

ABOREA



DAS VERZAUBERTE BUCH

Ein Kurzscenario für 2–5 Spieler der Stufen 3–5.

Schwierigkeitsgrad: mittel

Spieldauer: eine Sitzung

Anzahl der Spieler: 2 bis 5

Text und Idee: Sebastian Stammsen

Lektorat: Timo Herget

Illustration: Nele Diel

In Ritter Merenos Bibliothek taucht ein Buch auf, in dem ein Magier eingeschlossen ist. Er behauptet, er sei vom bösen Magier Egudor Knotaur überwältigt worden und dieser habe seinen Platz in der nahen Magierschule eingenommen. Die SC müssen den beschuldigten Magier aufsuchen und das schwer durchschaubare Netz aus Verdächtigungen und Täuschungen auflösen, um dem wahren Übeltäter auf die Schliche zu kommen.

TEIL 1: DER MANN IM BUCH

Bevor im Herbst die Zeit der Kastanienernte beginnt, lädt Ritter Mereno die Leeter traditionell in sein Anwesen ein. Auch in diesem Jahr herrscht ein fröhliches Treiben: Bei herrlichem Sonnenschein plaudern die Leeter auf der Wiese und die Dorfjugend versucht sich im Bogenschießen. Auch die SC sind der Einladung Merenos gefolgt und genießen einige entspannte und sorgenfreie Momente.

„Die Fröhlichkeit endet abrupt, als der kleine Nial tränenüberströmt und hysterisch schreiend aus dem Anwesen stürzt: ‚Mama, Mama, da ist ein böser Mann im Buch!‘ In den Armen seiner Mutter beruhigt sich der Kleine zwar schnell wieder, aber viel mehr Informationen sind aus ihm nicht herauszubekommen. Offenbar hat Nial beim Spielen mit seinen Freunden in Merenos Bibliothek ein Buch aufgeschlagen und dort etwas entdeckt, das ihn zu Tode erschreckt hat.“

Der schnell herbeigeeilte Mereno will dem Schrecken in seiner Bibliothek natürlich sofort auf den Grund gehen und die SC dürften es sich nicht nehmen lassen, ihm dabei zur Seite zu stehen. Merenos Knappe Flavio und der Verwalter Ernesto „Einauge“ Cavalier beruhigen derweil die Menge und sorgen dafür, dass Mereno und die SC bei ihren Nachforschungen nicht gestört werden.

Mereno und die SC nähern sich vorsichtig und auf alles gefasst – gerne auch mit gezogenem Schwert bzw. glühendem Magierstab – der Bibliothek. Der Anblick, der sich ihnen in dem nobel eingerichteten Raum bietet, ist dann jedoch wenig spektakulär: Einzig ein aufgeschlagenes Buch liegt mitten im Raum auf dem Boden. Bei einem Blick auf die Seiten entdecken die SC aber tatsächlich einen Mann.

„Lange graue Haare, ein imposanter Bart und die pompöse Robe weisen den Mann als Zauberer aus. Auf den Seiten des Buches erscheint er

mal kleiner und mal größer. Mit eindringlichen Worten wendet er sich direkt an Euch: „Sei es Dank, endlich hat jemand dieses Buch aufgeschlagen! Ich bin Timley Philrian und in diesem Buch gefangen. Ich benötige dringend Hilfe! Der böse Magier Egudor Knotaur hat mich in diesem Buch eingeschlossen und meine Gestalt angenommen. Jetzt läuft er draußen herum und jeder denkt, er wäre ich!“

Diese Information muss natürlich erst einmal verdaut werden. Gelingt es den SC, mit dem Magier ins Gespräch zu kommen (Einflussnahme-Manöver (IN), MS 8), erzählt er ihnen weitere Einzelheiten. So soll der böse Magier Egudor ein Meister der Täuschung und Manipulation sein und Timleys Platz als Lehrer in der nahen Magierschule Calia Wirensa eingenommen haben.

DAS VERZAUBERTE BUCH

Bei dem Buch handelt es sich um ein Grundlagenwerk, das in den weißmagischen Zirkeln auf ganz Palea für den Anfangsunterricht eingesetzt wird: „Grundlagen der Weißen Magie, Band 1“. Ritter Mereno hat das verzauberte Buch noch nie zuvor gesehen. Allerdings steht er schon seit einigen Jahren in regem Austausch mit Rocwal Martius, dem Leiter der Magierschule Calia Wirensa. Erst am Vortag hat er den Knappen Flavius in die Magierschule geschickt, um ein Dutzend Bände über die Geschichte des Suderlands abzuholen; dabei muss das Buch aus Versehen zwischen die anderen Bände gerutscht und auf diese Weise unbeabsichtigt in Ritter Merenos Bibliothek gelangt sein. Auf Nachfrage hin kann der Knappe dies allerdings nicht bestätigen; auch erinnert er sich nicht daran, das Buch jemals zuvor gesehen, geschweige denn es aus der Magierschule mitgebracht zu haben.

Das Buch und die Vorwürfe des Mannes darin können natürlich nicht ignoriert werden. Die SC und Mereno tun aber gut daran, sich über das weitere Vorgehen ausschließlich außerhalb der Hörweite des Buches zu beraten. Ritter Mereno nimmt die Vorwürfe sehr ernst, ist aber viel zu besonnen, um sie einfach ungeprüft zu übernehmen. Abgesehen davon möchte er das Buch ungern aus der Hand geben. Er verspricht dem eingeschlossenen Magier, sich um die Angelegenheit zu kümmern, stellt das Buch dann aber wieder ins Regal zurück und verschließt die Bibliothek. Daraufhin bittet er die SC, zur Calia Wirensa zu reisen und die Sache aufzuklären.

TEIL 2: DIE MAGIERSCHULE

Eine Reise entlang der Handelsstraße Richtung Padova und in den Casnewydd hinein bietet immer Möglichkeiten für vielfältige Begegnungen mit räuberischen Menschen oder Orks, übellaunigen Trollen oder misstrauischen Elfen. Natürlich können auch Tiere oder andere Wesen die Reise interessanter gestalten. Die Regelbücher und Materialien in der Spielbox und auf der Homepage bieten hierfür viele Anregungen. Genauso gut ist es aber möglich, die Reise ganz ohne Zwischenfälle stattfinden zu lassen – in diesem Fall können die SC die Zeit zum Planen nutzen.

CALIA WIRENSA

Mehr Informationen zur Magierschule finden sich im Abenteuer „Trolle!“.

Es bietet sich an, zuerst Rocwal Martius, den Leiter der Schule, aufzusuchen. Zum einen scheint das Buch aus seinem Bestand zu stammen, zum anderen ist er seit langem mit Ritter Mereno bekannt und er hat auch sicherlich einige interessante Details über Timley Philrian zu berichten. Die SC werden in der Calia Wirensa freundlich empfangen. Die Wachsoldaten am Tor sind zwar aufmerksam, aber nicht misstrauisch. Wenn die SC sich friedlich verhalten und zu erkennen geben, dass sie im Auftrag Ritter Merenos den Leiter der Schule aufsuchen möchten, dürfen sie ohne weiteres passieren. Die Arglosigkeit der Wachen deutet darauf hin, dass die Magier in der Schule offenbar sehr gut auf sich selbst aufpassen können.

Eine Wache nimmt die SC hinter dem Tor in Empfang und führt sie zum Turm hinter dem Hauptgebäude, in dem Rocwal Martius wohnt und arbeitet. Der Schulleiter zeigt sich von den Ereignissen bei seinem Freund Mereno überrascht und ist sofort dazu bereit, diesen auf den Grund zu gehen. Über seinen Lehrer Timley Philrian spricht er nur zögerlich (Einflussnahme-Manöver (CH), MS 8): „Timley war immer schon etwas eigenbrütlerisch, wenn ihr mich fragt. Ein echter Experte in Verteidigungszaubern – eigentlich kaum vorstellbar, dass er sich von jemandem überwältigen lässt. Und bevor ihr fragt: Nein, mir ist in letzter Zeit nichts Ungewöhnliches an ihm aufgefallen.“ Über den Magier Egudor Knotaur möchte Rocwal überhaupt nichts sagen; hierzu müssen die SC sich an Timley halten.

Bereits auf dem Gelände und im Turm erlangen die SC den Eindruck, dass Calia Wirensa bereits bessere Zeiten erlebt hat, und spätestens

mit dem Betreten des Hauptgebäudes wird dieser Eindruck bestätigt. Den SC kommen auf dem Gang mehrere Schüler entgegen, welche die Gruppe zwar neugierig mustern, ihre Fragen beim Anblick von Rocwal Martius aber schnell herunterzuschlucken. In einem großen Raum ist ein Lehrer gerade noch damit beschäftigt, gemeinsam mit einigen Schülern ein gutes Dutzend Flammen zu ersticken, als die SC eintreten.

„Auf ein Wort, Timley“, macht Rocwal auf sich aufmerksam und die Schüler suchen eilig das Weite. Mit breitem Grinsen auf dem Gesicht dreht sich der Lehrer um und hebt in demonstrativer Unschuld die Hände. „Bitte entschuldige, Rocwal. Wir haben gerade die Abwehr von Feuerangriffen geübt.“

Timley macht auf die SC einen sympathischen und ehrlichen Eindruck. Wird er über die Vorfälle in Leet informiert, so reagiert er betroffen. Gerne berichtet er über den wahren Hintergrund und beteuert immer wieder, dass er der richtige Timley und der Mann im Buch daher ein Schwindler sei.

WAS WIRKLICH GESCHAH

Der Zauberer Egudor Knotaur, einst ebenfalls ein Lehrer an der Calia Wirensa, empfand – wie viele andere zuvor – die engen Grenzen der Weißen Magie als bevormundend und lehnte sich schließlich gegen sie auf. Über viele Jahre ist es ihm dabei gelungen, seine Forschungen zu verbergen, die er in dunkleren Gebieten der Magie unternommen hat. Doch als er Kontakt zu einer Gruppe Totenbeschwörer aufnahm und sich selbst in diesen Praktiken übte, schöpfte Timley Verdacht. Timley stellte Egudor in seinem Unterrichtsraum zur Rede und es kam zum Kampf zwischen den beiden. Mit größter Mühe gelang es Timley, Egudors Angriffe abzuwehren und ihn in den nächsten greifbaren Gegenstand zu bannen: ein Schulbuch. Der Fall wurde dem Zirkel der Acht vorgetragen, der daraufhin entschied, Egudor zunächst für einhundert Jahre in dem Buch zu belassen und ihm im Anschluss an diese Strafe eine erneute Anhörung zu gewähren. Das Buch wurde in der Bibliothek von Rocwal Martius sicher verwahrt.

Da sich Egudor Knotaur umfangreiches Wissen über die Manipulation des Geistes angeeignet hatte, liegt die Vermutung nahe, dass er, als der Knappe Flavius sich allein in der Bibliothek aufhielt, die Gelegenheit nutzte, um ihn dazu zu bringen, auch das verzauberte Buch mitzunehmen.

Die vielen widersprüchlichen Aussagen sollten bei den SC für einige Verwirrung sorgen. Sie können versuchen, selbst herauszufinden, ob Timley die Wahrheit sagt. Dies kann durch normale Menschenkenntnis (List-Manöver (IN), MS 10) geschehen. Magiekundige SC vermuten (Manöver Wissen: Magie (IN), MS 7), dass der böse Magier eine Variante der „Großen Illusion“ (Spruchliste Freie Magie, Rang 5) verwenden müsste, um als Timley zu erscheinen. Um diese Illusion zu durchschauen, muss man sehr genau hinsehen (Wahrnehmungs-Manöver (IN), MS 10) oder einen hilfreichen Zauberspruch (z. B. „Erkenntnis“, Spruchliste Weiße Magie, Rang 3) einsetzen. Da sich der echte Timley in der Schule befindet und die Wahrheit sagt, bleiben natürlich alle Versuche, eine Täuschung aufzudecken, ohne Ergebnis. Der SL sollte dabei jedoch allzu große Gewissheit der SC diesbezüglich verhindern: Wer könnte am Ende ausschließen, dass Egudor nicht eine ganz andere Magie benutzt oder eine so mächtige Illusion anwendet, dass sie mit den Mitteln der SC einfach nicht zu durchschauen ist? Unabhängig von den Bemühungen der SC möchte Rocwal Martius selbst die Echtheit seines Lehrers überprüfen. Er fordert dazu von Timley, mit ihm eine geistige Verbindung einzugehen. Hierzu formt Rocwal den Spruch „Wissen“ (Spruchliste Weiße Magie, Rang 8) und Timley beteiligt sich aktiv daran. Dadurch dass er seinen Geist für den Schulleiter öffnet, kann dieser in den Erinnerungen und der Persönlichkeit Timleys umherwandern wie in einer Bibliothek. Timley willigt sofort ein. Beide Magier setzen sich dazu einander gegenüber, halten sich an den Händen und schließen die Augen. Die Prozedur benötigt nicht länger als zehn Minuten, dann nickt Rocwal zufrieden und unterbricht die Verbindung. Seine Schlussfolgerung: „Kein Zweifel, dies ist der echte Timley Philrian.“

Auch dies sollte natürlich nicht die letzten Zweifel der SC ausräumen. Wer könnte schließlich sicher darüber sein, dass Rocwal nicht einfach nur einem Meister der Manipulation aufgesessen ist? Allerdings weist Timley nun auf eine Gefahr hin, die nicht von der Hand zu weisen ist: „Nach allem, was wir wissen, befindet sich der Knappe in höchster Gefahr. Egudor hat schon einmal den Zugang zu seinem Geist gefunden und er wird es wieder tun. Wer weiß, was dann geschehen kann. Wir müssen auf dem schnellsten Weg nach Leet, um Schlimmeres zu verhindern. Beten wir zu Seista, dass wir noch rechtzeitig kommen!“

TEIL 3: DIE WAHRHEIT KOMMT ANS LICHT

Mit größter Eile und einem Rest Misstrauen begeben sich die SC gemeinsam mit Timley

Philrian zurück nach Leet. Rocwal Martius und die anderen Lehrer bleiben in der Calia Wirensa, um die Schüler weiter zu betreuen und zu unterrichten.

Bei ihrer Ankunft liegt über Ritter Merenos Anwesen eine verdächtige Stille. Einige Leeter haben sich schon gewundert, wo der Ritter steckt. Auch die morgendlichen Einkäufe des Kochs sind ausgeblieben. Mit größter Vorsicht also betreten Timley und die SC das Gebäude und sind auf alles gefasst. Nach wenigen Schritten hören sie auf dem Flur Stimmen, die aus dem Arbeitszimmer Merenos dringen. Als versierte Abenteurer werden die SC sicher alles tun, um im wahrscheinlich bevorstehenden Kampf einen Überraschungsangriff starten zu können. Doch egal wie sie es anstellen (z. B. Anschleichen, Hereinstürmen etc.), der Anblick in Ritter Merenos Arbeitszimmer ist so unerwartet, dass der Angriff ins Stocken gerät, bevor er überhaupt begonnen hat.

„Der Anblick in Merenos Arbeitszimmer trifft Euch vollkommen unvorbereitet: Der Ritter sitzt gefesselt und mit blutüberströmtem Gesicht im Stuhl hinter seinem Schreibtisch. An seine Kehle drückt sich gefährlich nah die Schneide eines Schwertes – es ist das Schwert des Knappen Flavius, der auf dem Tisch hockt und sich bedrohlich über seinen Herrn beugt. Langsam dreht er sich um und starrt Euch aus schwarzen Augen an. Ein höhnisches Grinsen zieht sich über sein Gesicht, als er Euren Begleiter entdeckt. Sieh an! Timley, mein alter Freund.“

Offenkundig hat Egudor vom Knappen Besitz ergriffen. Damit sollte zumindest klar sein, dass der Magier, der sich in Begleitung der SC befindet, der echte Timley Philrian ist. Die Gefahr ist dadurchallerdings noch lange nicht gebannt. Zwar ein wenig un gelenk, doch dafür sehr zielstrebig springt der besessene Knappe vom Schreibtisch und geht mit erhobenem Schwert auf Timley los.

Nur Timley kann den Geist des Magiers Egudor wieder in das Buch bannen, das auf Merenos Schreibtisch liegt. In dieser Gefahrensituation müssen die SC allerdings aktiv nach dem Buch suchen (Wahrnehmungs-Manöver (IN), MS 8). Entdecken die SC es nicht selbst, so kann Mereno sie mit einem Röcheln darauf hinweisen. Die Angriffe des Knappen müssen dann von Timley abgelenkt werden. Sobald Timley das Buch entdeckt, kann er den SC klare Anweisungen geben.

„Mit knapper Not gelingt es Timley, gekonnt einem Schwerthieb des Knappen auszuweichen und gleichzeitig das Buch an sich zu nehmen.

„Ihr müsst den Geist von Egudor vom Körper des Jungen trennen. Nur dann kann ich ihn wieder in das Buch bannen. Kämpft gegen ihn!“

Timley beginnt bereits, die erste magische Formel zu rezitieren, während die SC vor der Herausforderung stehen, den Knappen zu bekämpfen ohne ihn dabei zu töten – aufgrund der Kampfwerte des Jungen ist das keine einfache Aufgabe. Durch den Knappen kann Egudor sowohl Magie wirken als auch tödliche Schwerthiebe austeilen. Um den Geist Egudors lange genug vom Körper des Jungen zu lösen, muss der Knappe durch einen einzelnen Angriff mindestens 3 Trefferpunkte Schaden erleiden. Da er insgesamt nur über 12 TP verfügt, stehen den SC dazu nicht viele Versuche zur Verfügung. Um einen Schaden von genau 3 TP zu verursachen, ist es möglich, während eines Angriffs Kraft aus einem Schlag zu nehmen. Hierzu kann ein Kämpfer nach einem erfolgreichen Angriff seinen Offensivbonus vor der Schadensermittlung entsprechend reduzieren.

Um die Spannung in dieser herausfordernden Situation zusätzlich zu erhöhen, kann für Timleys Zauberspruch ein Manöver notwendig gemacht werden. Da Egudor immer wieder geschickt versucht, den Zauber zu stören, handelt es sich um ein äußerst schweres Manöver (MS 14) auf Weiße Magie. Wie schwierig der Kampf gegen Egudor gestaltet werden und ob das Leben des Knappen wirklich aufs Spiel gesetzt werden soll, entscheidet der SL in Abhängigkeit von seiner Spielgruppe. Da der Knappe Flavius tatsächlich sterben kann, sollte der SL auch vorher abwägen, ob die SC über genügend Möglichkeiten zur Heilung verfügen (z. B. durch einen Priester in ihren Reihen). Sollte dies nicht der Fall sein, kann z. B. Walburga, die Kräuterkundige von Leet, schon ganz unruhig vor Merenos Haus warten und den SC bei den folgenden Ereignissen beistehen. Sollten die TP von Flavius aufgebraucht sein, bevor Egudor erneut gebannt werden konnte, löst sich Egudor von dem nun nutzlosen Körper des Jungen und kämpft in seiner Geistergestalt weiter gegen die SC.

„Endlich dringt Ihr durch die erstaunlich kunstfertige Deckung des Knappen und trifft ihn an der Schläfe. Der schwächliche Körper wird zurückgeschleudert – gleichzeitig vollbringt Timley seinen magischen Bann und eine unheimliche schwarze Wolke löst sich von Flavius. Unter markerschütterndem Wehklagen wird sie in das Buch gesogen.“

Damit endet Flavius' Besessenheit. Mereno sowie die anderen Bewohner seines Anwesens können befreit und die leichten Wunden schnell

geheilt werden. Mereno überlässt Timley gerne das verzauberte Buch. Der aber möchte diesmal ganz sicher gehen und verstaut es in einem magisch gesicherten Behälter, der nun nicht mehr in Rocwals Bibliothek, sondern in einem speziell geschützten Bereich in dessen Kellergewölbe untergebracht werden soll.

Die SC können für dieses Abenteuer je 500 Erfahrungspunkte oder mehr erhalten und festigen damit ihren Ruf, wahre Beschützer Leets zu sein. Auch in der Magierschule Calia Wirensa wird man sich in Zukunft gerne an sie erinnern.

SPIELWERTE DER NSC

WACHSOLDAT (SG 3)

TP 30, INI +0, Schaden +0 (Speer), KB +5, Rüstung 2

ROCWAL MARTIUS (SG 12)

TP 48, INI +1 (Stab), KB +5, Rüstung 0, MP 60, Weiße Magie (10), Freie Magie (8)

TIMLEY PHILRIAN (SG 10)

TP 42, INI +1 (Stab), KB +7, Rüstung 1, MP 48, Weiße Magie (10), Freie Magie (5)

KNAPPE FLAVIUS (SG 2)

TP 12, INI +1, Schaden -1 (Kurzschwert), KB +4, Rüstung 2

BESESSENER FLAVIUS (SG 6)

TP 12, INI +1, Schaden -1 (Kurzschwert), KB +4, Rüstung 2, MP 30, Schwarze Magie (6), Elementare Magie (5), Freie Magie (6)

EGUDORS GEIST (SG 6)

TP 24, INI +0, Schaden +0 (Berührung), KB +5, Rüstung 0, fliegend, körperlos