

Hier fehlen Inhalte, bitte nicht drucken ;(

Die Verleihung des 'Number of the beast' Ordens an Zyxx

Zyxx, endlich wirst Du vorgelassen.

Bereits vor 6 langen Tagen warst Du zum rechten Zeitpunkt am rechten Ort und Dir wurde Ruhm versprochen.

Aber seitdem wartest Du auf die Erfüllung des Versprechens, doch nichts geschah.

Der Raum ist über und über mit herumliegenden Büchern übersät. Es scheint kaum genug Platz zu geben, um mit seinem Fuß sicheren Halt auf dem Boden zu bekommen. Trotzdem winkt Dir der alte, gebrechlich wirkende Mann in der Mitte des Raumes zu. Zögerlich versuchst Du den wertvoll wirkenden Büchern auszuweichen. Plötzlich macht der alte Mann eine energische Handbewegung, die Du ihm so nicht zugetraut hättest.

Sofort eilt ein bedeutend jüngerer Mann herbei, der allerdings auch älter als Du zu sein scheint. Demütig räumt dieser die Bücher beiseite, so daß Du ungehindert zu dem alten Mann gelangen kannst.

Endlich wird die gespenstige Stille durch Worte zerissen.

"Ihr seid also der tapfere Ritter, Träger des Ordens vom grünkariertem Dreieck und letzter Ritter vom blaugeschuppten Kreuz, der die gefährliche Schnapszahl erlegt hat. Kommt herbei und empfangt Euren Lohn." Er wendet sich dem zweiten Mann zu, der immer noch damit beschäftigt ist das Chaos in dem Raum zu beseitigen.

"Maverick, reicht mir eines der Schwerter - Nein, Nein. Ich habe Dir doch bereits mehrfach gesagt, dass sich das schwarze Schwert für derartige Anlässe nicht eignet. Gib mir das goldene Schwert von Kaiser Erreig - Danke, Du darfst Dich zurückziehen"

Widerwillig verläßt der Maverick genannte den Raum.

"Nun, Zyxx. Wie ich sehe, schmückst Du dich bereits mit dem kleinen Orden von Muini Mula. Hüte ihn gut. Denn auf ihm ist die magische Zahl des Bösen eingebrannt. Möge er niemals in die Hände der Herrscher von Lamesch gelangen."

Er nimmt das Schwert mit einer unglaublichen Anmut auf und bevor Du reagieren kannst, hat er deine beiden Schultern mit dem Schwert berührt. Dabei hat er deine Ohren nur um wenige Millimeter verfehlt.

"Nun erhebt Euch, Träger des 'number of the beast' Ordens. Möge dieser Orden Euch immer daran erinnern, dass Ihr gegen die Mächte Lamesch zu kämpfen habt."

Mit einem einfachen Wink bringt er Dich dazu, ohne auch nur ein Wort gesagt zu haben, die Bibliothek zu verlassen. Nachdem Du die Gänge unter dem Dorf Muini Mula verlassen hast kannst Du endlich Deinen neuen Orden bei Sonnenlicht betrachten:

Die Verleihung des 'perfekte Zahl' Ordens an Gomeck und des 'evil number of the beast Ordens' an Sir Usul

Gomeck, Du weißt wirklich nicht, wie DAS passieren konnte.

Jetzt sitzt Du hier schon über einen Monat in dieser Einöde fest. Landschaftlich zwar ganz schön, aber völlig isoliert von der Welt. Wieder ist ein Tag vergangen, an dem nichts passiert ist. Es ist einfach unglaublich!!!

Während Du dich müde zur Nachtruhe begibst, läßt Du noch einmal die Ereignisse, die zu dieser Katastrophe führten, Revue passieren:

Du hast von der Verleihung des Ordens an Zyxx gehört. Voller Eifer hast Du dir geschworen, dass auch Du einen solchen Orden bekommen willst. Die Bedingungen klangen ja ganz einfach: Ziehe aus und erlege einer der Schnapszahlen.

Also bist Du ausgezogen um eben eine dieser Schnapszahlen zu erlegen. Du warst voll des frohen Mutes, da Du ja bereits auf früheren Streifzügen ohne größere Schwierigkeiten einige dieser seltenen Beuten erlegt hast. Und auch diesmal gelang es dir. Zwar mußtest Du sehr häufig ausziehen, da sich diese verfluchte dreifache 8 einfach nicht zeigen wollte, aber mit viel Geduld (und noch mehr Jagdausflügen) hattest Du es endlich geschafft. Die dreifache 8 gehörte Dir.

Du schultertest Deine Beute und brachtest sie erst mal zu Dir nach Hause in die Welt Mysterion. Deine Heldentat sprach sich schnell herum und Dir wurde ein Orden in Aussicht gestellt. Damals hast Du den Beschluss gefasst, diesen Orden persönlich in Muini Mula in Empfang zu nehmen und nahmst diese weite Reise auf Dich. Muini Mula stellte sich als ärmliches Dorf inmitten karger Berge heraus. Die Karawane, der Du dich angeschlossen hattest, zog schnell weiter und seitdem sitzt Du hier fest. Nach einiger Zeit wurde Dir die Nachricht überbracht, dass der Weise von Muini Mula Dich bald empfangen würde. Kurz danach traf eine weitere Karawane ein und auch in dieser

Karawane reiste ein großer Schnapszahlenjäger mit, der ebenfalls nach voller Hoffnung nach Muini Mula gereist war.

Er stellte sich Dir vor als Sir Usul, der Märchenonkel. Während Du in Muini Mula Deine Zeit totgeschlagen hattest, war er aufgebrochen und hatte die dreifache 9 erlegt. Anfangs warst Du deinem Konkurrenten gegenüber eher zurückhaltend, aber im Laufe der nächsten Wochen befreundetet Ihr euch. Zusammen versuchtet Ihr mehrfach den Eingang zu dem Höhlensystem des Weisen zu finden, der hier irgendwo in der Nähe verborgen sein muss. Aber Ihr seit jedes Mal gescheitert. Es war auch nicht die Spur eines Zuganges zu finden. Alles, was Ihr nach drei Wochen erfolgloser Jagd vorzeigen könnt sind einige Bärenfelle und die Köpfe von 7 Skeletten - also eigentlich nichts.

Am nächsten Morgen wirst Du vom Märchenonkel relativ ruppig geweckt. Er hat einen Zettel gefunden, der ihm einen Boten des Weisen noch für heute Vormittag ankündigt. Schnell schlingt ihr eine Mahlzeit herunter und legt Euch auf die Lauer, um zu sehen, an welcher Stelle der Bote des Weisen auftauchen wird. Ihr versucht alle Berge rund um Muini Mula herum gleichzeitig im Auge zu behalten. Dennoch steht plötzlich jemand zwischen Euch, dessen Nahen ihr nicht bemerkt habt. Sein vorsichtiges Räuspern lässt Euch erstarren. Aber er wirkt nicht im geringsten kriegerisch. Bekleidet ist er, trotz des relativ kühlen Wetters, nur mit einer kurzen Stoffhose und einem ärmellosen Überwurf. Falls er eine Waffe mit sich führen sollte, so ist sie zumindest sehr klein. Freundlich spricht er Euch an: "Bitte folgt mir". Auf Euren fragenden Blick erwidert er: "Zu dem Weisen. Ihr wartet doch schon lange auf eine Audienz."

Mit diesen Worten dreht er sich um und geht zurück zum Dorf. 'Sollte sich der Eingang innerhalb des Dorfes verbergen?' Ihr kommt Euch ein wenig dumm vor. Schnellen Schrittes durchschreitet der Bote das Dorf und verlässt es auf der anderen Seite wieder. 'Hier kann er aber nicht hergekommen sein' durchfährt es den Märchenonkel 'Ich hätte ihn sehen MÜSSEN'. Der Bote geht einen leichten Abhang herauf und bleibt vor einem großen Felsblock stehen. Freundlich verbeugt er sich vor Euch und öffnet eine TÜR in diesem Felsen. 'Das gibt es doch nicht - Wie konnte ich nur so blind sein' durchfährt es Euch beide. An diesem Felsen seit ihr bestimmt schon 100 mal vorbei gekommen. Und immer habt Ihr die Tür übersehen. Zögerlich tretet ihr ein. Hinter der Tür ist ein GERADER Gang, mindestens 20 Meter lang. 'Aber der Felsen ist doch höchstens 2 Meter dick und liegt frei herum. Gestern sind wir noch auf seiner anderen Seite entlang gegangen. Das muss eine mächtige Magie sein'. Der Bote drängt Euch mit freundlichen Worten immer weiter in den Felsen. Die Wände des Ganges sind völlig glatt und wirken nicht wie behauen, eher wie - geschnitten. Am Ende des Ganges gibt es nur eine einzelne Tür auf der rechten Seite, die Ihr auch erst bemerkt, als sich der Bote freundlich an Euch vorbeidrängt und sie öffnet. Dahinter seht ihr eine große, unaufgeräumt wirkende Bibliothek. Ein in einem grünen Mantel gekleidete, weißbärtige Gestalt steht vor einem großen Bücherregal und sucht offensichtlich irgendetwas. Ihr könnt nur Bruchstücke seines Gemurmels verstehen: "...irgendwo...Lesezeichen...nicht schwer...muss doch...denk nach..." Dann bemerkt die Gestalt Euch. Als sie sich Euch zuwendet, erkennt ihr, dass es sich um einen menschlichen Mann handelt, der sehr alt zu sein scheint. Dennoch kann er sich recht gut auf den Beinen halten. Der langen, knotigen Stab, den er in seiner linken Hand hält, berührt während der gesamten Zeit, den ihr ihn beobachtet, nicht die Erde. Obwohl es sich um einen Wanderstab zu handeln scheint, benutzt ihn der grüngekleidete eher wie einen Zeigestock. Momentan deutet er damit auf Euch. "Ahh, Maverick. Endlich. Führt die beiden Anwärter herein. Ich muss eben noch... Ahh, ich weiß" Plötzlich dreht sich der Mann wieder von Euch weg und durchschreitet mit federnden Schritten den Raum. Er geht bis zu einem Bücherregal und beginnt einige Bücher daraus zu entnehmen, mit dem Rücken nach oben zu schütteln und dann achtlos auf den Boden zu legen. Beim vierten Buch fallen mit einem hörbaren 'Ping' zwei metallene Gegenstände aus dem Buch auf den Boden. Schnell bückt sich der alte Mann und ein Lächeln glättet seine Gesichtszüge. Freudestrahlend geht er zu einem thronähnlichen Einrichtungsgegenstand am hinteren ende des Raumes, fegt mit einer energischen Handbewegung mehrere aufgeschlagene Bücher von diesem Thron und setzt sich darauf.

"Kommt her, meine erfolgreichen Jäger. Ich möchte Euch nun endlich für Eure erfolgreichen Jagden belohnen. Kniet Euch hin."

Irgendwie scheint in den Worten des alten Mannes eine unglaubliche Macht zu liegen. Kaum hat er sie ausgesprochen merkt Ihr, wie sich eure Beine in Richtung auf den Thron in Bewegung setzen. Ihr schafft es noch irgendwie, die Bücher, die der alte Mann zuvor vor den Thron befördert hat, zur Seite zu schieben, da kniet Ihr auch schon vor ihm.

"Maverick, das Schwert. Und wagt es nicht wieder, das Schwarze anzubieten." Der Bote geht in den rechten Bereich des Raumes und verschwindet hinter einem großen Bücherregal. Kurz danach kommt er freudestrahlend mit einem riesigen Schwert zurück, welches in einer reichverzierten Scheide steckt. Die Scheide ist über und über

mit Abbildungen von Drachen versehen und der Griff scheint einen feuerspeienden Drachenkopf darzustellen. Mit einem knappen Kopfnicken nimmt der alte Mann das riesige Schwert in Empfang und mit einer schnellen Bewegung, die aus dem Handgelenk kommt, lässt er die Schwertschneide durch den Raum fliegen. Mit einem Geräusch, als wäre etwas wichtiges zerbrochen, schlägt sie in dem nächsten Bücherregal ein. Sowohl der Weise als auch sein Diener zucken zusammen, aber der Weise fängt sich schnell.

Ihr könnt nun sehen, dass auch die Schneide des Schwertes über und über mit Runen verziert ist. Diese Runen scheinen sich irgendwie um das Schwert zu winden. Bevor ihr es genauer in Augenschein nehmen könnt, beginnt der Weise eine Zeremonie. Worte einer Euch fremden Sprache dringen aus seinem Mund und plötzlich seid ihr Euch sicher: Die Runen bewegen sich. Wie ein Meer von Käfern wirbeln sie über- und untereinander hindurch. Bevor ihr auch nur in der Lage seid, Euren Blick von diesem faszinierenden Schauspiel zu lösen, beginnt der Weise das Schwert mit großer Geschwindigkeit zu bewegen. 'Oh, nein' sind die einzigen Gedanken, die Dir durch den Kopf gehen, Gomeck, dann hat das Schwert Deine linke Schulter berührt, Sekundenbruchteile später Deine rechte Schulter. Während das Schwert weiterreist zur linken Schulter des neben Dir knienden Sir Usul, bewegst Du vorsichtig deinen Kopf in der Erwartung, dass er dir dabei von den Schulter fallen wird. Aber überraschenderweise bleibt er trotz der Bewegung fest zwischen Deinen Schultern verankert. Aus den Augenwinkeln heraus kannst Du sehen, dass der Märchenonkel die gleichen Kopfbewegungen vollführt.

"Hiermit habe ich Dich, Gomeck, zum Hüter einer der perfekten Zahlen gemacht. Schütze sie mit Deinem Leben, denn das Böse strebt immer nach der Perfektion.

Und Du Sir Usul, sollst von nun an der Bewahrer der umgekehrten Zahl des Bösen sein. Hüte sie gut, denn viele Anhänger der Bösen Mächte verehren sie noch mehr als die dreifache 6, die wahre 'Number of the beast', die Dein Mitweltenbastler Zyxx hütet.

Ihr beide sollt wissen, dass während Eurer Anwesenheit hier in Muini Mula irgendjemand die vierfache 1 erbeutet hat. Da er sich bis heute noch nicht gemeldet hat, fürchte ich das schlimmste. Auch der Jäger der 3fachen 7 ist bis heute nicht aufgetaucht. Aber ich will Euch nicht mit meinen Sorgen belasten. Geht zurück ans Tageslicht und hütet Eure Beute!"

Erleichtert, dass Ihr durch einen glücklichen Umstand noch am Leben seid, nehmt Ihr wie in Trance die Orden entgegen, die der Weise Euch reicht. Es handelt sich dabei um die beiden Metallgegenstände, die vor einer Ewigkeit aus einem Buch gefallen sind. Ihr folgt dem Boten, der Euch freundlich dazu auffordert, hinter den Thron, wo er eine weitere Tür öffnet, die Ihr wieder erst bemerkt, als sie sich öffnet. Nachdem Ihr sie durchschritten habt, steht Ihr vor dem heruntergekommenen Tempel des schwarzen Schwertes am Rande von Muini Mula. Ohne allzu viele Gedanken daran zu verschwenden, wie Ihr hierher gekommen seid, geht Ihr zurück zu Eurem Gasthaus, um Euch auf den erlittenen Schrecken erst einmal zu stärken. Dabei betrachtet Ihr zum ersten Mal in Ruhe die beiden Orden, die um Euren Hals hängen:



Andere Welten

Hier fehlen Inhalte, bitte nicht drucken ;(

Hier fehlen Inhalte, bitte nicht drucken ;(

Webringe:

```
<table border="0"><tr><td><a href="http://www.weltenbastler.net" target="_blank"></a></td><td>Muini Mula ist Mitglied im Weltenbastler Webring</td></tr></table>
```

```
<table border="0"><tr><td><FORM METHOD="POST"
ACTION="http://www.dracheneritter.de/webring.php3"><INPUT TYPE="HIDDEN" NAME="id"
VALUE="282"><INPUT TYPE="IMAGE" SRC=" ../.. /media/links/dracheneritter.gif" NAME="click" style="border:0;
width:300; height:177"></form></td><td>Muini Mula ist Mitglied im Bund der Dracheneritter</td></tr></table>
```

allgemeine Fantasy Seiten

Hier fehlen Inhalte, bitte nicht drucken ;(
Hier fehlen Inhalte, bitte nicht drucken ;(
Hier fehlen Inhalte, bitte nicht drucken ;(

Mit Urteil vom 12. Mai 1998 hat das Landgericht Hamburg entschieden, dass man durch die Ausbringung eines Links die Inhalte der gelinkten Seite ggf. mit zu verantworten hat. Dies kann - so das Landgericht - nur dadurch verhindert werden, dass man sich ausdrücklich von diesen Inhalten distanziert. Wir haben auf unserer Page Links zu anderen Seiten im Internet gelegt. Für all diese Links gilt: Wir möchten ausdrücklich betonen, dass wir keinerlei Einfluss auf die Gestaltung und die Inhalte der gelinkten Seiten haben. Deshalb distanzieren wir uns hiermit ausdrücklich von allen Inhalten aller gelinkten Seiten auf meiner Page. Diese Erklärung gilt für alle auf unserer Page ausgebrachten Links und für alle Inhalte der Seiten, zu denen die Banner führen.

Der Weise von Muini Mula

Unbeachtet von der Welt existiert der Weise von Muini Mula in den großen Höhlen unter dieser kleinen Handelsstation mitten in den Bergen, die die Welt verbinden. Wie lange er sich schon hier aufhält, weiß niemand. Ich darf ihm nun bereits seit über 10 Jahren dienen und kann nur sagen, dass sein Wissen und seine Macht unbegrenzt sind. Auf diesen Seiten möchte ich einige wenige der Geschichten und des Wissens des Weisen weiter verbreiten, die mir als seinem Schriffführer bekannt geworden sind. Aber ich werde Euch nicht mehr erzählen, als der Weise für sinnvoll erachtet.

Beginnen möchte ich hier mit einer kurzen Einführung in ein Fantasy Rollenspiel. Nachdem man sich in dieser Einführung über die Grundlagen des Rollenspiels informiert hat, kann man in der Geschichte Im Dunkeln der Nacht sich einen Überblick verschaffen, wie eine typische Szene in einem Fantasy - Rollenspiel aussieht. In dieser Geschichte wurden allerdings alle Eingriffe des Meisters und alle abzulegenden Probe verschwiegen, da diese den Lesefluss doch zu stark stören würden.

Schließlich kann man unter Spielercharaktere nachlesen, was eine Rollenspielfigur ausmacht.

Hat man nun Geschmack am Fantasy - Rollenspiel gefunden oder möchte sich weiter informieren, so sollte man die anderen Abschnitte dieser Site aufsuchen.

Unter News findet man eine Zusammenstellung aller Änderungen, wobei insbesondere die aktuellsten Einträge von Interesse sein sollten.

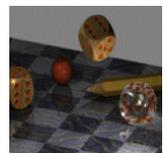
In dem Abschnitt Regeln sind alle Regeln des Rollenspiels Muini Mula aufgeführt, wobei ich mich bemühe, immer eine möglichst aktuelle Version online zu halten. In druckbarer Form findet man das Regelbuch allerdings auch im Abschnitt Download!

Der Abschnitt Welt befasst sich mit der Welt Kandar, welche von uns frei erfunden wurde und in der das Rollenspiel Muini Mula in meiner Rollenspielrunde angesiedelt ist.

Einführung

Es geht bei einem Abenteuerrollenspiel darum, dass die Spieler mit auf dem Papier bestehenden Charakteren Abenteuer erleben. Das Szenario ist eine Welt, die von der Kultur her der Erde im Mittelalter entsprechen könnte, aber auch große Unterschiede aufweist.

Dabei ist es möglich, die Spielfiguren so genau zu charakterisieren, dass ein wirklich reales Spielen gewährleistet ist. Deswegen sollten sich die Spieler Figuren aussuchen, mit denen sie sich gut identifizieren können oder die vielleicht etwas verkörpern, was sie selber schon immer gerne sein wollten. Oder aber man kann eine Figur spielen, die vollkommen anders ist, als man selbst, wenn das einen reizt. Es ist ALLES möglich, ganz wie es einem gefällt. Die besondere Faszination eines Abenteuerrollenspiels liegt nicht nur darin, quasi real Dinge erleben zu können, von denen man sonst nur träumen kann, sondern auch darin, dass die Mitspieler alle zusammen spielen und nicht gegeneinander. Kontrolliert, ausgelost und entschieden wird das Spiel vom Schicksal in Form des sogenannten MEISTERS, der nicht nur alle Informationen für die Gruppe zusammenstellt, sondern auch über Möglichkeit oder Unmöglichkeit einer Aktion entscheidet. Doch keine Sorge, dabei sind ihm



die Spieler nicht immer auf Gedeih und Verderben ausgeliefert. Der Meister soll einerseits als allwissender Lenker auftreten, andererseits aber auch als fairer (vielleicht etwas für die Spieler parteiischer) Schiedsrichter. Die Geschichte Im Dunkeln der Nacht soll den Flair und die Möglichkeiten eines Abenteuerrollenspiels in etwas vereinfachter Form wiedergeben.

Im Dunkeln der Nacht...

...näheren sich zwei ungleiche Gestalten der hell erleuchteten Villa von Hartar, dem Reichen. Um sie herum liegen die leicht ungepflegten Häuser der Stadt im warmen, sommerlichen Schlaf. Kritisch mustert der untersetzte Zwerg, in dessen silberner Maske sich das Mondlicht spiegelt, die hohe Mauer, die das Grundstück umsäumt und die drei schwerbewaffneten Männer vor dem massiven Tor. Leise schallt Musik und Gelächter vom Haus herüber.

"Nun denn, ich hoffe, Deine kleinen Zaubertricks funktionieren, Zauberer." Hume mustert die dürre Gestalt des Zauberers, die ihn um mehr als 40 cm überragt. Ein leicht verächtliches Lächeln spielt um die Lippen von Sardo Kosmarikos, er antwortet dem Zwerg nicht. Nur seine langen, spitzen Ohren, Hinweise auf seine elfische Abstammung, spielen aufmerksam im Wind.

Schließlich fordert er Hume auf: "Dann wollen wir mal. Aber bleibe auf jeden Fall ruhig und fang nicht an, wie ein Berserker zu wüten. Ich habe schon alles im Griff, klar?" Die kräftige Gestalt neben ihm knurrt leise wegen der Zurechtweisung, fasst den Griff seiner gewaltigen Axt fester und setzt sich in Richtung Tor in Bewegung. Eine schnelle Handbewegung des Elfen verwandelt die Waffe des Zwerges in einen gigantischen Blumenstrauß, wenige Meter bevor sie aus dem Dunkeln heraus auf die Wachen zutreten. "Was ist Euer Begehren?" werden sie von dem Anführer der Wachen angerufen. Sardo schaut dem Anführer tief in die Augen: "Wir wollen zu Eurem Herrn, ihm zu seinem Geburtstag gratulieren. Ihr könnt uns hereinlassen, Du kennst uns, wir sind Freunde." "Es ist in Ordnung. Wir können sie hereinlassen, ich kenne sie, sie sind Freunde unseres Herrn." fordert der Anführer seine beide Soldaten auf. "Und das?" Eine der beiden Wachen deutet auf die riesigen Blumen des Zwerges. Sardo sieht, wie sich das Gesicht des Zwerges vor Spannung verzerrt. Schnell sagt er: "Nur ein Präsent für Hartar, wie es sich für Besucher geziemt." Mit leicht monotoner Stimme wiederholt der Anführer: "Es ist in Ordnung, wir können sie hereinlassen."

Sardo und Hume atmen auf, als sie endlich im Garten sind und sich die festen Tore wieder hinter ihnen schließen. Um sie herum blüht eine verwirrende Vielzahl von unbekanntem Blumen und umgarnt sie mit milden, süßen Gerüchen. Sie folgen dem mit Kies ausgelegtem Weg und nähern sich mit leise knirschenden Schritten dem Haus. Musik und Stimmengewirr werden lauter, vor ihnen weichen die Büsche und Blumen auf einmal zurück und sie blicken auf die weite, mit weißem Marmor ausgekleidete und von vielen Lampen beleuchtete Terrasse der Villa. Unbemerkt mustern beide die fast unwirkliche Szenerie: Inmitten einer paradiesischen Landschaft aus Blumen und Blättern funkelt ein türkisblauer Teich wie auf einem weißen Tablett. Eine große Zahl von prunkvoll gekleideten Gästen, von denen ab und zu ein Glitzern ausgeht, befindet sich im Garten und unterhält sich. Ein spärlich bekleidetes, schwarzhaariges Mädchen tanzt ekstatisch zu den schmeichelnden Klängen der Musik, während ein leicht angesetzter Mann ihr von seinem erhöhten Platz auf der anderen Seite des Teiches zuschaut.

"Hartar!" stößt Hume hervor. "Da sitzt der Affe und lässt sich bewundern und angaffen. Dem werden wir es geben!" "Langsam, Freund. Sonst könnte Dein Triumph von kurzer Dauer sein. Ich schätze, Hartar ist von uns nur 30 Meter entfernt, keine Entfernung also für einen netten Spruch im Notfall. Du bleibst hier und deckst unsern Rückzug, ich werde T'Pau jetzt das Zeichen geben, die beiden Wachen auszuschalten. Alles klar?" Hume nickt nur finster. "Hey, und was ist mit meiner Axt?" Der Elf grinst, berührt den Blumenstrauß und Hume fühlt wieder die beruhigende Schwere der Waffe. Der Zwerg sieht, wie die Züge der Tänzerin sich anspannen, Zeichen dafür, dass sie Sardos unhörbares Signal empfangen hat. Unmerklich tanzt sie auf den erhöhten Sitz des Hausherrn zu, während dessen Blicke und die der beiden Wachen zu seinen Füßen gebannt auf ihr ruhen.

Sardo tritt ins Licht des Festes und alle Blicke wenden sich dem Neuankömmling zu. Hartar erkennt den Elfen sofort, doch bevor er einen Laut herausbringt, setzt die tanzende T'Pau mit zwei gezielten Fußtritten die beiden Wächter außer Gefecht. Die Gäste kreischen auf und wollen flüchten, doch ein Blick auf den aus dem Dunkeln hervortretenden Zwerg mit seiner grimmigen Miene lässt sie innehalten.

"Entschuldigt die Störung, Meister Hartar, wir wollen Euer Fest nicht lange stören. Gebt uns nur, was unser ist, und wir werden Euch verlassen." begrüßt Sardo den Hausherrn. Ohne ein Wort greift dieser leicht geistesabwesend in die Brusttasche seines goldenen Gewandes. "Fünf Jahre haben wir Euch gesucht in ganz Kamahn, um uns zu holen, was Ihr uns aus dem Nachlass von Gorf, dem Zauberer, vorenthalten habt. Ihr müsst uns einen gewissen Triumph zugestehen." lächelt der Elf. Derweil zückt der Reiche mit einem arroganten Grinsen aus seinem Gewand ein kleines vergammeltes Büchlein, bei dem deutlich ein erbrochenes Siegel zu erkennen ist.

"Oh nein!" stöhnt Sardo überrascht, "Er hat den Schutzzauber des Buches ausgeschaltet. Er KENNT die Zauber!" Triumphierend springt Hartar auf seinem Hochsitz auf und unhörbar und unsichtbar beginnt ein Zauberduell der beiden Zauberkundigen, die mit Gesten und leisem Murmeln sich tödliche Zauber zuwerfen. Gleichzeitig kündigt lautes Waffengeklirre vom Haus und vom Tor an, dass die Wachen gerufen wurden. T'Pau sprintet quer über die Terrasse an den panischen Gästen vorbei zu Hume, mit dem sie in einem geheimnisvollen Ritual in Blutsbrüderschaft verbunden ist. Auf der Stirn des Zauberers zeigen sich schwere Schweißperlen, verkrampft starrt er auf den hoch aufgerichteten Hartar, beide gestikulieren wie wild. Gemeinsam stellen sich Hume und T'Pau Rücken an Rücken vor Kosmarikos, um dem Ansturm der Wachen standzuhalten. Drohend schwingt der Zwerg seine riesige Axt mit beiden Händen, während das schlanke Mädchen sich die störenden Tücher vom Gesicht reißt...

Die Spielercharaktere

Ein Spielercharakter wird von einem Spieler ausgewürfelt und von diesem durch das Abenteuer geführt. Dabei kann der Charakter in Kämpfen, besonderen Situationen und für gute Ideen Abenteuerpunkte sammeln, die ihm vom Meister zugeteilt werden. Diese Punkte muss er zusammen mit derselben Anzahl Heller zum Erlernen weiterer oder zum Steigern seiner alten Fähigkeiten ausgeben. Aus 150 Abenteuerpunkten, die der Charakter am Ende des Abenteuers vom Meister bekommen hat, werden so 300 Erfahrungspunkte, die er ausgibt. Auf diese Weise wird aus dem Greenhorn langsam eine mächtige Spielfigur.