



Gerd Hupperich

Feuerstern

Fantasy-Abenteuer auf der Welt Midgard
für 3-5 Abenteurer mittlerer Grade



Inhaltsverzeichnis

Worum es geht	5
Der Ablauf des Abenteuers	6
Wege nach Bellslaed	7
Der heiße Wald	9
Bellsled	12
Ereignisse in Bellslaed	13
Die Feuerjünger	16
Das feurige Ross	17
Der Wildbisswald	18
Die Drachensucher	19
Der Weg zum Drachengrab	26
Das Drachengrab	29
Anhang	
Das Dorf Bellslaed	32
Thaumaturgium	34
Neue Zauber	35
Bestiarium	35
Nichtspielerfiguren	36



Feuerstern

Worum es geht

Zeit und Ort des Abenteuers ist ein Frühling im Wald von Escavalon, rund 100 km südlich der Stadt Glenachtor. Als Schauplatz wird das im Quellenbuch *Alba - Für Clan und Krone* beschriebene Dorf **Bellslaed** verwendet. Eine kurze Zusammenfassung der Beschreibung des Dorfs findet sich im Anhang. Der Spielleiter kann den Schauplatz aber genauso gut in ein anderes Dorf und einen anderen albischen Wald verlegen.

Es ist nützlich, wenn ein Abenteurer Dvarska und Zwergenrunen lesen kann. Um das Abenteuer mit hochgradigen oder mit einer größeren Gruppe von Spielerfiguren angemessen nutzen zu können, kann der Spielleiter entweder die Stärke der Drachensucher oder der Elfen anheben (z. B. durch 1-2 zusätzliche Begleiter oder erhöhte Grade) oder ihnen das ein oder andere hilfreiche magische Artefakt gönnen.

Über der Mitte Albas erscheint am Nachthimmel des **Myrkdag im Bärenmond** ein flammender Stern, der fauchend und rauchend im Westen über dem erainnischen Corran-Gebirge auftaucht und irgendwo über dem Wald von Escavalon als glühender Feuerball abstürzt. In den Städten am Fluss Tuarisc, in Adhelstan und Glenachtor können die Einwohner die Bahn des **Feuersterns** beobachten. Die Nachricht über das Zeichen am Himmel verbreitet sich in wenigen Tagen im ganzen Land, so außerordentlich und erschreckend ist es, denn die Menschen halten es für eine Botschaft, die Krieg und Zerstörung bedeutet oder eine große Umwälzung für das Reich ankündigt. Viele sehen im Fall des Sterns den Niedergang des Königsclans Beorn und befürchten eine Rückkehr der unsicheren Jahre 2415/16, die den Anfang von König Berens Herrschaft belasteten. Zu offensichtlich scheinen die Hinweise und Umstände: der feuerrote Stern, der im Herzen Albas vergeht, verkörpert das Rote Haus und der letzte Tag des **Bärenmonds**, muss er nicht als das Ende des roten Clans Beorn genommen werden? Es wird dauern, bis die Furcht vor dem Feuerstern sich abschwächen wird und der Königshof mit gelehrten Deutungen von bestellten Magistern der Untergangsstimmung gegensteuern kann.

Nur wenige, die den Feuerstern sahen, ahnten, was er in Wahrheit war, und sie hatten ihre Gründe, ihr Wissen für sich

zu behalten: Zwerge auf den Höhen des Artross-Gebirges, Elfen aus dem Wald von Broceliande sowie eine Handvoll albischer Zauberkundige. Sie begriffen, dass sie vermutlich den Todesflug eines uralten Drachen gesehen hatten, der sich in seinem eigenen Feuer verzehrte. Dieses außerordentliche Ereignis verheißt Macht, Wissen und Reichtum. Diese gescheiterten Sterndeuter schickten daher flugs geheime Boten, die die Absturzstelle des Drachen finden sollen. Ihre Suche grenzt sich immer mehr auf den Teil des Escavalon ein, in dessen Nähe das Dorf **Bellslaed** liegt.

Den Zwergen geht es um die Aussicht auf Schätze, denn ein toter Drache bedeutet einen verwaisten Drachenhort - sie wollen den Namen des Drachen und seine Herkunft feststellen. Wenn es ein uralter Drache war, müsste ihr Volk Kunde von ihm besitzen. Die Elfen sehen in dem Untergang des Drachen eine magische Erschütterung in der Welt, die ihre Aufmerksamkeit verdient. Daraus könnten Folgen erwachsen mit nicht vorstellbaren Ergebnissen - ihre Voraussicht bestätigt sich alsbald. Die zauberkundigen Menschen verfolgen das materielle Ziel, die sterblichen Überbleibsel des Feuerspuckers an Land zu ziehen. Allein die Drachenzähne sind beispielsweise viel Gold wert.

Es bleibt die Frage, warum der Drache sich nicht in die Wasser des Tuarisc, des Morne oder der Bucht der Bäume gestürzt hat. Da er tot ist, kann er dies nicht mehr beantworten, aber von einem Drachen im Todeskampf sollte man vielleicht kein praktisches Verhalten erwarten. Der Verstorbene ist ein erainnischer Dragun (Drache) aus dem **Corran**, dem Sichelgebirge, einem schroffen, von steilen Bergkämmen zerrissener Gebirgszug, der das zentralvesternessische Hochland nach Süden begrenzt. Für die dort lebenden Menschen hieß er **Siorcaoth**, die Zwerge Vesternesses kennen ihn unter dem Namen **Ungbunnazz** (Bitterbiss).

Siorcaoths entblößte Gebeine ruhen im Wald von Escavalon, doch sein Feuer hat ihn überlebt. In seinem über tausendjährigen Dasein hat sich eine so hohe Konzentration an Magan in dem Drachen angesammelt, dass sein Feuer ein Eigenleben entwickelt hat und frei von seinem ehemaligen Meister als ein immaterielles magisches Wesen weiterbestehen kann, als das so genannte „**Feuerfrei**“. Dieser Vorgang hat letztendlich den Tod des Drachen verursacht.



Noch befindet sich das magiegeborene Geschöpf auf *Midgard*, doch seine eigentliche Heimat ist der **Feuerhimmel**, das freie Empyräum zwischen den Welten (*Arkanum*, S.28). Es sucht Mittel und Wege, die Umstände für den Übergang in seine Wunschheimat vor Ort herbeizuführen - dazu beeinflusst es mit seiner konzentrierten magischen Kraft die Natur des Waldes, bedient sich aber auch der Bewohner von Bellslaed. Der örtliche Frühling wird unvermittelt von einem Vorsommer abgelöst, der sich unnatürlich schnell zu einem mörderischen Sommer entwickelt. Das Feuerfrei kann man nicht als buchstäblich bössartig bezeichnen, es ist aber wild und ungezügelt und fürchtet die Umwelt, in die es gefallen ist und in der es auf Dauer nicht überleben kann. Die äußere und innere Hitze, die es in allen Dingen und Wesen anfacht, soll ihm den Weg in den Feuerhimmel frei machen.

Der Tod des Drachen hat außerdem Auswirkungen auf die **Vogelwelt** in der Umgebung. Warum sollte ein uralter Flugdrache nicht als Kaiser der Lüfte und damit der Vögel gelten? Helden Erzählungen kommen in Erinnerung, in denen gekostetes Drachenblut die Gabe verleiht, den Gesang der Vögel zu verstehen. Also spielen auch Vögel eine Rolle in diesem Abenteuer und erweisen der gefallenen Majestät Achtung. Solche wunderlichen Naturereignisse sind zum Staunen der Menschen, Elfen, Zwerge usw. da, aber eine ihnen gefällige Erklärung mag ein jeder sich selbst suchen.

Der Ablauf des Abenteuers

Als Einstieg erhalten die Abenteurer den Auftrag herauszufinden, wo der Feuerstern eingeschlagen ist und um was es sich bei ihm gehandelt hat. Als Auftraggeber eignen sich albische Adlige, Kaufleute, Zauberer oder Magiergilden, mit denen die Spielerfiguren vorher schon zu tun hatten. Der Abschnitt »*Wege nach Bellslaed*« liefert dem Spielleiter Möglichkeiten, wie er bereits bei der Anreise Anhaltspunkte geben kann, dass auch noch andere Gruppen dasselbe Ziel haben. In Bellslaed und Umgebung erleben die Abenteurer einen „Frühling, der ein Sommer ist“ und können sich mit verschiedenen Ereignissen auseinandersetzen. Ob sie etwas gegen die Hitze ausrichten können oder einfach nur den Höhepunkt der Befeuerung durchstehen, liegt an ihnen.

Das Feuerfrei erhöht immerfort die **Luftwärme** in einem begrenzten Gebiet um Bellslaed, so dass in kürzester Zeit hochsommerliche Temperaturen im Luchsmond herrschen, während im Rest des Landes noch Frühling ist. Die Wärme führt zu einer dunstigen Nebelglocke über dem Wald, die den Sonnenschein trübt. Gegen Regen setzt sich das Feuerfrei zur Wehr, indem es die Wassertropfen mit Hitzestrahlen bekämpft und über den Bäumen verdampft. Die Seen und

Bäche trocknen rasch aus, die Pflanzen und selbst Bäume verdorren.

Außerdem sucht sich das Feuerfrei **drei Bewohner** von Bellslaed aus, deren Seelen sie mit ihrem spirituellen „Feuer“ infiziert. Die Ausgewählten werden scheinbar krank und liegen mit einem unerklärlichen hohen, aber trockenen Fieber besinnungslos nieder. Danach sind sie wieder gesund, stehen aber unter dem Einfluss des Feuerfreis und führen dessen Wünsche aus, aber sie wissen nicht, warum sie das tun. Diese drei Helfer werden im Folgenden als **Feuerjünger** bezeichnet.

Das Feuerfrei braucht seine Jünger, um in der materiellen Welt von *Midgard* die Bedingungen für das Verlassen der Welt, das Durchbrechen des Firmaments (*Die Magie der Sphären*, S. 18) und damit den Übergang in das freie Empyräum zu schaffen. Die Feuerjünger arbeiten zusammen, um das „**Feuerross**“ zu wecken, auf dem das Feuerfrei über die Grenze der Welt hinaus in den Feuerhimmel „reiten“ will. Dafür bereiten sie ein altes druidisches Monument im Escavalon vor, das auf einer Kraftlinien-Kreuzung steht und von den Einheimischen **Salamandersäule** genannt wird. Es stammt aus der Zeit, als die dünathischen Fürstentümer nördlich des Morne Valian als Vorbild sahen und hat die Form eines gemauerten Obeliskens. Die Feuerjünger sorgen dafür, dass die Lebenskraft aus den Linien in der Säule gesammelt wird, bis sie schlagartig in Gestalt eines auffahrenden Lichts aus dem Stein entladen wird. Das Feuerfrei kann in diesem Kraftstrom die Welt *Midgard* verlassen und in das freie Empyräum eintreten.

Die **Zwerge**, die **Elfen** sowie die **zauberkundigen Menschen**, die sich über das Geheimnis des Feuersterns im Klaren sind, handeln unabhängig voneinander. Sie ahnen, dass der unnatürliche Vorsommer eine Folge des Drachenabsturzes sein muss, behalten aber ihre jeweiligen Eigenziele im Blick und suchen von sich aus keine Verbündeten. Die Abenteurer können diesen undurchsichtigen „Besuchern“ dennoch begegnen und versuchen, hinter deren geheime Absichten zu kommen. Die „Besucher“ tauchen außerdem schon in »*Wege nach Bellslaed*« auf, wo sie eine Fährte zum Dorf legen.

Die Elfen behüten den Ort im Wald, an dem die Gebeine des Drachen liegen, und wollen ihn zu einem verborgenen Grab machen, das weder die sterblichen Menschen noch die Zwerge finden sollen. Sollten sie damit erfolglos sein, könnten Siorcaoths Knochen sich noch einmal erheben und sich selbst verteidigen.

Wege nach Bellslaed

Abhängig von der Reiseroute der Abenteurer können sie schon unterwegs etwas über auffällige Personen hören, die sich vor ihnen auf den Weg gemacht haben.

Von Norden

In Glenachtor, der kleinen Hauptstadt der Grafschaft Meadris, haben die Glücksritterin **Farica NiRathgar** und die Sorellis (Hexe) **Sasselin Seamach** Eindruck hinterlassen. Diese beiden haben sich in Crossing zusammengetan, um auf eigene Faust, aber im Auftrag der *Phönixgilde*, die Drachenüberreste zu bergen. Sie sind ein Paar von Sammlern alchimistischer Kuriositäten und seltener Zaubermittel. Ein Gutteil ihrer Beschäftigung besteht darin, für die magischen Werkstätten verlangte Materialien zu beschaffen.

Anmerkung: Die Glücksritterin Farica NiRathgar spielt auch in dem Abenteuer *Der Pfeil des Jägers* eine Rolle.

Von Crossing aus haben Farica und Sasselin sich auf schnellen Pferden über Land nach Glenachtor begeben. Beim Absteigen vom Sattel stürzte Sasselin und verstauchte sich ein Handgelenk. Sie benötigte die Hilfe des örtlichen Heilers und da die beiden keine Zeit verlieren wollten, bezahlten sie notgedrungen zur schnellen Beseitigung eine *Wunderheilung*. Zur Begleichung dieser teuren *Behandlung* verkaufte Farica die Pferde. Dieses Benehmen erregte schon einigermaßen die Neugier auf die Gründe der *Ankömmlinge*. Auch der hübsche weiße Zwergghahn von Sasselin fiel auf - ein seltsames Schoßtier. Ein junger Bursche richtete während der aufgeregten Verhandlungen mit dem Heiler seine Aufmerksamkeit auf das Reisegepäck der Frauen. Als Farica dies bemerkte, erboste sie sich darüber sehr und vertrieb den Schaulustigen mit Fausthieben.

Zwangsläufig musste Sasselin über Nacht in Glenachtor verbringen, bis ihr Handgelenk wieder ganz belastbar war. Farica und sie mieteten sich in einem Gasthaus am Südrand der Stadt ein und verlangten die einfachste Kammer unter dem Dach. Den Wirt stellten sie Fragen über die Besiedlung des Walds von Escavalon. Mehr noch als das ist ihm im Gedächtnis geblieben, dass seine Gäste sich auch danach erkundigten, ob Vögel in letzter Zeit ungewöhnliche Verhaltensweisen an den Tag gelegt hätten. Dieses Interesse verwunderte ihn, weil in der Stadt in der Tat auffällig wenig Vögel zu sehen sind - eigentlich nur Vogelpärchen, die gerade mit der Brutpflege beschäftigt sind. Auch ein **Riesenadler** wurde gesichtet, der sich eine Viertelstunde lang auf dem Turm der

Festung Glenachtor ausruhte, bis er gen Süden davonflog. Dies geschah drei Tage, nachdem der Feuerstern im Süden in der Nacht erschienen war. Da Riesenadler selten sind und in den Gebirgen leben, wurde dies als ein weiteres Zeichen einer höheren Fügung betrachtet.

Noch im Gasthaus am Abend gelang es Farica im Würfelspiel mit zwei Bauern und einem Fellhändler, einen alten Gaul zu gewinnen. Farica und Sasselin verließen Glenachtor noch vor der Morgendämmerung. Drei Jünglinge berichteten, dass sie die Neugier unter das südliche Giebfenster der auffälligen Fremden getrieben hatte und sie nachts Kerzenlicht und Bewegungen in der Dachkammer ausgemacht hätten. Das Giebfenster war etwas geöffnet und in der dunklen Öffnung war etwas wie ein großes glänzendes Auge zu erkennen, in dem sich der Mondschein spiegelte.

Sasselin führt ein verzaubertes Fernrohr mit sich. Das war es, was hinter dem Fenster auf den Wald von Escavalon gerichtet war. Die Sternsucherinnen betrachteten in der Ruhezeit den Wald.

Hinter Glenachtor bis zum Escavalon kommt das offene Tiefland, das Farica und Sasselin nun zu zweit auf einem Pferd durchqueren mussten. Zum Glück ist Sasselin klein und nicht sehr schwer, aber dennoch schaffte der arme Klepper die Strecke bis zum Waldrand nur noch gerade so, bis er zusammenbrach und starb. Die pflügenden Bauern des Tieflands können erzählen, dass sie zwei Frauen auf dem Rücken eines schnaufenden Pferds zwischen den Feldern dahintraben sahen.

Von Westen

Tidford im Fürstentum Conuillmir war der vorletzte Verweilort der Runenmeisterin **Mahallakor Meisenmut** und des Drachenkundlers **Murri Wolfsbraue**. Sie sind aus dem Artross-Massiv herabgekommen und haben im erannischen Dorf Cardael, das am Tuarisc unterhalb der Zwergenstadt Azagrim liegt, ein Boot bestiegen. Mahallakor schnitt dem Boot die *Wogenrune* ein, um das Flusswasser zur Eile zu beschwören. So kamen sie pfeilschnell auf dem Fluss in den Südwesten und die Bewohner des Tuarisc, die den Kahn sahen, können verwundert davon berichten, wie er auf der Flut geradezu dahinschoss. In Tidford gingen die Bootsfahrer an Land, um von hier aus die Straße Richtung Adhelstan zu nehmen. Die Zwerge ließen wissen, dass sie wandernde Glockengießer seien und nach Adhelstan wollten, um dem dortigen Laird Garalt MacCeata ihre Dienste anzubieten - doch dies war natürlich nur eine Finte, um Neugierige in die Irre zu führen. In Tidford besorgten sie sich einen Pferdekarren und fuhren auf der Straße nach Adhelstan entlang.



Drei Tage vor der Landung des Zwerge boots erschien in Tidford ein große Schar **Krähen**, die überall auf den Hausdächern saßen. Einige weiter gereiste Bewohner waren der Meinung, dass sogar zwei Hochrab en darunter waren. Mit den Zwergen verzogen sich auch die Krähen wieder aus der Stadt und sollen Richtung Wald geflogen sein.

Im Waldgasthof *Luchsburg* kurz vor Adhelstan wurden die Zwerge zuletzt gesehen. Der Reitbote zwischen Tidford und Adhelstan hat dort noch mit Mahallakor und Murri gesprochen, aber in Adhelstan hat er vergeblich auf ihr späteres Eintreffen gewartet. Auch auf dem Rückritt nach Tidford ist er ihnen nicht begegnet und wenn er dem Hörensagen auf der Straße Glauben schenkt, sind die Zwerge nach dem Verlassen der *Luchsburg* einfach spurlos verschwunden. Überlegungen, ob man in Tidford (oder in Adhelstan) einen Suchtrupp ausschicken sollte, sind im Sande verlaufen - die Zwerge in Alba bilden ja einen eigenen Clan und müssen sich doch selbst um ihre Leute kümmern, nicht wahr?

Mahallakor und Murri haben sich nach dem Waldgasthof nach Osten zwischen die Bäume geschlagen, um im Schutz des Waldsaums den Escavalon zu betreten.

Von Süden

Der kleine Trupp der Elfen vom Broceliande ist durch die Wälder nach Norden in den Escavalon gepircht, angeführt von dem Waldhüter **Nornongil Eichenstern**. In ihrer heimlichen Art sind sie den Menschen nicht aufgefallen. Beim Überqueren des Morne wurden sie aber doch von zwei Fischern bemerkt, die in ihrem Kahn im Uferschilf übernachtet hatten. So sahen sie im Morgen nebel, wie fünf in graue Mäntel gehüllte Gestalten auf einem riesenhaften Blatt wie in einem Nachen standen und von einem silbernen Dunst über den Fluss gezogen wurden. Es war vielleicht nur ein Feentraum, aber ein wunderbarer Anblick.

Magische Weidenblattnachen sind eines der Elfengeheimnisse, mit denen die Elfen ihre verborgenen Pfade durch Alba ausgestattet haben. Die Weidenblattnachen sind im Morne versenkte flache Boote, die auch dank ihrer blaugrünen Farbe entfernt an ein Blatt erinnern. Mithilfe eines Schlüsselworts tauchen sie auf und gleiten zu dem Rufer. Sie dienen nur zum Übersetzen über den Fluss und bewegen sich selbstständig.

Schon vor dieser Sichtung sind die **Fischadler**, die sonst die Fluten des Morne bejagen, plötzlich von den Ufern verschwunden. Die Fischer freuen sich über das Verschwinden der gefiederten Rivalen, was ihnen reicheren Fang sichert, aber sie fragen sich, was aus den Raubvögeln geworden ist.

Bei ihrem Gang durch den Brocendias bis zum Morne sind Nornongil und seine Begleiter dem Halblingsbriefträger **Ingelram „Ingo“ Sarmagrel** über den Weg gelaufen und haben mit dem Halbdaler die Nacht am Lagerfeuer mit gutem Trank und Gesängen verbracht. Die albischen Elfen und die Halblinge pflegen meist freundschaftlichen Umgang, denn die Elfen sehen in den kleinen Leuten viele Eigenschaften, die ihnen selbst ebenfalls wertvoll und liebenswert erscheinen. Zwar haben die Elfen nicht verraten, was ihr Ziel ist, aber Ingo hat sich auf ihre Andeutungen, zu denen sie sich der Gastfreundschaft halber bemüht fühlten, seinen Reim gemacht. So hat Ingo erraten, dass die Elfen offenbar in den Escavalon eilen wollten, um dort nach dem Rechten zu sehen, nachdem eine „Wunde des Himmels“ den Wald berührt hat.

Wer sich wundert, was ein einzelner Halbling mitten im Wald verloren hat, dem sei gesagt, dass den Halblingen das Briefeschreiben eine lebensnotwendige Kunst ist und selbstverständlich bleiben

Abenteuerdaten

Schauplätze

BELLSLAED - ein albisches Dorf im Norden des Waldes von Escavalon

MERVINSFAESTEN - Waldburg bei Bells laed
Der Wald von Escavalon

Zeit

Luchsmond

Figuren

DAS FEUERFREI - immaterielles magiegeborenes Wesen
SIORCAOTH oder UNGBUNNAZZ - gefallener uralter Drache aus dem Westen

CEALGRAN - armer Leierjunge aus Erainn

FARICA NlRATHGAR - Glücksritterin

GALERON MACCEATA - Thaen von Bells laed

JERROD BOLDRYME - Thaumaturg

LIOSBOR READLEF - Magier

MAHALLAKOR MEISENMUT - Runenmeisterin und Zwergin

MURRI WOLFSBRAUE - Drachenkundler und Zwerg

NORNONGIL EICHENSTERN - Waldhüter und Elf, Anführer von vier Elfenschützen

SASSELIN SEAMACH - Hexe

ROMUND, BERWULF UND WULFRUN - die „Feuerjünger“

Erfahrungspunkte

60 EP je Person für das Bestehen des Abenteuers

Zusätzliche EP nach Entscheidung des Spielleiters



Freunde, auch wenn sie durch lange Wege getrennt sind, durch Briefe miteinander in Verbindung. Briefe zu verfassen und sie zu lesen ist auch eine Art der Gesellschaftspflege und eine belebende Diskussion lässt sich auch postalisch führen (sie hat sogar den Vorteil des Vergnügens, dass sie länger dauert). Die halblingische Briefkultur ist so kräftig ausgebildet, dass sie einen Schwarm von Briefträgern hat, die für den Briefverkehr zwischen dem Halfdal und auswärtigen Orten Sorge tragen. Über Jahrhunderte hinweg haben diese wackeren so genannten **Austräger** ein Streckennetz über Alba gezogen, mit nur ihnen bekannten **Briefmarken** (einer geheimen Zeichenschrift) und geheimen **Briefkästen** (Ablagestellen). Die Austräger leisten den Schwur auf das **Briefgeheimnis**, was auch beinhaltet, ihre Tätigkeit vor Menschen oder anderen großen Leuten geheim zu halten. Aus diesem Grund schlägt Ingelram Sarmagrel immer wieder Wege querfeldein ein, um von den großen Straßen zu verschwinden.

Bevor er den Elfentrupp im Wald traf, war Ingo in Bellslaed und hat dem dort ansässigen Froleodrin „Frollo“ Bedever Briefe aus dem Halfdal überbracht. Daher hat der Halbling möglicherweise schon die ersten Anfänge des ungewöhnlichen Frühlings in Bellslaed bemerkt (Entscheidung des Spielleiters). Jetzt ist Sarmagrel im Süden unterwegs und kann zwischen Corrinis und Beornanburgh auftauchen.

Von Osten

Auf der von Wald gesäumten Straße zwischen Cambryg und Crossing sind der Magier **Liosbor Readlef** und der Thaumaturg **Jerrod Boldryme**, beide aus Beornanburgh, in einem geschlossenen Pferdewagen gereist, um zuletzt im Rasthof *Die alte Tränke* gesichtet zu werden. Liosbor ist dank seiner guten Beziehungen zur Akademischen Bibliothek in Cambryg darauf gekommen, dass der feurige Stern ein brennender Drache gewesen war und hat Jerrod angeheuert, ihm bei der Sicherung der Beute zu helfen. Sie sind auch zeitweise während der Nacht unterwegs gewesen, und der Wagen war dann in großem Umkreis von einem blauen Licht umgeben, das den Weg vor ihm erhellte (*Wunderlicht*). Diese auffällende Erscheinung hat manchen zufälligen Beobachter zur Seite gehen lassen, doch einmal näherten sich dem Gespann sechs Wegelagerer, um es gewaltsam anzuhalten. Ein Blitz und ein Donnerschlag, der noch weit gehört wurde, schmettete einen der Angreifer nieder (*Donnerkeil*); ein anderer wurde von einer unsichtbaren Kraft meterweit durch die Luft und gegen einen Eichenstamm geschleudert (*Sturmhand*). Erschrocken und schwer verletzt brachten sich die Gegner in Sicherheit.

In der *Alten Tränke* sind Liosbor und Jerrod in unangenehmer Erinnerung geblieben, denn während der Nacht, die sie in dem Rasthof verbrachten, ist **Cealgran**, ein eranni-

scher Junge und Drehleierspieler, spurlos aus der Gegend verschwunden. An demselben Abend hatte er den Gästen noch zur Unterhaltung aufgespielt und von Tisch zu Tisch gehend Kupfermünzen eingesammelt, aber sein Heulager bei den Pferden war am nächsten Morgen leer. Seither weiß niemand, was aus Cealgran geworden ist. Der Verdacht fiel auf die beiden merkwürdigen Männer aus Beornanburgh, die zu früher Stunde mit ihrem Wagen Richtung Norden davongezogen sind - hatten sie nicht dem Jungen ein Goldstück gegeben und ihn in ein leises Gespräch gezogen? Erkundigungen haben ergeben, dass der Wagen hinter dem Wald von der Straße verschwunden ist. Spuren von Wagenrädern und Hufeisen haben angezeigt, dass ein Gefährt nach Westen den Waldrand entlang abgebogen sein muss.

Der Verdacht ist nur zu berechtigt: Cealgran ist in der Kutsche entführt worden. Liosbor ist ein Zauberer, der Magie auch mit verwerflichen Mitteln wie Menschenleben ausübt.

Seit Tagen schon ist der hölzerne **Taubenschlag** des Rasthofs verwaist. Das Geflügel ist nach und nach einfach im Wald verschwunden und nicht wiedergekommen. Woher soll man nun die zarten Taubenbraten bekommen? Die Wirtsleute hegen den Verdacht, dass Vogelfreie oder Waldbauern ihnen ihre Täubchen mit Netzen weggefangen haben.

Der heiße Wald

Der Wald von Escavalon erstreckt sich im Norden des südlichen Tieflands von Alba, dem Meald. Der Escavalon ist fest in der Hand des großen **Clans Ceata**, der auch in dessen Tiefen durch Waldläuferlager und kleine Waldburgen hinlänglich für Sicherheit sorgt, damit die Ufer des Morne keine unabsehbaren Gefahren für die Schifffahrt bringen. Dennoch enthält der scheinbar friedliche Wald Inseln der Bedrohung, die für den unachtsamen Wanderer zur Falle werden können und die von den Waldläufern wachsam beobachtet werden.

Der Sturz des Feuersterns hat eine neue Bedrohung in den Escavalon getragen, die für die Einwohner und Waldläufer des Walds völlig rätselhaft und ungreifbar ist. Sie zeigt sich vor allem in der sich steigernden **Hitzewelle** im Wald. Die Temperatur liegt bei Erscheinen der Abenteurer bei 25 Grad Celsius und klettert täglich um **5 Grad** bis zu einem Maximum von 45 Grad. Die Nächte bringen keinerlei Abkühlung. Diese Auswirkungen sind in einer Entfernung bis etwa 3 km rund um Bellslaed herum zu spüren. Das Dorf kann deshalb für den Mittel- und Ausgangspunkt der über dem Teil des Waldes lastenden Hitzeglocke gehalten werden, aber das



eigentliche Zentrum ist die etwa 5 m hohe und unten 1 m dicke **Salamandersäule**, die nur ungefähr 500 m weit von Bellsäule steht.

Der Temperaturanstieg wird von dem unsichtbaren Feuerfrei hervorgerufen und kann mit einem magischen *Wetterzauber* (s. *Das Arkanum - Ergänzungen*) verglichen werden. Es ist daher möglich, die Hitzewelle durch *Bannen von Zauberkraft* zu beenden, wenn ein Zauberduell gegen das Feuerfrei gelingt. Allerdings führt der Bannzauber nur zu einer kurzen Unterbrechung, weil das magiegeborene Wesen bald wieder neu einheizt und nicht genug Zeit verstreichen lässt, dass es zu einer stärkeren Abkühlung kommen kann. Abhängig vom Wind sinkt die Temperatur während der Unterbrechung um **1W6-1 Grad**. Außerdem kann das Feuerfrei, wenn seine Hitzewelle zum zweiten Mal unterbrochen wird, den Widersacher ausfindig machen und ihn angreifen (s. »*Rächendes Feuer*«).

Deutlich wirkungsvoller lässt sich die Hitzewelle mit einem *Wetterzauber* bekämpfen. Ein einzelner *Wetterzauber* in einem Radius von 500 m senkt die Temperatur aber nur um 1 Grad. Um je 500 m erweitertem Wirkungskreis erhöht sich die Abkühlung um 1 Grad. Das Feuerfrei bemerkt die entgegengesetzte Wettermacherei sofort und geht gegen den Urheber vor.

Will ein Zauberer mit *Elementenwandlung* Luft in Wasser wandeln, muss ihm dafür ebenfalls ein Zauberduell gelingen. Der Grund ist, dass das Feuerfrei die Luft im heißen Wald vollkommen durchdringt und sie so erwärmt. Daher ist sie magisch gegen das Element des Wassers geschützt. Dieses Zauberduell ist nicht nötig, wenn die Hitzedurchdringung des Feuerfreis zuvor gebannt worden ist (s. oben). Nichtsdestotrotz ist das Feuerfrei von einer Luft-in-Wasser-Wandlung ebenfalls nicht entzückt und macht einen Gegenangriff.

Umweltbedingungen

Im heißen Wald ist es trübe und dunstig, da alle Feuchtigkeit in der warmen Luft wie Schwaden hängt. Die **Sicht** beträgt dadurch am Tag nur etwa 50 m (-2 auf *Wahrnehmung*) und bei Nacht 10 m (-4 auf *Wahrnehmung*). Mit Hilfe eines *Wetterzaubers*, der einen frischen Wind erschafft, lässt sich der trübe Dunst für 1W6 Stunden vertreiben.

Wenn es außerhalb der Hitzeglocke regnet, was im alpbischen Frühling oft der Fall ist, da das Feuerfrei das umgebende Klima nicht verändern kann, entstehen über den Baumwipfeln feurige Zungen in der Luft, die die Regentropfen in Dampf verwandeln. Diese Erscheinungen aus elementarem Feuer sind als wabernde Lichter über den Bäumen zu erkennen und der Regen verdampft mit lautem Zischen, das den Wald

erfüllt. Je stärker der Regenfall, desto lauter ist das durchdringende Zischen und erschwert das **Hören** (-1 bis -3 auf *Wahrnehmung*).

Ab 30 Grad sind normale Lebewesen ständig **ermattet**, als ob sie unter der Wirkung von magischem *Schlafsalz* (*Mysterium*, S. 49) stünden. Eine einzelne Wache oder Personen, die sich ausruhen oder warten, nicken unweigerlich ein. Tagsüber (zwischen 8 und 20 Uhr) verliert jeder Abenteurer, der aktiv ist, durch die ermattende Hitze pro Stunde **1 Ausdauerpunkt**. Gegen diesen Ausdauerverlust helfen normale Erholung (außerhalb des heißen Walds) und *Lindern von Entkräftung*. Ab 40 Grad leiden alle aktiven Abenteurer tagsüber unter Entbehrungen durch die extreme Hitze (s. *Das Manual* mit allerdings nur dreistündlichen PW:Zähigkeit).

Bis auf Insekten, Schlangen und vereinzelte Vögel halten sich im heißen Wald keine Tiere auf, da diese die unnatürliche Hitze fliehen und entfernte Wasserquellen aufsuchen, die das Feuerfrei nicht austrocknet. Wespen und Wanzen treten in auffällig großer Zahl auf und können während einer Ruhepause schnell lästig fallen.

Ab 35 Grad sind alle Quellen, Bäche, natürlichen Teiche und Lachen ausgetrocknet - es ist nicht mehr möglich, im heißen Wald Wasser zu finden. Niedrige Sträucher, Gräser, Moose, Blumen und Kräuter verdorren; die Bäume lassen die Blätter hängen. Ab 40 Grad werfen die Bäume ihre Blätter und Nadeln ab und der Waldboden bedeckt sich mit einem Teppich aus trockenem Laub. Ab 45 Grad sind etliche Bäume praktisch entlaubt und viele stoßen ganze Äste ab, die plötzlich zu Boden fallen können. Nur die **Brennnesseln** gedeihen seltsamerweise trotz der Trockenheit noch üppig und bilden vielfach große hohe Felder unter den Bäumen.

Das ungebremste Wachstum der Brennnesseln ist ein natürlicher Anzeiger für die Anwesenheit des Feuerfreis und die Pflanzen spiegeln seine Natur wider: Schon die kurze, ungeschützte Berührung einer einzigen Pflanze brennt überaus heftig und führt zu 1W6-2 leichtem Giftschaden. Das Durchqueren eines Brennnesselfelds verursacht pro Runde 1W6 leichten Giftschaden, wenn der Körper eines normalgroßen Menschen bis zur Hüfte nicht weitgehend durch dicke Kleidung bedeckt ist.

Herabstürzende große Äste können für die Abenteurer jederzeit zur Gefahr werden. Der Spielleiter legt den Augenblick dafür willkürlich fest und würfelt mit 1W20. Ist das Würfelergebnis höchstens so hoch wie die Anzahl der Spielerfiguren, wird ein Abenteurer von einem abbrechenden Ast gefährdet (Angriff mit Fertigkeitswert +10 und 1W6+1 Schaden). Bei stärkerem Wind oder Sturm würfelt der Spielleiter mit 1W10 bzw. 1W6 (s. *Die Welt*, S. 274f).