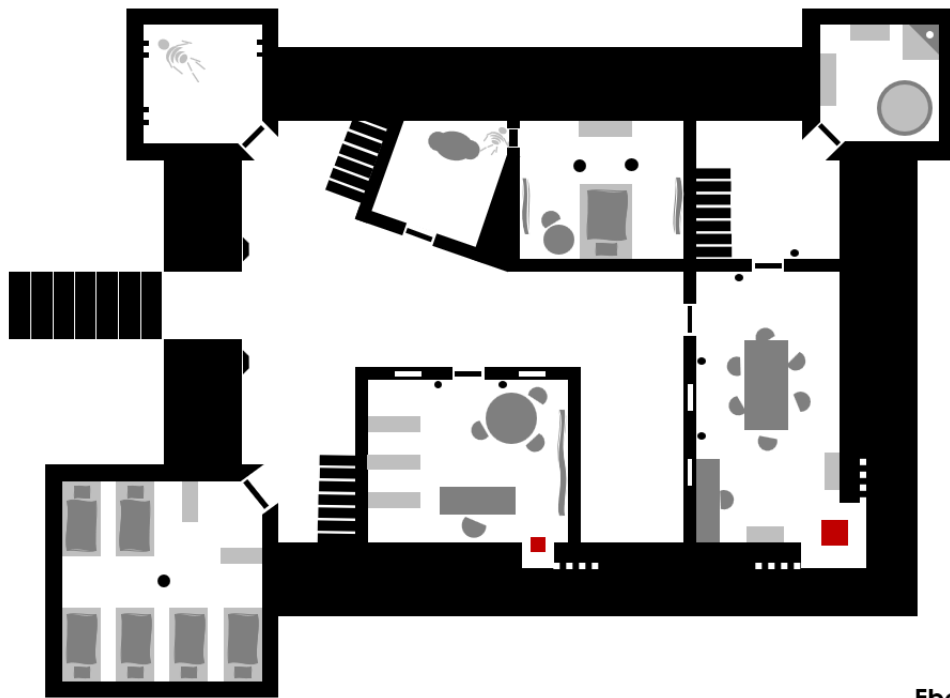
**Ebenerdig**, Sichtfeld zu Beginn



5 Schritt



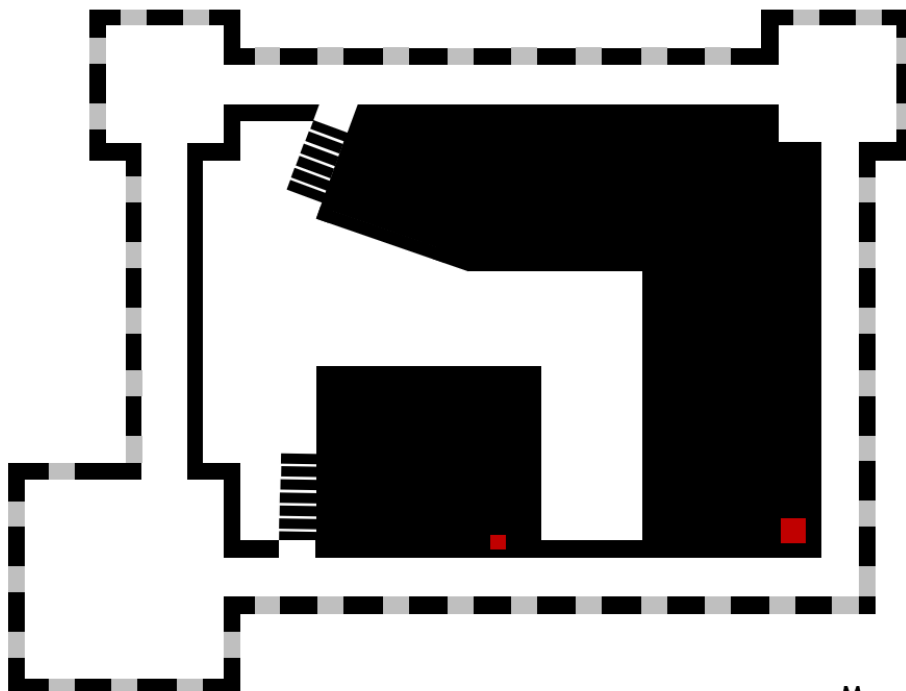
**Ebenerdig**, Umriss



5 Schritt



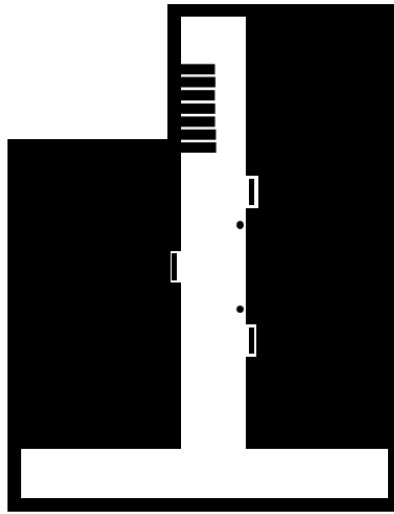
**Ebenerdig, möbliert**



5 Schritt



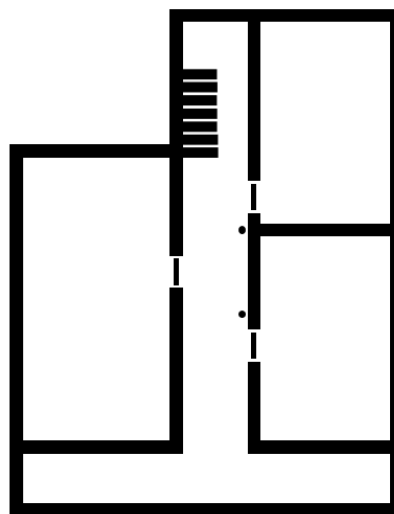
**Mauerhöhe, Wehrgang**



5 Schritt



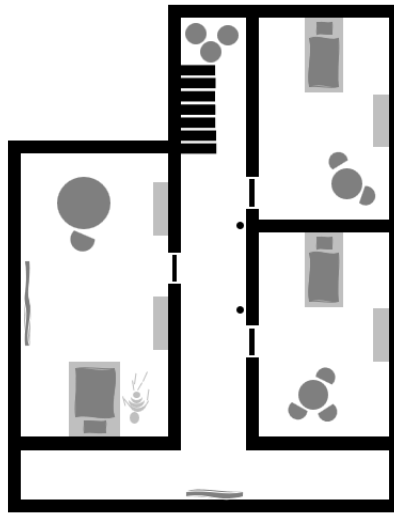
**Unterirdisch**, Sichtfeld zu Beginn



5 Schritt



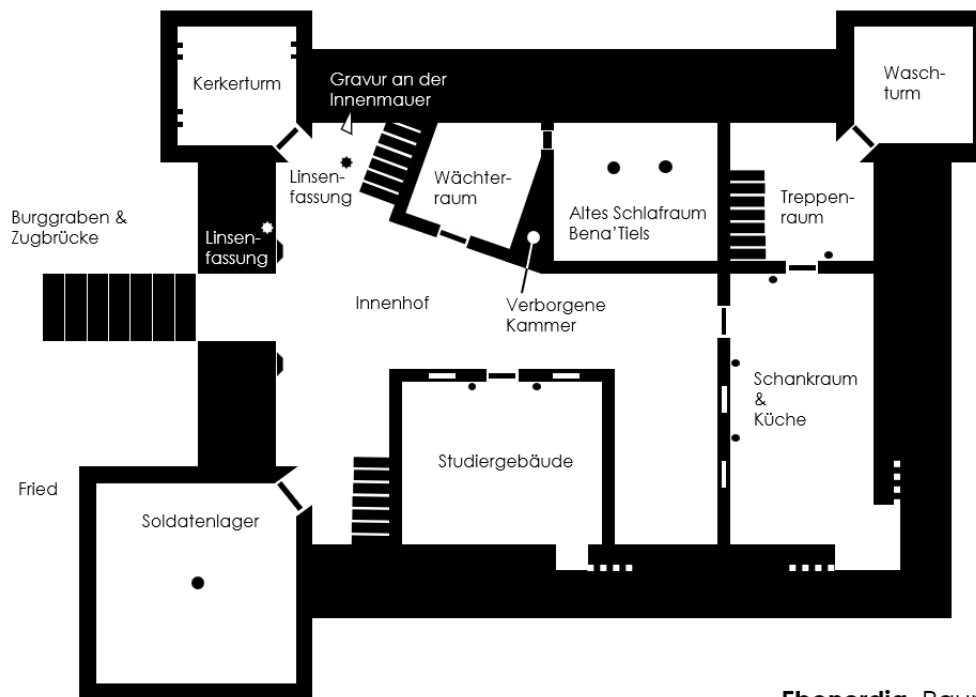
**Unterirdisch**, Umrise



5 Schritt



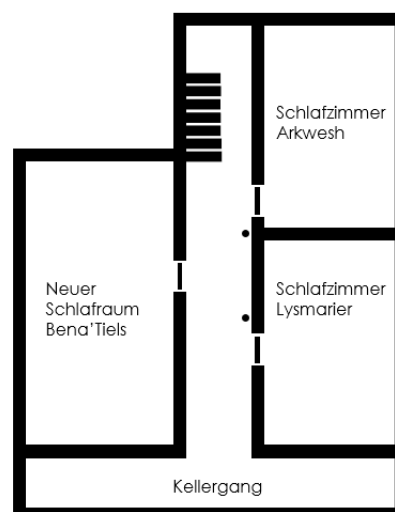
**Unterdisch**, möbliert



5 Schritt



**Ebenerdig**, Raumbezeichnungen



5 Schritt



**Unterdirdisch**, Raumbezeichnungen

## Der Schrecken der Sonnenburg

Es ist nicht einfach ein ruhiger, verlassener Ort. Es ist ein Ort des Schmerzes, des Todes und der Grausamkeit – ein Ort, der in der Wirklichkeit von gequälten Seelen heimgesucht wird.

Nicht nur die in der Sphäre N'Jar weilenden Seelen an diesem Ort verleihen ihm eine unheimliche Stimmung. Mehr noch sind es die finsternen Schatten, die des Nächtens auf den die Lichtung umgebenden Baumwipfeln ruhen und sich immer wieder näher an die Burg wagen – das Leben zu rauben, dass jetzt dort wieder zu herrschen scheint... mehr dazu unter *Die Schatten der Sonnenburg*.

## Die Sonnenburg ist durchdacht...

### Magischer Käfig

Bena'Tiels alter Schlafraum und die Totenhalle – vormals Aufenthaltsraum Bena'Tiels – waren ihm durch einen Mächtigen errichtet worden, den Bena'Tiel zu diesem Zweck manifestierte und befehligte. Das Gemäuer, Boden und Decke ist mit einem magischen Gestein versetzt, das die Kräfte aller drei Sphären abstösst – genau wie die *Sphärenmauer* mit dem Tor auf dem *Menir Anas: Anasgalruls Pforte*.

Aus diesem Grund wird jeder Versuch, das Gemäuer auf magischem Wege zu durchschreiten oder dieses mit Hilfe jeglicher Mächte zu zerstören, scheitern.

### Die Erwärmung der Burg

Die Burg wird durch die grosse, in die Eckmauer eingelassene Feuerstelle in der Küche erwärmt – die ganze Burg! Ausgehend von der Wand hinter der Feuerstelle wird die Wärme in etwa Armdicken Kanälen in alle Räume der Burg geführt. Damit alle Räume in den kalten Jahreszeiten auch angenehm warm sind, muss ungefähr fünf Tage lang mit Unmengen von Holz stark geheizt werden. Die Wärme kann dann durch wiederholtes Nutzen der Feuerstelle – durch das Kochen – aufrecht erhalten werden.

## Die Räumlichkeiten

### Burggraben & Zugbrücke

Der brackige Burggraben lädt nicht ein, hineinzufallen. Das Wasser dort unten wirkt, als ob es über Monate nicht durch Frischwasser verdünnt und aufgeklärt wurde. Die fast ganze Oberfläche des träge wogenden ‚Schleims‘ ist mit schmierigem Gewächs überwuchert. Teilweise ragen Steine aus der unappetitlichen Brühe heraus – was zeigt, dass der Wasserstand nicht allzu tief sein kann.

Der Burggraben ist jeweils ein, zwei Schritt vom Mauerwerk der Burg entfernt. Bei manchen Stellen entlang der geraden Mauerstücke ist der Graben gar bis zu vier Schritt breit. Manchmal fällt der Graben auf Seiten des Plateaus senkrecht ab, manchmal nicht einmal so steil, doch in jedem Fall gibt es auf Seiten der Burg keinen sicheren Halt, der genutzt werden könnte, um hinaufzuklettern.

Wie viele Jahre diese Zugbrücke schon nicht mehr begangen wurde ist nicht zu sagen. Die Holzplanen sind zwar faustdick und noch immer sehr stabil, doch sind diese mit einem zarten, schimmelig scheinenden Film Moos überwachsen. Selbst leichteste Belastung entlockt den vernieteten Holzbalken knisternde Geräusche.

Die Zugbrücke wird durch das rechts befindliche Drehrad gehievt, das massive Fallgitter durch das Drehrad links.

Die Zugbrücke kann problemlos das Gewicht von etwa fünf ausgewachsenen Menschen tragen. Natürlich werden die einschüchternden Töne lauter und durchdringender, doch ist dies alles, womit die Zugbrücke jemanden überhaupt abschrecken kann.

### Innenhof

Eine grosse Fläche des Burginneren wird von einem engen, trostlos wirkenden Innenhof eingenommen. Der Grund des Burghofes ist mit unförmigen, aber flachen Steinen gepflastert, zwischen denen schon an etlichen Stellen Gras und Moos wuchert. Die Wände der Anbauten, Türme und Ummauerung geben durch ihre massive Bauweise mit grossen, granitenen Brocken an –

ebenfalls unförmig gemauert, jedoch auch einigermaßen flach ausgearbeitet.

Alle Türen zu den Anbauten thronen über einem zweistufigen Aufgang und sind durch präzise gearbeitete Steinblöcke eingerahmt. Dicke Metallscharniere tragen die Eichentüren und führen diese noch heute fast geräuschlos: Ganz klar kearmorsche Arbeit.

Nahe der Friedtreppe hat es auf Bodenhöhe einen Unterarmdicken Abfluss, der Regenwasser durch die Mauer in den Burggraben befördert. Der ganze Innenhof ist zum Fried hin fast nicht spürbar abfallen, sodass das Regen- und Schmelzwasser der leicht nach innen gesenkten Gebäudedächer abfließen kann.

## Kerkerturm

Dies war der Ort, an dem Bena'Tiel die entführten Bettler oft lange verwahrte, bis er endlich Verwendung für sie fand. Nicht selten mussten Bettler diesen unangenehmen Ort für mehr als einen Monat ihr Zuhause nennen!

Der Kerkerturm ist massiv errichtet und keine Feuchtigkeit konnte eindringen – es sei denn durch die Türe. Die Gefangenen wurden immer zur Genüge mit Nahrung und Wasser versorgt, sodass sie bei Kräften blieben oder gar neue Kraft hinzugewannen – doch angekettet wurden sie alle.

Diese Kettenvorrichtung existiert noch immer: Sie befindet sich um eine Hüfte des wohl letzten Gefangenen, dessen verwesenes Skelett noch immer an der Wand lehnt und an den noch erkennbaren Metallscharnieren der gepanzerten Lederkleidung zu erkennen ist, dass es sich um einen Arkwesh handeln musste.

## Fried

Der breiteste der drei Türme ist der Fried. Die Tür zum Fried ist wie auch die anderen Aussentüren massiv.

Im Inneren des Frieds finden sich alle zwei Schritt Schiessscharten. Entlang der Mauer sind schlanke Gestelle errichtet, auf denen bündelweise verschiedene Pfeile bereitliegen. Bei den Pfeilen handelt es sich um Kurzbogen-, Langbogen- und Rüstungsbrecher-Pfeile. Ebenso Flamm-Pfeile, die jedoch kaum mehr zu gebrauchen sind.

Zwischen allen Schiessscharten sind Waffenhalterungen eingemauert. Diese Halterungen scheinen

hauptsächlich für Lanzen und Bögen gemacht zu sein, sind aber leer.

Der Boden des Fried-Daches ist, wie alle Wehrgänge und die Flächen der anderen Türme, massiv aus Stein gefertigt.

## Soldatenlager

Der untere Teil des Frieds ist eine Mischung aus Soldaten- und Waffenlager. Der Raum hat selbst keine Öffnungen nach aussen. In diesem Raum hat es Liegestätten für sechs Soldaten. Dieser Boden ist mit Holz ausgekleidet. Das Soldatenlager kann nur von innen geschlossen werden.

## Studiergebäude

Dieses kleine Gebäude verrät schnell, welche Bedeutung der eine Raum hat: Bibliothek und Studierzimmer. Dieser Raum wird von zwei mit Gittern befestigten Fenstern erhellt, zwischen denen und der Türe auch jeweils ein Fackelhalter angebracht ist.

Die Wände des Raumes sind aus massiven Steinblöcken gefertigt, der Boden aus massiven Holzbalken und das Dach wird von mächtigen Balken gesäumt, die das schräge Schindeldach tragen.

Fast zwei Schritt lange Bücherregale ragen von der rechten Wand ins Rauminnere. Fast komplett sind diese gefüllt mit Schriftbänden, Pergamentrollen, Pergamenten und allerlei Schreibutensilien: Tintenfasschen, Federkeilen, Trockenkissen. Die Jahrzehnte, in denen niemand mehr Acht gab auf die hunderten von Schriften zeichnen sich in ihnen ab.

Das Herz des Raumes ist ein grosser Studiertisch, der nahe der Rückwand steht und hinter diesem ein mit Leder gepolsterter, sehr bequemer Sessel den Raum zu überblicken scheint.

An der linken Mauerseite wird die Wand von einem 5 x 3 Schritt messenden Teppich bedeckt, der rot gerändert und fein sandbraun gehalten eine Wüstengegend mit Wolken zeigt.

Beim Teppich handelt es sich um einen fliegenden Teppich – ein äusserst mächtiges Artefakt. Ein *Ken'Drang* der Luft ist in den Teppich gebannt, und durch das Nennen des Namens *Vaeshmarajjn* kann man den Gebannten erwecken, das zu tun, was man



von ihm verlangt. Der Teppich kann bis zu 400 kg Gewicht tragen.

**Vaeshmaraijn:** Dieser Teppich war ein Geschenk eines lysmarischen Händlers an die Sehertürme als Dank für die blühenden Geschäfte und wurde dort in der Halle der Seher aufgehängt. Einer der Seher, dessen Name unbekannt ist, bannte das Elementarwesen in den Teppich und machte es dadurch zu einem der mächtigsten Elementarartefakte der Reiche. Während der *Brennenden Nächte* in Sirn im Jahr 16 n.R., als sich eine mächtige Kriegsfamilie gegen die Seher erhob, ging der Teppich verloren und fand über viele Umwege zu Bena'Tiel, der ein wahrer Meister der Aufarbeitung der Geschichte war.

Senkrecht unterhalb der Fackel rechts der Türe hat es eine Öffnung in der Steinwand. Diese rührt daher, dass einer der Steine aus der Wand entfernt wurde. Die Öffnung misst 10x10cm und hat eine Tiefe von 12 cm. Der Stein, der gleich unterhalb der Öffnung auf dem hölzernen Boden liegt, misst genaue 10x10x10cm. Hinter diesem Stein war derjenige Schlüssel versteckt, der jetzt bereits beim **Wächterraum** bei der massiven Stahl-türe am Boden liegt. Ein Gondar hatte den lockeren Stein entdeckt, diesen entfernt, den Schlüssel gefunden und angefangen, nach dem Schloss zu suchen... doch der Gewalt des Al'Mentar konnte der Gondar nichts entgegensetzen – er wurde gleich vor dem Schloss erschlagen und der Schlüssel fiel zu Boden, wo er noch heute liegt – wie auch der Körper des inzwischen verwesteten Gondar.

Unterhalb des Fackelhalters, der links von der Türe angebracht ist, ist auch einer der lose eingelegten 10x10x10cm Steinblöcke, der mit einer *Feinmotorik*-Probe auf 1 | 8 gelöst werden kann. Dahinter findet sich einer der acht Schlüssel für die Stahl-türe.

Die folgenden Schriften können in den Regalen gefunden und noch immer genutzt werden:

**Geografie:** Talent 2 – 5, Lehrwert 6. **Geografie:** Talent 4 – 9, Lehrwert 10. **Geschichte:** Talent 6 – 8, Lehrwert 5. **Sternkunde:** Talent 6 – 9, Lehrwert 6. **Magiekunde:** Talent 7 – 10, Lehrwert 8. **Pflanzenkunde:** Talent 5 – 8, Lehrwert 7. Lehrwert = Anzahl Talentwürfe.

## Wächterraum

Der grosse Raum ist gesäumt von fast zwei dutzend verwester Leichname. Kleidung, Waffen und Grösse geben einen Anhaltspunkt, welcher Rasse die Unglücklichen angehörten. Manche Körper wurden durch ein grosses Gewicht richtiggehend zermalmt.

Über alledem thront eine drei Schritt grosse, ehrene Statue mit menschenähnlichen Zügen. Zur Rechten der Statue ist eine sehr massive Türe aus Stahl zu erkennen.

Auffallend sind die Steine und Bodenplatten, mit welchen dieser Raum ausgearbeitet wurde: Wo sonst einigermaßen ebene Platten den Boden und rohgehauene Steine die Wände bilden, scheint Boden wie Wände in diesem Raum fast eben – als wären beide mit elementarer Magie geformt. Es sind keinerlei Fugen zu erkennen!

Dies war einmal die Vorhalle des eigentlichen Wohnbereiches von Bena'Tiel. Doch zu der Zeit, als er begann, seine Schätze zu verbergen, opferte er diesen Teil der Burg für seinen ‚Meisterstreich‘. Dieser gesamte Komplex (**Wächterraum, alter Schlafraum und die verborgene Kammer**) sind durch elementare Magie von einem erhaltigen Gestein umgeben, das kein Durchkommen zulässt – in keiner der Sphären! Es handelt sich bei diesem Material um das *Narsh*-Erz, ein Material, wie es nur in den Tiefen der Klon gefunden wird.

Die Statue am Ende des Raumes ist ein schwarzer Al'Mentar. Dieser wurde durch Bena'Tiels Magie gestärkt. Er ist aber nicht sofort erkennbar. Denn nicht aufgerichtet wirkt er bloss wie ein unförmiger, scharfger und kantiger, schwarzer Steinbrocken.

Erst wenn jemand schon länger im Raum ist, beginnt sich der Al'Mentar ganz langsam zu bewegen. Nach 20 ATR ist er vollkommen bewegungsfähig und greift frontal das sich am nächsten befindliche Wesen an:

**LK 72, RW 8 | 8 | 8 | 8, INI 1**

**ATR 10, AW 8, PA 3 | 6, TW 8 | 7 (Faust)**

**ATR 15, AW 4, PA 3 | 6, TW 10 | 7 (Ellbogendornen)**

Wenn die Türe genau untersucht wird, dann erlaubt eine IN-Probe auf 1 | 8 das Erkennen des in die Ecke gefallenen, ersten Schlüssels. Wird der Boden und die Fugen der Türe direkt untersucht, fällt der Schlüssel

auch ohne IN-Probe auf. Die eindrucksvolle Türe hat acht Fratzen, die irhjarrschen Albtraumwesen gleichen.

Jede dieser Fratzen kann zur Seite (rechts oder links) gewippt werden (am oberen Teil der Fratze hat es ein Drehscharnier), wodurch ein Schlüsselloch sichtbar wird – ganz klar wieder keamorsche Arbeit. Dies sind die acht Schlösser zu den acht Schlüsseln!

## Schankraum

Eine massive Tür führt hinein. Sofort fällt ein grosser, massiver Eichenholztisch ins Auge. Seine mächtigen, vier Beine stützen ihn. Rund um den Tisch stehen und liegen lehnlose, runde Hocker. Der Tisch wirkt gedeckt, was jedoch Urzeiten her ist: Zäher Staub, der der einst wohl Schimmel war, überzieht die Teller und Becher. Alles liegt in einem unheilvollen Chaos durcheinander.

Vom Eingang aus gesehen hat es linken Seite, links der Türe einen Fackelhalter, der, so scheint es, schon sehr oft genutzt wurde – die Wand und die Decke darüber sind von ranzigem Russ geschwärzt.

An der dem Eingang gegenüberliegenden Wand hängt ein Bild an einer dünnen Kette, dessen Ausmasse 1.5 x 1.5 Schritt sind. Das Bild zeigt eine Frau mittleren Alters, in einen bläulichen Umhang gekleidet und mit wallend, schwarzem Haar. Der Hintergrund des Bildes ist rot/violett gehalten, und der mit Blattgold bearbeitete Weichholzrahmen passt vorzüglich dazu. Das Blattgold blätterte schon an vielen Stellen komplett ab.

Unterhalb des Fackelhalters hat es wieder einen Stein, der nicht fest eingearbeitet ist und als Versteck von einem dieser feinen Stahlschlüssel dient. Beide Steine dieser Fackeln lassen sich mit einer *Feinmotorik*-Probe auf 1 | 8 herauslösen – auch wieder mit der Hilfe eines dünnen, festen Gegenstandes.

Das Tischgedeckte diente dem Erzmagier, in einem der längst vergangenen Winter Wärme suchende Wanderer zu verpflegen – er hatte Sie dann umgehend vergiftet, um neue Körper für seine magischen Experimente zu gewinnen. Der Magier war jedoch unvorsichtig, er infizierte sich selbst mit dem Gift, was er aber zu spät bemerkte und daraufhin tot vor seinem Bett zusammenbrach. Da seine Vergiftung langsam voranschritt, führte er weitere Experimente durch und

hatte längst diese fünf Wanderer auf der Hochebene vergraben.

Das Bild im Raum ist ein Seelenartefakt und hat NJ 4. Die Eigenart des Bildes ist, dass es ein Merker ist. Wann immer etwas sich vor den Augen des Bildes abspielt, das Bild behält dies und kann es demjenigen, in den sich die Persönlichkeit des Bildes verliebt (Charisma grösser als 5 und männlicher Keraner), durch Gedanken Austausch mitteilen. Dieser Art der Unterredung kann nur vollführt werden, wenn das Bild berührt wird und Augenkontakt besteht zwischen dem Keraner und dem Bild. Das Bild ist jedoch auch eifersüchtig. Ertappt es den Keraner mit einer anderen Frau, dann wird es sich ihm nie wieder mitteilen.

## Küche

Ein grosser, schwerer, auf breiten Steinen aufgelegter Feuerrost bildet das Herz der Koch- und Alchemie-Stube. In einer Ecke dieses Rosts hat es einen schwenkbaren Eisenarm, an dem ein mit einer Kette befestigter Kochtopf hängt. Die riesige Feuerstelle, die zugleich für die Erwärmung der Burg zuständig ist, misst über zwei Schritt breite und fast zwei Schritt nach hinten in die Mauer hinein. Oben bei der Feuerstelle verengt sich das Dach in einen Kamin, während an den Seiten der Feuerstelle die Öffnungen der Wärmekanäle auffallen.

Das Gestell links der Feuerstelle ist auf zwei der sechs Regale über und über von Reagenzgläsern bedeckt, während der Rest von Holzbehältern mit längst vertrockneten und zu Staub zerfallenen Dingen gefüllt sind.

Das Gestell in der rechten Ecke beim Tisch ist mit Tellern, Bechern und Schüsseln gefüllt und anderen Dingen, die zum Zubereiten von Mahlzeiten von Nutzen sind.

Der lange Tisch unterhalb des vergitterten Fensters diente wohl auch der Zubereitung der Speisen, während der kleine, runde Tisch gleich bei der Feuerstelle der Stammtisch des Koches gewesen sein muss.

Links vom Durchgang in den Treppenraum ragt ein Fackelhalter aus der Wand.

Aus den Reagenzien ist nichts mehr zu gewinnen. Es handelte sich um dutzende, oftmals sehr seltene

Pulver und Flüssigkeiten zur Herstellung spezieller Tinkturen und Gifte.

Unterhalb des Fackelhalters in der Säule kann mit drei erfolgreichen *Feinmotorik*-Proben auf 1|8 auch wieder einer der Steine gelöst werden. Es offenbart sich wieder ein Schlüssel.

## Treppenraum

Dieser Raum trennt den Waschturm von den anderen Räumen – um Feuchtigkeit fernzuhalten – und führt über eine steile Treppe auch in den unterirdischen Teil der Burg hinunter. Der Raum wird weder für die Lagerung von Waren noch etwas anderes benötigt und wirkt daher kahl und trostlos.

Die Wände sind wie bei den anderen Räumen ehern erbaut, mit den bereits gewohnten Steinblöcken unterschiedlicher Grösse. Da es weder Fackeln im Raum hat noch sich Personen gewöhnlich in diesem Raum aufhielten, ist er der natürlichste und weist weder viel Staub noch öligen Russ an den Wänden nach.

An der Seite der Tür ragt auch hier ein Fackelhalter aus der Wand.

## Waschturm

Die Türe in diesen Raum ist an den Rändern mit dünnem, vielschichtigem Leder gesäumt, dass keine Luft in den Waschturm gelangen kann oder keine Wärme daraus entrinnt.

Der Raum hüllt mit seinem nach Stein riechenden Geruch die Sinne ein – abgestandenes Wasser. Die Feuchtigkeit in diesem Raum ist höher und er verleiht das Gefühl, im Nebel zu stehen.

Den grössten Teil des Waschturms nimmt das Badebecken und die hölzerne Sitzfläche des Plumpsklos ein. Es riecht erstaunlicherweise nicht. Die beiden grossen Gestelle enthalten Leinen, Schnüre, Behälter mit Pülverchen und Steinen.

Dieser Raum wird während kalten Zeiten am stärksten gewärmt.

## Kellergang

Der Gang ist einigermaßen breit und 2.5 Schritt hoch gebaut. Wie im oberen Teil der Burg, sind auch hier die Wände, der Boden und die Decke mit massiven

Steinblöcken gemauert. Gleich hinter der Treppe hat es eine Lagerstätte für Fässer. Diese Fässer enthalten Öle für Lampen und womöglich auch für Brandpfeile. Das Öl nahm bereits einen sehr schlackigen Geruch an und wurde dickflüssig.

Die Mitte des Ganges wird von zweien der in dieser Burg verwendeten, massiven Fackelhalter eingenommen. Dieser Gang führt in die drei grössten Wohngemächer. Am Ende des Kellerganges winkelt dieser nach links und rechts ab.

Gegenüber der Treppe, an der Wand, hängt ein auffällig schönes Bild.

Das Öl brennt nur noch schwerlich und jeglicher Windstoss löscht allfälliges Feuer, das auf dem Öl züngelt.

Das Bild am Ende des Kellerganges ist magisch und hat NJ 3. Es zeigt die immer gleiche Szenerie, jedoch verändert sich das Wetter. In Wirklichkeit ist dieses Bild nichts anderes als ein Ebenbild dessen, was sich an genau diesem Ort abspielt – geraten Tiere in das ‚Blickfeld‘, erscheinen diese auch auf dem Bild. Das Bild verändert sich jedoch sehr träge und langsam, sodass nicht alle Bewegungen erfasst werden können und von Auge ist es unmöglich, diese Veränderungen überhaupt wahrzunehmen. Wo dieser Ort ist, kann hier nicht offenbart werden... denn bald, sehr bald wird das Bild etwas Erstaunliches zeigen...

## Schlafraum Bena'Tiels

Dieses Schlafgemach wird durch ein breites Bett, zwei Wandschränke und einen schlichten Tisch mit einem bequemen Sessel belagert. Zudem hängt an der Wand links der Türe ein grosser Teppich, der eine sich sinnlich windende Lysmarierin zeigt, die sich in rötlichen Wellen zu suhlen scheint.

Im Wandschrank sind viele verschiedene Kleider, die einem nicht sehr kräftigen Mann von ungefähr 1.70 Grösse und einem Gewicht von 60 kg und wie angegossen passen. Die Kleider nahmen bereits einen modrigen Geruch an, der auch schon im ganzen Raum hängt.

Das Bett ist eine äusserst komfortable Konstruktion, die wohl viel Gold gekostet hat. Eine weiche Matratze, auf einer dünnen, etwas federnden Holzplatte aufliegend, bietet viel Schlafkomfort. Rustikale Samtene De-

cken und ein Daunenkissen ruhen darauf – doch auch diese luxuriösen Dinge litten an ihrer Vergänglichkeit und modern vor sich hin.

Was auffällt, sobald man sich der rechten Bettseite nähert: Der verwesene Körper am Boden des Raumes. In dünne, rötlich schimmernde Seide gehüllt erstreckt sich das Skelett einer mittelgross gewachsenen Gestalt über den Boden – als wäre sie vom Bett gefallen. Der Körper ist bis auf die Robe und feinste, jetzt zerfallene Unterkleidung ungeschmückt und bereits stark verweht. Süsslich milder Duft umgibt den Leichnam.

Der Erzmagier erlag einer Vergiftung, die er sich selbst zugezogen hatte. Als unerfahrener Alchemist hatte er sich zu weit gewagt und brach, gleich bei seinem Bett, zusammen.

Der Umhang ist ein magisches Artefakt. Ihn tragend, erhöht sich das Attribut N'Jar (NJ) des Trägers um 1 Punkt. Dadurch kann auch die normale Höchstgrenze des N'Jar überschritten werden. Diese Erhöhung sollte der Träger erst dann bemerken, wenn er wirklich einmal bis an seine Grenzen geht und er merkt, dass sein Körper beim Tragen der Robe einer intensiveren Wallung widerstehen kann.

Der Tote trägt an einem dünnen Gürtel hängend eine bereits stark verwiterte Lederscheide mit einem feinen Messer. Dieses Messer sieht aus, als ob es für das Öffnen von Pergament-Siegeln genutzt werden könnte – derart fein ist es.

Die beiden Truhen sind zwar zu, doch nicht verschlossen. Sie enthalten leere Pergamentrollen, Pergamentbehälter, Siegelwachs und verschiedene Siegel – alle mit demselben Zeichen: Ein Wakir, um dessen Klinge sich ein Band windet, auf dem Münzen eingezeichnet sind: Das alte Familien-Wappen der Händlerfamilie Tiel.

### Schlafräum der Leibgarde (Arkwesh)

Bett, Wandschrank und Tisch mit zwei Hockern fanden hier ein zuhause. Alles scheint schön geordnet zu sein und verleiht eine Totenstimmung – modriger Geruch hängt auch in diesem Raum, kalt, feucht, modrig.

Dieser Raum wird mit Kerzen beleuchtet.

Dies war der Raum von einem der beiden Leibwächter Bena'Tiels – eines Arkwesh – wie man den Kleidern und leichten Rüstungen im Wandschrank ansehen kann ein wahrer Hüne. Das Alter der Sachen lässt erahnen: Weder Rüstungsteile noch Kleidungsstücke sind noch zu gebrauchen.

Im Schrank lagern ein Waffengurt für die Hüfte, ein Dolch mit Scheide, Kurzschwert mit Scheide und drei Wurfäxte mit Trageschlinge. Alles ist infolge des Alters nicht mehr verlässlich nutzbar, doch bemerkt man noch heute die traditionellen, akwarschen Verzierungen: Das Leder ist mit Metallplatten verstärkt, die Scheiden mit Pferdekopf-Schnitzereien und auch die Waffen selbst mit Pferdekopf-ähnlichen Ziselierungen.

### Schlafräum der Leibgarde (Lysmarier)

Dieser Raum scheint ein Ebenbild vom anderen Schlafräum zu sein, denn auch hier finden sich Bett, Wandschrank, Tisch und drei Hocker. Sobald die Türe zu diesem Raum geöffnet wird, dringt auch hier der Moder an die Nasen der Neugierigen.

Auch dieser Raum wird nur durch Kerzen erhellt, von denen viele komplett abgebrannte noch immer auf dem Tisch und neben dem Bett zu finden sind.

Der hier lebende Leibwächter war ein lysmarischer Bogenschütze und ebenfalls Wirker – ein äusserst fähiger Mann mit Namen *Sar'Sirbin*.

Im Wandschrank findet man viele Tuchkleider, die alle wunderschöne Verzierungen an Kragen, Ärmel und Brust aufweisen und für eine schlanke und hochgewachsene Gestalt gefertigt wurden. Die Farben dieser Tuchkleider sind weiss.

Ebenso im Schrank hat es einen langen Krümmdolch mit Scheide und einen mit Sternornamenten verzierten, schwarzen Ledergurt mit einer fein gefertigten Schnalle.

### Alter Schlafräum Bena'Tiels

Der am besten eingerichtete Raum der ganzen Burg. Sobald die gewaltige Stahltüre sich öffnet, scheint der Raum einen kraftvollen Zug frischer Luft zu nehmen – waren es doch Jahrhunderte, seit er das letzte Mal geatmet hat.

In der Mitte des Raumes tragen zwei Säulen das hier eherne Dach und flankieren das Fussende eines grossen Bettes. Der seidene Überzug scheint vom Feinsten, doch auch hier nagte die Zeit. Wie das eine Bett in den Kellerräumen ist auch dieses meisterlich gefertigt.

Das Bett wird auf der linken Seite von einem runden Tisch eingenommen, der aufgeräumt ist und einigen leeren Pergamenten, Federkeilen und längst vertrockneter Tinte in einem Fässchen Platz bietet. Auch hier säumt ein mit Leder und Polsterung ausgestaffierter Sessel den Tisch.

Der Wandschrank ist zwei Schritt hoch und massiv gebaut, mit metallenen Verschlüssen und Türgriffen. Sein dunkles Holz passt zum dunklen Rot des Bettbezuges – der vor Jahrzehnten oder Jahrhunderten eine wohl noch sattere Rotfärbung hatte.

Beide Wandteppiche im Raum haben dieselbe Grösse: 2 x 3 Schritt – und zeigen unmissverständlich Szenen aus einer grossen Stadt.

Das Wichtigste zuerst:

Hinter dem Wandteppich, der gleich rechts bei der Stahltüre aufgehängt ist, befindet sich die bewegliche Wand, die zur versteckten Kammer führt. Diese Türe ist durch nichts zu entdecken – ja selbst erfahrene, keamorsche Steinmetze können die Türe nicht entlarven.

Die Wandteppiche zeigen: Marktszene Goraths, Kampf zwischen Kriegerern vor einem alten Kastengebäude – wahrscheinlich auch Gorath und das Bildnis eines alten Mannes. Dieser alte Mann ist heute noch am Leben, ebenfalls in Gorath, und die Geschichte, warum er auf einem Wandteppich verewigt wurde, ist eine lange Geschichte, die zu erzählen ein anderes Mal geschehen soll.

In die beiden Säulen am Fusse des grossen Bettes sind auf 1.5 Schritt Höhe kleine Öffnungen eingelassen, in denen sich jeweils ein seltsames Gebilde befindet: Rundliche und faustgrosse Metallkonstruktionen mit einer Spiegelfläche. Die genauere Beschreibung zu den beiden Spiegeln werden weiter unten gegeben: *DIE SPIEGEL UND DEREN FASSUNGEN.*

## Verborgene Kammer

Klein, einfach, mit einigen Hölzernen Regalen an metallenen Ringen aufgehängt und einer gut versiegelten Truhe, die zu aber nicht geschlossen ist. Es ist sehr eng und offensichtlich, dass es klein gehalten wurde, sodass dieser Raum nicht auffällt.

Die verborgene Kammer Bena'Tiels – der Hort all seiner noch übrig gebliebenen Artefakte, Reichtümer, Schriften...

Wohl nur sehr erfahrene Wirker und Gelehrte begreifen, welche Form von Reichtum sich in diesen Dingen sammelt, doch auch für junge, ungestüme und ruhelose Wanderer findet sich hier ein wahrer Schatz, von dem zu erzählen man in zwanzig Jahren noch nicht gelangweilt ist. Die Schätze werden auf der nächsten Seite beschrieben: *Schätze der verborgenen Kammer*

## Die Schatten der Sonnenburg:

### Bena'Tiels Wächterwesen

Um die gelernten Studien und errungenen Fähigkeiten vieler Runen umzusetzen, hat Bena'Tiel sich auch auf Wege begeben, die heute nur noch wenige kennen – und über die man schon gar nicht mehr zu sprechen wagt: Chimärenerschaffung.

Über Jahrzehnte hinweg forschte der geniale Lysmarier auch im Bereich der Wesenserschaffung. Vier ‚Kinder‘ entsprangen diesen Studien und Machenschaften, Kinder der Dunkelheit, des Schreckens – die Schatten der Sonnenburg.

Bei den vier Chimären handelt es sich um wildeste Kombinationen von Wesenheiten, die jedoch alle eine Gemeinsamkeit haben: Sie sind geflügelt und intelligent. Gefährliche Gegner, vor allem, wenn sie ausgehungert und gereizt sind, und derzeit sind sie beides...

Bena'Tiel nannte alle Chimären bei einem Namen und hatte selbst sogar manchmal Schwierigkeiten, deren Wildheit zu bändigen:

## Sal

Sal ist eine Verschmelzung zwischen einem weiblichen Riesenadler, einer Keranerin und einer Löwin. Der Körper gleicht dem einer Mau'Reen, doch ist der Körper nur an Haupt, Nacken und Schultern mit Federn bedeckt, während das Gesicht sehr dem einer Wemarin gleicht und auch der Rest des Körpers mit feinem Fell überzogen ist. Sal hat gefährliche Klauen an Händen und Füssen.

**LK 24 (1.65m), WI 3, RW 6|6|6|3|6, INI 3**  
**ATR 2, PA 2|7, AW 6, TW 4 (Klauen)**

## Krokh

Krokh vereint in sich einen männlichen Riesenadler und einen Keamor. Auch er hat eine mau'reensche Anatomie, doch ist viel kleiner und wuchtiger gebaut. Seine Flügel sind auffallend bauschig, gross und der Körper sehr muskulös. Sein Körper ist mit einer uralten Schuppenrüstung gepanzert.

**LK 24 (1.25m), WI 2, RW 8|8|8|5|8, INI 2**  
**ATR 4, PA 3|6, AW 8, TW 5 (Mond)**

## Menel

Menel ist eine Kreuzung zwischen Riesenadler, Lysmarierin, Riesenschlange und Riesenspinne – die grässlichste der Vier. Die Flügel gehen in den leicht gefederten Rücken über. Nur vereinzelt finden sich gezupft wirkende Federn an Nacken und Hinterkopf. Die Haut Menels ist reptilienhaft, leicht rau und glänzend, ihr Gesicht ebenso, und ihr Mund ist unförmig verstellt und hat ein übelkeitserregendes Kauwerkzeug. Ihre Arme reichen fast bis zum Boden und sind übertrieben dürr, die Finger fast unterarmlang und spitz zulaufend. Ihr Biss ist lähmend.

**LK 30 (1.55m), WI 1, RW 7|7|7|4|7, INI 3**  
**ATR 1, PA 1|8, AW 5, TW 2 (Klauen)**  
**ATR 5, PA 1|6, AW 4, TW 4 (Biss)**  
**Biss: (KO des Opfers) Minuten nach Biss gelähmt.**

## Gaural

Gaural ist die ‚nobelste‘ Verschmelzung: Drakenyr und Lysmarier wurden hier verschmolzen. Der Körper ist sehr dürr und zäh, die Flügel membranartig und das Gesicht wirkt flach und drachisch. Die Klauen sind kurz aber schneidend scharf und eine kräftige, raue Haut ziert seinen Körper, grünschwartz. Er trägt einen Gurt mit einem schlanken, geschwungenen Schwert – wunderschön und nicht vom Zahn der Zeit angeagt.

**LK 18 (1.85m), WI 4, RW 7|7|7|4|7, INI 3**  
**ATR 1, PA 3|7, AW 9, TW 5 (Krummschwert)**

## Über das Alter der Bestien

Die Chimären wurden durch Bena'Tiel mit sehr mächtigen Runenkräften beseelt, weswegen sie zwar keinerlei Nachkommen zeugen können (zum Wohle der Wirklichkeit!), sie aber viele Jahrhunderte alt werden können.

## Beobachtet...

Die Schatten der Sonnenburg erreichen diese einige Stunden nach der Ankunft der Wanderer in den Gemäuern. Einerseits die Geräusche der Flucht, als auch Dinge wie Lichter und Bewegungen locken sie an. Überrascht und zuerst unsicher wegen der ungewohnten Gäste nähern sich die blutdürstigen Chimären vorsichtig, aber bestimmt. Zu Beginn können im klaren Mondlicht grosse Schatten auf den Wipfeln nahe gelegener Bäume gesichtet werden, nur um diese Wesen die darauf folgende Nacht schon unterhalb des Plateaus die Burg umkreisend zu erhaschen. Je länger die Wanderer in der Burg verbleiben, umso näher trauen sich die Chimären. Nach zwei Tagen – oder wenn die Wanderer das Rätsel schnell zu lösen ‚drohen‘ – schon nach einem Tag, könnte es zum ersten Angriff der Chimären kommen! Wichtig ist, dass diese durch deren Intelligenz und die tierischen Instinkte nur immer an Orten angreifen, von welchen sie auch wieder flüchten könnten.

## Die Chimären als Verbündete?

Wie am Ende des Abenteuers erwähnt, ist es durchaus denkbar, dass Wanderer, deren Einstellung eher eigennützig, etwas skrupellos oder gar böseartig ist, sich die Chimären zu Nutzen machen können.

Es ist aber auch klar, dass Wanderer nicht zusammen mit solchen Kreaturen die Reiche durchstreifen können – denn nur einmal mit diesen Wächterwesen erblickt zu werden würde heissen, durch Kriegerkasten und womöglich gar durch die *Silmarsil* gejagt zu werden!

Wenn sich Wanderer wirklich bemühen wollen, die vier Chimären für sich zu gewinnen, müssen sie akzeptieren können, dass diese Kreaturen sich entweder für immer in der Umgebung der Sonnenburg aufhalten oder sie an ein anderes, entlegenes Heim gebracht werden.

„Für sich zu gewinnen“... selbst Bena'Tiel musste oft seine Mächte einsetzen, die Vier in Schach zu halten, denn diese sind durch eigene Ideen und Triebe gesteuert und lassen sich nicht einfach in „Ketten legen“ und befehligen. Was aber hilft, ist eine skrupellose, dunkle Gesinnung – denn genau so fühlen und denken auch die Chimären.

Der Anführer der Vier ist *Gaural*, der auch der intelligenteste ist. Wenn die anderen Chimären ohne nachzudenken Reisende töten und sich an ihnen laben, denkt *Gaural* oft auch an die Konsequenzen und weiss nicht selten den Hunger der Bestien gar mit Worten zu stillen.

Das Angebot der Wanderer müsste *Gaural* verständlich machen, dass sie keine Handlanger, Diener oder Gefangene wären, keine herkömmlichen Wächter oder Söldner. Die Wanderer müssten *Gaural* davon überzeugen können, dass sie weiterhin die Herren ihrer selbst sind, die Wanderer sie aber von Zeit zu Zeit um Hilfe bitten können. Gegen gute Rüstung und neue Waffen, vor allem aber Schmuck für die beiden weiblichen Chimären, werden diese sich auch mit ihrem Blut für die Wünsche der Wanderer einsetzen!

# Schätze der verborgenen Kammer

## Münzen & Edelgestein

In Goldmünzen hat Bena'Tiel 200 GM in *Sternenmünzen*, der Währung des lysmarischen Reiches. In kleinen Schatullen befinden sich 500 GM in Saphiren, Smaragden und Rubinen. Alles zusammen nicht viel, denn dies sollten nur eiserne Reserven sein – mit dem Verkauf der Artefakte in diesem kleinen Raum könnte er ein Vielfaches ohne Probleme in kürzester Zeit beschaffen.

Es handelt sich bei den Münzen um die Goldprägungen.

## Schriften

Folgende Schriften hat Bena'Tiel hier verwahrt – nicht, weil er das Wissen daraus nicht brauchen könnte, sondern weil er diese Schriften in- und auswendig kennt und sie somit nicht mehr benötigt:

### Ehn Glar'Sin (Enzyklopädie „Glitzernde Hüllen“)

Abhandlung zur Rune *Sphäre* von Hajjin'Sar'Mahodum. Die herausragendste Schrift zur Erlernung der Zusammenhänge der Sphären und eine bisher ungesehene Behandlung der diesseitigen Welt, der Wirklichkeit. Min. 6, Max. 10, Lehrwert 30. Zudem 10 Würfe auf *Magiekunde* und *Sphärenkunde*.

### Ehn Maj'Srath (Enzyklopädie „Tausendkörper“)

Detaillierteste, bekannte Schrift zur Sphäre *Verwandlung*. Dieser Band befasst sich vollumfänglich mit allen Aspekten der Verwandlung von lebendigen Wesenheiten. Min. 5, Max. 8, Lehrwert 25. Zudem 10 Würfe auf *Kreaturenkunde*.

## Artefakte

Bena'Tiel war vor allem ein Meister der Artefaktherstellung. Sein Wissen in der Verwandlung und der Sphärenkunde ermöglichte es ihm, einzigartige Artefakte zu erschaffen:

### Rubinener Handschuh

Ein mit sanftem, hellem Leder genähter und fein gefutterter Handschuh, der bis zur Mitte des Unterarmes reicht. Die Finger, der Handrücken und in gewundenen Mustern gehalten auch der Unterarmteil sind mit kleinen Rubinen in goldener Fassung geschmückt. Der Handschuh ermöglicht es dem Träger, Magie zu spüren. Es ist auch abhängig vom N'Jar des Trägers, wie intensiv er die Magie spührt: Hierbei gelten dieselben Regeln wie bei der magischen Gabe der *Gondar*.

### Gestaltenfessler

Der aus feinen, metallenen Ringen gefertigte Gurt hat eine schlichte, runde Schnalle, auf der keinerlei Verzierung zu finden ist. Der Gurt wirkt die Kraft *Gestaltenwandlung* der Rune *Verwandlung*. Damit die Kraft wirkt, muss der Gurt getragen werden und die Schnalle geschlossen sein. Es gibt nur einen Einlass für die Nadel, um ihn zu schliessen. Somit können dicke oder übergrosse, extrem dünne oder kleine Wesen den Gurt nicht tragen.

### Seelensucher

Der Seelensucher ist eine Kriegsmaske, die den Kopf oberhalb und hinten mit dickem und das Gesicht mit gehärtetem Leder schützt, das auf Stirn- und Nasenhöhe mit fingernagelgrossen, metallenen Nieten verstärkt ist. Die Seite des Kopfes ist durch weiches Leder verdeckt, welches sich zu Bündeln verdreht und mit dessen Hilfe die Maske am Hinterkopf über dem herabfallenden dicken Leder zusammengebunden werden kann. Die Maske liegt auf den Wangenknochen und der Nase auf. Das Leder ist schwarz und äusserst robust, gefertigt aus der Haut eines *Kashirgan*. Die Maske hat keine Augenöffnungen, denn beim Tragen dieser scheint sie dem Träger unsichtbar zu werden – er kann sehen, als ob er sie nicht tragen würde. Der Blick durch diese Maske offenbart auf eine Distanz von NJ des Trägers x 20 Schritt noch in der Wirklichkeit befindliche Seelen, Cjarar und Elementarwesen. Als Rüstung schützt er +1|-|+1|-|- und hindert für 1.



# Des Rätsels Lösung

## Beste Lösungsweg?

Der optimale Lösungsweg ist folgender:

### Schritt 1

Die Wanderer sollten den erst kürzlich erschlagenen Gondar im Wächterraum finden und augenblicklich auch den Schlüssel bei der stählernen Türe – die ja wegen der Erscheinung einiges Interesse wecken sollte! Aber auch der Schlüssel sieht zu aufregend auf, als dass man ihn einfach liegen lassen sollte.

### Schritt 2

Die Wanderer werden beim Durchsuchen der Räume herausfinden, dass ein Würfelstein aus der Wand herausgelöst wurde und ein zweiter festsetzt. Durch das Ausmessen der Dimensionen sollte jedem klar werden, dass diese Steine etwas verbergen könnten: Die Schlüssel etwa? Genau!

### Schritt 3

Die Wanderer werden alle acht Schlüssel finden, die stählerne Türe öffnen und im hinteren Raum dann die beiden Linsen in den Säuleneinlassungen finden.

### Schritt 4

Entweder schon zu Beginn, zwischendurch oder jetzt im Nachhinein sollten die Fassungen auf der Mauer und im Boden entdeckt werden – diejenige Fassung im Innenhof, wenn die richtige Linse oben auf der Mauer platziert wird.

### Schritt 5

Die Linsen platziert, machen sie auf die Gravur im Granit aufmerksam: Die dreieckige Form der versteckten Kammer. Dies ist der letzte Schritt, der auch sehr viel Zeit in Anspruch nehmen könnte: Das Finden der Kammer und das Aufstöbern der perfekten und sonst unaufspürbaren Geheimwand.

### Achtung!

Der Monolith wirft nur einmal täglich, zur Mittagszeit, das Licht in Richtung der Linse auf der Mauer.

## Wichtiges zur Lösung des Rätsels

### Die Fackelhalter und die ‚Würfelsteine‘

Die Fackelhalter sind massive, eiserne Fassungen, in denen eine grosse Menge an Kohle und Öl aufgefüllt werden kann und damit für mehrere Tage Licht gibt. Eine solche Fassung ist in Halbkreisform in der Wand verankert und hat einen Durchmesser von 30 cm. Vom unteren Ende – einem zugespitzten Dorn, der bis an die Wand reicht, bis hin zum oberen Rand der Fassung, der mit Nieten verstärkt ist, misst eine solche Fassung 60 cm. Der obere Rand der Fassung befindet sich auf einer Höhe von 2 Schritt.

Unterhalb eines jeden Fackelhalters – manchmal direkt unterhalb des Dorns, manchmal etwas seitlich und fast am Boden, sind kleine Steine im Mauerwerk eingelassen. Diese Würfelsteine haben die folgenden Ausmasse: 10cm x 10cm x 10cm. Auf einer Seite sind sie grob behauen – das ist diejenige Seite, die nach aussen ragt –, die anderen Seiten sind spiegelglatt.

Die Öffnungen, in denen die Würfelsteine ruhen, misst 10cm x 10cm x 12cm. Diese 2cm benötigt es, um den Schlüssel der Länge nach in die Öffnung zu legen und den Würfelstein genau einzupassen. Dadurch verschieben sich die Würfelsteine nicht nach innen, wenn man sie drückt.

Die Würfelsteine fallen auf, weil es in der ganzen Burg sonst keine einzigen Steine dieser geringen Ausmasse bei der Errichtung von Boden, Mauern und Decke zu sehen gibt. Die kleinsten Steine messen zwischen 20 cm - 30 cm Breite und 15 - 30 cm Höhe.

Ein solcher Stein ist herauslösbar mit etwas sehr Feinem: z.B. einem normalen Küchenmesser (Dolch ist zu massiv wegen des Schliffs). Um den Stein mit diesem Hilfsmittel herauszulösen ist eine Probe auf *Feinmotorik* zu bestehen – auf eine Schwierigkeit von 1 | 9. Sollte diese Probe misslingen, kann es dazu kommen, dass die Steine verklemmen. Dies geschieht, wenn der Erfolg nicht einmal eine 1 | 6 erreicht hätte. Um einen verklemmten Stein zu lösen, muss dieser zuerst wieder mit einer stumpfen Wuchtwaaffe oder etwas anderem, schweren, zurück in die Öffnung geschlagen werden. Bei der nächsten Probe jedoch ist diese um +1 | - erschwert. Sollte diese

wieder misslingen, wiederholt sich das Ganze, usw.! Dies kann dazu führen, dass man mit sanfter Vorgehensweise den Stein nicht mehr lösen kann. Dann hilft nur noch Magie oder brachiale Gewalt – doch mit weniger als einem Donnerkeil- oder Schmiedehammer kann man diesem Granit nicht beikommen.

### **Die Spiegel und deren Fassungen**

Die Spiegel haben auf der Unterseite jeweils metallene ‚Auswüchse‘, durch welche sie in beide Fassungen passen. Jeder Spiegel ist jedoch für eine der Fassungen gedacht, damit der Sonnenstrahl des Monolithen auch wirklich auf die Gravur geleitet wird. Fügt man den falschen Spiegel in die Fassung auf der Mauer, wird das Licht gen Himmel umgeleitet.

Derjenige Spiegel, dessen Spiegelfläche nach unten zeigt, gehört auf die Fassung der Mauer. Derjenige Spiegel mit der Spiegelfläche nach oben muss in die Fassung im Innenhof gelegt werden. Das reflektierte Sonnenlicht des Monolithen trifft dann auf die Mauer, von dort wird es nach unten geworfen und trifft dort auf den zweiten Spiegel, der das Licht ins Herz der Gravur reflektiert – für einen kurzen Moment, jeweils zur Mittagszeit.

Die Fassungen müssen zuerst gefunden werden – was nicht einfach ist. Das Metall ist aufgeraut und deshalb glänzt es nicht. Und eine einen halben Finger durchmessende ‚Münze‘ auf ehernem Boden zu finden, auf dem sich seit Jahrzehnten Schmutz sammelt, ist nicht einfach. Deshalb: Nur durch den Lichtfleck, reflektiert durch den Monolithen, finden die Wanderer die Fassung auf der Mauer. Und nur durch das Einfügen der korrekten Linse in der Mauer-Fassung finden sie dann die Fassung im Innenhof.

### **Die Gravur der versteckten Kammer**

Die an der Gebäudewand eingemeisselte Gravur fällt nicht auf, sofern nicht genau die ganze Wand untersucht wird. Die Gravur zeigt die Form der verborgenen Kammer, mit der kürzesten Seite nach unten:



Diese Form war Bena'Tiels 'Genie' Hinweis genug, um zu wissen, wo sich die verborgene Kammer befindet. Denn: Wer die Burg, alle Ausmasse und die Mauerkonstruktionen und Winkel studiert und notiert, wird unweigerlich auf diese Form stossen.

Bleibt zu hoffen, dass die Wanderer dies auch herausfinden...

### **Wie kann den Wanderern geholfen werden?**

Sollten die Wanderer Probleme haben, die Logik des Rätsels zu erfassen, sollten keine unnatürlichen und herangezogen wirkenden Hilfestellungen geboten werden. Der Preis dieses Abenteuers ist, so hart es klingen mag, entweder die Mühen, das Glück, die Anstrengungen wert, oder aber gewisse Szenen aus der Burg wollen und wollen den Geist der Wanderer nicht verlassen... zu viele unruhige Nächte und sie werden die Sonnenburg wieder heimsuchen.

Deshalb: Hart bleiben – das Ziel muss nicht unbedingt beim ersten Besuch dieses Ortes erreicht werden. Und sowieso: Die Belohnung ist derart hoch, dass sie sich verdient werden muss.

### **Was, wenn die Wanderer die Burg vorzeitig wieder verlassen wollen?**

Die klügste Chimäre, Gaural, wird sich den Wanderern als intelligent zeigen und mit ihnen sprechen. Er wird darum bitten, dass die Wanderer in der Burg in den alten Gemächern des verstorbenen Wirkers ein Artefakt für ihn suchen und finden: Den «Gestaltenfesseln». Denn nur durch dieses Artefakt können die Chimären sich bspw. in Burgfesten zeigen und wichtige Dinge besorgen, die sie benötigen.

Wer weiss, vielleicht erweichen sich die Wanderer, den Schicksalswesen zu helfen.

# Und nun? (Nach dem Abenteuer)

## Wohin mit all den Schätzen?

Was nehmen die Wanderer schlussendlich mit? Wenn sie auch die Bilder mitnehmen (mit dem Handschuh haben sie ja die Möglichkeit, alles auf Magie zu untersuchen!) und den grossen Wandteppich, dann fallen sie schlichtweg auf. Wer würde nicht nachdenklich werden, wenn er Wanderer erblickt, die aus der Wildnis kommend, ohne Karawane und Reittiere, voll bepackt mit wirklich wundervollen Dingen? Die Garde einer Stadt oder Burgfeste mag es nicht kümmern, doch ein jeder Händler und Langfinger wird hier ein gutes Geschäft, respektive reiche Beute wittern.

Der ganze Schatz ist in der Lage, die Wanderer in ernste Schwierigkeiten zu bringen. Schon die Tatsache, dass sie offensichtlich Artefakte mit sich schleppen (ein jeder Gondar könnte beim Vorbeigehen einen schnellen Griff wagen oder ein Wirker N'Jars mit gewissen Fähigkeiten dem Geheimnis auf die Spur kommen. Händler werden durch die Herrlichkeit und Ausgefallenheit der Dinge aufmerksam...

Deshalb sollten die Wanderer zumindest die Artefakte des ‚Schatzes‘ gut verbergen!

Die Schriften dürften für die Wanderer für lange Zeit unbrauchbar bleiben – deshalb ist ein Verkaufen das einträglichste Geschäft. Natürlich können diese Bücher auch gehortet werden, denn immerhin sind sie fast unbezahlbar. Sollten die Wanderer vorhaben, die Schriften an eine Bibliothek oder eine Wirkergilde zu verkaufen, können sie dadurch ‚vorerst‘ reich werden, sie werden sich aber auch die Neugier der Wirker auf sich ziehen... „*Woher haben Wanderer solche Besitztümer?*“. Vor allem, wenn keiner der Wanderer offensichtlich ein Wirker ist, könnten sie sich gar die Missgunst einflussreicher ‚verdienen‘ – denn diese wären überzogen davon, dass die Wanderer die Bücher gestohlen haben oder gar Intrige und Verrat diese Schriften zu Tage gebracht haben. Natürlich würde kein Wirker, so ehrlich er auch sonst sein mag, das Erwerben dieser Schriften ablehnen, denn immerhin sind es die handschriftlichen Originale von einem der grössten Wirker aller Zeitalter.

Was die Wanderer auch immer machen mit den Schätzen – ob sie angeben, sich zurückhaltend und unaufmerksam verhalten, schnell alles zu Gold machen wollen oder die Artefakte für sich selbst nutzen: Die Umwelt regiert auf alles – manchmal schneller und härter als den Wanderern lieb sein mag.

Ja selbst das vorsichtige ‚Sich-in-der-Wildnis-einer-Karawane-anschiessen‘, um so mit all den Schätzen in die nächste Stadt zu gelangen und kein Aufsehen zu erregen, erregt doch immerhin die Neugier und wahrlich auch ‚Gier‘ des Händlers, der der Patron der Karawane ist, oder aber der Krieger, die die Karawane bewachen. Vielleicht ist auch ein Reisender in gerade dieser Karawane, der nur zu gerne wissen würde, was denn diese Wandernden mit sich durch die Wildnis schleppen.

Viele Möglichkeiten, die Errungenschaft der Wanderer für neue Abenteuer zu nutzen – Möglichkeiten, die ausgeschöpft werden sollen!

## Ein neues Heim

Wie wäre es, wenn die Wanderer sich die Sonnenburg zu deren eigenem Heim machen würden? Natürlich... die vier ‚Kinder‘ Bena'Tiels sollten vorher für immer vertrieben oder getötet werden, denn sonst könnte diese Unachtsamkeit den Wanderern das Leben kosten.

Sollten die Wanderer dies als Nützlich ansehen, dann könnten sie gar versuchen, die Chimären für sich zu gewinnen und somit erreichen, dass diese Kreaturen für die Wanderer Überfälle machen oder auch in Kämpfen beistehen. Ja für eher von der ‚bösen Seite‘ umgarnen Wanderer wäre das eine einmalige Gelegenheit, sich ein kleines Reich aufzubauen, in das so schnell niemand eindringen wird! Mehr dazu gibt es auf Seite 12 – *DIE CHIMÄREN ALS VERBÜNDETE?*