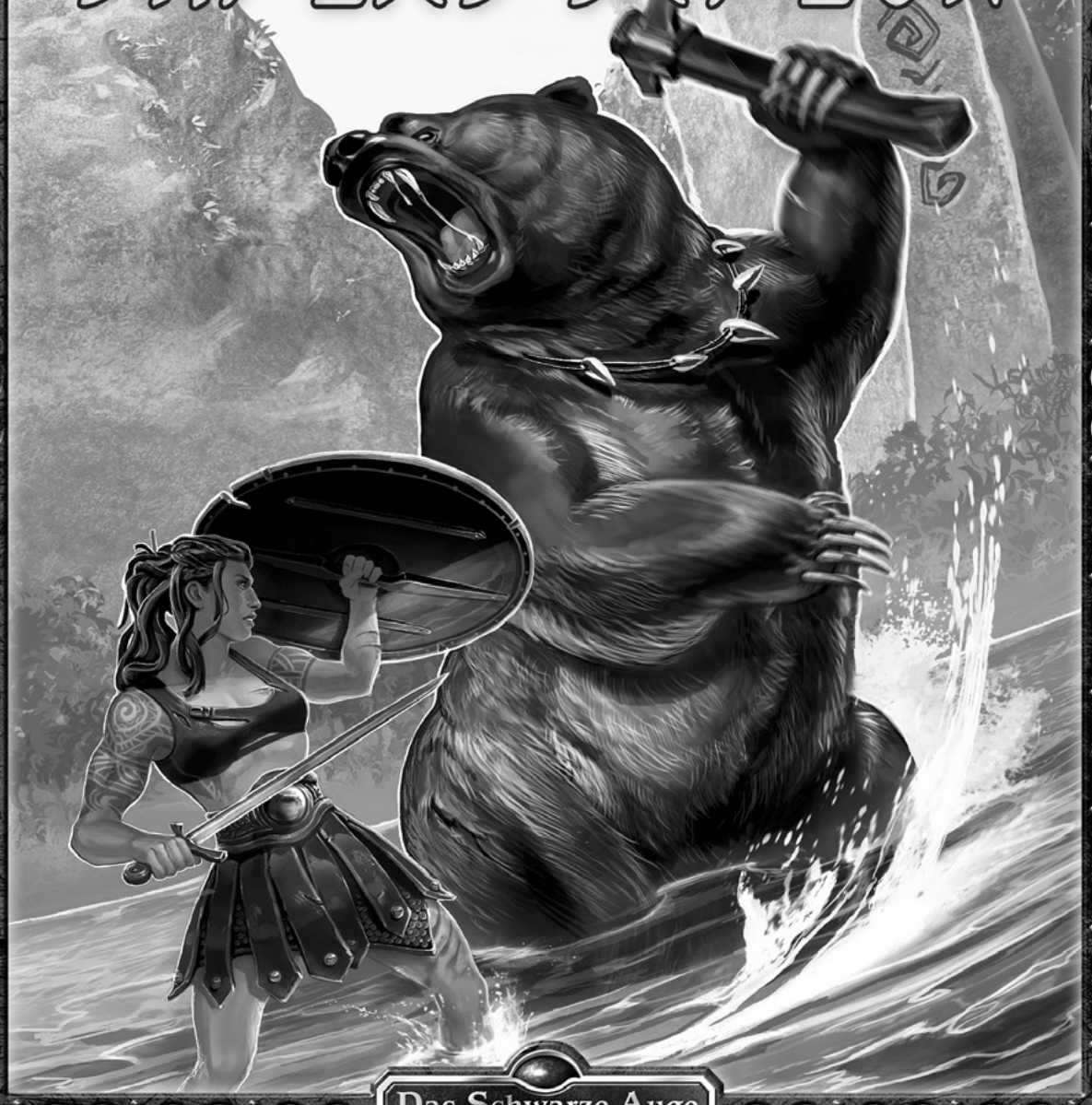
MYRADOR

GRUPPENABENTEUER

DAS LIED DES LOR



Das Schwarze Auge

UHRWERK VERLAG

MYRANOR:
Das Lied des Lor – Bonusmaterial

Autoren
Andreas Gruner, Lena Richter, Josch K. Zahradnik

Satz & Layout
Daniel Bruxmeier

Gesamtredaktion
Heike Kamaris, Jörg Raddatz

Copyright © 2015 by Ulisses Spiele GmbH, Waldems.
DAS SCHWARZE AUGE, AVENTURIEN, MYRANOR und DERE
sind eingetragene Marken. Alle Rechte von Ulisses Spiele GmbH vorbehalten.

Das Lied des Lor Bonusmaterial

Willkommen (zurück) in Lordal!

In diesem Bonusmaterial zum Abenteuer **Das Lied des Lor**, das Ihnen vermutlich bereits vorliegt, haben wir einige Inhalte zusammengestellt und aufbereitet, die es aus Platzgründen leider nicht in die finale Version des Abenteuers geschafft haben. Es handelt sich hierbei um ergänzende Tipps und Hinweise sowie um weitere Inhalte für die Kapitel 1 und 2 des Abenteuers.

Enthalten sind:

- Ergänzende Hinweise und Tipps zum Abenteuer
- Ergänzungen zu Kapitel 1: Handelsregeln, zusätzlicher Inhalt zum Jahrmarkt in Biornenes und Hinweise zum Umgang mit dem Orakel
- Ergänzungen zu Kapitel 2: Eine optionale Begleiterin für die Helden und ein Intermezzo mit den Saithyaren
- Marker zur Darstellung der Eskalationspunkte am Spieltisch

Ergänzende Hinweise und Tipps zum Abenteuer

In diesem Abschnitt finden Sie weitere Hinweise und Anmerkungen zu Schwierigkeitsgrad und Atmosphäre des Abenteuers (inkl. Musiktipps).

Ein Wort zum Schwierigkeitsgrad und zu den Kämpfen

Das Abenteuer enthält zahlreiche Proben, die nach Spezialisten auf dem jeweiligen Gebiet verlangen, und in Kampfkraft stehen die Lordaler den Kreaturen Galkuzuls kaum nach. Kombiniert mit der Sandboxstruktur des Abenteuers kann es zudem vorkommen, dass die Helden durch eine ungünstige Kombination von Ereignissen kurz hintereinander mehrere kräftezehrende Begegnungen durchleben müssen. Je nach Spielstil kann es in diesem Fall ratsam sein, als Spielleiter die Herausforderungen etwas zu entschärfen.

Das Lied des Lor kann als sehr kampflastiges Abenteuer gestaltet werden. Besonders die Langbogenschüsse, mit denen Lordaler traditionell ihre Kämpfe eröffnen, können dabei sehr schnell an die Substanz der Helden gehen und längere Regenerationsphasen nötig machen, die angesichts des herrschenden Zeitdrucks die Helden vor Probleme stellen können. Sollte die dadurch entstehende zusätzliche Schwierigkeit nicht dem Spielstil Ihrer Runde entsprechen, empfehlen wir, Ideen Ihrer Spieler, mit denen sie Kämpfe umgehen wollen, nicht zu viele Steine in den Weg legen, großzügig Heilkräuter bei entsprechenden Suchproben verteilen und die Menge der Zufallsbegegnungen auf Reisen insgesamt auf ein für Ihre Gruppe passendes Maß zurückschrauben.

Zur Atmosphäre

Das Lied des Lor konfrontiert die Helden mit einer archaischen und barbarischen Kultur, die sich ohne Vorwarnung mit einer existenziellen Bedrohung konfrontiert sieht und sich Schrecken aus tiefer Vergangenheit stellen muss. In diesem Abenteuer tragen die Helden die Verantwortung für das Schicksal eines ganzen Volkes – und das sollte möglichst auch den Spielern bewusst werden. Dementsprechend zielt das Abenteuer auf eine überwiegend bedrohliche und düstere Stimmung, auch wenn die meisten Heldengruppen bekanntermaßen das Talent haben, eine gehörige Prise Humor in den vom Meister vorgesehen Plot zu bringen. Im Abschnitt *Irrungen und Wirrungen* dieses Bonusmaterials finden Sie außerdem noch eine optionale, eher lustige Szene, die Sie zur Auflockerung der Stimmung einbauen können.

Musik

Als musikalische Untermalung können wir Ihnen ans Herz legen:

- Soundtrack zu *Der 13. Krieger*
- Soundtracks zur Serie *Vikings*
- Soundtrack zu *Pakt der Wölfe*
- Soundtrack von *Mad Max – Fury Road*
- Musik von *Amon Amarth* zur Untermalung von Kampfszenen - falls Ihre Gruppe sich mit dieser Musikrichtung anfreunden kann
- zur Begleitung von Szenen mit düsterer Stimmung (wie etwa in Valdur Lorthalis) die Soundtracks zu *Prince of Darkness*, *The Fountain* und *The Village* oder Stücke aus Erdensterns *Into the Dark*

Ergänzendes Material zu Kapitel I

In diesem Abschnitt finden Sie neben weiteren Personen, die Sie auf dem Markt in Biornenes einsetzen können, eine umfassende Liste an Gerüchten, welche die Helden aufschnappen können, detailliertere Handelsregeln und Tipps zum Umgang mit dem Orakel.

Das Spiel des Fhizhavazh

Die Reise nach Lordal steht für die Helden und die sie begleitenden Lyncil zunächst unter der Prämisse einer Handelsreise. Wenn Sie das Einkaufen und Verkaufen verschiedener Handelswaren detaillierter ausspielen möchten, als im Abenteuer geschildert, stellen wir Ihnen nachfolgend erweiterte Regeln dafür vor.

Teilen Sie die Güter, die Ihre Gruppe beschafft, nach Wert in Blöcke geeigneter Größe auf – zum Beispiel 20 oder 100 Aureal pro Block. Dadurch muss nicht der Preis jeder Schnapsflasche ausgewürfelt werden, aber die Charaktere laufen auch nicht Gefahr, durch einen einzigen schlechten Wurf ihre gesamte Investition zu verlieren. Der Umsatz pro je nach Biornenes transportiertem Block berechnet sich wie folgt, jeweils bezogen auf den von den Helden bezahlten Grundpreis:

Alle in Lordal hergestellten Waren:	70% +W20x5%
Werkzeug und Gebrauchsgüter:	100% + 6W6x5%
billige gebraute Alkoholika:	80% + 6W6x5%
billige destillierte Alkoholika:	110% + 6W6x5% *
teure Alkoholika:	60% + 2W6x5%
Waffen, kulturtypische Talente:	110%+5W20x5% *
Waffen, kulturuntypische Talente:	60%+3W20x5% *
Waffen, extrem hochwertig:	wie oben +W20x5% *,**
Luxusgüter:	0%+(1W20+3W6)x5% **
Magofakturprodukte, praktisch:	100%+3W20x5% **
Magofakturprodukte, Spielerei:	0%+1W20x5% **
Held assistiert Khelzar beim Einkauf:	+5% pro 2 TaP*
Held assistiert Khelzar beim Verkauf:	+5% pro 2 TaP*
Held erwirbt Waren selbst:	-25%, +5% pro 1 TaP*
Held verkauft Waren selbst:	-25%, +5% pro 1 TaP*
Held mit hohem Ansehen erwirbt hochwertige Waren selbst:	-10% +5% pro 1 TaP*

TaP* jeweils aus Proben auf *Überreden/Handel*

*: Der Export von Branntwein und Waffen nach Lordal ist nominell illegal
**: Hochwertig

Helden können Khelzar entweder bei Verhandlungen unterstützen (und damit von der Erfahrung des Händlers profitieren) oder selbst Waren an- und verkaufen (und dadurch ihre eigenen Fähigkeiten stärker unter Beweis stellen). Bei hochwertigen Waren, für die man direkter mit der imperialen Oberschicht verhandeln muss, mag es sich lohnen, den schlecht angesehenen Lyncil nicht die Verhandlungen übernehmen zu lassen. Khelzar wird sich hier nicht vordrängen, aber einem Unterhändler gern Ratschläge mitgeben.

Der Ein- und Verkauf von Einzelstücken mit einem Wert von über 100 Aureal sollte ausgespielt werden – für derartige Gegenstände ist es keineswegs leicht, einen Käufer zu finden, doch die wenigen Lordaler, die sich derartige Dinge leisten können, dürften in den folgenden Geschehnissen eine größere Rolle spielen.

Übrigens: Sollten die Helden nach getanem Abenteuer mit den Lyncil zum Verkauf der Tauschwaren nach Nyralios fahren, wird man dort versuchen, auch das (kultisch wertvolle) Gold anzukaufen und sie auf keinen Fall in solchem ausbezahlen – stattdessen werden ihnen Silber, Mondsilber, Juwelen, Alchimica, Artefakte und selten auch Tresorscheine des Hauses Rhidaman angeboten. Angesichts des Gewichts von mehreren hundert Aureal dürfte das vielen Gruppen sicherlich recht sein.

Beispiel 1:

Adates Sohn von Hyracosia möchte Werkzeug im Wert von 100 Aureal zum Verkauf mitnehmen. Sein Grundumsatz beginnt somit bei 100%+6W6x5%, was nach ein paar Würfeln 185% ergibt. Den Ein- und Verkauf lässt er den redegewandten Khelzar übernehmen, hilft aber dabei mit. Seine erste *Überreden*-Probe in einer imperialen Werkzeugschmiede ergibt 6 TaP*, die zweite auf dem Jahrmarkt 8 TaP*, was jeweils 15% bzw. 20% Wertsteigerung bedeutet. Insgesamt kommt Adates somit auf 220% Umsatz, erhält also am Ende des Abenteuers, wenn ggf. die Tauschwaren der Lordaler wieder in klingende Münze umgewandelt sind, 220 Aureal ausbezahlt.

Beispiel 2:

Dorion Serr Alantinos kauft seine Handelswaren für 100 Aureal in einer Magofaktur ein, wobei er mit traurigem Gesicht einen großen Bogen um die Kosmetikabteilung macht. Sein Grundumsatz beträgt 100%+3W20x5%, ausgewürfelt 215%. Beim Einkauf lehnt er Khelzars Angebot dankend ab und verhandelt selbst mit seinen Standesgenossen, was ihn zwar 10% kostet, aber gleichzeitig dank 12 TaP* weitere 60% einbringt. Auch den Verkauf erledigt er lieber selbst. Da in Lordal kein großer Standesdünkel herrscht, hätte Khelzar 25% herausgeholt, die Dorion nun fehlen. Mit 10 TaP* kommt er aber auf 50% zusätzlichen Gewinn. Summa summarum kommt er somit auf 215%-10%+60%-25%+50% = 290% Umsatz und bekommt am Ende also 290 Aureal ausbezahlt.

Das Marktgeschehen

Der Jahrmarkt in Biornenes ist zwar nur der Ort, an dem das Abenteuer in Lordal beginnt, aber vermutlich werden Ihre Helden einige Zeit dort verbringen. Deshalb finden Sie in diesem Abschnitt einige weitere Personen, denen die Helden auf dem Markt begegnen können. Zudem haben wir eine Liste von Gerüchten zusammengestellt, die Sie auf dem Markt nach Belieben einstreuen können. Einige von diesen geben bereits Hinweise auf die Geschehnisse in Lordal oder auf bestimmte Orte und Personen, die in Kapitel 2 wichtig werden. Je mehr Sie von diesen Gerüchten bereits auf dem Jahrmarkt einsetzen, desto leichter fällt den Helden womöglich in Kapitel 2 die Recherche.

Zusätzliche Personen auf dem Markt

- *Pixaversus:* Dieser vom Pech verfolgte imperiale Händler ist Standnachbar von Khelzar und Ralvar und hat sich aktuell der Idee verschrieben, den Lordalern den Segen des Porzellans zu bringen. Sein Plan findet leider am ersten Abend nach einer ungünstigen Begegnung des Baramunen *Brodumbir* (S. 12) mit einem Fass Honigmet ein vorläufiges Ende.
- *Kvasnir:* Der Lastenträger am Hafen leidet an starkem Fernweh und versucht daher, seine Dienste vor allem an auswärtige Händler zu verkaufen, von denen er sich zudem spannende Geschichten aus der Fremde erhofft.
- *Huldrani:* Die Wirtin des größten Alkoholstands ist angesichts des locker sitzenden Goldes mehr als nur guter Dinge und lässt sich zu einigen Gratisrunden hinreißen. Insbesondere bei den anwesenden Söldnern kann dies zu späterer Stunde zu einer ungesunden Erwartungshaltung führen – tatkräftige Unterstützung durch Helden ist in diesem Fall sicherlich willkommen.
- *Gnaeus:* ein imperialer Händler, der von anderen imperialen Händlern verdächtigt wird, zu spionieren und sich Informationen über illegal gehandelte Waffen und Schmuggelwaren zu beschaffen. Tatsächlich versucht er, ein seiner Familie geraubtes Erbstück ausfindig zu machen – wobei seine Neugierde ihn mit etwas Pech den Kopf kosten kann.

Gerüchte auf dem Markt

Auf dem Markt und/oder abends beim Lagerfeuer können die Helden in Gesprächen zahlreiche Gerüchte aufschnappen, die Sie nachfolgend thematisch geordnet finden. Ein „(+)“ bedeutet dabei, dass das Gerücht im Wesentlichen der Wahrheit entspricht, ein „(-)“ signalisiert eine Falschinformation. Finden sich beide Zeichen, so bedeutet dies, dass das Gerücht teilweise wahr oder nicht bestimmbar ist. Letztendlich kann jede Person auf dem Markt Quelle des jeweiligen Gerüchtes sein, da diese auf dem Markt großzügig herumgereicht werden.

Goldrausch und Handel

- Vor einem halben Jahr gab es während der Schneeschmelze ein starkes Erdbeben, (+), seitdem wird im Lor deutlich mehr Gold als gefunden als jemals zuvor. (+)
- Im Norden am Borinam-See wurde eine besondere Form von Gold gefunden, die sich sogar zu Waffen verarbeiten lässt. (-)
- Das Imperium hat jüngst seine Maßnahmen gegen Schmuggler massiv verschärft (-) und für Schmuggler sogar die Todesstrafe eingeführt. (-)

Interessantes zu Land und Geschichte

- Herrscherin über den Lor und das Land ist Lorja (+), eine mächtige Flussgöttin vom Anbeginn der Zeit. (-)
- Lorja ist eine launische und erbarmungslose Herrin, die über die Bewohner des Landes wacht, aber wie ein Raubtier auch die schwächsten Mitglieder einer Sippe reißt. (+/-)
- Wenn der Lor wild ist, gelüstet es ihn nach Menschenopfern (-). Durch nichts anderes ist er zu beruhigen. (-)
- Die alte Fluchtburg wurde einst von Soldaten des verhassten Imperiums gebaut, *Orgrimm der Unbezwingbare* (ein Lokalheld der Biornenes-Sippe) hat sie im Alleingang gestürmt und die inneren Gebäude geschleift (-)
- Einige Tagesreisen nördlich von Biornenes lebt eine weise Legendenerzählerin, die jedoch nie ihren Steinkreis verlässt (+) und über 1.000 Jahre alt ist (+, siehe S. 28)
- Einst hat ein mächtiger Lordaler Hersir seine Sippe vor Hunger und Heimatlosigkeit gerettet, als er mit einem Zauberschwert die wilden Kreaturen des Lor vertrieb. (+/-,)
- Es soll auch Satyare geben, die von den Saithakennern gelernt haben und eine ganz eigene Form gefunden haben, Legenden zu bewahren. (+)
- Irgendwo an einem Nebenarm des Lor gibt es einen mächtigen sprechenden Baum, der über die umliegenden Wälder herrscht (+) und Eindringlinge gnadenlos tötet (-). Wer ihn besiegt, dessen Sippe muss nie wieder Hunger leiden. (-)
- Der Blutjarl *Merikmethir* (**UdS 170**) ist nicht tot, sondern sein Leichnam wurde vom Stärksten Gott wieder erhoben, und seitdem durchstreift er die Sümpfe westlich des Grimburan-Sees. Wen er im Schlaf überrascht, dessen Seele frisst er auf und nährt sich von ihrer Kraft. (-)
- Im Bergatun soll sich eine zaubermächtige Frau herumtreiben (+), die das Erdbeben verursacht hat (-).
- Im Oraurum-See liegen mehr Schätze verborgen, als eine ganze Sippe tragen könnte. (+/-) (Im See wurden im Laufe der Zeit sehr viele Schätze versenkt, die inzwischen aber fast alle zerfallen sind.)
- In der Ruinenstadt Valdur Lorthalis im Oraurum-See gehen die Toten bei Nacht um und zwingen jeden, mit ihnen zu wandeln, der unvorsichtig genug ist, sich ihnen zu nähern. (+/-)
- Wer genau hinhört, der kann nachts am Oraururum-See hören, wie die Geister aus Valdur Lorthalis den Namen des Blujarls *Merikmethir* kreischen, der einst die gesamte Bevölkerung der Stadt im Namen des Stärksten Gottes niedermetzelte. (+)
- In Valdur Lorthalis gibt es einen rein aus Knochen errichteten Tempel für den Stärksten Gott. Jeder, der den Tempel mit eigenen Augen sieht, gelangt unter dessen Einfluss und wird sich selbst Haut und Fleisch von den Knochen abziehen, um Teil des Tempels zu werden. (-)
- Im Oraurum-See gibt es eine gewaltiges vierköpfiges Ungeheuer (+), das von imperialen Zauberern geschaffen wurde, um Valdur Lorthalis zu bewachen. (-) Es tötet und frisst

alles, was sich ihm auf 50 Schritt nähert, und kann nur mittels Menschenopfern besänftigt werden. (+/-)

Seltsame Ereignisse der jüngeren Vergangenheit

- Die Raubfische des Lor und andere Wassertiere (wie etwa Biber und Wasserratten) sind in jüngster Zeit besonders aggressiv und greifen sogar Menschen an. (+)
- Die Lachse des Lor sind krank (+/-), denn immer wieder treiben zahlreiche von ihnen tot auf der Wasseroberfläche. (+)
- Seit einigen Monaten sind Geistererscheinungen in verschiedenen Siedlungen entlang des Lor zu beobachten. (+)
- Südlich von Biornenes wurde ein Schiff gesichtet, das von einem grünen Leuchten umgeben zu sein scheint. (+/-) (Das Leuchten kann auf die Feuerscherenläufer zurückgehen, wo diese sich aufhalten, ist die Präsenz eines Schiffs aber unwahrscheinlich.)
- Nördlich des Borinam-Sees wurde ein Kind mit Reißzähnen und übermenschlichen Kräften geboren. Es hat unmittelbar nach der Geburt seine Mutter angegriffen und musste wie ein räudiger Hund erschlagen werden. (-)
- Die *Flussläufer*-Sippe wurde von wütenden Tighrir vollkommen ausgelöscht (+), die jedoch nichts erbeutet haben und sich auch nicht in den Siedlungsgebieten der Flussläufer angesiedelt haben. (+)
- Nördlich von Biornenes ist der Lor über Nacht überraschend über die Ufer getreten (+) und hat mehrere Menschen im Schlaf ertränkt. (-)
- *Ifrani* aus der *Blutknochensippe* hat einen 3 Schritt großen Riesenhirsch erlegt (+) und mit seiner Sippe verspeist, dessen Knochen sich in der folgenden Nacht aber wieder zu einem Skelett zusammengefügt haben, das Ifrani angegriffen und ihn getötet hat. (-)
- Am Uferwald des Grimburan-Sees durchstreift der Geist des Weißen Hirsches das Gehölz. Wer hjaldingsches Blut in sich trägt und ihn niederringen kann, der erlangt ewiges Glück und Macht. Wer gegen ihn verliert, wird von ihm im See ertränkt und ist verdammt, auf ewig als Wassergeist im See zu wirken. (+/-)
- Im Norden Lordals wurde ein über 2,5 Schritt großer Hüne gesichtet, der sich aufmacht, alle Stammesführer der Gegend zu unterwerfen und das Volk der Lordaler zu einen. Er ist der Auserwählte des Stärksten Gottes. (-)

Nach dem Orakel: Die Helden wollen nicht helfen?

Auch nach dem Orakel könnte es bei besonders fanatischen Anhängern des Imperiums unter den Helden der Fall sein, dass diese den jüngsten Geschehnissen eher positiv gegenüber stehen, an einer Destabilisierung Lordals interessiert sind und ggf. sogar bereit wären, hierfür massive persönliche Nachteile in Kauf zu nehmen. Sie können in diesem Fall die Helden durch erfolgreiche Proben auf *Kriegs-* oder *Staatskunst* auf das Risiko hinweisen, dass sich aus einem zwischenzeitlichen Chaos auch ein neuer Führer erheben könnte, der die erwachende Aggressivität und Wut der Landes auf die umliegenden Lande (Ochobenius und Hjaldingard) umlenkt und diese mit Kriegszügen überzieht – was kaum im Interesse des Imperiums liegen dürfte. Insbesondere der Erwählte Skarpraun spekuliert offensichtlich auf eine solche Entwicklung. Hinzu kommt, dass ohne genauere Kenntnisse der Ursachen nicht auszuschließen ist, dass sich die jüngsten Effekte mittelfristig auch auf imperiale Gebiete ausweiten. Das sollte den Helden zumindest hinreichende Motivation verschaffen, sich auf die Suche nach dem Ursprung der Ereignisse zu machen.

Die Aldangara-Optimatin

Mit der Aldangara-Optimatin Typhagia stellen wir Ihnen eine Meisterfigur zur Verfügung, die Ihre Heldengruppe bei der Suche nach der Quelle unterstützen kann. Die eigenbrötlerische Zauberin kann den Helden als Wildnisexpertin unterstützen oder ihnen mit Hellsichtszaubern und magischem Wissen zur Seite stehen. Ihre Anwesenheit ist an keiner Stelle im Abenteuer zwingend erforderlich. Sie können die Optimatin in Kapitel 2 beliebig einbauen.

Ort

Am oberen Flusslauf des Lor oder im Bergatun. Da die Optimatin selbst das Land bereist, können Sie die Helden an geeigneter Stelle auf sie treffen lassen, sofern die Helden nicht von der Optimatin erfahren haben und selbst nach ihr suchen (siehe hierzu die *Gerüchte auf dem Markt* aus diesem Bonusmaterial).

Hintergrund

Tiphagia te Aldangara ist eine Optimatin, die sich der Erforschung von Naturkatastrophen verschrieben hat. Den Gepflogenheiten ihres Hauses entsprechend, ist sie in keine politischen oder magischen Circel involviert, sondern zieht allein durch das Imperium, um die Stätten von Vulkanausbrüchen, Erdbeben oder Flutkatastrophen zu besuchen. Tiphagia hat die Theorie aufgestellt, dass große Naturkatastrophen immer einen Nachhall im magischen Gefüge der Umgebung hinterlassen – eine Theorie, die sie nun zu beweisen versucht, um im Umkehrschluss auch zu untersuchen, ob Veränderungen der Magie eines Ortes z. B. ein Erdbeben oder eine Lawine auslösen können.
Nachdem sie von dem großen Erdbeben im Bergatun hörte, reiste sie nach Lordal und führt seitdem am oberen Flusslauf des Lor Untersuchungen durch. Tatsächlich stieß sie hierbei

auf erstaunliche magische Strömungen, die sie nun mit dem Erdbeben in Einklang zu bringen versucht.
Mit Tiphagia können die Helden eine kompetente Hellsichtszauberin und erfahrene Naturforscherin als Unterstützung gewinnen. Allerdings steht die Optimatin Fremden zunächst sehr misstrauisch gegenüber, vor allem, wenn selbst Zauberkundige unter den Helden sind. Sie befürchtet nämlich, dass eine alte Bekannte oder eifersüchtige Mitglieder des Hauses Aldangara hinter ihren Forschungsergebnissen her sind. Wenn die Helden sie um ihre Hilfe bitten, wird sie daher zunächst sehr verschlossen sein, nicht sofort erzählen, was genau sie im Gebirge tut, und auch die Erkenntnisse ihrer Hellsichtszauberei zunächst nur zum Teil preisgeben. Sie ist aber damit einverstanden, für einige Zeit zusammen mit den Helden zu reisen.
Erst wenn Tiphagia überzeugt ist, dass niemand an ihren Ergebnissen interessiert ist oder sie bespitzelt, wird sie nach einigen Tagen auch den Schwerpunkt ihrer Forschung und die bisherigen Erkenntnisse zum Gebiet mit den Helden teilen. Wenn die Helden ihr mitteilen, was sie bisher über die Geschichte des Landes und die Beteiligung des Hauses Aldangara herausgefunden haben, hört sie sich dies durchaus interessiert an, ist aber nicht übermäßig erpicht darauf, mehr über ihre Vorfahren zu erfahren.

Tiphagia te Aldangara, reisende Optimatin

Tiphagia wurde in Euphadaea (siehe **UdS 160**) geboren und bereist bereits seit ihrer frühen Jugend den Norden des Imperiums. Als junge Erwachsene verband sie eine enge Freundschaft mit der etwa zehn Jahre älteren *Erobathmis ma Aphirdanos*. Die beiden jungen Frauen reisten gemeinsam und widmeten sich der magischen Erforschung von Naturkatastrophen. Sie trugen einige interessante Erkenntnisse zusammen, konnten sich jedoch nicht darüber einig werden, was sie damit anfangen sollten. Während sich Erobathmis mit den Ergebnissen unbedingt einen Namen unter den Forschern ihres Hauses machen wollte, widerstrebte es Tiphagia, sich den Zwängen und Wirrungen einer aufsehenerregenden Veröffentlichung zu stellen. Es kam zum Streit zwischen den beiden Frauen, der darin eskalierte, dass Tiphagia, wütend und unkonzentriert, einen harmlosen Zauber so übel verpatzte, dass er ein Erdbeben auslöste, das Erobathmis fast das Leben kostete. Da Tiphagia gegenüber ihrer Freundin zuvor im Streit den Wunsch geäußert hatte, eine Erdspalte möge sie verschlingen, fürchtete sie, dass Erobathmis das Unglück als Attentat auffassen könnte, und floh.
Seitdem ist sie fast durchgehend allein unterwegs und reist vor allem im äußersten Norden Myranors herum. Ihre Forschungen betreibt sie zwar weiterhin einigermaßen engagiert, allerdings genießt sie auch die Einsamkeit der Landschaft und die vielen interessanten Orte, die sie auf ihren Reisen kennenlernt.
Erscheinung: Eine drahtige Frau um die Vierzig mit grauen Augen und kurzem, wild abstehenden braunen Haar. Als Optimatin ist sie zwar durch die Triopta (aus hellem Leder, von ihr selbst gefertigt) und ihren schmucklosen Stab aus Holz zu erkennen, ansonsten wirkt sie aber eher wie eine Jägerin oder Wildnisführerin. Sie trägt praktische, warme, mehrfach ausgebesserte Lederkleidung, führt einen Kurzbogen und hat einen großen Myrmidonenrucksack mit Ausrüstung bei sich.
Charakter: Tiphagia war schon früher nicht besonders an der Gesellschaft anderer interessiert, seit sie den Großteil ihrer Zeit allein durch die Wildnis streift, ist sie aber recht eigenbrötlerisch geworden. Höflichkeitsfloskeln hält sie für überflüssig, Namen merkt sie sich ungern, und Plaudereien empfindet sie als sinnlos. Über Themen, die sie interessieren (fast ausschließlich magietheoretischer Art und ihr Fachgebiet betreffend), diskutiert sie hingegen gern, wenn sie erst einmal davon überzeugt ist, dass ihr Gegenüber nicht ihre Erkenntnisse stehlen oder als seine ausgeben will. Gegen andere Spezies hat sie keinerlei Vorbehalte, manchmal jedoch durchaus akademischen Interesse an deren Eigenheiten. Seitdem sie einmal in einer Höhle verschüttet wurde, hat sie ausgeprägte Raumangst, die sie wahrscheinlich auch daran hindern wird, die Helden zum Finale zu begleiten.

MU 16 **KL** 14 **IN** 15 **CH** 11
FF 11 **GE** 14 **KO** 15 **KK** 12
LeP 28 **AuP** 35 **AsP** 45 **MR** 7 **RS** 1 **WS** 8 **GS** 7
Waffe: Kurzbogen **INI** 12 + W6 **FK** 22 **TP** 1W6+4
Besondere Vorteile/Nachteile: Kälteresistenz, Innerer Kompass, Vollzauberer; Unfähigkeit (Gesellschaft), Raumangst 8
Besondere Sonderfertigkeiten: diverse Geländekunden, Standfest, Konzentrationsstärke, Kraftlinienmagie I, Meisterliche Regeneration, Ritualkenntnis Optimatik 13, Spontanzauberei II (alle)
Besondere Talente: Wildnisleben 15, Selbstbeherrschung 10, Klettern 10, Körperbeherrschung 10, Magiekunde 14, Tierkunde 7, Pflanzenkunde 7, Gesteinskunde 15, Fährtensuchen 10, Orientierung 12, Wettervorhersage 10
Besondere Quellen: E Erz 14, E Humus 10, E Kraft 7, E Zauberei 7
Besondere Instruktionen: Analyse, Bann der Quelle, Beseelung des Körpers, Elementare Manifestation, Elementare Reinheit, Heilung, Kontrolle über Element, Schutz vor Quelle, Verwandlung
Besondere Formeln: Zauberanalyse 5, Magischer Blick 7, Fluchtweg durch Stein 4, Giftheilung 4, Großer Heilzauber 5, Weg durch die Dornen 4, Wissenschaftlicher Erdstoß 6 (S. 72)
Stabzauber: Analyse des Erzes, Hammer des Magus, Kraftfokus, Leuchtfeuer, Lichtzauber, Seil des Adepten, Zauberspeicher (2*Wissenschaftlicher Erdstoß, 1 Heilzauber mit 16 LeP)
Kampftaktik: Tiphagia nutzt in Kämpfen die im Stab gespeicherten Erdstöße, um Gegner niederzuwerfen. Das daraus entstehende Chaos verwendet sie entweder, um zu fliehen, oder um ihre Feinde aus der Entfernung mit Pfeilen zu spicken.

Zu viele Meisterpersonen?

Die Helden beginnen das Kapitel bereits mit den beiden Lyncil an Bord ihres Schiffes. Im Laufe des Kapitels können sie sich noch eine Geisterbesessenheit (S. 28) einhandeln, hinzu kommen diverse weitere Personen, denen sie auf ihrer Queste begegnen können – und mit der Optimatin eine weitere mögliche Begleitperson. Als Meister kann es recht anstrengend sein, stets die Anwesenheit von derart vielen zusätzlichen Personen zu bedenken und mit Aktionen zu unterfüttern. Auch „Selbstgespräche" zwischen NSCs werden auf Dauer ermüdend.
Abhilfe schaffen kann hier die Tatsache, dass die Lyncil dauerhaft auf dem Boot bleiben werden, um zu verhindern, dass es gestohlen wird. Tiphagia kann sich zudem, wann immer Sie es für wünschenswert halten, allein magischen Untersuchungen widmen und sich zwischenzeitlich von der Heldengruppe entfernen. Der Geist wird nur in solchen Situationen aktiv, in denen entweder seine Übersetzungsfähigkeiten gefragt sind oder ihn die Neugier packt. Es bietet sich daher an, dem Spieler des besessenen Helden die Ziele und Fähigkeiten des Geists zu nennen und die Besessenheit dann von ihm je nach Bedarf und Vorlieben ausspielen zu lassen. Schlussendlich ist die Besessenheit optional und kann daher auch komplett gestrichen werden.

Informationen

Folgende Erkenntnisse kann Tiphagia beisteuern:

- Tiphagia ist bekannt, dass Mitglieder ihres Hauses in der Nachtblauen Ära mit dem Haus Charybalis in Konflikt standen. Näheres dazu weiß sie jedoch nicht.
- Sie kann für die Helden die Matrizen des Flusses analysieren (S. 71) – bisher wollte sie als Alleinreisende ihre astralen Kräfte und damit ihre Wehrfähigkeit nicht für eine extensive Analyse verbrauchen.

Das Abenteuer mit Tiphagia

Wenn Sie die Optimatin in das Abenteuer einbauen möchten, hat dies folgende Auswirkungen:

- Im Abschnitt *Bleibt ein Weilchen und hört zu* (S. 20) können die Helden folgende weitere Information erhalten: S11: Eine mächtige Zauberin des Imperiums geht in der

Tiphagias Verfolger

Sollten Ihre Helden noch nicht genug fordernde Kampfbegegnungen im Abenteuer erlebt haben, können Sie optional folgende Gefahr einbauen, in der Tiphagia schwebt:

Erobathmis ma Aphirdanos (s. o.), Tiphagias ehemalige Freundin und Forschungspartnerin, hat sich inzwischen damit abgefunden, dass Tiphagia sich nicht für Anerkennung in wissenschaftlichen Kreisen interessiert, würde aber gerne die gemeinsame Forschung wieder aufnehmen und sich mit ihrer ehemaligen Kollegin versöhnen. Sie hat von dem Erdbeben in Lordal gehört und deshalb einige Söldner angeheuert, die in den Landstrich reisen und nach Tiphagia suchen sollen. Einen der Söldner ließ sie mithilfe zweier Kollegen durch einen Stellar der Zauberei besessen machen. Der Stellar soll mit Tiphagia reden und für Erobathmis um Vergebung und Rückkehr bitten (und außerdem dafür sorgen, dass sie mittels Sinnesverbindung sicherstellen kann, dass sich die Söldner nicht aus dem Staub machen). Wenn Sie mögen, kann der Auftrag der Söldner aber auch lauten, Tiphagia aus dem Weg zu räumen und ihre Aufzeichnungen zu erbeuten, falls sie nicht in eine erneute Zusammenarbeit einwilligt. In diesem Fall wird der Stellar die Zauberei von Tiphagia mit Antimagie unschädlich machen.

Allerdings sind die raubeinigen Söldner in beiden Fällen nicht gerade dazu geeignet, hinreichend sensibel mit der paranoiden Tiphagia umzugehen, so dass diese ihr zwar versichern, nur mit ihr reden zu wollen, dies aber für die Optimatin verdächtig klingt. Hier könnten Ihre Helden verhindern, dass Tiphagia die an sich arglosen Söldner angreift (im Gebirge bietet sich z. B. ein Erdrutsch an, mit dem sie die Kämpfer hinwegreißen will). Sollte es zum Angriff der Söldner kommen, können die Helden Tiphagia beistehen.

Sie können ihre Helden bereits in Biornenes auf die Söldnertruppe treffen lassen, die dort nach der Optimatin sucht. Exemplarische Werte für menschliche Gegner finden Sie in **UdS 303** (2. bis 3. Erfahrungsgrad).

Sunthramark um. Sie sagt, dass sie verfolgt wird – erregt also weder ihren Zorn noch ihre Angst, wenn ihr auf sie trefft!

- Im Abschnitt *Der Schatz im Oraurum-See* kann auch Tiphagia das Horn analysieren, wenn die Helden dazu nicht in der Lage sind.
- Im Abschnitt *Die Ruinen von Valdur Lorthalis* könnten die Helden magische Unterstützung nötig haben. Falls Tiphagia die Helden nicht ins Innere der Stadt begleitet, wird sie eigene Forschungen am Seeufer durchführen.
- Im Abschnitt *Die Saithyare* kann Tiphagia die Helden beim Versuch, Flusskiesel aus dem Lor zu retten, unterstützen, indem sie mittels *Kontrolle über Erz* einige Steine im Fluss aufrichtet und den Helden so eine wacklige und rutschige Brücke erschafft, die zudem die Strömung etwas verlangsamt – die *Schwimmen*-Probe wird dann um 3 Punkte erleichtert und auch eine *Körperbeherrschung*-Probe +5 führt zum Ziel.

Irrungen und Wirrungen um die Saithyare

Für den Abschnitt *Die Saithyare* (8) ab S. 44 des Abenteuers finden Sie nachfolgend ein eher humorvolles Szenario, in dem die Helden die Saithyare vor einem wütenden Mob beschützen und die rahjagefälligen Verwirrungen einer nahe gelegenen Sippe aufklären müssen. Dieser Abschnitt dient zum einen zur Aufheiterung einer wahrscheinlich mittlerweile eher gedrückten Stimmung, zum anderen aber auch zur Erinnerung daran, dass neben bärbeißigen Barbaren in Lordal auch etliche Unschuldige unter den Geschehnissen zu leiden haben. Auch können hier Spieler mit Freude am Aufdecken gesellschaftlicher Verwirrungen zum Zuge kommen.

Mit Fackeln und Mistgabeln!

Bevor die beiden Saithyare den Helden Näheres zum Schwurstein erzählen können, sind draußen plötzlich Schritte und wütende Stimmen zu hören: Vor dem Haus haben sich rund zwei Dutzend Bewohner des nahe gelegenen Dorfes versammelt. Sie wollen die Saithyare, vor allem Geisterbote, zur Rede stellen. Es herrscht großes Durcheinander, und alle schreien wild herum, so dass zunächst nicht klar ist, worin genau eigentlich das Problem besteht. Passen Sie die Aggressivität der Dorfbewohner der vergangenen Zeit seit dem Jahrmarkt an – je länger die Helden schon unterwegs sind, desto leichter fliegen Steine in Richtung der Saithyare oder versuchen einige besonders aufgebrachte Dörfler, mit den Fäusten auf die beiden loszugehen. Beachten Sie die inzwischen angesammelten *Eskalationspunkte* (siehe S. 20). Die beiden Saithyare sind ebenso ratlos wie die Helden, was den Auslöser des Aufruhrs vor ihrer Wohnstätte betrifft. Tatsächlich sind ihre diversen amourösen Abenteuer der Grund für die aufgebrachten Menschen – oder zumindest ein gewisser Teil davon.

Wer? Mit wem? Und weshalb überhaupt?

Fraya (rotblonde Mähne, verheulte Augen, liebt *Tjolor*, hasst Hunde, braucht eine Kinderwiege) erwartet deutlich sichtbar ein Kind, wollte aber bis zum heutigen Tag nicht sagen, wer der Vater ist. Ihr Großvater *Magnir* (steifes linkes Bein, grauer Zottelbart, liebt Obst, hasst *Halgra*, braucht einen neuen Gehstock), das Oberhaupt ihrer Familie, hatte sie schließlich so lange unter Druck gesetzt, bis sie unter Tränen gestand, der Satyar *Geisterbote* habe sie verführt und sei der Vater ihres Kindes. In Wirklichkeit ist jedoch *Tjolor* (hager, freundliche blaue Augen, liebt *Fraya*, hasst Lärm, braucht ein Geschenk für Fraya) der Vater des Kindes, denn er und Fraya sind schon lange ein Liebespaar, verheimlichen dies aber vor ihren Familien. Magnir und das Oberhaupt von Tjolors Familie, *Halgra* (weiße Zöpfe, viele fehlende Zähne, liebt Kräutertee, hasst Magnir, braucht ein neues warmes Fell für ihr Bett), sind sich seit einer gescheiterten Beziehung in ihrer Jungend nämlich spinnefeind und würden eine Beziehung zwischen ihren Enkeln niemals gutheißen. Um einen großen Streit zwischen den Familien zu verhindern, hat Fraya daher notgedrungen gelogen und die Geschichte mit Geisterbote erfunden.

Tatsächlich hat Geisterbote niemals eine Liebelei mit Fraya gehabt, da sie sich nie für ihn interessierte. Auch können Menschen und Satyare keine Nachkommen miteinander zeugen, was allerdings von den Stammesbewohnern niemand mit Sicherheit weiß. (Helden mit hohen Werten auf *Heilkunde Wunden*, *Betören*, *Sagen & Legenden* oder *Tierkunde* können Sie dieses Wissen auch ohne Praxiserfahrung zukommen lassen.)

Gleichzeitig haben die Geschwister *Hrolfgar* (breites Kreuz, viele Hautbilder, liebt es, mit seinen Muskeln anzugeben, hasst Feuer, braucht ein neues Axtblatt) und *Sverda* (rote Haarpracht, lispelt, liebt Musik, hasst Spinnen, braucht jemanden, der ihr hilft, ihren Einbaum zu reparieren) den Zug der Dorfbewohner zum Anlass genommen, endlich zu klären, wen von ihnen *Vielseherin* bevorzugt. Beide haben sich schon mehrfach mit ihr getroffen, und beide sind in sie verliebt und konkurrieren miteinander um sie. Vielseherin hingegen sieht in beiden nur eine nette Gesellschaft für eine raiagefällige Stunde und versteht nicht, wie dies zu Problemen führen könnte. Sollte Hrolfgar sich allerdings von der Saithyarin lossagen können, würde die ebenfalls anwesende *Lorhild* nur zu gerne seinen Liebeskummer stillen.

Sofern die Helden die Saithyare nicht ihrem Schicksal überlassen (und somit auf deren Informationen verzichten) wollen, können sie dazu beitragen, das entstandene Chaos aufzuklären. Im Zweifelsfall werden die Saithyare auch direkt darum bitten, weil sie selbst die düsteren Gefühlsregungen der Menschen oft

nur schwer nachvollziehen können und mit falschen Worten den Zorn des Mobs leicht weiter anfachen könnten.
Wenn die Helden intervenieren, sind Proben auf *Überreden* nützlich, um kurzfristig Lordaler von einem Angriff abzuhalten (vor allem nach unbedachten Provokationen, jedes Mal um 2 Punkte weiter erschwert, beginnend bei +2). Mit einer *Menschenkenntnis*-Probe +5 kann Frayas Lüge als solche erahnt werden (5+ TaP*: Sie lügt nicht aus Boshaftigkeit, sondern aus Angst). *Überzeugen*-Proben (je nach genauer Situation zwischen +3 und +12) können langfristig das Problem lösen, wobei Fraya nicht öffentlich mit der Wahrheit herausrücken wird, solange nicht sie, ihr Kind und Tjolor sicher sind. Berücksichtigen Sie hierbei, dass die Jähzornwerte der Lordaler (normalerweise 3-8) gemäß der *Eskalationspunkte* (S. 20) gestiegen sind. Eher kampfstarke Helden können einschreiten, falls einzelne aufgebrachter Lordaler körperlich auf die Saithyare losgehen wollen. Falls die Helden kein Interesse daran haben, die Gründe des Aufmarschs aufzuklären, können sie natürlich auch versuchen, die Dorfbewohner mit Drohungen zur Ordnung zu rufen oder mit Waffengewalt zu vertreiben. Bedenken Sie für diesen Fall jedoch, dass unter den Sippenmitgliedern mehrere gute Kämpfer sind (Erfahrene Lordaler, S. 68). Wie für alle Lordaler gilt übrigens auch hier das Recht des Stärkeren, so dass z. B. auch einer der Helden sich als Kämpfer für die Saithyare erklären und einen Zweikampf gegen einen Kämpfer der Sippe führen kann, um die Lage zu klären und über die Berechtigung der Proteste zu entscheiden.

Eskalationspunkte

Um am Spieltisch klarzumachen, dass der Zeitdruck nicht bloß ein Erzähl-Element ohne Auswirkungen ist, können die folgenden Marker ausgelegt werden, die jeweils einen *Eskalationspunkt* symbolisieren.