

### Stichworte zum Abenteuer:

Verfolgung eines Besessenen durch das Nebelmoor und Wiederentdecken einer alten Magier-Akademie

### Komplexität (Meister/Spieler):

leicht/leicht

### Erfahrung (Helden):

unerfahren

### Ort und Zeit:

Donnerbach und Nebelmoor, in neuerer Zeit

### Das Abenteuer:

Die Helden werden angeworben einen weggelaufenen Magier zu suchen.

Auf dem Weg entdecken sie die aufgelöste Akademie der Geisteskraft und Hellscherei und können eine Bedrohung durch eine Schwarzmagierin abwenden.

Dabei können sie die Umstände der Akademie-Auflösung erfahren.

### Die Helden:

Geeignet für alle unerfahrenen Helden, welche sich in Weiden frei bewegen können (also für Orks, Goblins und Achaz ungeeignet). Es sollte mindestens ein Natur-erfahrener Held dabei sein, um die anspruchsvolle Reise durch das Nebelmoor zu überstehen.

### Was bisher geschah:

Die Magierin Daria Fidian konnte während ihrer Forschungen in den schwarzen Landen einige Gerüchte über eine vergessene Akademie aufspüren, welche von Rohal persönlich wegen ihrer Verstöße geschlossen wurde.

Um Näheres herauszufinden, beschliesst sie die Gerüchte zu verfolgen und kann sie auf das Nebelmoor eingrenzen.

Sie betritt die verfallene Akademie und stößt auf mehrere Fallen und den Geist von Firmmar, welcher sie zu vertreiben versucht.

Um in Ruhe die Geheimnisse der Ruine zu erkunden, spricht sie einen Geisterbann und bannt Firmmar so aus dem Gebiet der Akademie.

Firmmar's Geist versucht verzweifelt die Akademie zu betreten und macht sich auf die Suche nach einem geeigneten Medium, welches die Bannkraft überwinden kann.

Seine Suche führt ihn nach Donnerbach an die Akademie der elfischen Verständigung und natürlichen Heilung, wo er den schlafenden Rondril Keres besetzt.

### Einleitung:

Um die Helden nach Donnerbach zu führen, bieten sich folgende Möglichkeiten an:

- Pilgerfahrt an die Donnerfälle
- Botendienst für die Rondra-Kirche/Anconiten/Magierakademie/Draconiter
- Begleitung eines Adligen zum Orakel
- Handel mit Pelzen/Elfenwaren

Die Helden sollten Donnerbach zur Abendstunde erreichen. Sie haben dann den Abend und die folgende Nacht Zeit, um Donnerbach zu erkunden und ggf. ihre Aufgaben zu erfüllen.

### Die Krux mit der richtigen Zeit:

Nachfolgend gehen wir davon aus, dass die Helden Donnerbach um 20.30 Uhr erreichen.

Sollten sie wider Erwarten zu einer anderen Zeit aufschlagen, lassen sich sämtliche Zeitpunkte beliebig verschieben. Sie sollten allerdings überlegen, warum Rondril zur entsprechenden Uhrzeit schlafen geht.

### In grauer Vorzeit:

**280 BF:** Ein Meteor stürzt in die Nebelsümpfe, ein Magier (Drachwill von Bärenruh) beobachtet den Sturz und sucht den Meteor. Im Einschlagskrater verarbeitet er den noch glühenden Stahlbrocken zu einem Schwarzen Auge.

**281 BF:** Zum Schutz des Schwarzen Auges erbaut Drachwill mithilfe von Elementaren den späteren Bibliotheks-Turm.

**nach 281 BF:** Um aus der Not der Abgeschiedenheit eine Tugend zu machen, sammelt Drachwill weitere Magier um sich und errichtet mehrere Gebäude, um seine Studien am Schwarzen Auge mit Unterstützung fortzuführen.

**300 BF:** Die Anlage ist bereits soweit gewachsen, dass die Große Magiergilde der Gründung der "Akademie der Geisteskraft und Hellscherei" zustimmt. Fortan können begierige Schüler dort die Kunst der Beherrschung und Hellscherei erlernen.

**bis 541 BF:** Viele Schwarzmagier studieren in der abgelegenen Akademie und genießen fernab aller Kontrollorgane vollkommene Forschungsfreiheit.

**Tsa 541 BF:** Ein machtgieriger Schüler (Firmmar Nordfalk) nutzt heimlich das Schwarze Auge, um Herdan von Weidenau (Herzog von Weiden) zu korrumpieren. Sein Treiben wird vom herzoglichen Schutzmagier (Gerwulf von Mittenberge) erkannt und Gerwulf beginnt Nachforschungen in Richtung Akademie.

**Phex 541 BF:** Der Akademieleiter erkennt die Umtriebe von Firmmar und bestraft ihn für seine Unachtsamkeit. Fortan soll Firmmar das schwarze Auge um jeden Preis vor Missbrauch schützen, auch über seinen Tod hinaus.

**Peraine 541 BF:** Gerwulf kann die Beherrschungsmagie bis zur Akademie zurückverfolgen und verständigt Rohal den Weisen.

**Praios 542 BF:** Rohal persönlich untersucht die Akademie und beschliesst diesen Sündenpfuhl zu schliessen. Jede Person, die fortan das Gelände betritt wird unter Reichsacht gestellt.

**542 BF:** Rohal gründet das Seminar der elfischen Verständigung und natürlichen Heilung zu Donnerbach um die Magier der Akademie aufzufangen und beobachten zu lassen.

### Das schwarze Auge

#### Aussehen:

tiefschwarz

Kugelförmig  $\varnothing$  2,5 Spann/ 0,5 Schritt, fixiert im ehem. Krater oben eine Mulde

#### Magie:

Wenn ein Beherrschungsfokus (Haare, pers. Gegenstände, ...) in die Mulde gelegt wird, können mehrere Zauber auf unbegrenzte Entfernung durchgeführt werden:

-Hellsichtmagie:

- Blick durch fremde Augen
- Blick in die Gedanken
- Blick in die Vergangenheit

-Beherrschungsmagie:

- Große Gier
- Herr über das Tierreich
- Imperavi Handlungszwang
- Zauberzwang

Die Anwendung des Auges bedarf viel Übung und die Kenntnis der entsprechenden Zauber.

Der Beherrschungsfokus wird dabei vollständig verbrannt.

Folgende Szene findet nördlich von Donnerbach auf der Ost-West-Strasse vor dem Heleonstor statt.  
Achten sie darauf, dass die Helden noch nicht vom Ost-West-Weg Richtung Heleonstor gegangen sind.

### Vorlesetext:

Schon von Weitem könnt ihr ein Grollen hören, was beim Näherkommen eure Knochen erzittern lässt:  
Die nahenden Donnerfälle...  
Donnerbach ist nicht mehr weit entfernt.  
Je näher ihr kommt, um so beeindruckender ist die Geräuschkulisse und auch das Panorama lässt euch für einen Augenblick schwärmen.

Ein leichter Dunstnebel liegt über der Stadt am finstren Neunaugensee mit ihren Holzhäusern.  
An den See schmiegen sich die Pfahlbauten der Auelfen und auf der Klippe über den Donnerfällen thront die mächtige Burg Donnerhall.

Ihr freut euch bereits über ein warmes Bett in einem der vielen Gasthäuser der Stadt und könnt kurz das Heleonstor bewundern, als ein junger Mann mit Magierstab mitten durch eure Gruppe geht und [Name eines Helden] dabei versehentlich mit der Schulter anstößt.

"Könnt ihr Pöbel nicht den Weg freimachen?" schnauzt er dich an.  
Er richtet kurz seine Kleidung, dreht sich dann wieder gen Westen und setzt seinen Weg fort.

Sie können ein kurzes Gespräch zulassen, Firmmar (im Körper Rondril's) wird aber sehr kurz angebunden sein.  
Stellen sie ihn als hochnäsigen und rüpelhaften Magier dar, der sich viel zu selbstsicher für sein Alter benimmt.  
Er wird nicht handgreiflich, verteidigt sich aber ggf. mit einem Imperavi (im schlimmsten Fall mit einem Alpgestalt) und setzt seinen Weg so schnell wie möglich fort.

Die Helden können nun die Stadt betreten und ein Gasthaus aufsuchen um die Nacht dort zu verbringen.

Am nächsten Morgen werden die Helden von Peredan Helmisch kontaktiert. Dieser rennt durch die Strassen und fragt verzweifelt nach seinem Freund.

Rondril studiert die elfische Kultur und beginnt jeden Morgen (um 5.00) pünktlich in der Elfensiedlung seine Forschungen. Heute ist er nicht dort aufgetaucht und Peredan macht sich Sorgen.  
Die anderen Magier nehmen seine Sorgen nicht besonders ernst und glauben, dass sich Rondril einfach eine Auszeit genommen hat.

Als Belohnung kann Peredan lediglich einige ersparte Dukaten anbieten (ich empfehle 1-2 D pro Held) und ggf. einen Kontakt in der Akademie.  
Er ist sichtlich aufgelöst und kann sich nicht vorstellen, was seinen Freund zu einer solchen Flucht gebracht haben soll.

Die Helden werden schnell erkennen, dass Rondril die Akademie übereilt verlies und gen Nebelmoor zog.  
Auf dem Weg dorthin können sie einige Passanten befragen, die ihn teilweise gesehen haben.

### Hinweise:

In der Akademie/Peredan:

- Rondril hat die Elfen und ihre Gewohnheiten studiert
- Dazu musste er früh aufstehen und ist stets früh ins Bett gegangen
- Er wurde gesehen, wie er sich zu Bett begab (19.00)
- Er wurde gesehen, wie er kurz danach Richtung Abort ging (19.10)
- Er wurde gesehen, wie er vom Abort Richtung Schlafkammer ging (19.15)
- Er wurde gesehen, wie er nur mit Magierstab und Reisegewand die Akademie verlies (20.00)
- Darauf angesprochen war er kurz angebunden und sehr ruppig. ("...hab was Dringendes zu tun...")

Anwohner/Passanten:

- Er wurde gesehen, wie er die Akademie verlies (einige Händler/Elfen)
- Er ging nach Westen (nördlich an Donnerbach vorbei) und passierte so das Anconiten-Kloster. Dort sah man einen einsamen Magus die Strasse entlang gehen
- Die Wächter am Heleonstor von Donnerbach konnten ihn über die Strasse nach Westen laufen sehen (er betrat nicht die Stadt)

Passanten entlang der Strasse (Donnerbach - Nebelmoor):

- Bauern beim abendlichen Felddienst/Nach-Hause-Weg
- Holzfäller/Köhler auf dem Weg nach Hause
- Torfstecher auf dem Weg nach Hause

Sollten die Helden auf die Idee kommen, per Fährtenlesen seine Spuren zu suchen, sind hier einige Ansätze:

- auf der befestigten Strasse sind quasi keine Spuren (Fährten suchen schwierig bis sehr schwierig)
- etwa 30 Meilen von Donnerbach entfernt beginnt der Sumpf, die Strasse ist immer noch recht gut befestigt (Fährten suchen schwierig)
- weitere 20 Meilen legt er auf der befestigten Strasse im Moor zurück
- dann schlägt er sich in den Sumpf (Fährten suchen leicht bis schwierig, je nach Wassermenge/Bewuchs)

Auf dem befestigten Weg trifft man 1-2x am Tag auf reisende Händler oder Torfstecher.

In der Nacht rastet niemand freiwillig im Sumpf. Vor dem Sumpf sind deswegen abends kleinere Lager zu finden.

An der Stelle, wo er den befestigten Pfad verlässt, sollten sie einen Hinweis darauf legen. Dazu eignen sich:

- umgeknicktes Schilf (Fährten suchen/Sinnenschärfe sehr leicht bis leicht)
- ein im Schlamm steckender Schuh (Sinnenschärfe sehr leicht)
- ein Fetzen seines Umhangs (Sinnenschärfe sehr leicht bis leicht)

Fortan müssen sich die Helden im Moor fortbewegen.  
Tagsüber nass (und im Sommer schwül) und Nächts nass-kalt, ist das Nebelmoor mit seinen vielen Insekten und Reptilien alles andere als angenehm, sodass die Helden nur sehr langsam vorankommen werden.

Wenn sie sich sicher durch den Sumpf bewegen, sollten sie nach einem Tag die Akademie erreichen. (normale Orientieren-Proben)  
Wenn sie jedoch Schwierigkeiten haben, können sie die Helden auch 2 Tage piesacken.

Einen geeigneten Lagerplatz zu finden, ist schwierig.  
Passendes Brennholz zu finden ist sehr schwierig (die Helden sollten ggf. vorsorgen).

## Begegnungen im Sumpf (1W20)

1	1 Nymphe ist an den Helden interessiert (ZooB. S. 96)	11	2W6 Sumpfranzen greifen an (ZooB. S. 68)
2	2W6 Blütenfeen schwirren um Orchideen (ZooB. S. 96)	12	1 ausgehungerte Sumpfranze greift an (ZooB. S. 68)
3	ein kürzlich aufgegebener Karren steckt im Sumpf (Ladung nach Meisterentscheid)	13	1W3+2 Sumpfechsen werden aufgescheucht (ZooB. S. 180)
4	1W6 Elfen suchen ihre Kinder und fragen nach Hilfe	14	3W6 Goblins sind auf Futtersuche
5	1W3 Elfen suchen nach Kräutern	15	8+2W6 Riesenspringegel greifen an (ZooB. S. 88)
6	1W6+2 orkische Räuber lauern den Helden auf	16	1 Ledermann steigt aus dem Moor (vTuU S. 123)
7	1W6+3 menschliche Räuber lauern den Helden auf	17	1 Kind des Moores steigt aus dem Moor (vTuU S. 123)
8	Torfstecher gehen ihrer Arbeit nach	18	1 Irrlicht lockt die Helden an ein Wasserloch (WdZ S. 205)
9	ein reisender Richter ist mit seinem Esel eingesunken	19	1 Morfu schießt aus dem Schilf auf die Helden (ZooB. S. 138)
10	ein reisender Händler ist mit seinem Eselkarren eingesunken	20	1 Sumpfraktenmolch verteidigt sein Revier (ZooB. S. 124)

Regelmässig werden die Helden von Moskitos bedrängt (3W20 pro Schwarm)

Moskito:

AT: Schwarmgröße/10

10 gelungene Stiche erzeugen 1 SP

Jede gelungene AT wird mit W20 gewürfelt:

Bei 20 wird Brabaker Schweiß/Sumpffieber übertragen (-> KO-Probe ob das Fieber ausbricht)

Geeignete Taktiken:

- Manuelles Erschlagen (GE-Probe pro Moskito)
- Verhüllen jedes Körperteils
- Einschmieren mit Schlamm
- Ständiges Herumwedeln mit einer langen Feder o.Ä.
- Mirbelstein, Egelschreck, Phexensdistel, Sansaro

Durch Helden auffindbare Kräuter siehe:

WdM S. 190

ZooB. S. 280

Die Helden erreichen nun die verfallene Akademie.

Die Gebäude wurden im 4. Jahrhundert mittels Erz-Dschinnen errichtet und sind "aus einem Guss" gefertigt. Die umgebende Mauer sollte vor unliebsamen Blicken schützen.

Der Hof wurde manuell mit dicht aneinanderstehenden, in den Boden geschlagenen Stämmen "gepflastert".

Die dadurch entstandene Fläche war ziemlich stabil, doch über die Jahrhunderte verfaulten einige Teile des Holz-Pflasters und sanken in den Sumpf.

## Vorlesetext:

Hinter einigen Sträuchern könnt ihr seit einigen hundert Schritt einen Turmstumpf hervorragend sehen.

Je näher ihr dem verfallenen Gebäude kommt, umso mehr erinnert er euch an einen Magierturm.

Doch wie kann das sein?

Wer sollte mitten im Moor einen Magierturm errichten?

Nun tauchen zu seinen Füßen weitere Gebäudereste auf, welche von einer verfallenen Mauer umschlossen sind. Die Tor-Türmchen scheinen als einzige noch in akzeptablen Zustand zu sein.

Vor dem Tor sind noch die Reste eines Bohlenweges zu erkennen, sodass die letzten Meter wesentlich einfacher zurückzulegen sind. Die Helden können so einen guten Blick auf die Anlage werfen.

Das Torhaus selbst ist von innen verriegelt, sodass die Helden durch eine Lücke in der Mauer auf den Hof gelangen müssen.

Achten sie darauf, dass die Helden nach dem Durchschreiten von Brackwasser ihre Körper auf Blutegel untersuchen.

Würfeln sie pro Held 1W6: Bei 1&2 sind einige Blutegel auf der Haut.

Sollten sie nicht entfernt werden, saugen sie bis zur nächsten Nacht 1W6 LeP ab, bevor sie abfallen.

## Die Akademie

### Torhaus

2 Türme (1,5 Etagen hoch, 3,5 Schritt Ø) haben einen erhöhten Wachraum (3 Stufen nach oben) und beherbergen jeweils 2 Betten, 1 Tisch und 2 Stühle, sowie einige Schränke mit Holzresten und leeren Glasflaschen.

Alles ist entsprechend verfault und alt.

Sie besitzen jeweils 2 Fenster, eines Richtung Weg, eines Richtung Hof.

Die Türme sind ziemlich trocken, lediglich die Luftfeuchtigkeit kommt von draussen herein.

Im rechten Turm scheint sich jemand ein Nachtlager aufgebaut zu haben (eine Wolldecke und Reste eines kleinen Feuers).

Sinnenschärfe leicht: Du findest eine passable Speerspitze auf einem der Schränke.

### Tor

Das Tor scheint aus Steineiche mit Metallverstärkungen zu sein und ist mit einem breiten Holzriegel versperrt. Dieser lässt sich von innen mit einer KK+2 -Probe öffnen.

### Ställe

Ein 1-geschossiger Bau mit einer breiten Flügeltür führt zu mehreren Pferdeboxen. Der hintere Teil des Gebäudes ist eingestürzt, der vordere Teil ist ziemlich nass.

Es sind Lederreste und verrostete Metallteile zu finden.

Sinnenschärfe normal: Du kannst in einer Box einen Verzierungsring aus Gold finden.

### Scholaren-Quartiere

Ein 1,5-geschossiger Bau mit 1 Eingangstür an der Nord-Ost-Ecke. Die Mauern sind unbeschädigt, doch das Dach ist fast vollständig eingestürzt.

Im Erdgeschoss gibt es einen Lern-Raum mit einigen verfaulten Tischen und Stühlen, dahinter schliesst sich der Schlafraum an.

An den Wänden dieses Raumes stehen Betten und Truhen aufgereiht.

Werden die Truhen durchsucht, können ggf. noch Reste von Büchern gefunden werden. (1 auf 1W20: lesbare Reste einer beliebigen Herrschafts-Formel)

## Bibliotheksturm

Ein 3,5-geschossiger Rundturm mit 5 Schritt Durchmesser.

Die Bibliothek in der 1. Etage ist über die Aussenstreppe zu erreichen, welche sich an die Aussenwand schmiegt.

In der Bibliothek sind sämtliche Wände mit Bücherregalen gefüllt (allesamt leer), in der Mitte des Raumes stehen einige Studiertische und Stühle (alt und teilweise verfault).

Eine Treppe an der Aussenwand führt in die 2. Etage, die identisch aufgebaut ist.

Das Dachgeschoss ist eingestützt und entsprechend drang Regenwasser in die obere Bibliotheksetage, sodass das Mobiliar dort verfault ist.

Das Erdgeschoss ist ausschliesslich über den Kellerzugang zu erreichen.

## Magier-Quartiere und großer EssSaal

Ein 2-geschossiger Bau mit einem großen Ess-Saal im Erdgeschoss und einer angeschlossenen Küche.

Im Ess-Saal sind nur noch die Reste von Tellern, Tischen und Stühlen sowie etwas verrostetes Essbesteck zu finden.

Die Küche besteht aus einem Lagerraum (eingestürzt), einer großen Kochstelle mitten im Raum und einem großen Steinbottich (früher zum Aufbewahren von Wasser genutzt).

Aufmerksamen Helden kann auffallen, dass die Aussenwand der Küche wesentlich dicker ist, als die Aussenwand des Ess-Saales. (leichte Baukunst-Probe)

Eine 2 Schritt breite Treppe führt auf die obere Etage. Dort sind 6 Einzelzimmer zu finden, sowie ein großer (teilweise eingestürzter) Saal.

In den Einzelzimmern sind unterschiedlich verzierte Betten und Schränke in miserablen Zustand zu finden.

Durchsucht man die Schränke, kann man mit etwas Glück noch etwas finden:

1W20 pro Schrank:

1: lesbare Reste einer beliebigen Herrschafts-Formel

2: etwas Schmuck (Wert: 2W20 Dukaten)

3: einige alte Münzen (Sammler-Wert: 1W20 Dukaten)

4-20: nichts ausser verrottetem Material

Im hinteren Saal stehen einige alte Bücherregale (allesamt verfault) nahe der Einsturzstelle.

Durch pures Glück bei der Suche (1 auf 1W20) oder bestandene Zwergennase kann man einen gut versteckten Hohlraum in der Wand entdecken. (Nach Meisterentscheid auch einfacher)  
Dort findet man den stark verzierten Zauberstab des Drachwill von Bärenruh.

Sollten die Helden den Zauberstab am Ende des Abenteuers an der Magierakademie in Donnerbach abgeben, werden ihn die Magier analysieren und mithilfe eines Objectovoco in die Vergangenheit der Akademie schauen können.

Sie können nach eigenem Ermessen die Hintergründe aufdecken (der Stab muss nicht bei jedem Ereignis dabeigewesen sein).

Alternativ kann der Stab auch an Sammler verkauft werden.

An der Aussenwand kann zudem eine geöffnete Geheimtür entdeckt werden, welche über eine Treppe in der Aussenwand bis in das Kellergeschoss führt.

## Keller

Das Kellergeschoss dient ausschliesslich als Zugang zum

Erdgeschoss des Turmes, und ist mit etlichen Fallen gesichert.

Die Fallen wurden über die Jahrhunderte von Firmars Geist stets aktiv gehalten. Erst in den letzten Tagen seiner Abwesenheit wurden sie von Daria entschärft.

Als Spielleiter können sie die Kellerpassage beliebig gestalten.

Der Großteil der Fallen sollte deaktiviert sein, aber vielleicht hat Daria nicht alle Fallen überwinden müssen?

Einige Beispiele für Fallen:

- Fallgrube an einer Stelle mit 1,3 Schritt Deckenhöhe

- Imperavi-Falle: "Greife deinen Mitstreiter an"

- Ein wertvoller Zauberstab (leicht zu entfernen) hält die Decke des Raumes oben. Wird er entfernt, fällt der Granitblock.

- Eine Treppe voll mit hartgebrannten Tonkugeln

- Eine gangfüllende, rollende Steinkugel (nur Illusion), in den vermeintlich sicheren Gangecken sind Nadeln mit Angstgift (WdS S. 148)

Die Helden können bereits in den Fallengängen Bruchstücke des Kampfes zwischen Firmar und Daria hören:

Firmar:

"...wage es nicht, das Auge zu nutzen..."

"...der Leiter hat jegliche Nutzung untersagt..."

"...du wurdest gewarnt..."

Daria:

"...du nutzloser Wurm wirst mich nicht aufhalten können..."

"...ich konnte dich schon einmal vertreiben..."

## Das Schwarze Auge

Der Raum in dem das Schwarze Auge liegt befindet sich im Sockel des Bibliothek-Turmes und wird über eine Falltür mit Leiter betreten.

Der Steinboden wurde seit dem Einschlag des Meteors kaum verändert, sodass er zur Mitte des Raumes abfällt.

Im Zentrum des Raumes wurde ein Sockel errichtet, auf dem das schwarze Auge ruht.

Der Kampf tobt bereits einige Minuten, sodass beide Seiten bereits geschwächt sind.

Sollten die Helden jedoch nicht eingreifen, wird die Magierin Rondrian's Körper töten und der aktive Geisterbann wird Firmar's Geist aus der Akademie vertreiben.

Dann bleiben den Helden nur noch folgende Möglichkeiten:

-die geschwächte Daria ohne Unterstützung ausschalten

-versuchen Daria mit einem gut durchdachten Plan auszutricksen

-die Flucht anzutreten

Daria wird überrascht sein, dass die Helden in der Akademie auftauchen und sich gegen sie verteidigen.

Sollte der Kampf ohne Eingreifen der Helden zugunsten Daria's ausgehen, wird sie weiterhin misstrauisch sein, aber für geschickte Einflüsterungen offen sein.

Sollten die Helden auf Daria's Seite in den Kampf eingreifen, wird sie das als Bestätigung ihrer Macht und Präsenz sehen, und ihr Misstrauen wird deutlich weniger stark ausgeprägt sein.

## Finale

Wenn die Helden Daria überwunden haben, werden sie bestimmt Fragen an den Besessenen haben und fordern, dass er seinen Wirt freilässt.

Da Firnmar die Helden allerdings so schnell wie möglich aus dem Raum entfernen möchte (ihnen aber für ihre Hilfe auch dankbar ist), findet folgende Szene statt:

### Vorlesetext:

Er greift unter sein Hemd und holt einen verrosteten Talisman hervor, den er in der Mulde des schwarzen Auges platziert.

"Kommt her und berührt das Auge" sagt er, und winkt euch heran.

Nachdem ihr den kalten Stein berührt, könnt ihr Firnmar murmeln hören und spürt, wie der Stein unter euren Fingern zu pulsieren beginnt.

Instinktiv schließt ihr die Augen und fühlt einen Strom brennender Energie durch eure Fingerspitzen schiessen. Bilder drängen sich in einer unglaublichen Geschwindigkeit vor euer inneres Auge...

Ihr seht durch Firnmars Augen, wie er in einem Studierzimmer etwas schreibt und dann wütend auf den Tisch schlägt, bevor er aufspringt und in den Keller des Hauptgebäudes läuft.

Während seines Weges über den Hof schaut er mehrmals auf ein Stück roten Stoffes in seinen Fingern.

Die Erinnerung trübt sich, und ihr seht, wie Firnmar das Stück Stoff auf das schwarze Auge legt.

Nun scheint Firnmar selbst durch fremde Augen zu blicken...

Ihr erblickt einen Thronsaal mit altertümlichen Wappen an den Wänden.

Anscheinend gebt ihr Befehle und viele Augen blicken auf euch.

Dann schaut euch ein Magier, der an eurem Thron stand, direkt in die Augen, und seine Augen weiten sich.

Er legt euch die Hand auf die Stirn und spricht eine Formel...

Nun seid ihr wieder zurück in Firnmars Körper, der vom schwarzen Auge zurücktaumelt und durch den Keller flieht.

Wieder trübt sich eure Erinnerung und ihr kniet mit geneigtem Kopf vor dem Akademieleiter.

Dieser scheint euch zu schelten und spricht einen Bann über euch, und ihr könnt spüren, wie sich eine Jahrhunderte alte Last auf eure Schultern legt.

Erneut trübt sich die Erinnerung, und ihr seht aus dem Fenster des Turmes, wie ein Strom Magier die Akademie verlässt. Sie führen viele Pferde und scheinbar all ihr Hab und Gut mit sich, nur ihr allein bleibt einsam auf dem Turm zurück.

Dann seid ihr wieder zurück in der Wirklichkeit und eure Fingerspitzen brennen, während ihr versucht die Erinnerungen zu verarbeiten.

Danach geleitet Firnmar die Helden aus der Kammer zurück in den Keller.

Währenddessen kann er noch einige letzte Fragen beantworten, bevor er Rondril's Körper verlässt und die Fallen wieder instand setzt.

Rondril wird stark verwirrt über seine körperliche Schwäche nach dem Kampf sein und sich (wenn überhaupt) nur an Bruchstücke erinnern.

Nun gilt es die Gruppe reisefertig zu machen und zurück gen Donnerbach zu ziehen.

In Donnerbach erwartet sie bereits Peredan und kümmert sich um Rondril. Sobald Rondril versorgt ist, bezahlt er die Helden für ihren Aufwand und bedankt sich überschwänglich.

Sollten die Helden den Magierstab mitgebracht haben, bieten die Magier eine Analyse an und können die Hintergründe zur Akademiegründung aufdecken.

Wenn die Helden ihr gesammeltes Wissen mit dem Draconiter-Hort teilen, werden sie entlohnt (Geld, Wissen oder Gefallen).

## Der Mühen Lohn

Die Helden erhalten für die erfolgreiche Rettung Rondrils 300 AP. Wenn sie den Magierstab gefunden und die Hintergründe der Akademie aufdecken konnten, können sie bis zu 100 zusätzliche AP verteilen.

Desweiteren winken Besondere Erfahrungen:

- Wildnisleben
- Geschichtswissen
- bis zu 3 weitere BE nach Meisterentscheid

## Charaktere

### Drachwill von Bärenruh:

- geboren 245 BF
- brillianter Magus
- hat den Grundstein für die Akademie gelegt
- erster Akademie-Leiter

### Firnar Nordfalk:

- geboren 515 BF
- junger Magier an der Akademie
- niedrige MR
- erfahrener Beherrscher/Hellsicht-Magier
- hat versucht den Herzog von Weiden zu korrumpieren
- muss die Akademie über seinen Tod hinaus beschützen

### Gerwulf von Mittenberge:

- Schutzmagus für Herdan von Weidenau
- hat das Treiben von Firnar zur Akademie zurückverfolgt

### Daria Fidian:

- 30 Jahre alt
- durchschnittliche Beherrschungsmaga
- aus den schwarzen Landen auf der Suche nach Macht
- versucht das schwarze Auge zu benutzen und zu studieren

### **Kampfwerte:**

MU	13	FF	11		
KL	14	GE	10		
IN	14	KO	9		
CH	14	KK	8		
LeP	23	AsP	40	MR	5
Ini	10+W6	AW	6		
Stab:	AT	9	PA	11	

### **Zauber:**

Armatruz	5	Bannbaladin	8
Blitz	7	Böser Blick	7
Gardianum	7	Horriphobus	8
Höllengeist	5	Ignifaxius	5
Imperavi	7		

### **Vor-/Nachteile:**

Artefaktgebunden (Stab)		Wesen der Nacht I	
Astrale Reg. I			
Arroganz	8	Eitelkeit	8
Neugier	7	Rachsucht	7

### **SF:**

Eiserner Wille I    Zauberkontrolle

### Rondril Keres:

- 20 Jahre alt
- unerfahrener bis durchschnittlicher Magier in Donnerbach
- Medium
- Hohe MR
- wird von Firnar's Geist besessen
- geht immer früh zu Bett

### Peredan Helmisch:

- 19 Jahre alt
- Schulfreund von Rondril
- aufgelöst über das Verschwinden Rondril's
- versucht auf eigene Faust Hilfe zu organisieren