



Fan Produkt

Abenteuer



Von CaerSidis & Kora Feuerauge inspiriert durch Arcane Codex

Arcane
Codex



Abenteuerwettbewerb

Fan Forum

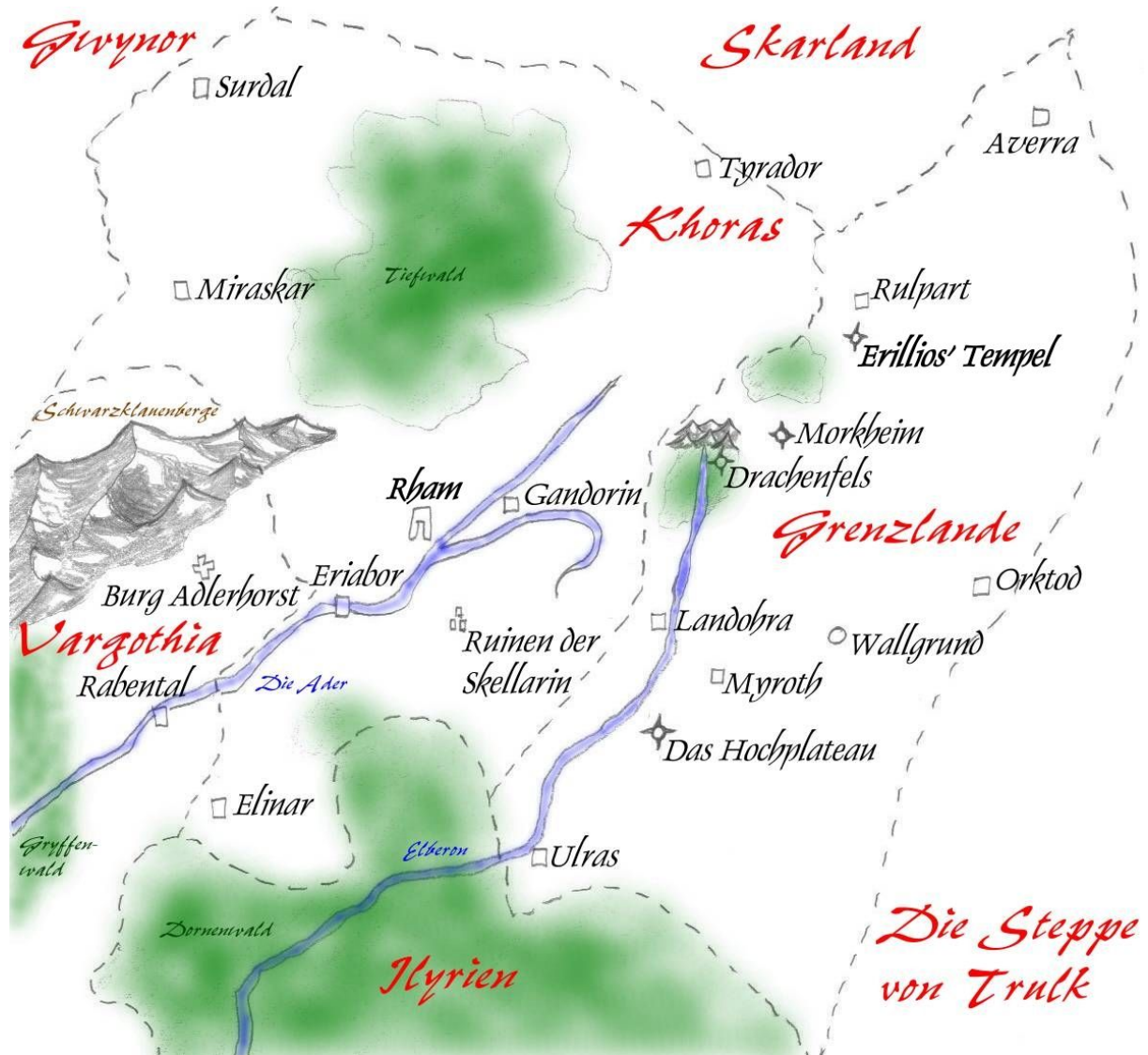
Arcane Codex - Tanz mit dem Feuer- 2

Inhaltsverzeichnis

Tanz mit dem Feuer.....	3
Die Gruppe	4
Handlungsübersicht	4
Kampf in der Arena.....	5
Das Dörfchen Wallgrund (Grenzlande, 18. Helniar 1666)	6
Erwachen.....	6
Erste harmlose Ereignisse	6
Ein alter Kauz.....	7
Der Weg nach Myroth.....	7
Die Stadt Myroth (Grenzlande, 24. Helniar 1666).....	8
Wiedersehen mit Rubens.....	9
Auf der Suche nach dem richtigen Ort.....	10
Das Hochplateau (Grenzlande, 29.Helniar 1666)	10
Heiße Quellen.....	10
Dunkle Höhlen	10
Schwarzer Sand.....	11
Gebranntes Land (Grenzlande, 1. Strahlund 1666).....	11
Tragischer Sieg.....	11
Neue Ziele	12
Neue Gefährten	12
Alpträume.....	13
Die Hauptstadt Landohra (Grenzlande, 5. Strahlund 1666).....	13
Ankunft in Landohra	13
Seldons Reise	14
Ärger auf Burg Flammenfels.....	14
Überfälle im Norden.....	15
Auf Echsenjagd	15
Die Feuerechse (Grenzlande, 17. Strahlund 1666)	16
Die Anhänger des Erillios	16
Die Jagd auf die Feuerechse.....	17
Flucht aus den Grenzlanden (Grenzlande, 30. Strahlund 1666)	19
Maias Heimkehr	19
Merkons Kopfgeldjäger.....	19
Der Weg nach Rham	20
Die Hauptstadt von Khoras, Rham (Khoras, 25. Flammwyld 1666).....	20
Maia in Not.....	20
Das Rabental (Vargothia 13. Obaryn 1666).....	22
Die Schlacht vom Rabental	22
Anhang	23
Nichtspielercharaktere.....	23
Erillios	24
Rana Rybni	24
Rubens Rybni	25
Frederik aus Myroth.....	26
Tamara von Rulpart.....	26
Seldon.....	26
Sigard Eisenfaust.....	27
Merkon der Hexer, Fürst von Rulpart	28
Maia aus Rham.....	28
Hagen der Heidentöter	29
Karolina von Flammenfels	30

Arcane Codex - Tanz mit dem Feuer- 3

Vorschläge für weitere Abenteuer.....	30
Auf Seldons Spuren.....	30
Das Schicksal der Feuerechse	31
Das Rote Ei von Rham	31
Abkürzungen.....	32
Kurzübersicht zu Personen, Orten und mehr	33



Tanz mit dem Feuer

Um das Abenteuer leiten zu können erfordert es natürlich, dass ihr ausreichend Kenntnisse vom Grundregelwerk Arcane Codex habt. Zudem ist es äußerst ratsam das Arcane Codex Kompendium zur Hand zu haben, da in unserem Abenteuer auf die Schlacht im Rabental eingegangen wird, und im Kompendium etliche Hinweise darüber zu finden sind. Da im Moment noch kein Quellenbuch existiert das die Länder behandelt die in unserem Abenteuer vorkommen, kann es natürlich später dazu kommen, dass dort ganz andere Informationen zu finden sind, als jene die wir hier über die Länder zusammengetragen haben. Wenn dem aber irgendwann einmal so ist, können die Quellbücher zu den Grenzlanden, Khoras und Vargothia dafür sorgen dass ihr noch mehr Hintergrund in das Abenteuer bringen könnt.

Arcane Codex - Tanz mit dem Feuer- 4

Die Gruppe

Die Gruppe für die das Abenteuer entworfen wurde, bestand durchweg aus Anfängercharakteren, es ist also unproblematisch auch mit solchen das Abenteuer zu spielen. Auch bei erfahreneren Gruppen sollten genug Möglichkeiten vorhanden sein diese zu fordern, wenn man die Gegner entsprechend gestaltet.

Es gibt immer wieder Punkte im Abenteuer, wo es auch an den Charakteren liegt, ob sie bestimmten Dingen nachgehen oder nicht. Im Grunde sind ihre Unternehmungen nur zu Beginn mit Gold abgedeckt. Später kommt es dann vermehrt auf Eigenmotivation an. In unserer Gruppe war ein Charakter mit Pflichtbewusstsein und ein Lichtbringer. Zudem sind Beziehungen zu Nichtspielercharakteren (z.B. Frederick) entstanden die es ermöglicht haben, dass die Gruppe immer an verschiedenen Handlungssträngen dran geblieben ist. Für eine Gruppe die nur aus Individuen besteht die rein an ihrem Geldbeutel und ihrem persönlichen Vorankommen interessiert sind, könnte es zwischendurch zum Abfallen der Motivation kommen. Hier sollte sich der Spielleiter schon im Vorfeld überlegen was er hinzufügen kann, um die Motivation hoch zu halten.

Handlungsübersicht

Merkon, Hexer und Herrscher von Rulpart erschuf, mit Hilfe von drei Elementarwesen eine mächtige Waffe die, die Grenzlande vor den Orkhorden von Trulk schützen sollte. Doch die Anwesenheit der Elementarwesen nimmt Einfluss auf den Verstand der Menschen in den Grenzlanden.

Die Spielergruppe ist zu dieser Zeit in den Grenzlanden und unterliegt ebenfalls wilden Träumen und gefährlichen Illusionen.

Rubens Rybni, ein Elementarmagier, der von Merkon ausgenutzt wurde, versucht dringend Hilfe zu finden und gerät so an die Gruppe. Mit einem kleinen Test erhofft er eventuelle Nichtsnutze auszuschließen, aber unabhängig davon wie dieser von der Gruppe bestanden wird, als sie schließlich bei ihm ankommen bleibt keine Zeit mehr, andere Leute zu finden. Die Gruppe sucht nun nach dem Ort an dem die Elementarwesen gerufen wurden, zerbrechen dort deren magische Bindung und zerstören somit auch die Waffe.

Als die Gruppe Rubens Rybni aufsuchen, um ihm von ihrem Erfolg zu berichten, bemerken sie das die Stadt Myroth inzwischen von Orks überrannt wurde und sie nach Rubens suchen müssen, wenn sie eventuell versprochene Belohnungen erhalten wollen.

Auf der Suche nach dem Elementarmagier begegnen sie Seldon der von finsternen Gestalten verfolgt wird. Er trägt einen Traumdämonen in sich mit dem er um die Herrschaft über seinen Geist ringt. Ein Peironpriester taucht bald darauf auf, der Seldon sucht, um ihn nach Landohra zu bringen. Dort angekommen wird er in die Obhut des Peirontempels aufgenommen.

Merkon erfährt mittels seiner Kräfte als Hexer, wer für die Vernichtung seiner Waffe verantwortlich war und gegen später tauchen die ersten Kopfgeldjäger auf, die Gruppe wird im größten Teil der Grenzlande gesucht. Dummerweise führt das Abenteuer immer weiter Richtung Rulpart.

Erillios, ein emporsteigender Kriegsgott, hat längst in Khoras und den Grenzlanden, Anhänger um sich geschart. Er verfolgt einen Plan an ein mächtiges Artefakt zu gelangen das ihm später in einer entscheidenden Schlacht einen großen Vorteil einbringen soll und welches er für die Fertigstellung eines Rituals benötigt.

Das Artefakt ist jedoch in einem Lavasee versenkt und nur eine Feuerechse vermag es das Artefakt von dort zu bergen. Die Feuerechse selbst schläft seit Jahrhunderten in ihrem

Arcane Codex - Tanz mit dem Feuer- 5

Gefängnis, in einer Felsformation die, die Charaktere passieren. Die Anhänger Erillios, die sich zu Echsenwesen verwandelt haben versuchen die Feuerechse zu befreien. Je nach Gier der Charakter kann es passieren das sie selbst bald zu diesen Anhängern gehören und ihr Willen außer Kraft gesetzt wird.

Der befreiten Feuerechse folgend, erreicht die Gruppe einen Erilliostempel zusammen mit einer Kampftruppe aus dem fernen Vargothia die im Namen Karndts die Anhänger Erillios bekämpfen und seine Tempel zerstören. Im allgemeinen Durcheinander gelingt es der Feuerechse das Artefakt zu bergen und es einem Anhänger von Erillios mitzugeben.

Nun ist das Finale nicht mehr fern und die Charakter erfahren das es im Rabental, in Form einer großen Schlacht, stattfinden wird. So reisen sie, nicht ohne nochmals zu bemerken das Merkon ihnen ihre Tat sehr übel nimmt, durch Khoras, über Rham, nach Vargothia zum Rabental.

Dort treffen Erillios und eine Gruppe Peironpriester in Begleitung von Seldon zusammen und werden in die Schlacht vom Rabental mit eingebunden in der vermutlich die Charaktere schon streiten. Hier erfahren sie endlich wie ihr ganzes Wirken, der letzten Wochen, in der Schlacht zum tragen kommt.

Kampf in der Arena

Ihr stolpert in den staubigen heißen Sand einer Gladiatoren Arena, ihr seid gekleidet und gerüstet wie einer der Ihren. Die Menge ist aufgebracht, Pfliffe und Rufe ertönen die ihre Missgunst euch gegenüber zum Ausdruck bringt. Hinter euch schlägt das Tor zu, durch das ihr in die Arena gebracht wurdet.

Ruhe kehrt ein als ein Sprecher seine Stimme erhebt. „Gegen die Unglücksseeligen treten an: Reechani, Sentrosi und Vasii“ Die Menge tobt, springt von ihren Sitzplätzen auf und werfen Kopfbedeckungen in die Luft. Unschwer ist zu erkennen das sie ihre Helden begrüßen.

Auf der gegenüberliegenden Seite der Arena öffnet sich ein Tor und drei Menschen treten nacheinander auf den Kampfplatz hinaus. Jeder von ihnen wird von der Menge empfangen mit Sprechchören die immer wieder den Namen des Kämpfers rufen.

„Reechani, Reechani, Reechani“

Ein großer Mann betritt die Arena, muskulös und finster drein blickend. Er trägt ein blaues Gewand und nur auf einer Seite einen Armschutz. Auch der passende Helm dazu fehlt nicht, so das sein Gesicht euch verborgen bleibt. Der Kämpfer ist ausgerüstet mit einem Netz und einem Dreizack den er beim Betreten der Arena siegessicher in die Luft streckt. Die Menge ist begeistert und die Rufe nach ihm werden noch lauter.

“Sentrosi, Sentrosi, Sentrosi” erklingen weitere begeisterte Rufe.

Eine Frau betritt die Arena, sie ist äußerst hübsch, trägt langes rotes Haar und sieht sehr athletisch aus. Ihre Kettenrüstung verbirgt nur wenig Haut. Die junge Kämpferin trägt zwei kurze Krummschwerter. Beide hält sich beim Betreten der Arena gekreuzt über ihren Kopf was mit lautem Jubel aus den Reihen des Publikums belohnt wird.

“Vasii, Vasii, Vasii” erschallt es aus einer weiteren Ecke des weiten Rundes.

Der Kämpfer der zuletzt die Arena erreicht fährt auf einem kleinen Streitwagen herein welcher von einem schneeweißen Pferd mit wehender Mähne gezogen wird. Der Mann hat kurzes blondes Haar und einige kleinere Narben im Gesicht. Er ist mit einer Lederrüstung gekleidet die aber Arme und Beine unbedeckt läst. Auf dem Streitwagen sind drei Speere untergebracht. In seiner linken Hand hält er einen prächtigen Bogen. Aus Vorrichtungen, am Streitwagen angebracht, schauen bunt gefiederte Pfeile heraus, die auf ihren Einsatz warten.

Der Sprecher verschafft sich Gehör in dem er mit seinem Stock gegen eine große Trommel schlägt, die hinter ihm steht. Die Menge beruhigt sich wieder. Als der Sprecher schließlich den Kampf zwischen den Helden und Euch mit den Worten: „Die Spiele mögen beginnen“, eröffnet.

Arcane Codex - Tanz mit dem Feuer- 6

Der Kampf sollte größtenteils nur beschrieben werden, da die Gruppe auf jeden Fall unterliegen wird. Wenn vorhanden, ziehen die Spieler vor dem Beginn des Abenteuers eine Visions- oder Tarotkarte. Der Spielleiter kann den folgenden Kampf so etwas persönlicher gestalten.

Egal wie trickreich die Spieler an den Kampf herangehen, außer kurzzeitigen Erfolgen lässt sich nichts am Verlauf ändern. Bei den meisten wird der Kampf mit dem Tod enden.

Da die vorhergehende Szene sich bald als Traum herausstellen wird könnt ihr den Spielern so richtig Angst einjagen, sorgt dafür das die Szene immer in Bewegung ist, das keine Zeit für überflüssige Fragen bleibt. Lasst die Pause zwischen dem vermeintlichen Ende und dem Erwachen in der nächsten Szene nicht allzu lang werden!

Wichtig in diesem Traum ist, das er den Spielern vermittelt, dass sie einer Gefahr gegenüber stehen bei der ein Kampf aussichtslos ist. Zudem ist es wichtig das die Namen der Elementarwesen fallen.

Das Dörfchen Wallgrund (Grenzlande, 18. Helniar 1666)

Wallgrund liegt auf halber Strecke zwischen Orktod und Landohra. Es gehört zum Fürstentum Landohra und dort zur Stadt Myroth.

Das kleine Dorf ist an Reisende gewöhnt, liegt es doch nahe der bekannten Handelsstraßen. So haben die meisten Bewohner des 200 Seelendorfes ein gutes Auskommen. Trotz allem sind sie an ein einfaches Leben, im schwierigen Gebiet der Grenzlande, gewöhnt. Der Ein oder Andere von ihnen verdient seinen Lebensunterhalt mit der Fischerei, in einem der nahegelegenen Seen.

Erwachen

Schweißgebadet schrecken die Spielercharaktere auf. Der Kampf hat keine offensichtlichen Spuren hinterlassen, nur abgehetzt und außer Atem sind sie. Langsam aber sicher erinnern sich die Charaktere aus welchem Grund sie hier sind, wo sie sind und welche Ziele sie haben.

Die Charaktere erwachen in dem Zimmer eines Gasthauses. Der Raum ist spärlich eingerichtet, ein einfaches Bett, eine Truhe für Kleidung und Ausrüstung und ein kleiner Tisch auf dem eine Öllampe steht.

Der Grund, dass sie hier sind, kann bei jedem verschieden sein, die Charaktere müssen sich nicht zwangsweise kennen, können es aber. Falls dieses Abenteuer nicht in eine Kampagne integriert wird, sollte sich der Spielleiter vorher über die Interessen und Beweggründe der Charaktere informieren, um einen plausiblen Grund zu finden.

Erste harmlose Ereignisse

Wenn sich die Charaktere beim Frühstück im Schankraum begegnen hängt eine noch brennende Öllampe über ihrem Tisch. Sie erhellt den Tisch im Morgengrauen nur noch wenig mehr als das Tageslicht und als der Wirt die Lampe löschen will verrutscht das Glas. Die Flamme schlägt plötzlich aus und entzündet die Ärmel des Wirtes sowie die Tischplatte und ein Teil des Essens, das auf dem Tisch steht.

Wenn ein Charakter an der Lampe herumhantiert wird ihm dasselbe passieren, ohne das er etwas dagegen machen kann. Wenn er nach dem Wirt an die Lampe geht geschieht nichts mehr.

Arcane Codex - Tanz mit dem Feuer- 7

Als die Charaktere sich bereit machen abzureisen bildet sich, in der Nähe des Lebensmittelhändlers, eine kleine Windhose die quer über die Straße fegt, direkt auf die vor dem Haus aufgebauten Auslagen hinzu. Dort angekommen reißt sie alles, was nicht schwerer als ein großer Apfel ist, in die Luft und schleudert es durch die Gegend. Die Bauersfrau die den Laden betreibt ist über jede Hilfe erfreut und erzählt, selbst über die Ereignisse erstaunt, was sie beobachten konnte.

Solche und ähnliche Szenen, die den Elementen Feuer, Luft und Wasser verbunden sind, können ab jetzt öfters auftauchen. Sie werden durch die nicht vollständig gebundenen Elementarwesen verursacht.

Ein alter Kauz

Gegen Mittag begegnen die Charaktere dem gehetzt wirkenden Rubens Rybni. Der alte Mann sucht dringend jemanden, der sich als Kurier verdient machen möchte.

Er bietet den Charakteren Geld an, wenn sie eine Kiste, die er bei sich trägt nach Myroth bringen. Die Kiste muss unversehrt und ungeöffnet bleiben.

Im besten Fall sind die Charaktere sowieso auf dem Weg nach Myroth und mit dem Gebot von etwas Gold sollte Rubens die Charaktere überzeugen können.

Basis sollte ca. 50 Gold pro Person sein und durch Verhandlungen, die Rubens hektisch führt, lässt sich der Preis deutlich nach oben treiben, da Rubens dringend Hilfe braucht. Natürlich hat er nur wenig Geld bei sich und kann allenfalls ein paar Goldmünzen pro Person anzahlen. Die Höhe der Bezahlung sollte der SL natürlich seinem Spielstil und seiner Gruppe anpassen. Wenn 50 Gold lächerlich wenig sind sollte er das Angebot auf „Vernünftig aber nicht großzügig“ anpassen und von dort aus nach oben gehen. Ebenso kann der Betrag auch deutlich niedriger liegen wenn dies gewünscht wird.

Wichtig ist nur das der Eindruck entsteht, dass Rubens vor irgendetwas flieht und sehr in Eile ist. Immer wieder schaut er sich unruhig um (ja er ist ein begnadeter Schauspieler).

Der Weg nach Myroth

Auf dem Weg nach Myroth geschehen einige seltsame Ereignisse. Noch bevor Die Charaktere Wallgrund richtig verlassen haben kommt ihnen ein total verängstigter menschlicher Junge und seine Mutter entgegen. Die beiden sind von ihrem nahen Hof geflohen. Etwas hat sie so in Angst und Schrecken versetzt das sie Schwester und Vater des Jungen zurück gelassen haben.

Keiner der Beiden ist fähig ein vernünftiges Gespräch zu führen, sie stammeln nur von Feuer vom Verlust der Familienangehörigen und von einem Weiher.

Eine Stunde entfernt von Wallgrund liegt der Hof der inzwischen ausgebrannt ist. Die Steinmauern des Gebäudes stehen noch, überall glühen die Reste des Feuers. In der Küche kann man die gemauerte Feuerstelle des Hauses sehen. Dort machen die Charaktere einen grausamen Fund. Das vor Russ geschwärzte Skelett eines ca. 10 jährigen Mädchens kniet mitten in der Feuerstelle.

Vom Haus weg, führen Fußspuren, die aber nur schwer zu entdecken sind, einen verborgenen Pfad entlang und treffen nach ungefähr 200 Meter auf einen Weiher, in dem die Leiche eines Mannes treibt. Offensichtlich ist dieser ertrunken, ohne weitere, feststellbare Gewaltanwendungen.

Arcane Codex - Tanz mit dem Feuer- 8

Langsam werden auch die Charaktere zunehmend von den Elementarwesen beeinflusst, als Beispiel soll eine Szene dienen, die einem Charakter aus unserer Gruppe wiederfahren ist. Sie sah in der Nähe einen kleinen Jungen durchs hohe Graß laufen. Bald erkannte sie ihren vor Jahren verlorenen Bruder. Sie folgte ihm und kam an eine Klippe, in der Stufen nach unten führten. Auf dem Platz unter der Klippe hatte ihre Familie ein Lager aufgeschlagen (die aber längst tot war). Gerade als sie ihrem Bruder die Stufen herab folgen wollte, hielt sie ein anderer Charakter zurück, denn es war nichts weiter als eine Illusion, die versucht hat zu erreichen das sie sich in den Tod stürzt.

Solche Szenen können immer wieder auftauchen. Je nach Lust und Laune könnt ihr hier auch ein paar ganz normale Reisebegegnungen einbauen, wie zum Beispiel ein paar Wegelagerer oder andere Reisende.

Die Art der Ereignisse und Unfälle sollten sich immer auf die drei Elemente zurückführen lassen. Die Anziehungskraft treibt die Charaktere auf ein Feuer oder auf einen See zu, oder wie oben beschrieben in luftige Höhen. Auch das Besteigen eines Baumes ist denkbar, bei dem letztendendes die Äste, den Charakter nicht mehr tragen.

Die Elementarwesen verstehen es die Psyche der Charaktere zu beeinflussen und sie so in gefährliche Situationen zu bringen. Das Ganze kann immer wieder mit kleinen „elementaren“ Unfällen angereichert werden wie sie dem Wirt passiert sind.

Zufällig begegnen sie hier auch einem Anhänger Erillios der sich in ein Echsenwesen verwandelt hat, dass ein Cape trägt, welches den Träger fast vollkommen tarnen kann (Chamäleoneffekt). Die Charaktere können das Echsenwesen nur noch sehen, als eine verschwommene humanoide Gestalt, die das Muster des Hintergrundes annimmt.

Der Kampf sollte fordernd aber nicht allzu schwer sein. Das Wesen macht einen sehr menschlichen Eindruck, weniger echsenhaft wie ein Krask, eher wie ein Mensch oder Elf dessen Körper mit Schuppen bedeckt ist. Das Wesen wird mit Vorliebe in der Nacht angreifen, um unaufmerksame Wachen zu überraschen.

Das Wesen hat nichts anderes bei sich als ein Cape, dass, nach dem das Wesen besiegt wurde, lediglich schwarz ist, aber von einer eigenartigen tiefen Schwärze. Falls die Charaktere die Möglichkeit dazu haben, können sie feststellen, dass das Cape magisch ist.

Wenn der Spielleiter möchte, können sich die Charaktere die Tarnungskraft, unter Einsatz von arkaner Macht, verfügbar machen.

Die Stadt Myroth (Grenzlande, 24. Helniar 1666)

Myroth, ein kleines Städtchen, liegt nur sechs Tagesreisen nördlich von Wallgrund, in Richtung Landohra. Ungefähr 1400 Menschen leben hier. Das Städtchen hat sich in den letzten Jahren gut entwickelt, da es nicht allzu dicht an der Grenze zu Trulk gelegen ist. Verschiedene Händler und Handwerker haben sich hier niedergelassen und sorgen für einen annehmbaren Wohlstand. Die nahegelegenen Hügel und Wälder bieten ausreichend Rohstoffe für eine gut befestigte Stadt. Die einfacheren Bewohner verdienen ihr Geld eher mit Dingen aus der freien Natur (Sammler und Jäger). Bauern gibt es nicht all zu viele. Fremden gegenüber ist man meist misstrauisch, wie es den meisten Bewohnern der Grenzlande zu eigen ist.

Gelehrte oder gar eine Bibliothek wird man hier vergeblich suchen. Eher wird man an den hiesigen Alchemisten oder an Rubens Rybni verwiesen sollte man auf der Suche nach einem Gelehrten sein.

Arcane Codex - Tanz mit dem Feuer- 9

Hier in Myroth, und gegebenenfalls auch in der Nähe der Stadt, können die Charaktere Gerüchte aufschnappen von einer mächtigen, magischen Waffe, in Form von mehreren Steinglocken. Sie wurde von einem Hexer erschaffen, Fürst Merkon von Rulpart, um die Grenze nach Trulk, vor Überfällen durch die Orks zu bewahren. Mit Hilfe dieser Waffe benötigt man kaum noch Wachen, entlang der Grenze. Dies hat dazu geführt dass schon etliche Soldaten entlang der Grenze abgezogen wurden, was man vielerorts begrüßt hat. Zumindest seit man die Waffen im Einsatz erlebt hat und deren verheerende Wirkung auf die Orks, ist man froh dass einige Soldaten nicht mehr in den Städten wohnen.

Wiedersehen mit Rubens

In Myroth angekommen bemerken die Charaktere das die Zieladresse das Haus von Rubens Rybni ist. Er begrüßt sie und betreut sie gerne mit der anstehenden Aufgabe wenn die Kiste unversehrt ist.

Solch vertrauenswürdigen Leuten bietet er gerne an, dass sie sein Lehrling Frederick auf der folgenden Aufgabe begleiten kann.

Sollte jedoch an der Kiste etwas nicht in Ordnung, die Kiste vielleicht geöffnet oder beschädigt worden sein, ist Rubens aus Zeitnot zwar gezwungen die „Helden“ anzuheuern, aber Frederick wird er ihnen nicht zur Seite stellen.

Rubens erzählt ihnen nun, dass die gefährlichen Ereignisse von wütenden Elementarwesen verursacht werden. Der Hexer Merkon hat mit Hilfe von Elementarmagie diese Wesen in Stein gebunden und daraus eine mächtige Waffe in Form von magischen Gegenständen geschaffen. Es ist zu vermuten dass die Bindung nicht vollständig gelungen ist und so ein Teil der Kraft, dieser Wesen, in den Grenzlanden wütet. An dieser Stelle vergisst Rubens darauf hinzuweisen das er der Elementarmagier war, der Merkon geholfen hat. Ob die Charaktere dies später erfahren sollen oder nicht, liegt beim Spielleiter.

Die Bindung der Elementarwesen muss schnell wieder aufgehoben werden und dies kann allein dadurch geschehen, dass ein bestimmtes Ritual durchgeführt wird, das Rubens schon vorbereitet hat.

Wenn die Charaktere mehr Geld für diese Aufgabe fordern, wird Rubens ihnen entgegen kommen, aber sein Vermögen hat spürbare Grenzen. Zudem wird er die Charaktere wissen lassen, dass es ihm unverständlich ist, wie man für solch eine interessante Aufgabe eine Entlohnung erwarten kann. Das Verhältnis von Rubens zu den Charakteren (auch sehr viel später noch, wenn der Spielleiter wünscht) richtet sich sehr stark nach dem Verhalten der Gruppe. Mehr als das Selbe wie beim ersten Auftrag, eventuell etwas mehr wenn beim ersten mal nicht verhandelt wurde, sollte möglich sein, wenn es all zuviel wird kann Rubens das Geld nicht mehr aufbringen.

Rubens erklärt wie die Charaktere sein Ritual ausführen müssen. Er gibt es ihnen in schriftlicher Form mit. Zudem ein Säckchen mit schwarzem Sand. Dies stellt seine letzten Vorräte dar und ohne den Sand ist das Ritual nicht durchführbar. Darauf sollten die Charaktere ganz besonders achten.

Das Ritual besteht aus dem Rezitieren einer Zauberformel, dem Entzünden eines kleinen Feuers, dem Benennen der drei Elemente, bei ihrem wahren Namen und dem Bestreuen der Elementarwesen wenn man sie erst einmal zum Ritualort gerufen hat.

Zudem muss das Ritual in unmittelbarer Nähe zu dem Ort geschehen an dem die Elementarwesen gerufen und gebunden wurden. Dieser Ort muss ein Ort sein der optimale Bedingungen, für alle drei Elementarwesen, miteinander vereint.

Arcane Codex - Tanz mit dem Feuer- 10

Der Besuch in Myroth sollte durch weitere Todesfälle geprägt sein, die auf die Elementarwesen zurückzuführen sind. Den Charakteren sollte klar werden das die Elementarwesen eine große Bedrohung für Jedermann in den Grenzlanden sind, auch für sie!

Auf der Suche nach dem richtigen Ort

In Myroth sollte es genügend Leute geben die sich mit der Umgebung auskennen. Wenn man Scouts, Jäger, Waldläufer oder Abenteurer nach einem Ort befragt der Wärme, Wind und Wasser miteinander vereinbart, wird man bald auf ein Hochplateau aufmerksam, dass nur ein paar Tagesmärsche entfernt liegt.

Auch auf dem Weg dorthin sollten die Auswirkungen der Elementarwesen deutlich zu spüren sein, je nach Bedarf können auch andere Begegnungen eingefügt werden.

Das Hochplateau (Grenzlande, 29.Helniar 1666)

Das Hochplateau liegt auf einem nicht all zu hohen Berg und ist so leicht und einfach zu erreichen, wie der Spielleiter es für richtig hält. Wenn ihr Spaß an Kletterausflügen habt, könnte dies die geeignete Situation sein, um eine entsprechende Szene unter zu bringen. Das Hochplateau ist nicht der Gipfel des Berges, von hier aus jedoch sind schon extreme Kletterkünste notwendig, um den Berg noch weiter zu erklimmen.

Von irgendwo weiter oben, fließt ein kleiner Bach herab und ergießt sich in einem ca. 20 Meter hohen Wasserfall, herab an einer Steinwand , in einen See. Letzterer ist nicht gerade groß in der Fläche aber sehr tief. Von einem Ufer zum anderen misst er mehr als 30 Meter, bevor er sich wieder zu dem kleinen Bach verschmälert.

Es gibt um den See herum niedriges Gras und eine große Anzahl Laubbäume, die aber einzeln oder gelegentlich auch in kleinen Gruppen stehen.

Auf dem Hochplateau, zwischen den Bäumen verborgen, lauern einige Wachen Merkons. Sie wurden zurück gelassen damit sie diesen Ort vor neugierigen Blicken schützen. Leider sind sie ihrer Aufgabe in den letzten Wochen überdrüssig geworden, so das sie das Ankommen der Charaktere vielleicht erst zu spät bemerken. Ob die Charaktere mit den Wachen konfrontiert werden sollen, liegt ganz beim Spielleiter.

Heiße Quellen

Schon als sich die Charaktere dem See nähern bemerken sie das er ungewöhnlich heiß ist. Das Wasser ist kurz vor dem Siedepunkt und Nachforschungen woher die Hitze kommt, lassen nur den Schluss zu, dass, das Wasser schon aus den Bergen so heiß herabfließt.

Dunkle Höhlen

Wenn die Charaktere irgendwie darauf kommen den Bereich hinter dem Wasserfall zu untersuchen, bemerken sie, dass es dort eine Höhle gibt.

Hier wurde vor einigen Wochen viel Gestein abgebaut, zudem liegen hier Splitter herum die eindeutig darauf schließen lassen, dass der Stein hier auch bearbeitet wurde.

Genau an diesem Ort wurden die Steinglocken hergestellt und draußen am Ufer des Sees wurden die Elementarwesen hinein gebunden.

Arcane Codex - Tanz mit dem Feuer- 11

Schwarzer Sand

Nun ist es an der Zeit das Ritual durchzuführen. Holz für ein kleines Feuer sollte schnell zu finden sein, aber es reicht im Prinzip auch die Flamme einer Kerze, über die Größe des Feuers schweigt sich die Beschreibung Rubens aus.

Wenn der Ritualtext verlesen wurde erscheinen die Elementarwesen als humanoide Formen, aber gänzlich aus ihrem Element bestehend, um das Feuer herum. Sie versuchen den Ritualsführer mit ihren sehr schwach gewordenen, elementaren Kräften, anzugreifen. (Den Körper zu erhitzen, ihn wegzufegen oder das Wasser aus dem See zu nutzen, um das Feuer zu löschen). Sie können durch direkte Angriffe nicht geschädigt werden, aber die anderen Charaktere können deren Aufmerksamkeit vom Ritualführer ablenken.

Nun ist es an der Zeit ihre Namen laut auszusprechen. Die Namen kennen die Charaktere durch den Traum den sie zu Beginn des Abenteuers hatten. Reechani (Wasser), Sentrosi (Feuer) und Vasii (Luft). Wenn sie hier Schwierigkeiten haben sich daran richtig zu erinnern, kann ihnen Frederick weiter helfen. Er weiß zwar nicht wie die Elementarwesen heißen, aber natürlich kennt er die Namen der Elemente in Alt-Gothisch. Darüber kann er auf fehlende Elemente kommen, wenn er dementsprechend, in die Überlegungen, mit einbezogen wird. Nach dem Nennen der Namen bleibt nur noch, den schwarzen Sand über die Elementarwesen zu werfen. Die Gestalten der Elementarwesen verblassen und verschwinden schlagartig. Irgendwo weit in der Ferne, vermutlich entlang der Grenze ist ein mehrmaliger, tiefer dumpfer Glockenton zu hören (die Steinglocken werden ein letztes Mal ausgelöst, bevor sie jeglicher Magie beraubt, zerbersten).

Es wird davon ausgegangen das die Charaktere erfolgreich sind und dementsprechend sind die folgenden Teile ausgelegt. Wenn sie an dieser Stelle nicht erfolgreich sein sollten, ändert das einiges. Die Orks werden nicht die Grenzlande überrennen, dafür werden die tödlichen Übergriffe durch die Elementare immer stärker werden und bald die Charaktere täglich heimsuchen. Vielleicht müssen sie hier feststellen das ihnen einer oder alle Namen fehlen oder sie neuen schwarzen Sand brauchen. All das werden sie nur in einer größeren Stadt bekommen und den Sand nur gegen viel Geld oder über einen schmerzhaften Gefallen. Natürlich können die Charaktere später wiederkommen und ihr Glück noch einmal versuchen, aber inzwischen haben Merkons Leute die Umgebung gut gesichert.

Gebranntes Land (Grenzlande, 1. Strahlund 1666)

Tragischer Sieg

Die Rückkehr nach Myroth ist spätestens beim Erreichen der Stadt nicht mehr vom Hochgefühl des Sieges erfüllt. Von einem Hügel aus sieht man die Stadt von Orkhorden überrannt. Überall in der Stadt brennen Häuser und man sieht Wagen voller Plünderware die von den Orks abtransportiert werden.

Für jeden der aus Myroth stammt ist dies ein großer Schock, so auch für Frederick der in dieser Stadt aufgewachsen ist. Er steht da wie angewurzelt und sein Geist hat sich von der realen Welt abgewendet. Er bleibt für eine lange Zeit apathisch. Er hat nicht nur sein Lehrmeister dort unten verloren, auch seine Familie und seine Freundin Tamara lebten in der Stadt.

Wenn man ihn „bearbeitet“, ob nun einfühlsam oder durch anbrüllen, irgendwie können die Charaktere, bei entsprechenden Fragen, heraus bekommen das in Landohra, Rubens Schwester wohnt und er vielleicht dorthin geflüchtet sein könnten, sowie das seine Freundin Tamara vielleicht zu Verwandten in Rulpart geflohen ist. Natürlich besteht auch die Chance, dass sie in Myroth umgekommen sind oder von den Orks verschleppt wurden.

Arcane Codex - Tanz mit dem Feuer- 12

Wenn Frederick nicht bei den Charakteren ist könnte Landohra trotzdem ein Ziel sein, da es die nächst größere Stadt ist.

Auf dem Weg dorthin begegnen sie Flüchtlingen aus Myroth. Viele von ihnen sind verletzt und können Hilfe gebrauchen. Wenn die Charaktere hilfsbereit sind, rücken die Flüchtlinge schnell mit einigen Informationen heraus. Scheinbar sind die magischen Steinglocken die die Grenze nach Trulk beschützen sollten, zerborsten. Da man durch die scheinbare Sicherheit, welche die Steinglocken vermittelt haben, die Anzahl der Wachen drastisch verringert hat konnten die Orks fast ohne Widerstand weit in die Grenzlande vordringen.

Neue Ziele

Als sich die Charaktere einem Waldstück nähern, ob nun in Begleitung der Flüchtlinge oder nicht, rennt aus dem Wald ein weiterer Flüchtling, der sehr gehetzt wirkt. Bald schon folgen ihm eine handvoll schwarz gekleideter Wachen des Barons' Sankros aus Drakia, die den jungen Mann schon länger jagen.

Sie sind nicht bereit sich zu erklären oder Seldon, wie der Flüchtling heißt, unter irgend welchen Umständen laufen zu lassen.

Die Charaktere werden Seldon nur durch einen Kampf frei bekommen, wenn ihnen nicht eine ganz besonders gewitzte Vorgehensweise einfällt. Die Wachen sind Menschen und der Kampf mit ihnen sollte gefährlich und schwer sein. Sie setzen Gifte ein, so das die Charaktere trotz bestandenen Kampf schwerwiegende Verwundungen erhalten können, die sie lange Zeit beeinträchtigen.

Seldon sollte auf jeden Fall überleben. Er ist über und über von Folterspuren gekennzeichnet. Er ist verschlossen und mehr, als das er ein Bauer in Drakia war und welchen Namen er trägt, ist nicht aus ihm heraus zu bekommen.

Vom Traumdämonen, in seinem Inneren, weiß er nichts. Seine dunklen Albträume führt er auf die langen Tage der Folter zurück. Noch ist ihm nicht bewusst dass sein starker Geist es vermag den Dämonen, die meiste Zeit, im Zaum zu halten.

Die Flüchtlinge nehmen ihn zunächst in ihrer Mitte auf, da sie natürlich Verständnis für seine Situation haben. Jedoch in der ersten Nacht ändert sich dies drastisch.

Seldon unterliegt kurzzeitig dem Traumdämonen und würgt den Nächstenbesten, der neben ihm schläft, fast zu Tode. Dabei verfärben sich seine kompletten Augäpfel schwarz und bleiben es einige Stunden. In dieser Zeit ist er überhaupt nicht mehr ansprechbar. Nach diesem Vorfall wollen ihn die Flüchtlinge fesseln, wenn die Charaktere dies verhindern, werden sie aufgefordert, sich um ihn zu kümmern und ihn mitzunehmen.

Neue Gefährten

Als die Charaktere eines Abends, ein paar Tage nachdem sie von Myroth aufgebrochen sind, dass Lager aufgeschlagen haben nähert sich ihnen ein Peironpriester.

Er stellt sich als Sigard Eisenfaust vor und berichtet den Charakteren, dass er durch eine Vision seines Herren zu ihnen geführt wurde.

Er hat in der Vision erfahren das es etwas Dunkles, Böses gibt, das in Seldon lauert und er soll verhindern das sich dieses Dunkle in Seldon mit einem lauernenden Schatten verbindet.

Er kann die Vision nicht ausreichend deuten, daher bittet er die Charaktere, ihn und Seldon nach Landohra zu begleiten, um ihn in die Obhut eines Peirontempels zu übergeben.

Arcane Codex - Tanz mit dem Feuer- 13

Alpträume

Die Begleiter Seldons und er selbst werden zunehmend von Alpträumen geplagt, die immer heftiger und realer werden. Immer mehr verschwimmt der Unterschied zwischen den Träumen und der Realität. Die Ängste der Charaktere beginnen sich darin zu manifestieren und zunehmend gefährlicher zu werden. Auch Seldon, Sigard und Frederick, sowie allen weiteren Begleitern, ergeht es so und bald schon werden die ersten verletzt. Zudem verändert sich bei allen das Verhalten, sie alle werden zunehmend übervorsichtig und misstrauisch. Dies artet nicht selten in Anschuldigungen und Kämpfe aus, durch einen ihrer Kameraden, der in einem Tagtraum gefangen, seine Freunde für Feinde, oder schlimmeres, hält. Seldon selbst verhält sich immer mehr, ganz offensichtlich böseartig.

Traumdämonen Quälen die Wesen um sie herum mit Alpträumen. Wenn sie an Einfluss gewinnen, können sie sogar völlig real erscheinende Tagträume erschaffen. Wenn sein Einfluss zu stark wird, kann die betreffende Person dauerhaft Wahnsinnig werden.

Irgendwo auf dem Weg nach Landohra, inmitten eines Waldes, wird die Gruppe dazu gezwungen, vor einem aufziehenden Sturm, in einer Wandererhütte Schutz zu suchen. In dem Wald fand einst ein Kampf zwischen Menschen und Orks statt. Als die Dunkelheit hereinbricht ruft der Traumdämon verbliebene Geister der Toten zusammen, die sich ihrer alten Körper bemächtigen und auf die Suche nach frischem, warmen Blut gehen. Der Traumdämon erhofft sich so die hartnäckigen Begleiter Seldons loszuwerden.

Hier sollte die Charaktere ein heftiger Kampf erwarten. Zombies findet man im GRW auf der Seite 362

Die Hauptstadt Landohra (Grenzlande, 5. Strahlund 1666)

Landohra ist die Hauptstadt des gleichnamigen Fürstentums in den Grenzlanden. Die große Stadt ist dreckig, chaotisch, wild und brutal, wie man es von den Städten der Grenzlande gewöhnt ist. Hier gibt es viele Söldner, wie auch etliche Händler die allerhand Kriegswerkzeug feil bieten. Für die bekanntesten Götter kann man hier einen Tempel oder einen Schrein finden. Gelehrte, Magier und Bibliothekare die das Wissen hüten werden, in einer Stadt die sich oft im Krieg befindet, nicht all zu häufig sein. Eher wird man auf Magier treffen die selber Teil eines Kampftrupps sind.

Wer mag kann hier schon erste Anzeichen von entstehenden Tempeln des Erillios` mit einfließen lassen.

Ankunft in Landohra

Die Priester des Peirontempels nehmen Seldon gerne bei sich auf. Sie bieten den Charakteren an, ihre Wunden zu versorgen. Zudem setzt sich Sigard dafür ein, dass die Charaktere eine Belohnung erhalten, wenn sie ihm entsprechend bei der Erfüllung seiner Aufgabe geholfen haben.

Selbst die Möglichkeit, ein paar wenige Heiltränke zu ergattern, besteht. Entweder als Teil der Bezahlung oder sie werden den Charakteren zu einem fairen Preis verkauft, beides aber jedoch nur auf Anfrage.

Die Spieler werden nun die Verwandten von Rubens aufsuchen wollen. Wenn Frederick dabei ist, ist dies kein Problem, er weiß wo die Schwester Rubens zu finden ist. Wenn sie ihn nicht dabei haben, werden die Charaktere sie suchen müssen.

Arcane Codex - Tanz mit dem Feuer- 14

Rubens hat es tatsächlich bis hier her geschafft, kann sich aber kaum noch an die Charaktere und ihre Aufgabe, geschweige denn an die Belohnung erinnern. Es erfordert ein klein wenig Überzeugungsarbeit bis er mit dem Geld heraus rückt.

Er ist bei seiner Schwester untergekommen, die ähnlich skurril ist wie er selbst, allerdings ist sie nicht ganz so unkonzentriert. Sie ist sehr hilfsbereit und kümmert sich auch um Rubens Angelegenheiten, die er selber nicht auf die Reihe bringt.

Frederick ist sehr erfreut das Rubens nichts passiert ist, leider jedoch ist Tamara nicht hier und ihn plagen seine Sorgen weiter, wenn auch nicht mehr ganz so stark wie noch vor ein paar Tagen. Er ist zwar sehr bedrückt, aber wieder einigermaßen ansprechbar.

Seldons Reise

Wenn die Charaktere einen ähnlichen Weg einschlagen wie die unsrige Gruppe, dann sollten sie Seldon erst wieder im Rabental begegnen. Für den Fall das sie stark an seinem Schicksal interessiert sind, sollte dem Spielleiter folgender Abschnitt weiter helfen.

Die Priester des Peiron hatten eine Vision, dass der junge Mann eine wichtige Rolle in der Zukunft spielt. Noch sind sie sich nicht bewusst was es ist, aber von nun an bis zur finalen Schlacht versuchen sie genaueres darüber herauszufinden.

Sie finden den Traumdämonen in ihm und erkennen das Seldon mit ihm, um die Herrschaft über seinen Körper kämpft. Der junge Mann hat einen eisernen Willen und die Priester unterstützen ihn, in diesem Kampf, so gut es ihnen möglich ist.

Einige Wochen später erfahren die Priester in einer weiteren Vision, dass ein Feurdämon Tod und Zerstörung über Kreijor bringen wird. Sie erkennen dies als die Herausforderung, für die sie Seldon brauchen und vorbereiten.

Als schließlich die Nachricht zu ihnen durchdringt, das Armeen aus Vargothia und Khoras, im Rabental aufeinander treffen werden, brechen sie sogleich auf.

Sie sind sich sicher, das wenn die Kräfte beider Dämonen aufeinander treffen, beide vernichtet werden können.

Ärger auf Burg Flammenfels

Sicher verbringen die Charaktere ein paar Tage in der Stadt. Solange die Spieler sich dort beschäftigen können, kann der Spielleiter ihnen auch noch ein oder zwei zusätzliche Tage gewähren. Doch bald schon sucht sie der nächste, sehr real erscheinende Traum heim.

Die Nacht ist kalt und es schneit. Ihr hasst es um diese Zeit Wache schieben zu müssen. Ganz besonders, seit der Graf Einhardt von Flammenfels, dem ihr unterstellt seid, krank geworden ist. Ihm geht es sehr schlecht und seine Tochter, Karolina wird wohl bald seine Position einnehmen. Ihr seht sie nicht gerne hier. Es geht das Gerücht um, dass sie sich für ein Kind Karndts hält.

Dann betritt sie den Gang in dem ihr Wache schiebt. Sie kommt mit ihren Dienern die Treppe herauf. Sie hat ein markantes Gesicht, blonde Haare, dunkle Augen. Sie trägt Reisekleidung, ist mit einem Kettenhemd gerüstet und trägt über der Brust ein Karndtsymbol und an der Seite ein Langschwert.

Sie geht an euch vorbei, in das Gemach ihres Vaters. Ihre Untergebenen bleiben zurück. Deren Anwesenheit hält euch jedoch nicht davon ab weiter über Karolina und ihre

Arcane Codex - Tanz mit dem Feuer- 15

ungewisse Herkunft, her zu ziehen. Die Folge davon ist, dass ihr euch mit ihren Dienern anlegt. Zuerst in einem hitzigen Wortgefecht und schließlich in einer handfesten Prügelei.

Als Karolina das Gemach ihres Vaters verlässt, geht sie direkt zwischen euch und erstickt den Streit mit einigen direkten Worten, aber alleine ihre Anwesenheit lässt euch innehalten. Mit eindringlicher Stimme schickt sie einen ihrer Gefolgsleute fort, um verschiedene Botschaften zu überbringen.

Dann wendet sie sich an euch. „Ihr geht mit Hagen, tötet die Feuerechse“.

Karolina ist sehr direkt und putzt die Wachen so richtig runter. Vieles in diesem Traum ist nur Hintergrundinformation die man den Spielern so mitgeben kann, was aber nicht unbedingt notwendig wäre. Wichtig, und das solltet ihr als Spielleiter auf keinen Fall komplett raus streichen, ist der letzte Satz bzw. der Name der darin genannt wird.

Überfälle im Norden

Die Charaktere hören bald davon, dass es im Norden, in den Wäldern, Überfälle auf Waldläufer, Jäger und Händler gegeben haben soll. Die Reisenden sprechen von seltsamen Echsenwesen, die unglaublich schnell sind und dabei beinahe nicht zu sehen sein sollen. Diese Wesen haben einige Menschen getötet und die Reisenden haben gesehen das sich noch mehr Leute in diesem Gebiet aufgehalten haben.

Einige der Reisegruppen die in Landohra ankommen, sind verletzt und benötigen Hilfe und wenn die Charaktere nicht selbst darauf kommen, versuchen die Verletzten sie zu überreden, dort hinaus zu gehen, um den anderen Reisenden zu helfen.

Wenn die Charaktere Frederick dabei helfen wollen Tamara zu finden, wird ihr Weg sowieso Richtung Norden führen. In diesem Fall kommen ihnen die Reisenden, erst außerhalb Landohras, nach wenigen Tagen, entgegen.

Auf Echsenjagd

Sobald die Charaktere im Wald sind, treffen sie auf weitere Reisende, die schwer verletzt sind. Diese berichten, dass sie in der letzten Nacht angegriffen wurden und einige Kameraden verloren haben. Sie berichten auch wieder von der fantastischen Geschwindigkeit der Angreifer. Zudem haben sie bemerkt, dass die Echsenwesen als einzige Kleidung ein Cape trugen. Dieses ist wohl auch dafür verantwortlich, dass sie kaum von ihrer Umgebung zu unterscheiden sind. Auch haben sie bemerkt, dass manche von ihnen eine besondere Waffe einsetzen. Eine Art Griff, an dem drei lange, dünne und extrem scharfe Klingen befestigt sind. Die Wesen schließen die Faust um den Griff und die Klingen ragen zwischen den Fingern heraus.

Die Charaktere werden bald auf die Echsenwesen treffen und die Kämpfe sollten hart sein. Sie sollten bemerken, dass die Wesen nur schwer zu besiegen sind, sobald sie auf mehrere auf einmal treffen.

Wenn die Charaktere die magischen Gegenstände, das Cape und die Dreierklinge, berühren und sich eine kleine Weile damit beschäftigen, werden sie dem Rätsel, woher die Wesen kommen und was sie sind, bald auf die Schliche kommen.

Wenn einer der Charaktere, sich länger mit einem der Gegenstände beschäftigt, wird er zunächst ein Jucken an der Haut verspüren. Nach ein paar Tagen bilden sich langsam Schuppen auf der Haut.

Arcane Codex - Tanz mit dem Feuer- 16

Wenn ein solcher Charakter eine Dreierklinge zur Hand nimmt, dann bemerkt er, wie diese ein melodisches Klangspiel anstimmt.

Zuletzt werden sie von ihren „Hautbrüdern“ abgeholt und sie fühlen sich ihnen zugehörig. Die besessenen Charaktere folgen den anderen Echsenwesen und die restlichen Charaktere werden ihnen wohl direkt folgen, oder aber ihren Spuren. Ihre ehemaligen Kameraden greifen sie, bei einer Konfrontation, genau so hart und blitzschnell an wie die anderen Echsen.

Der Spieleiter kann einige Würfe gegen den geistigen Widerstand eines Charakters ablegen, um zu sehen wie lange er den Verlockungen der Melodie, der Verwandlung und dem Rufen der Echsenwesen widerstehen kann. Wenn sich die Spielercharaktere als zu harte Brocken erweisen, kann es auch einen Nichtspielercharakter treffen.

Die Feuerechse (Grenzlande, 17. Strahlund 1666)

Die Anhänger des Erillios

Der oder die „Hautbrüder“ lassen bald die Anderen hinter sich, schnelle Verfolger wären gefragt. Wer ihnen in der Nacht, durch den Wald, auf Dauer folgen kann, sollte stolz auf sich sein. Aber auch jene, die lediglich versuchen den Spuren der „Hautbrüder“ folgen, sind gefordert in ihrem Können.

Schon bald erkennen die Charaktere das die Spuren der „Hautbrüder“ nach Norden führen, geradewegs auf die Drachenfelsen zu. Eine Felsformation die sich gut 10 Tage im Norden von Landohra, nahe der Grenze zu Khoras befindet und mit Höhlen durchzogen ist.

Die Echsen sind alles getreue Anhänger des Erillios, wenn auch nicht freiwillig. Er hat besondere magische Gegenstände anfertigen lassen, die Capes und die Dreiklingen, die er an arglose Bewohner Kreijors verteilt hat. Die Macht, die diesen Gegenständen innewohnt, verändert jeden Träger in eine dieser flinken Echsen. Sie werden von Erillios als Diebe, Mörder, Attentäter oder Boten eingesetzt, denn ihre Loyalität steht außer Frage. Einen Teil von ihnen hat er damit beauftragt, die Feuerechse zu finden, von deren Existenz und Gefangenschaft, er in alten Büchern gelesen hat. Doch bald schon stehen die Hautbrüder vor einem Problem, das sie nur lösen können, mit einem Wesen, das noch nicht vollständig verwandelt wurde. Doch bisher gelang es keinem die Feuerechse zu befreien. Inzwischen ist die Gruppe auf etwa 100 Hautbrüder angewachsen.

In den Höhlen des Drachenfelsens ruht die Feuerechse, die von ihnen befreit werden soll. Sie liegt seit Jahrhunderten, gefangen hinter einer magischen Barriere, die allen Arten von Echsenwesen, das Hindurchgehen verwehrt. Diese Barriere ist es, die verhindert, das die Anhänger Erillios' passieren können, um die Echse zu befreien. Die Feuerechse ist zusätzlich, innerhalb der Barriere, mit einer Eisenkette angekettet, die ihren metallischen Halsreif, mit einer schweren Verankerung aus Stein, im Boden der Höhle verbindet. In eben jener Verankerung der Kette, ist der Zauber, der Barriere, eingebunden.

Die „Hautbrüder“ hoffen, das die neu hinzugekommenen Kameraden, die sich noch nicht vollständig in Echsen verwandelt haben, die Barriere durchdringen können, um die Feuerechse zu befreien. Und genau dies ist auch möglich und kann nun die Aufgabe des Spieler- oder Nichtspielercharakters sein, der kürzlich angesteckt wurde.

Die Feuerechse ist ein gewaltiges Biest, etwas größer als ein Wollmammut, mit einem orange- und rotfarbenem Schuppenpanzer, welcher einen fast undurchdringlichen Panzer darstellt. Sie verfügt über ein gefährliches Gebiss, das mit etlichen scharfen Zahnreihen

Arcane Codex - Tanz mit dem Feuer- 17

ausgestattet ist, vier stämmige Beine die in Füßen mit scharfen Krallen enden, und ein Schweif der fast nochmals so lang ist wie ihr Körper. Im Gegensatz zu vielen anderen Wesen dieser Größe, setzt sie ihren Schwanz jedoch nicht als Waffe ein. Die Feuerechse ist völlig immun gegen Hitze, so außergewöhnlich diese auch sein mag. Zudem kann sie Feuer spucken. Dazu sammelt sie das Feuer in ihrem Rachen an, was durch ein rasselndes Geräusch angekündigt wird und spuckt es dann, in Form eines Feuerballs, aus.

Der Feuerball transportiert eine große Menge an Magensäften, der Echse, mit sich, die auf dem Ziel zurückbleiben und so auch schwer entzündliche Stoffe zum brennen bringen können. Zudem kann sich die Feuerechse innerhalb weniger Stunden regenerieren, wenn sie großer Hitze ausgesetzt ist.

Die Feuerechse ist als Gegner ein wirklich harter Brocken, sie ist hochgradig gefährlich und sehr schwer zu verwunden. Der Spielleiter sollte außerdem nicht vergessen, dass sie von den Hautbrüdern geschützt wird und einige von ihnen werden auch innerhalb der Barriere sein.

Die Echse befindet sich tief im Innern der Drachenfelsen und die offensichtlichsten Zugänge, zu der großen Höhle der Feuerechse, bilden nur kleine und schmale Gänge, welche nur kriechend durchquert werden können. Schließlich im Inneren angekommen, wird der frische „Hautbruder“ die Barriere durchqueren können und sollte sich nun überlegen, wie er die Verankerung aus Stein, von der Kette, sprengen kann. Dass sich in der Höhle ein großer Stalaktit, direkt über der Verankerung befindet, kann zum Beispiel zur Zerstörung der Verankerung genutzt werden. Mit kräftigen Schlägen lässt sich der Stalaktit lösen, welcher dann auf die Verankerung fällt und diese soweit beschädigen wird, das die Barriere zusammenbricht und die Kette, um den Hals der Feuerechse, sich löst.

Die Feuerechse wird dann, einem größeren Gang folgend, die Felsformation, so schnell wie möglich verlassen. Notfalls setzt sie dafür ihre Krallen ein, um sich allzu schmale Ausgänge zu erweitern.

Die anderen Hautbrüder werden die folgenden Charaktere aufhalten und ihnen nahe legen, dass sie sich nicht dem Drachenfelsen nähern sollen. Sie können sich natürlich dem Kampf stellen oder sich ranschleichen, um so zu versuchen ihren Kameraden aufzuhalten. Aber die Gegend ist nicht gerade vorteilhaft für einen Kampf. Die Gänge die schnell zu finden sind, sind viel zu eng als dass an etwas anderes, als ans Kriechen, gedacht werden kann.

Wenn die Charaktere es tatsächlich schaffen sollten, dass die Feuerechse, von ihren Kameraden, nicht befreit wird, wird sie, wenn die Charaktere abgezogen sind, von einem anderen frischen „Hautbruder“ befreit.

Die Jagd auf die Feuerechse

Die Feuerechse lässt eine Spur der Verwüstung zurück, auf ihrem Weg nach Norden. Sie ist sehr schnell und benötigt keine Rast. Zudem wird sie von den restlichen Echsenanhängern Erillios begleitet, die sich bemühen, Angriffe auf die Feuerechse abzuwehren.

Wenn die Charaktere ihren Kameraden, der fast zu einem Echsenwesen verwandelt wurde, aufhalten können, und ihn von allen Gegenständen des Erillios befreien, wird dieser nach einigen Stunden die Selbstkontrolle wieder erlangen. Er ist jedoch noch für einige Monate empfänglich für die Einflüsterung der Gegenstände und wird die körperlichen Veränderungen (Schuppenbildung) auch erst nach dieser Zeit wieder vollkommen verlieren.

Auf dem Weg nach Norden, der Echse folgend, kommen die Charaktere durch mehrere Dörfer die niedergebrannt wurden.

Arcane Codex - Tanz mit dem Feuer- 18

Des weiteren könnten die Charaktere auf einige Kopfgeldjäger und Soldaten Merkons treffen, die jede Möglichkeit nutzen werden, die Charaktere gefangen zu nehmen.

Die Feuerechse sollte ohne Schwierigkeiten einen Tag Vorsprung herauslaufen können. Nur zwei Tagesmärsche von Rulpart entfernt ist ein Tempel des Erillios auf den sie zusteuert. Unter dem Tempel befindet sich eine Lavasee in welchem vor langer Zeit ein magisches Artefakt versenkt wurde. Dieses Artefakt will Erillios, mit Hilfe der besonderen Fähigkeiten der Echse, bergen. Dies gelingt noch vor dem Eintreffen irgendwelcher Störenfriede. Sobald die Echse, das Ei aus dem See geborgen hat, lässt sie ihren ungewöhnlichen Feueratem über dessen Hülle lodern. Dieser zerstört die Ummantelung des Artefaktes, die einst angebracht wurde, um die magische Strahlung des Eis zu verbergen.

Die meisten der Hautbrüder halten sich etwas entfernt vom Tempel auf, als Hagen der Heidentöter mit seiner Truppe eintrifft. Er hat in etwa 100 Mann bei sich, die alle gute, disziplinierte Kämpfer sind. Als die Charaktere gerade den Tempel erreichen trifft Hagen am Rastplatz der Hautbrüder ein. Die Geräusche des Kampfes können die Charaktere bemerken. Die Charaktere wären für die Kämpfer wichtige Verbündete. Für Hagens Truppe besteht ebenfalls die Gefahr, dass sie sich an den zurückbleibenden Gegenständen „infizieren“ und so hätte Erillios bald wieder neue Kämpfer, dieses Mal sogar sehr gut ausgebildete, für seine eigenen Reihen. Die Hautbrüder sollten für Hagens Truppe und für die Charaktere eine große, aber überwindbare Herausforderung sein.

Nach dem Kampf wendet sich die Truppe Hagens sogleich dem Tempel zu. Dort befinden sich ebenfalls Anhänger Erillios`. Einige Menschen die ihren Dienst als Priester im Tempel verrichten. Hagen und seine Leute kennen allerdings kein Erbarmen mit diesen. Auch nicht mit den wenigen Menschen die noch gar keine Anhänger sind, sondern nur von den Priestern, hier her eingeladen wurden. Dies lässt sich natürlich nur durch ein Gespräch herausfinden, für das sich keiner aus Hagens' Truppe die Zeit nimmt. Bei den Charakteren könnte dies anders sein.

Denn Charakteren läuft, in diesem wilden Schlachten, ein junges Mädchen entgegen. Sie stellt sich als Maia vor und bittet die Charaktere um Schutz. Sie erzählt, dass die Soldaten gerade ihre Eltern getötet haben und sie hat große Angst. In Wirklichkeit ist Maia jedoch eine sehr treue Anhängerin von Erillios und hat genau zu diesem Zeitpunkt das „Rote Ei von Rham“, eben jenes Artefakt das die Feuerechse geborgen hat, bei sich. Mit Hilfe der Charaktere (im Notfall auch alleine) entkommt sie aus dem Tempel und sobald die Charaktere sie einen Moment aus den Augen lassen, macht sie sich auf den Weg nach Rham.

Die Feuerechse verbirgt sich während der Kämpfe im Lavasee bis alle Truppen den Ort verlassen haben.

Hagens Soldaten schlagen ein Lager auf und kümmern sich nun um Verwundungen. Wenn die Charaktere keine Heiler bei sich haben, ist dies vielleicht eine Möglichkeit etwas Hilfe zu bekommen. Zudem bietet sich die Gelegenheit mit Hagen zu sprechen und einige Dinge aus ihrem Traum zu überprüfen.

Hagen berichtet, dass sie auf Soldaten getroffen sind, die nach einer Gruppe suchen, die der, der Charaktere nicht unähnlich ist. Außerdem weis er etwas mehr über Erillios zu berichten. Dieser ist ein selbsternannter Gott des Feuers und des Kampfes, womit er dem Gott Karndt sein Wirkungsgebiet streitig macht. Hagen und seine Leute sind unterwegs, um in Karndts Namen die Tempel, die in Khoras und in den Grenzlanden aufgetaucht sind, zu zerstören. Laut seiner Herrin, Karolina von Flammenfels, steht bald ein Krieg zwischen Vargothia und Khoras, wegen dieser Anmaßung Erillios`, bevor. Hagens Truppe muss Aufgrund des drohenden Krieges, alsbald Richtung Vargothia aufbrechen.

Flucht aus den Grenzlanden (Grenzlande, 30. Strahlund 1666)

Maias Heimkehr

In der Nacht, nach der Schlacht am Erilliosstempel, haben die Charaktere einen weiteren Traum, der Maias Rolle enthüllt und die vergangenen Ereignisse erklärt.

Die Charaktere stehen vor Erillios und übergeben ihm ein feuerrotes Ei, welches sie unter ihrem Gewand hervorholen. „Danke Maia Du bist eine würdige Dienerin deines Gottes. Ich wusste das die Feuerechse das Rote Ei von Rham aus dem Lavasee bergen kann. Mit diesem Fokus werde ich den mächtigen Zauber vollenden können und dann steht dem Krieg gegen Vargothia nichts mehr im Wege. Sie werden brennen“. Spricht dein Gott lobend zu Dir.

Wenig später blickt ihr aus schüchternen Augen eurem Gott bei der Arbeit zu. Über eine vollendete Beschwörung gebeugt, die einen mächtigen Feurdämonen rufen soll, wird deutlich, dass er mit dessen Beherrschung noch hadert, er scheint über irgendetwas sauer. „Ich hätte sie verbrennen sollen, diese Nichtsnutze, er hätte sich ihm wohl kaum alleine wider setzen können“. Ihr zittert vor Aufregung, was für ein prächtiger Feurdämon wird dies wohl sein, der selbst eurem Gott die Stirn bieten kann. Plötzlich greifen feurige Klauen nach Euch, euer geringer Schutz gegen die Flammen löst sich in Rauch auf, eure Haut beginnt Blasen zu werfen. In eurem Schrei mischt sich wenig später ein zweiter... Erillios... dann Schmerzen... Schwärze...

Merkons Kopfgeldjäger

Wenn die Charaktere sich dazu entschieden haben Frederick zu helfen, werden sie, so kurz wie sie davor sind, wohl zuerst nach Rulpart reisen. Frederick könnten sie dann auch bei Tamara lassen, die sie dort bei ihrer Familie antreffen. In Rulpart ist höchste Vorsicht geboten, fast jeder zweite kennt die Beschreibung der Leute, die die Steinglocken zerstört haben.

Wenn sie sich jedoch nicht um Fredericks Angelegenheiten kümmern, könnten sie auch gleich mit Hagen reisen, falls sie das weitere Schicksal von Erillios interessiert.

Dass es eine schlechte Idee ist, sich weiter in den Grenzlanden aufzuhalten, vermitteln die Soldaten und Kopfgeldjäger Merkons allzu deutlich, die hier im Norden hinter jeder Ecke zu lauern scheinen. Wenn es diesen gelingt, die Charaktere gefangen zu nehmen, sollte der Spielleiter eine Möglichkeit bieten, dass die Charaktere wieder entkommen.

Falls die Charaktere auf die Idee kommen sich Merkon zu stellen, um ihm zu erklären, dass alles ein Missverständnis und ein Versehen war, wird ihn das herzlich wenig interessieren. Die Steinglocken waren ein Meisterwerk der Magie und für ihn haben die Charaktere nicht nur dieses Meisterwerk zerstört, sondern sie sind nun auch Schuld am Einfall der Orkhorden, in die Grenzlande. Dies schwächt seine Position, innerhalb der Grenzlande, beträchtlich, weshalb er für so eine Tat nur ein Strafmaß kennt, den Tod.

Dieses Ereignis wird natürlich entsprechend inszeniert, schließlich muss er die „Schuldigen“ auch dem Volk vorführen, was auch hier bedeuten sollte, dass es eine Chance auf Flucht, für die Charaktere, gibt.

Die persönliche Begegnung mit Merkon ist ohne Frage sehr gefährlich aber auch eine sichere Möglichkeit, dass die Charaktere erfahren das Rubens Rybni seinen Teil zu den Steinglocken

Arcane Codex - Tanz mit dem Feuer- 20

beigetragen hat. Es ist aber, für den Abenteuerverlauf, nicht unbedingt notwendig, dass die Charaktere dies erfahren.

Der Weg nach Rham

Sobald Khoras erreicht ist, ist der Weg ein einfacher. Nach Rham sind gerade viele Leute unterwegs, Bauern die Kriegsproviant herbeischaffen müssen, Söldner und Soldaten die zur Hauptstadt gerufen wurden, Abenteurer die versuchen die Lage für sich auszunutzen, sogar Diebe und Plünderer die nur wegen der, sich bald im Krieg befindlichen Wachen, in das sonst gut bewachte Rham ziehen.

Gelegentlich kann man auch auf kleinere Gruppen Orks treffen die, die Grenzlande inzwischen hinter sich gelassen haben und nun das östliche Khoras plündern. Aber auch größere Orktrupps, die sich als Söldner der Armee angeschlossen haben, sind kein seltener Anblick.

Die Hauptstadt von Khoras, Rham (Khoras, 25. Flammwyld 1666)

Die Stadt Rham, Hautstadt von Khoras, ist die Heimat der Elementarmagier. Sie ist die größte Stadt in Khoras und sicherlich eine der größten in ganz Kreijor. Die Stadt ist in mehrere Ringe aufgeteilt, die jeweils durch eine komplette Mauer voneinander abgegrenzt sind. Ganz außen leben die Armen, alle die ohne Hoffnung sind. Schon im nächsten Ring gehen die meisten Bewohner ihrer Arbeit nach. Je weiter man nach innen kommt, umso reicher und einflussreicher werden die Bewohner. Ganz innen befinden sich die großen Gilden der herrschenden Häuser, allesamt zu einem der vier magischen Elemente zugeordnet. Im GRW auf Seite 58-61 befindet sich eine ausführliche Beschreibung zu dieser Stadt. Falls sich die Gruppe etwas länger in Rham aufhält, sollte der Spielleiter diese Beschreibung zumindest einmal gelesen haben. Rham ist eine einzigartige Stadt und dies sollte auch deutlich werden.

Die Stadt wird, als die Charaktere ankommen, umringt von den Lagern der zusammengerufenen Soldaten und Söldner. Die Preise für Waffen, Rüstung und Lebensmittel sind in dieser Zeit deutlich erhöht.

Maia in Not

Als die Charaktere durch das Händlerviertel von Rham streifen, rennt ihnen plötzlich ein kleines Mädchen in den Weg und stößt mit ihnen zusammen. Dieses kleine Mädchen ist Maia, die beim Erilliosstempel, in den Grenzlanden, spurlos verschwand.

Sie ist auf der Flucht vor einigen Magiern der Wasserelementarschule. Sie wollen sie festnehmen und mit großer Sicherheit foltern, da sie bei ihr einige wichtige Geheimnisse von Erillios vermuten.

Wie sich Maia den Charakteren gegenüber verhält und was sie ihnen erzählt, hängt ganz davon ab, wie freundlich diese mit ihr, in den Grenzlanden, umgegangen sind. Sie ist zwar sehr überrascht, über die Begegnung, denkt jedoch schnell um und versucht die Begegnung zu ihrem Vorteil zu nutzen.

Sehr kurz nach dem Zusammenprall mit Maia, stoßen einige Wasserelementaristen zu ihnen. Ihre Anzahl und deren Macht sollte der Spielleiter an seine Gruppe anpassen. Sie bleiben auf Abstand, vielleicht bereitet schon der ein oder andere einen Zauber, mittels verborgener Gesten, vor und fordern von den Charakteren die Herausgabe des Mädchens.

Arcane Codex - Tanz mit dem Feuer- 21

Sie erzählen, dass dieses ihnen etwas gestohlen hätte, was aber nicht der Wahrheit entspricht. Wenn die Charaktere nicht kooperieren, gehen sie ohne lange zu zögern in den Angriff über.

Hier erwartet die Charaktere nun ein interessanter und fordernder Kampf, in dem die Gegenseite ausschließlich Magie einsetzt, zum Grossteil natürlich Wassermagie, aber es kann unter den Magiern durchaus Einzelne geben, die auch eine andere Magieschule zusätzlich beherrschen. Wenn die Charaktere zu unterliegen drohen, wiederholen die Magier ihr Begehren und bieten an gegen die Herausgabe Maias, diesen Kampf zu vergessen (solange keiner von ihnen getötet wurde). Falls die Charaktere darauf wiederum nicht eingehen, versuchen sie, diese auszuschalten. Dabei vermeiden sie aber Tote wenn es irgendwie geht. Wenn die Charaktere jedoch die Oberhand gewinnen, liegt es am Spielleiter, wie es weitergehen soll. Magier tragen meist viele Dinge von Wert mit sich, Bücher, Artefakte usw., wenn ihr denkt das eure Charaktere mit einem Schlag zu mächtig oder zu reich werden, kann in diesem Moment die Stadtwache aufkreuzen. Da dies das Reich der Magier ist, und besagte Magier einer der vier wichtigsten Gilden angehören, ist es sehr wahrscheinlich, dass sie die Wachen recht schnell auf ihrer Seite haben werden.

Daher empfiehlt sich die Flucht! Wenn sie einen oder mehrere der Magier getötet haben, kann es nun durchaus dazu kommen das sie auch in Khoras bald gesucht werden.

Wenn die Magier Maia entführen konnten, werden sie sie umgehend in den inneren Ring in ihr Gildenhau bringen, dort wird sie wohl für die Charaktere unerreichbar sein.

Wenn Maia mit den Charakteren flüchten kann, wird sie sich, der Situation entsprechend, verhalten. Das Maia mit Erillios zu tun hat, ist den Charakteren durch den Traum bewusst. Hier bietet sich die Möglichkeit ein Gespräch mit ihr zu führen, um einige Hintergrundinformationen zu erlangen. Natürlich ist Maia von ihrem Glauben und von der Richtigkeit des Handelns von Erillios überzeugt, aber sicher kann man durch ein intensives Gespräch, Zweifel in ihr wecken. Wenn diese schließlich an ihr nagen, dann wird sie beginnen ihr Wissen mit den Charakteren zu teilen.

- Dass Erillios vor hat, im Rabental eine entscheidende Schlacht zu schlagen.
- Dass er einen Feurdämonen erschaffen hat und ihn mittels eines Portals in die Schlacht rufen wird.
- Der Feurdämon kann nur durch einen Anderen, ähnlich mächtigen Dämonen besiegt werden.
- Das Artefakt, „Das Ei von Rham“, ist in seinem Tempel im inneren Stadtkern untergebracht.
- Dass die Hautbrüder von ihm als Assasinen erschaffen wurden, weil er keinem Mensch wirklich vertrauen entgegenbringen kann, außer ihr natürlich.
- Dass er einen Teil von ihnen mit der Suche nach der Feuerechse beauftragt hat, und das es länger dauerte, als er angenommen hatte, bis sie befreit war.
- Dass die Feuerechse aus dem Lavasee, bei Rulpart, das Artefakt, „Das Ei von Rham“, geborgen hat.
- Dass er das Artefakt als Fokus für das Ritual, zur Beschwörung des Feurdämonen, benutzt hat.
- Dass Maia es schließlich, begleitet von einigen Hautbrüdern, zu ihm gebracht hat.

Was letztendlich mit Maia passiert, liegt in der Hand der Charaktere. Hoffen wir das sie auf den richtigen Weg geführt wird, wie immer er aussehen mag.

Arcane Codex - Tanz mit dem Feuer- 22

Das Rabental (Vargothia 13. Obaryn 1666)

Die Schlacht vom Rabental

Wie die Schlacht im Rabental verläuft, ist für die Charaktere, nun nur noch im Detail zu ändern. Sie werden erkennen, dass vielmehr ihre bisherigen Taten, den Verlauf der Schlacht wesentlich beeinflusst haben.

Informationen zur Schlacht vom Rabental finden sich im Arcane Codex Kompendium auf den Seiten 530 bis 532.

Im Rabental beziehen die beiden Armeen Stellung. Sie stehen sich gegenüber und auf beiden Seiten ist eine beeindruckende Menge an Kampfkraft zusammen gezogen worden. Blinkende Rüstungen, knisternde Magie, disziplinierte Soldaten und rastlose Söldner stehen sich Auge in Auge gegenüber.

Wer wird das Schlachtfeld lebend verlassen und nach Hause zurückkehren können, wie werden die stählernen Königreiche durch diese Schlacht verändert, an wem werden sich die Raben gütlich tun? Die Schlacht wird es zeigen.

Als schließlich die Armeen Aufstellung bezogen haben, reiten die beiden Heerführer zur Mitte des Schlachtfeldes. Karolina von Flammenfels für Vargothia und Erillios für Khoras, dessen Feuerwagen eine feurige Spur hinterlässt und die Erde verbrennt. Sie reden einige Sätze miteinander, bis sie sich wieder trennen und zu ihren Armeen zurückkehren.

Beide treten vor ihre Armeen und während Erillios kurze und klare Befehle, an seine Generäle weitergibt, reitet Karolina vor ihrem Heer auf und ab und motiviert sie mit ihrer starken Stimme und mit aufmunternden Worten.

Die Armeen prallen aufeinander und eine furchtbare Schlacht beginnt. Sie tobt hin und her und beide Seiten müssen schwere Verluste hinnehmen.

Es liegt ganz an den Charakteren, ob sie mitkämpfen wollen und auf welcher Seite. Je nachdem wie viele der Charaktere beteiligt sind, kann der Spielleiter auch entsprechend dem Kompendium, Begegnungen in der Schlacht, für die Charaktere, einbauen. Wenn die meisten Charaktere zuschauen, macht dies vermutlich weniger Sinn

Nach einiger Zeit ruft Erillios die vier Elementargiganten zu sich und er beginnt mit einem Zauber. Rauch zieht herauf der sich zwischen den Elementaren bündelt und ein Tor öffnet sich darin. Der Feurdämon, den Erillios dort für den Kampf vorbereitet hat, tritt als nachtschwarzer Kollok, aus dem Tor.

Seine vier Arme legen sich auf die Schultern der Elementargiganten, die er weit überragt, und ganz plötzlich sacken diese in sich zusammen als würde jegliche Magie, mit einem Schlag aus ihnen entweichen. Nur noch kleine Häufchen bleiben von ihnen zurück, als schließlich der Feurdämon sein furchtbares Werk beginnt.

Er mäht in den Reihen der Vargothier einen Feind nach dem Anderen nieder und alles und jeden denn er dabei berührt, verbrennt er zu Asche. Ein rotes, dunkles Glühen, welches in Zwischenräumen seiner schwarzen Haut, zu sehen ist, nimmt mit jedem Toten an Intensität zu.

Kurz darauf trifft eine Gesandtschaft aus Peironlichtbringern, auf dem Schlachtfeld ein. Bis auf eine Gestalt in ihrer Mitte, die leblos, müde und grau im Gesicht wirkt, es ist Seldon, den die Charaktere in Landohra den Peironpriestern übergeben haben.

Arcane Codex - Tanz mit dem Feuer- 23

Die Charaktere sollten bemerken, wie Erillios einen Teil seiner Armee, in Richtung der neuen Gruppe, befiehlt. Dies wäre eine gute Gelegenheit der Gruppe zu helfen, vielleicht sogar Bekanntschaft, mit einem der hohen Herren, zu schließen.

Die Gruppe kämpft sich voran, fast bis auf die Mitte des Schlachtfeldes, wo sie Seldon absteigen lassen. Während sich alle verbliebenen Kämpfer bemühen, einen Kreis um ihn zu bilden und gegen heranstürmende Feinde zu verteidigen, spricht ein Priester auf den jungen Mann ein. „Lass die Bande fallen Seldon, entspanne dich, lass ihn gehen. Nur der Traumdämon kann Schlimmeres verhindern“

Schließlich blickt Seldon nach oben in Richtung des Feurdämonen und ein Lächeln umspielt seine Lippen. Ein kalter Windstoß breitet sich plötzlich von ihm, über das gesamte Schlachtfeld, aus, als der Traumdämon frei kommt, und ein dunkler Nebel, der aus feiner Asche zu bestehen scheint, folgt diesem eisigen Hauch. Jeder spürt den kalten Hauch und ganz plötzlich werden die schlimmsten Befürchtungen, der Charaktere, wahr. Ihre Kameraden stellen sich gegen sie, oder im Kampfgetümmel verletzen oder töten sie versehentlich Leute, die auf ihrer Seite stehen. Ihr Pferd stolpert und bricht sich das Bein usw. Womit immer ihr eure Spieler erschrecken könnt, und was in eine Schlacht passt, hier findet es Platz. All diese Szenen sind jedoch nicht real, wenn es jemanden gäbe, der nicht von dem Traumdämonen beeinflusst würde, könnte er sehen wie das gesamte Schlachtfeld die Luft anhält. Keiner bewegt sich, jeder ist gefangen in seinem persönlichen Tag-Albtraum.

In dem Moment als Seldon aufhört sich zu wehren, entkommt der Traumdämon. Wütend darüber das der Feurdämon alle seine möglichen Opfer tötet, greift er ihn sofort an. Er hat jedoch nicht mit der Macht des Feurdämonen gerechnet, so das sich die beiden letzten Endes gegenseitig vernichten.

Nach einer endlos erscheinenden Zeit. kommen alle Kämpfenden nach und nach zu sich Alle haben mit einer plötzlich aufkommenden starken Furcht zu kämpfen, die viele zur Flucht veranlasst. Der Feurdämon und alle anderen Dämonen, auf dem Schlachtfeld, sind verschwunden. Auch Erillios ist nicht aufzufinden.

Die Armeen verstreuen sich und die Schlacht geht zu Ende. Auf beiden Seiten werden Verletzte geborgen, Tote aufgebahrt oder ganze Einheiten einfach geplündert. Jedoch nur die Hartgesottensten werde sich darum bemühen. Der Großteil der Überlebenden ist noch auf der Flucht und wird so schnell nicht zurückkehren. Viele Kommandanten haben alle Hände voll zu tun, um wenigstens ein wenig Ordnung zu schaffen.

Die Schlacht vom Rabental ist vorbei, aber wie geht der Krieg wohl weiter? Lebt Erillios noch?

Sicher ist nur, dass die Einzigen, die ein Festmahl erwartet, die Schwärme der Raben sind, die sich bereits auf vielen Toten niedergelassen haben.

Anhang

Nichtspielercharaktere

Arcane Codex - Tanz mit dem Feuer- 24

Erillios

Beschreibung:

Erillios ist ein groß gewachsener Mann mit schlanker Statur. Seine stolze Haltung, sein markantes Gesicht und seine feuerroten Haare, vermögen es bereits beeindruckend zu wirken. Sein orangefarbenes, reich verziertes Gewand sowie eine, seine Muskeln betonende, rote, exelente Rüstung, zeigen dass er auch durchaus wehrhaft ist. In seiner Hand trägt er sehr oft einen reich verzierten Stab, an dessen Ende eine Kugel ruht, die meist von Flammen umgeben ist (siehe Bild auf Seite 409 KOM).

Persönlichkeit:

Erillios ist machtbesessen, und sehr machtbesessen, nebenbei auch noch ein wenig machtbesessen. Er duldet kein Versagen und keine Schwäche. Dass er ebenso ehrgeizig wie großwahnstinnig ist, sollte klar sein.

Hintergrund:

Erillios hat viele Höhen und vor allem Tiefen in seinem Leben hinter sich. Vielerlei Ablehnungen haben ihn zu dem gemacht was er heute ist. Der Ehrgeiz hat ihn immer weiter voran getrieben und so ist er als Feuermagier in Bereiche vorgestoßen die kaum jemand bisher betreten hat. Zuletzt hat er eindrucksvoll, in einem Magierduell in Rham, bewiesen, dass er der derzeit mächtigste Magier in Rham ist. Da sein Gegner dabei getötet wurde, traut sich derzeit niemand, in Rham, gegen ihn anzutreten. Die Furcht sitzt so tief, dass es keiner wagt, gegen ihn zu sprechen. So ist aus dem Grundprinzip des Rates, der mächtigsten Elementaristen in Rham, das Prinzip des Diktators Erillios geworden.

In wie weit er tatsächlich einen göttlichen Status hat, muss jeder Spielleiter selber entscheiden. Auf jeden Fall hat er genügend gehorsame Anhänger die in seinem Namen viele Tempel errichtet haben, weit über Khoras hinaus. Dass er kein bloßer Emporkömmling, sondern eine ernst zu nehmende Persönlichkeit ist, zeigt die Reaktion von Karolina von Flammenfels, die einen Kreuzzug gegen Erillios und seine Anhänger führt und Karndts Namen beschmutzt sieht.

Fähigkeiten:

Er beherrscht die Feuermagie auf Stufe 15 sowie alle Lektionen. Des weiteren ist er ein Elementarkrieger des Feuers Stufe 10 und beherrscht auch hier alle Lektionen. Man kann ihm gerne noch ein paar besondere Zauber mitgeben. Sein Stab gilt als +10 Fokus. Alle weiteren Werte muss der Spielleiter an die Frage knüpfen ob Erillios ein sehr mächtiger Mensch, ein Halbgott oder wirklich ein Gott ist.

Rana Rybni

Beschreibung:

Rana macht Rubens ernsthaft Konkurrenz, wen es darum geht skurril zu wirken. Sie hat ebenso wirres Haar, auch wenn ihres leicht grau ist und blaue Augen. Meist trägt sie einfache Gewänder, wehe jedoch sie geht auf ein Fest in Landohra.

Ihren Haushalt, mit den vier Kindern, bekommt sie jedoch gut geregelt und auch die ein oder andere Lappalie, von Rubens, kann sie ausbügeln.

Arcane Codex - Tanz mit dem Feuer- 25

Persönlichkeit:

Auf den ersten Blick wirkt sie genauso durcheinander wie Rubens. Schnell wird jedoch klar, dass sie diese „Familienkrankheit“ weit besser im Griff hat, als Rubens. Sie ist offen, freundlich und hilfsbereit. Sollten die Charaktere Hilfe von ihr erbitten, wird sie sicher gewährt, aber wehe dem, der zeitgleich nach Geld fragt, welches Rubens ihm schuldet. Er wird feststellen das sie eine zähe Handelspartnerin sein kann. Zumindest wenn sie sich lange genug auf den eigentlichen Grund des Gespräches konzentrieren kann und nicht abschweift.

Hintergrund:

Rana hat im Grunde keine große Aufgabe in diesem Abenteuer, außer eventuell Gold zu bezahlen welches Rubens im Übereifer zugesagt hat. Zudem ist sie eine fähige Heilerin und Alchemistin, somit sind akute oder noch bleibende Schäden, bei ihr in guten Händen. Streit hat sie des öfteren mit Rubens über dessen nachlässigen Umgang mit der Magie. Aber sie glaubt nicht ernsthaft dass sie ihn noch ändern kann.

Fähigkeiten:

Ihre Attribute sind leicht überdurchschnittlich, ohne Herausragende nennen zu können. Hohe Stufen hat sie in den Fertigkeiten Giftkunde, Alchimie, Wissen: Heilkunde, Wunden behandeln. Falls man mit inoffiziellen Schulen spielt, ist sicher die „Heilende Hand“ eine Möglichkeit für Rana. Eine Stufe von 5 wäre angemessen.

Rubens Rybni

Beschreibung:

Rubens ist ein knapp 60 Jahre alter Mann, in den besten Jahren (würde er sagen). Sein schlohweißes Haar wächst ihm wild und ungebündelt um den wirren Schädel. Er ist von eher schlaksiger Gestalt, jedoch nicht gebrechlich. Seine Kleidung ist nicht gerade billig, zeugt aber von seinem schlechten Geschmack bzw. von seinem chaotischen Wesen. „Schräg“ würde es wohl am besten definieren.

Persönlichkeit:

Rubens ist wirr, skurril, aber höflich, freundlich und hilfsbereit. Selten bekommt man auf Fragen eine klare Antwort, sind sie doch immer durchsetzt von wirren Einlagen, rätselhaften Aussagen, wirren Gedanken, die er laut ausspricht.

Hintergrund:

Rubens wurde über Umwege vom Hexer Merkon beauftragt Teile eines Rituals, um mächtige Elementarwesen herbeizurufen, auszuarbeiten. Eine Aufgabe die ein Rubens Rybni vor eine Herausforderung stellt, der er nur schwer widerstehen kann. So hatte er nach einigem Hin und Her, und nicht ohne nebenher noch eigene Zauber zu kreieren, die gewünschten Dinge beieinander. Nicht lange darauf wurde auch er aufmerksam, da vermehrt Todesfälle auftraten die alle eine Gemeinsamkeit hatten. Immer ist ein Element vorherrschend. Seine Nachforschungen bringen ihn auf besonders aggressive und unkontrollierbare Elementarwesen. Es dauert nicht lange bis die Befürchtung an ihm nagt, dass sein Ritual dazu verwendet wurde, diese zu rufen. Des weiteren ist offensichtlich, dass deren Beherrschung nicht vollständig gelungen ist.

So sucht er über eine Probeaufgabe, verlässliche Helfer, die ihm bei der Sache zur Hand gehen, das Ganze wieder gerade zu biegen.

Arcane Codex - Tanz mit dem Feuer- 26

Hilfsmittel, Artefakte und Rituale gibt es in seinem Haus genügend. Eine Mischung aus Labor und Krimskrums Laden, lässt keine Wünsche eines Hobby-Exorzisten offen.

Rubens ist darauf bedacht, dass seine Verbindung zu den Elementarwesen geheim bleibt.

Fähigkeiten:

Rubens hat keinerlei Kampffertigkeiten und ist körperlich keine Wucht. Sehr hoch ist nur die Intelligenz ausgeprägt, welche jedoch des öfteren untere seiner schwachen Wahrnehmung und Willenskraft zu leiden hat, was sich in schlechter Konzentration äußert.

Er sollte mehrere, elementare Magieschulen haben, in mindestens einer erreicht er in etwa Stufe 7-8 (nur falls „die Helden“ etwas über die Stränge schlagen). Seine Wissensfertigkeiten, in den benötigten Bereichen, sind ebenfalls sehr hoch.

Frederik aus Myroth

Übersicht:

Der Lehrling Rubens` ist ein 12 Jahre alter Junge, mit braunem Haar und recht unscheinbarem Äußerem.

Persönlichkeit:

Er hat ein freundliches und waches Wesen. Er wirkt sehr aufgeräumt, was verwundern mag, bei seinem Lehrmeister.

Fähigkeiten:

Er ist eine gute Möglichkeit für spätere Nachfragen/Hilfestellungen, da er, eher wie Rubens, die Gruppe begleiten würde und in den theoretischen Belangen schon einiges vorzuweisen hat.

Praktische Magie beherrscht er jedoch noch nicht.

Ebenso sind alle anderen Fähigkeiten/Attribute recht durchschnittlich.

Tamara von Rulpart

Übersicht:

Tamara ist ein 13 jähriges Mädchen und die Freundin von Frederick. Sie hat rotblondes Haar, eine Stupsnase, sowie grüne Augen. Sie ist ein aufgewecktes und fröhliches Mädchen.

Sie spielt nur insofern eine Rolle, als dass die Gruppe versuchen könnte sie für Frederik zu finden.

Sie flieht mit ihren Verwandten, zum Glück rechtzeitig, vor den Orks, von Myroth nach Rulpart.

Seldon

Beschreibung:

Seldon hat recht dunkle Haut und schwarze Haare. Man sieht dem abgemagerten jungen Mann an, dass er lange gefoltet wurde und viele Entbehrungen erduldet hat. Dass er aus Drakia kommt, ist ihm anzusehen, dass er dort zum einfachen Volk gehörte, kann man vermuten.

Persönlichkeit:

Arcane Codex - Tanz mit dem Feuer- 27

Er ist sehr still, und spricht wenig. Seine ganze Konzentration gilt dem Kampf gegen das Dunkel, in seinem Inneren, dessen Ursprung er in den schlimmen Foltern und Ritualen vermutet. Sonst ist nicht mehr viel von dem unbekümmerten Jungen übrig, der er einmal war.

Hintergrund:

Seldon dient einem mächtigen Traumdämon als Gefängnis. In Drakia wurde dieser Dämon über lange schmerzliche Rituale, durch einen fähigen Hexer, in Seldon hinein beschworen. Ein Diener des Hexers konnte es nicht mehr ertragen und verhalf Seldon zur Flucht. Lange schon ist er am fliehen, immer wieder entkam er, nur knapp, seinen Häschern. Des weiteren ist er ständig im Kampf mit dem Dämonen in seinem Inneren.

Er wird über die Charakter stolpern und mit deren Hilfe in einem Tempel landen. Aber auch dort kann man ihm nicht helfen, oder man will es nicht. Hat man doch schon lange erkannt, wie wichtig er noch sein wird, später in der Schlacht gegen Erillios.

Fähigkeiten:

Keine Nennenswerten mehr, außer rennen. Der Traumdämon wird jedoch zunehmend aktiver und kann mehr und mehr Einfluss auf seine Umgebung nehmen. Die Charaktere bekommen dies, Nachts im Schlaf, später dann auch wenn sie wach sind, zu spüren.

Zum Schluss ist noch Seldons herausragende Willenskraft zu erwähnen, ohne die er weder Ziel des Hexers geworden wäre, noch solange den Dämon im Zaum hätte halten können.

Sigard Eisenfaust

Beschreibung:

Sigard ist ein stattlicher Mann mit rotblondem Haar. Er trägt einen gewaltigen Schnurbart und seine Haare schulterlang. Seine eisblauen Augen haben einen leicht arroganten Ausdruck und scheinen mühelos jegliche Lüge zu entlarven.

Über einer goldverzierten, excelenten Plattenrüstung, trägt er einen Wappenrock mit der Sonne Peirons.

Sein schlichtes Langschwert ziert seine Seite wenig, macht aber den Eindruck, als ob es häufig benutzt worden wäre.

Persönlichkeit:

Sigard ist geradlinig, ein wenig arrogant, aber ehrlich und zielstrebig. Er weiß um seine Aufgabe und wird dafür sorgen dass er sie auch erfüllt.

Hintergrund:

In einer Vision durch Peiron, hat er mit seinen Brüdern erfahren, wie wichtig, für zukünftige Ereignisse, ein junger Mann namens Seldon ist. Aber auch, dass etwas Dunkles in diesem schlummert. Er hat die Aufgabe diesen Jungen zu finden und zu seinen Brüdern nach Landohra, in den Tempel, zu bringen. Letzten Endes kann er als Notnagel dienen, falls die Träume, ausgesendet von Seldons' Traumdämon, die Gruppe der Charaktere überwältigt. Falls nicht, ist er ein fähiger Reisebegleiter, der viel zu erzählen weiß und sicherlich auch für später ein nützlicher Kontakt sein kann.

Fähigkeiten:

Er hat die Kampfschule Stahlfaust auf 7 und ist ein Peironpriester der 8. Stufe.

Er hat kein herausragendes Attribut, kann jedoch überall mit überdurchschnittlichen Werten glänzen (6-8).

Seine Kampffertigkeiten sind sehr hoch, einige Wissensfertigkeiten ebenfalls.

Merkon der Hexer, Fürst von Rulpart

Beschreibung:

Merkon ist über seine besten Jahre bereits hinaus und schon schwer von den Auswirkungen der Hexerei gezeichnet. Er kommt nicht mehr sehr oft aus seiner Burg heraus und regelt von dort viele wichtigen Angelegenheiten der Grenzlande. Wird er gezwungen unter das Volk zu gehen, oder andere Fürsten zu sprechen, nimmt er mittels seiner magischen Möglichkeiten, die Gestalt eines kräftigen Mannes in den mittleren Jahren an. Dunkles Haar, dunkle Augen, verbunden mit einer exzellenten Garderobe, bestimmen dann sein Erscheinungsbild.

Persönlichkeit:

Er ist ein Hexer, ehrgeizig und machtbesessen. Er führt das größte Fürstentum in den Grenzlanden und spielt dort eine große Rolle im Kampf gegen die Orks. Er ist grausam und hart.

Hintergrund:

Merkon hat weiterführenden Pläne, als „nur“ die Grenzlande zu dominieren. So hat er lange nach einer Möglichkeit gesucht, seine Soldaten für bessere Zwecke, als das Beschützen der Grenze, nutzen zu können. Z.B. ein kleiner Feldzug nach Khoras, oder die Unterwerfung anderer Fürsten in den Grenzlanden.

Schriften über mächtige Elementarwesen, haben ihn dazu verleitet in diese Richtung nach Helfern zu suchen. Dämonen als solches boten sich für eine stationäre Waffe weniger an. Darüber hinaus sind sie entweder zu schwach oder aber sie haben ihre eigenen Pläne. Mit Rubens hatte er den richtigen vertrottelten Gehilfen, um entlang der Grenze die Steinglocken zu errichten. Diese mächtigen Waffen, konnten grausame Kräfte, der in ihnen gebundenen Elementarwesen, entfesseln.

Die Zerstörung dieser Glocken bedeutet einen herben Rückschlag für ihn, da er bereits etliche Soldaten von der Grenze abgezogen hat. Die großen Verluste an Land/Städten in der Zeit nach der Zerstörung der Glocken, nimmt er nicht so einfach hin. Die Kräfte als Hexer nutzend hat er schnell herausgefunden wer dafür verantwortlich ist.

Und mal ganz ehrlich, die durchschnittliche Abenteurergruppe ist nicht gerade unauffällig. So ist es nicht verwunderlich, dass die Grenzlande, je näher man nach Rulpart gelangt, gar kein gesundes Pflaster für die Gruppe ist. Merkon hat genügend Nettigkeiten auf Lager die von Wachen über Assasinen bis hin zu Dämonen reichen. Alles was der Spielleiter für angemessen hält.

Fähigkeiten:

In Hexerei liegen seine Möglichkeiten sicher über der 10. Stufe. Ebenso entsprechende Wissensfertigkeiten, die weit gestreut sind.

Seine Attribute sind im geistigen Bereich alle überdurchschnittlich (7-9) im körperlichen Bereich eher Durchschnitt.

Ein direktes Eingreifen von Merkon, empfehle ich keinem Spielleiter, außer seine sehr erfahrene Gruppe schreit danach.

Maia aus Rham

Beschreibung und Persönlichkeit:

Arcane Codex - Tanz mit dem Feuer- 29

Ein kleines verschrecktes Mädchen, mit roten Haaren und blauen Augen. Sie trägt ein einfaches zerschlissenes Kleid und ihre großen Augen wecken den Beschützerinstinkt in jedem der sie sieht.

So zumindest werden die Charaktere sie kennen lernen.

Hintergrund:

Maia ist eine fähige Feuerlelementaristin und Illusionistin. Sie ist eine Vertraute von Erillios und ihm treu ergeben. Sie wurde ausgeschickt, um das Artefakt der Feuerechse zu Erillios zu bringen. Dieses verbirgt sie unter ihrem Gewand. Es sollte gelingen unter der Illusion des kleinen Mädchens, mit Hilfe der Charaktere, vor Hagen und seinem Trupp, aus der Höhle der Feuerechse, zu fliehen. Nur im Notfall sollte der Spielleiter gezwungen sein, auf ihre magischen Möglichkeiten, zur Flucht, zurückzugreifen.

Fähigkeiten:

Sie beherrscht die Illusionsmagie auf der 8. Stufe und die Feuermagie bis zur 7 Stufe. Überdurchschnittlich sind ihre Attribute Charisma, Willenskraft und Intelligenz. Sie ist hübsch und hat viele charismatischen Fertigkeiten auf hohen Stufen.

Hagen der Heidentöter

Beschreibung:

Ein stattlicher, älterer Mann, dem seine ganze Erfahrung ins Gesicht geschrieben steht. Dunkelbraunes, schon lichtetes Haar und ein Vollbart umrahmen ein markantes, zerfurchtes Gesicht, mit klugen, grauen Augen. Sein Blick ist hart und zielgerichtet. Grauer Stahl der besten Verarbeitung, aber schlicht gehalten, bedeckt alle Stellen seines Körpers. Ein rotes Karndtkreuz ist sein einziger Schmuck und ein mächtiger Zweihänder ragt über seinem Rücken auf.

Persönlichkeit:

Hagen ist ein treuer und ergebener Diener Karolinas von Flammenfels und von Karndt. Er führt seinen Trupp mit eisernem Willen, zielgerichtet und mit Bedacht. Oberstes Gebot ist nach der Treue, die taktische Disziplin.

Die Jagd nach den Anhängern Erillios` hat ihn fast rasend gemacht, ständig spürt man schwer unterdrückte Wut.

Ihm die Freilassung von Maia einzureden, dürfte schwierig sein. Da er ein Mann mit hehren Prinzipien und Idealen ist, gibt es jedoch genügend Ansatzpunkte.

Hintergrund:

Hagen ist auf der Jagd nach allem was nach Erillios riecht. Der Kampf gegen die Feuerechse und gegen die Echsenwesen ist daher nur zufällig. Hier macht sich die großartige Taktik dieses Mannes bezahlt, sonst müsste er sicherlich schwerere Verluste, in diesem Kampf hinnehmen.

Fähigkeiten:

Er hat die Schule Stahlfaust auf 10 sowie alle passenden Lektionen. Des Weiteren beherrscht er Blattschuss auf 4. Seine kampfrelevanten Attribute sind hoch (bis 9), ebenso wie seine Willenskraft. Der Rest ist leicht überdurchschnittlich. Seine Kampffertigkeiten, sowie Kriegskunst und einige Kampfmanöver sind ebenfalls sehr hoch anzusetzen, oft im maximalen Bereich.

Arcane Codex - Tanz mit dem Feuer- 30

Karolina von Flammenfels

Beschreibung:

Auf den ersten Blick sieht die junge Frau eher unscheinbar aus. Zu jung, zu wenig imposant. Mit Kettenhemd und Langschwert wirkt sie nicht wirklich bedrohlich. Ihr langes blondes Haar fällt meist in einem zweckmäßigen Zopf geflochten, über den Rücken.

Doch wer in ihre dunklen Augen geblickt hat und ihre Aura gespürt hat, mag gar nicht mehr daran zweifeln, dass die Geschichten über sie, dass sie ein direktes Kind Karndts ist, der Wahrheit entsprechen.

Ihr markantes Gesicht ist nicht wirklich hübsch, aber ausdrucksstark. Sie ist eine Führerin durch und durch.

Persönlichkeit:

Hier verweise ich auf die Beschreibung Karndts (GRW S. 259).

Hintergrund:

Karolina hat lange auf den Tag gewartet, bis sie rechtmäßige Erbin von Flammenfels ist.

Nicht selten hat man unschöne Geschichten über ihre Herkunft erzählt. Sicher wird es auch unschöne Geschichten über das Ableben von Fürst Einhardt von Flammenfels, bei dem sie anwesend war, geben. Aber wehe Demjenigen den sie beim Erzählen erwischt.

Jetzt wo sie über Flammenfels herrscht, kann sie endlich gegen den Frevler Erillios und seine Brut vorgehen. Sie begreift dies als höchste Beleidigung an ihrem Gott Karndt und setzt alle Bemühungen in diesen Kampf, gegen seine Anhänger. Hagen und seine Leute sind, auf ihren Befehl hin, schon viele Monate in Vargothia und in den Grenzlanden auf „der Jagd“.

Sie stellt ihre herausragende Rolle, in ganz Vargothia, während der Schlacht vom Rabental, eindrucksvoll unter Beweis. Im Kompendium auf Seite 530 finden sich die beteiligten Armeen für die Schlacht, wobei sie die Anführerin, der Seite Vargothias ist.

Fähigkeiten:

Die Kampfschule Stahlfaust hat sie auf 10 inklusive alle Lektionen. Die Priesterschule Karndts beherrscht sie ebenfalls auf 10 sowie alle Lektionen und alle Zauber aus dem KOM, die zu Karndt oder zum Kampf aspekt gehören.

Ob sie überhaupt ein Mensch ist, oder nicht doch eine Halbgöttin (Kind Karndts), muss der Spielleiter selber entscheiden. Alle weiteren Fähigkeiten/Attribute/Fertigkeiten, sind dann entsprechend zu wählen.

Vorschläge für weitere Abenteuer

Auf Seldons Spuren

Viele mögen sich fragen wo Seldon eigentlich her gekommen ist. Was hat es wohl mit diesem Baron auf sich. Was genau war sein Plan, als er den Dämon in Seldon gebunden hat. Wie viele Bauern müssen unter ihm leiden, bis er wieder ein geeignetes Opfer gefunden hat. Wird der Baron überhaupt weiter an diesem Ritual arbeiten? Dies alles sind Fragen die der

Arcane Codex - Tanz mit dem Feuer- 31

Spielleiter mit seiner Gruppe beantworten kann. Aber trauen sie sich überhaupt ins finstere Drakia? Oder wollten sie sowieso gerade ein paar vergnügliche Tage in einem Land verbringen, welches düster und kalt geradezu nach weiteren Abenteuern ruft?

Das Schicksal der Feuerechse

Die Charaktere konnte ja beobachten welche gefährliches Wesen in der Echse befreit wurde. Noch immer befindet sie sich im Lavasee. Der ein oder andere „Held“ mag es als seine Aufgabe sehen dies zu ändern. Dabei sollten Recherchen in Bibliotheken einige Zeit in Anspruch nehmen, um etwas zu finden, was die Echse bezwingen kann. Dies sollte keine Kleinigkeit sein und kann ein Aufhänger für ein eigenes Abenteuer darstellen. Eine andere Option kann für Feuerelementaristen sein, dieses Wesen zu studieren. Wenn der Spielleiter noch einige Zeit länger den Krieg zwischen Khoras und Vargothia ausspielen möchte, kann die Echse noch einmal eine wichtige Rolle spielen. Für oder genauso gut gegen Erillios, so der Spielleiter festgelegt hat dass dieser noch lebt.

Das Rote Ei von Rham

Dies ist eher ein Vorschlag wie der Besuch in Rham noch etwas verlängert werden kann. Für alle Gruppen die auf dicke Belohnungen, mächtige magische Artefakte und „Dungeon Crawling“ stehen!

Das „Rote Ei von Rham“ ist ein mächtiger Fokus für Feuermagie jeder Art. Das Ei verstärkt den Effekt der Zauber, vereinfacht die Zauberprobe und verlängert die Wirkungsdauer.

Auf der Reise durch Khoras haben die Charaktere eventuell erfahren, dass das Artefakt, das Maia mitgenommen hat, und ihrem Traum nach Erillios übergeben hat, ein uraltes Artefakt, der hohen Magier von Rham war. Das Rote Ei ist seit fast einem Jahrhundert verschollen und keiner hatte Hoffnung, dass es jemals wieder auftauchen wird.

Doch nun ist es zurück in Khoras und die Charaktere stehen vor der Möglichkeit es zurück zu holen, um es entweder für ihre eigenen Zwecke einzusetzen, oder es den Führern, der anderen Elementargilden, von Khoras, zu übergeben. So könnten die Charaktere, neben ein paar guten Beziehungen, auch eine gesalzene Belohnung kassieren.

Als die Charaktere sich in Khoras umschaun, erkennen sie einige Häuser wieder, sie erinnern sich an die Aussicht, die sie im letzten Traum, aus dem Turm Erillios' heraus hatten.

So können sie nach einiger Zeit den richtigen Turm finden.

Erillios selbst ist mit den Vorbereitungen des Krieges beschäftigt und schon einige Tage nicht mehr hier, auch den gerufenen Dämonen hat er mitgenommen. Ob die Charaktere in den Turm eindringen wollen oder nicht, liegt gänzlich bei ihnen. Schon in das innerste Stadtzentrum zu gelangen, stellt ohne Passierschein eine Herausforderung dar.

Wenn sie sich dazu entscheiden sollten, dringen sie in die innersten Hallen des Erillios ein. Hier befinden sich etliche Anhänger, die den Charakteren, das Leben schwer machen, vielleicht auch ein paar Feuerelementare.

Wer auf „Dungeon Crawling“ steht, kann dies perfekt im Turm unterbringen. Sicher gibt es da einige Fallen, hauptsächlich magische, versteht sich.

Wie auch immer das Vorgehen und die Herausforderungen im Turm aussieht, wenn die Charaktere diese meistern, werden sie in das Arbeitszimmer an der Spitze des Turmes gelangen. Dort findet sich das „Rote Ei von Rham“ inmitten von einer großen Anzahl Bücher, über okkultes und über mystisches Wissen. Hier finden sich auch Hinweise das Erillios das

Arcane Codex - Tanz mit dem Feuer- 32

Rabental als Ort des Angriffes, auf Vargothia vorgesehen hat. Zudem findet man hier Informationen, über den gerufenen Dämon sowie seine besonderen Kräfte.

- Seelenfresser, Höllenfeuer, Inferno, Unverwundbarkeit, Augen der Hölle, Fleischregeneration, unheilige Aura und Flammenresistenz.
- Zauber der Feuerelementarmagie bis Stufe 10.

Je nach Bedarf kann der Spielleiter noch weitere niedere Kräfte hinzufügen.

Der Dämon ist einer der Anführer in seiner Heimathölle. Seine Dämonenart fühlt sich stark dem Element Feuer verbunden. Einiges dort erinnert an die Elementarebene des Feuers, wie Feuerelementaristen sie kennen. Sein Äußeres entspricht erkalteter Lava unter deren Oberfläche glühende Lava fließt.

Seine Kampfkraft an sich, gepaart mit dem zerstörerischen Wesen des Feuers und mit seinen dämonischen Kräften, machen ihn zu einem Gegner der, von Menschenhand, kaum zu bezwingen ist.

Wenn die Charaktere entscheiden sollten, das Ei an die ehemaligen Ratsmitglieder von Rham zurück zu geben, sollten sie so reich entlohnt werden, wie es der Spielleiter für angemessen hält. Freunde oder Verbündete zu finden, in so hohen Kreisen, kann zum Beispiel ein Teil der Belohnung darstellen. Wenn sie sich jedoch entscheiden, das Ei zu behalten, sollte der Spielleiter der jeweiligen Gruppe selbst überlegen, welche Werte er dem Artefakt geben möchte. Dabei ist zu bedenken, dass es ein starkes Artefakt ist, aber natürlich muss er auch hier darüber nachdenken, wie viel Macht noch gut für den Spielstiel seiner Gruppe ist.

Abkürzungen

GRW	= Arcane Codex Grundregelwerk
KOM	= Arcane Codex Kompendium
AB	= Dieses Abenteuer (Tanz mit dem Feuer)

Arcane Codex - Tanz mit dem Feuer- 33

Kurzübersicht zu Personen, Orten und mehr

Namen	Beschreibung	Indexverweis
Baron Sankros	Baron aus Drakia der den Traumdämonen in Seldon beschwor	AB 12, 31
Frederick aus Myroth	Lehrling von Rubens Rybni	AB 26
Fürst Merkon	Fürst von Rulpart, Hexer, erschuf die magischen Steinglocken	AB 28, GRW 41
Hagen der Heidentöter	Untergebener von Karolina von Flammenfels, Kommandant	AB 18, 29 KOM 335-337
Karolina von Flammenfels	Kind von Karndt, Fürstin in Vargothia	AB 29, GRW 259, KOM 165-167, 293-295, 530
Maia aus Rham	Treue Anhängerin von Erillios, Feuerelementaristin, Illusionistin	AB 18, 19, 20, 29
Rana Rybni	Rubens Schwester	AB 13, 24
Rubens Rybni	Wirrer, alter Elementarmagier der als Auftraggeber fungiert	AB 7, 9, 13, 25
Seldon	Träger des Traumdämonen, Bauer aus Drakia	AB 12, 23, 26, 31
Sigard Eisenfaust	Peironpriester, sucht nach Seldon	AB 12, 13, 27
Tamara aus Rulpart	Freundin von Frederick	AB 26
Erillios	Aufstrebender Kriegsgott, Feuerelementarist, Herrscher in Rham	AB 24, KOM 189, 236, 275
Karndt	Kriegsgott, Gott von Hagen	GRW 259
Peiron	Der Paladin, Gott von Sigard	GRW 259-260
Reechani	Wasserelementarwesen	AB 5, 11
Sentrosi	Feuerelementarwesen	AB 5, 11
Vasii	Luftelementarwesen	AB 5, 11
Feuerechse	Gefangenes Echsenwesen, welches Erillios ein Artefakt gibt	AB 16, 31
Drachenfelsen	Felsformation in der die Feuerechse gefangen ist.	AB 16
Drakia	Land der finsternen Winternächte	GRW 46-48, KOM 502
Erillios' Tempel	Hier befindet sich der Lavasee mit dem „Roten Ei von Rham“	AB 17
Grenzlande	Bastion gegen den Osten (Steppe von Trulk)	GRW 41-42, KOM 503
Hochplateau	Dort wurden die Elementarwesen in die Steinglocken gebunden	AB 10
Khoras	Das Land der Magierkönige	GRW 58-61, KOM 504
Landohra	Seldon wird dort dem Peirontempel anvertraut	AB 13, GRW 42
Myroth	Heimatstadt von Rubens Rybni, später von Orks überrannt	AB 8, 11
Rabental	Geschichtsträchtiger Ort in Vargothia, nahe Khoras	AB 22, KOM 499- 500, 530-532
Rham	Hauptstadt von Khoras unter der Führung von Erillios	AB 20, GRW 58-61
Rulpart	Heimat von Fürst Merkon, Tamara ist später dort zu finden	GRW 41
Steppe von Trulk	Die endlose weite Steppe von Trulk, Heimat der Orkhorden	GRW 38-41
Vargothia	Das Land der Stahlfürsten	GRW 76-80
Wallgrund	Abenteuerbeginn, kleines Dorf, in der Nähe von Myroth	AB 6
Das „Rote Ei von Rham“	Magisches Artefakt zur Unterstützung von Feuerelementarmagie	AB 18, 20, 31
Steinglocken	Eine mächtige Waffe entlang der Grenze nach Trulk, von Merkon	AB 8
Zombies	Ihr solltet die Werte eurer Gruppe anpassen !	GRW 362
Blattschuss	Kampfschule von Hagen dem Heidentöter	GRW 175-176
Elementarmagie	Um Zauber von Rubens, Maia oder Erillios zu beschreiben	GRW 214-257
Göttliche Magie	Um Zauber für Karolina, Sigard und Anderen auszusuchen	GRW 274- 287
Hexerei	Um mögliche Zauber von Merkon nachzuschlagen	GRW 214-223, KOM 395
Stahlfaust	Kampfschule von Sigard, Hagen und anderen in der Schlacht	GRW 171-172