

Des Barden Geschichte

Der Dieb des Schicksals



Ein Abenteuer für Earthdawn & andere Rollenspiele

Basierend auf *The Bard's Tale III: The Thief of Fate* (1988)



***Komm und höre
die Geschichte von Skara Brae -
wie ein Gott zürnte
bis sein Werk vollendet war.***

***Kreaturen der Finsternis
Ausgeburten der Nacht
die Brut des verrückten Gottes kam
um zu zerstören mit Macht.***

***Die Verteidiger sind gefallen
das Unheil trat ein
Garth, Roscoe und auch Kylearan -
waren am Ende allein.***

***Der Untergang kam
die Hilflosen erschlagen
Blut floss durch die Straßen
alle haben Leid ertragen.***

***Die wenigen Überlebenden
ihre Trauer wird nie enden
sich an eine verbliebene
letzte Hoffnung zu wenden:***

***Durchquert Raum und Zeit
spricht die Legende
Helden zu senden
den Tag zu entwenden.***





Des Barden Geschichte

Der Dieb des Schicksals

Mit Dank an meine Rollenspielgruppe

Kontakt: trifalk@gmx.net

Version: 1.0, Februar 2012

Download: <http://codexsonnenend.ucoz.com>

Stichworte zum Abenteuer: Reise durch sieben Dimensionen auf der Suche nach dem Ursprung der Zerstörung von Skara Brae

Ort: Die Lande um Skara Brae, hoch im Norden über Barsaive.

Zeit: etwa 1 Jahr nach dem zweiten Abenteuer

Helden: 4 bis 6 Helden

Erfahrung: ab Kreis 9

Schwierigkeit: sehr schwer

Besonderheit: Rätsel

Zeitaufwand: 36 - 60 Stunden

Benötigte Literatur:

Earthdawn Grundregelwerk,

Codex Sonnenend [CS]

(<http://codexsonnenend.ucoz.com>)

Lizenzrechtliche Hinweise

Earthdawn ist ein eingetragenes Warenzeichen der FASA Corporation. Lizenznehmer sind die Verlage Living Room Games (USA), Red Brick Ltd. (Neuseeland) und Games Inn (Deutschland). Alle Rechte vorbehalten. The Bard's Tale ist ein eingetragenes Warenzeichen von Interplay, Electronic Arts (USA) und inExile. Dieses Produkt wurde ohne Erlaubnis der Lizenznehmer erstellt.

Die Benutzung von geschütztem Material in diesem Produkt sollte nicht als Angriff auf die Copyright-Rechte gewertet werden. Dieses Produkt ist kostenlos und dient ausschließlich zur Promotion von Earthdawn und The Bard's Tale!

Die Copyrights der Illustrationen liegen bei den Künstlern.

Vorwort

Dieses Abenteuer ist inspiriert vom 3. Teil des Computer-Rollenspiels „The Bard's Tale III: *The Thief of Fate*“ von 1988. Die 3teilige Rollenspielserie hat Maßstäbe gesetzt und wird von Fans



immer noch verehrt. Der Titel der Serie ist eine Anspielung auf William Shakespeare, auch genannt „The Bard“.

In der Bard's Tale-Reihe werden zahlreiche Parallelen gezogen: Das klassische Altertum und seine Sagen, die Bibel sowie dessen Mythologie, germanische Mythologie, Der Herr der Ringe von J.R.R. Tolkien, Alice im Wunderland, die Gothic Novels wie Dracula und Frankenstein, die Werke von H. P. Lovecraft, der Zauberer von Oz und die jüngere Geschichte des 21. Jahrhunderts. Viele Einflüsse beschränken sich jedoch lediglich auf die Übernahme eines Namens oder einer Figur.

Der Stadtname Skara Brae (auch als Skerrabra bekannt) leitet sich von einer jungsteinzeitlichen Siedlung auf den Orkney ab. Sie liegt unmittelbar an der Westküste der Hauptinsel Mainland. Sie wird in die Zeit zwischen 3.100 und 2.500 v.Chr. datiert und ist aus Stein erbaut, da Holz (das normale Baumaterial der Jungsteinzeit) auf den Orkney selten war. Nachdem die Siedlung Jahrtausende durch Sand bedeckt war, erfolgte die Wiederentdeckung im Jahr 1850. Im Jahr 1999 wurde sie zum Weltkulturerbe erklärt.

Um das Bard's Tale-Szenario auch den nächsten Generationen zu präsentieren, erfolgt hiermit die Realisation dies als Abenteuer umzusetzen. Da ein Pen&Paper-Rollenspiel andere Voraussetzungen stellt, waren für eine Konvertierung Anpassungen notwendig.





Inhaltsverzeichnis

Einleitung

Abenteuer als Kunstmärchen	5
Das Abenteuer im Überblick	6
Die Helden des Abenteuers	6
Musik im Abenteuer	6
Anpassung der Kämpfe	6
Spielräume	7
Heldentod und Rätsel	7
Textgestaltung	7
Baupläne	7
Ausdruck	8
Fallen	8
Geld und Edelsteine	9
Gruppeninitiative	9
Spektakulärer Angriff	9
Nicht-Adepten	9
Erfahrungspunkte	9
Andere Rollenspiele	9
Bausteine	10

Abenteuerbeginn

Der Barde Corfid	11
Schwerter im Dunkeln	11
Reisevorbereitungen	12
Zeltlager	13
Besuch in Tangramayne	13
Tempel, Tavernen und Läden	14
Zufallsbegegnungen	17
Skara Brae	19
Überfall	20
Ankunft	20
Der alte Mann	21
Tempel von Tarjan	22
Die Katakomben	22
Zurück ans Tageslicht	26
Arboria	27
Zufallsbegegnungen	27
Die Elfenfestung	30
Elfenkönig Oberon	30
Der Turm im Morast	31
Zurück zur Elfenfestung	34
Reise zum Kristallpalast	34
Reise zum Heiligen Hain	35
Rückkehr nach Skara Brae	36
Gelidia	37
Der Außenposten	38
Zufallsbegegnungen	39
Die schwarze Schule der Magie	40
Die alten Höhlen	45
Am Tor	45
Das Volk	46
Philosophieunterricht	46
Das Grab von Lanatir	47
Rückkehr nach Skara Brae	47

Lucencia	48
Taschendiebstahl	50
Zufallsbegegnungen	51
Der violette Berg	53
Der Rosenbusch	58
Der Turm von Cyanis	58
Die Geschichte	58
Rückkehr nach Skara Brae	60
Kinestia	61
In der Zwergenfestung	62
Fürst Ferofist	65
Urmech's Heiligtum	67
Urmech's Thron	68
Rückkehr nach Skara Brae	69
Tenebrosia	70
Zauberereignisse	71
Zufallsbegegnungen	73
Die Stadt Black Scar	74
Audienz bei König Wiglaf	75
Die Halle der Barden	75
Dunkler Wald	76
Schattencanyon	77
Nirgendwo	78
Sceadu's Dimension	78
Rückkehr nach Skara Brae	82
Tarmitia	83
Kadesch	84
Rom	87
Jerusalem	90
Nottingham	93
Karakorum	96
Boston	100
Berlin	103
Hiroshima	106
Tarmitia	107
Erfahrungspunkte	108
Rückkehr nach Skara Brae	109
Malefia	110
Tarjan's Tempel	111
Tarjan's Thronraum	116
Der Endkampf	118
Ehre wem Ehre gebührt	120
Erfahrungspunkte	121

Anlage

Karte der Wildnis	122
Umsetzung für andere Rollenspiele	123
Brief aus Skara Brae	124
Besondere Ausrüstung	125
Lagerhaus in Skara Brae	127
Nichtspielercharakter (NSC)	128
Talentkniffe	129
Zauberlieder der Barden	130
Fallen	132
Truhen	132
Schätze	133





Abenteuer als Kunstmärchen

In Anlehnung an das Werk „Bauer Giles von Ham“ von J. R. R. Tolkien (u.a. „Der Herr der Ringe“) und sein als Vortrag gehaltenes Essay „On fairy stories“ von 1939 greift dieses Abenteuer die Idee der Kunstmärchen auf. Kunstmärchen sind eine spezielle Ausprägung der Literaturgattung des Märchens.

Kunstmärchen sind nicht ausschließlich für Kinder bestimmt. Kennzeichnend sind eine Schwarz-Weiß-Malerei, eine Moral sowie übernatürliche oder irrationale Elemente. Tolkien sieht als wichtigste Aufgabe des Kunstmärchens eine heilsame Wirkung für den menschlichen Geist an. Die scheinbare Ausblendung der äußeren Wirklichkeit in Kunstmärchen ermöglicht es, sozialkritische Inhalte sowie zeitlose Lebensweisheiten und althergebrachte Ratschläge - einige davon sind über 3.000 Jahre alt - zu transportieren, wie sie in diesem Abenteuer zu finden sind.

Die Erzählungen greifen dabei Blickwinkel auf, die sich nicht in den Geschichtsbüchern der Lehranstalten finden. Bereits Voltaire erkannte, dass es immer wenige wissende Reiche und viele ungebildete Arme geben wird. Daher finden sich hier Hinweise für zukünftige Entscheidungen.

Diese können aber auch im Abenteuer nach Entscheidung der Spieler übersprungen werden.

„Geschichte ist der beste Lehrer - mit den unaufmerksamsten Schülern.“

Indira Gandhi, Premierministerin Indiens (1917-1984)

In den Kapiteln des Abenteuers werden unterschiedliche Gebiete behandelt.

In Arboria wird die Goldene Regel, der alte und verbreitete Grundsatz der praktischen Ethik (Seite 30) und über die positiven Eigenschaften verschiedener Zimmerpflanzen (Seite 36) gelehrt. In Gelidia finden sich beim Volk in den alten Höhlen praktische Hinweise zur Lebensphilosophie und zum Umgang mit Menschen (Seite 46); im Turm der schwarzen Magier dagegen Zitate zur Unterdrückung der breiten Massen (ab Seite 40).

Lucencia streift Tugenden und allgemeine Ratschläge (ab Seite 53). Kinestia vermittelt mit einem Auszug aus Goethe's „Faust II“ das Geldsystem und Investitionsratschläge (Seite 63-65). Vorschläge zur Erhaltung der Gesundheit und zur besseren Ernährung werden in Tenebrosia gegeben (Seite 74).

Die verschiedenen Orte in Tarmitia beschäftigen sich näher mit weiteren Themen. Im Szenario Kadesch werden das bestehende Gesellschaftssystem, der Wert der Familie und von Gold vermittelt (Seite 86). In Rom werden die Folgen der in den Geschichten der Länder und Staaten ewig ausufernden Schuldenpolitik und deren Auswirkungen angeprangert (Seite 88-89). In Jerusalem besprechen zwei Ritter Erkenntnisse und Ortswahl für ein glückliches Leben (Seite 92). Die Szene Nottingham ruft zur Verteidigung der individuellen Freiheit auf (Seite 93-95). Karakorum vermittelt Politikinteressen, Finanzwissen und Vermögensaufbau der Mächtigen sowie die Geschichte des Papiergeldes (97-99, auch Seite 21). In Boston wird das Wesen des Bankgewerbes und die Funktion des Zinses erklärt (Seite 101). Der Abschnitt Berlin steht ganz im Zeichen des Zwecks von Staatspropaganda, der Medien und der Lenkung des Volkes (Seite 104) und leitet über zum Mißbrauch der Macht am Beispiel von Hiroshima (Seite 106).

Malefia gibt einen Überblick über den Kredit- bzw. Konjunkturzyklus (Seite 115-116) und warnt abschließend vor einer vollständig überwachten und gesteuerten Gesellschaft u.a. mit einer Anleihe an den Roman „1984“ von George Orwell (Seite 116-117).





Das Abenteuer im Überblick

Skara Brae liegt in Trümmern. Roscoe's Energy Emporium steht leer. Der Ausrüstungsladen brach so schnell zusammen, dass Garth niedergeschlagen wurde. Die Barden wimmern da alle Tavernen abgebrannt sind ... jemand oder etwas hat das Schicksal der Stadt mit einer unaussprechlichen Bösartigkeit besiegelt. Es ist an der Zeit den Verantwortlichen zu bestrafen. Wo ein Heer von Rittern und Magiern scheiterte, kann eine kleine Gruppe erfolgreich sein. Harte Zeiten erfordern Subtilität. Kleiner ist besser. Hinterhältiger ist besser. Was die Welt jetzt braucht, ist ein Dieb. Der Dieb des Schicksals.

Die Helden des Abenteuers

In diesem Abenteuer können fast beliebige Heldentypen verwendet werden. Voraussetzung ist, dass mindestens einer der Helden ein Zauberkundiger ist und die Bard's Tale-Zauber des ersten und zweiten Abenteuers beherrscht. Prägend sind vor allem Kämpfe und Rätsel, deswegen sind auch einige hartgesottene Krieger mit dem Talent Mehrfacher Angriff (Multistrike) durchaus von Vorteil. Wenn eine stabile erste Reihe vorhanden ist, können auch Zauberer und Priester, besonders mit Heilsprüchen, gute Dienste leisten. Andere Heldentypen sind unproblematisch einzubinden. Gut wäre es, wenn sich ein Dieb in der Gruppe befände, um die Fallen zu erkennen und zu entschärfen. Wenn von Helden geschrieben wird, sind natürlich immer Held(inn)en gemeint.

Musik im Abenteuer

Um dieses Abenteuer mit Musik zu untermalen, empfiehlt sich seichte, blumige Musik für die Aufenthalte in Flora und Fauna; unheil-schwangere, düstere Klänge in den vielen unterirdischen Dungeons. In den Städten können Stadtgeräusche verwendet werden. Welche Klänge zu welchen Orten passen, ist zu Beginn der Ortsbeschreibungen beschrieben.

Für die entscheidenden Begegnungen sind Stücke zu wählen, die den Kampf untermalen. Denken Sie daran, dass

Dauerberieselung sich eher störend auswirkt.

Tipps für die Spielabende

Wenn die Helden die Keller und unterirdischen Dungeons betreten, verdunkeln sie leicht die Räume und stellen eine Kerze oder Teelicht auf den Tisch, um eine Fackel oder einen Lichtzauber zu symbolisieren.

Anpassung der Kämpfe

Das Abenteuer kann mit verschiedenen Mitteln an die Stärke ihrer Heldengruppe angepasst werden.

Die Wildnisbegegnungen sollten nur Aufwärmübungen sein. Die Begegnung mit den 4 Dunklen Meuchlern kurz nach Abenteuerbeginn oder die Begegnung mit dem verrückten Gnom und den Horrorwargen dienen als Prüfstein zur Einschätzung der Kampfkraft der Helden. Diese Kämpfe sollte die Gruppe mit leichten Blessuren überstehen.

Haben ihre Helden Probleme, reduzieren sie die Anzahl der Gegner. Reicht dies nicht aus oder sind erhebliche Schwächen sichtbar, kann sich der Gruppe der NSC-Barde Corfid anschließen (siehe Anlage). Dieser kennt die Helden aus ihrem ersten Abenteuer.

Bestehen die Helden die ersten Begegnungen jedoch spielend, können sie die Anzahl der Gegner erhöhen. Zusätzlich lassen sich die Gegner aufwerten; für Earthdawn gönnen sie den menschlichen Kontrahenten den Talentkniff Schwerer Schlag [CS] und, sofern die NSC nicht das Talent Spektakulärer Angriff verwenden, den Talentkniff Kleine Verteidigung [CS]. Damit sind die Widersacher im Schnitt um 2 bis 3 Stufen bei dem Nahkampfwert und dem Schaden stärker, ggf. auch bei der Körperlichen Widerstandskraft. Zusätzlich kann der Angriffswurf noch mit einem Karmawürfel verstärkt werden. Große Monstergruppen können zum Beispiel aggressiv werden. Vereinfachte Regel: Addieren sie 3 Stufen zum Angriff und ziehen sie 3 Punkte von der Körperlichen Widerstandskraft (KW) ab. Für andere Rollenspiele sind ähnliche Anpassungsmöglichkeiten zu verwenden.





Spielräume

Nehmen sich die Helden irgendwo mehr Zeit, um Vorbereitungen zu treffen oder etwas auszuhecken, sollten Sie vom starren Muster abweichen und auch den Gegnern erlauben, die Position zu verändern oder sich vorzubereiten.

Heldentod und Rätsel

Bei diesem sehr schweren kampfbetonten Abenteuer kann es schnell passieren, dass ein Held plötzlich den Löffel abgibt. Machen sie Ihre Spieler vorher darauf aufmerksam. Ersatz- oder Zweitcharaktere sind vorzuhalten.

Bei den Rätseln geben Sie ihren Helden, wenn nötig, die eine oder andere Hilfestellung, wenn keiner mehr weiß, wie es weiter gehen soll.

Textgestaltung

Die Beschreibungen für den Meister, Handlungs- und regeltechnische Hinweise sind wie dieser Text in normaler Schrift verfaßt.

Der Text in den grau hinterlegten Kästchen ist zum Vorlesen oder Nacherzählen gedacht und beinhaltet die Informationen für die Spieler.

Kursiv verfasste Tipps geben Zitate, Hinweise oder Umsetzungshilfen für andere Rollenspiel-Regelwerke wieder.

Baupläne

Viele Dungeons setzen sich aus Bausteinen zusammen, die sie auf der Seite 10 finden. Alle Bauteile werden durch ein oder zwei Buchstaben bzw. Zahlen abgekürzt. Grundsätzlich wird für die Helden bei Betreten eines Dungeons das erste Bauteil (Startposition) auf den Tisch gelegt und eine Figur als Symbol für die Gruppe darauf gestellt. Möchten die Helden in eine Richtung weitergehen, teilen sie das dem Meister mit und dieser händigt den Spielern den nächsten Baustein für die gewünschte Richtung aus. Von diesem Baustein aus weiterführende Gänge sagt der Meister an und die Helden können diese z.B. mit einem Streichholz markieren. Grundsätzlich bleiben alle besuchten Plättchen liegen, so dass nach und nach der Dungeonaufbau sichtbar wird.

Neben dem Anlegen eines neuen Bausteins führt der Meister einen 2W6-Wurf aus. Er benutzt dabei einen hellen und einen dunklen Würfel. Einer der beiden Würfel ist vorrangig (aktiv), diesen bestimmt der Meister geheim für sich selbst und kann es auch mitten im Abenteuer ändern – was übrigens empfohlen wird, damit die Spieler nicht allzu schnell anhand des (heimlich) erspähten Ergebnisses das Ereignis vorhersehen.

Der 2W6-Wurf bestimmt ob Fallen oder Truhen vorhanden sind oder Zufallsbegegnungen stattfinden.

Bei allen Gängen (G1 und G2) können Fallen (Seite 132) existieren. **Ein Ergebnis von 5 oder 6 auf dem aktiven Würfel weist auf eine Falle hin.** Die Art der Falle ergibt sich anhand des Ergebnisses des zweiten Würfels (siehe Anlage). Die Fallen in den Gängen und der Truhen haben alle einen Mindest-, Entdeckungs-, Entschärfungs-, Initiativewurf und eine Magische Widerstandskraft wie in der Anlage beschrieben. Wenn eine Gruppe einen Gang mit Falle betritt, teilt der Meister dies mit und ein Dieb bzw. ein Zauberer oder Barde kann mit dem entsprechenden Zauber eine Probe ausführen um die Falle zu entdecken bzw. um sie danach zu entschärfen. Ist die Entdeckungs- oder Entschärfungsprobe mißlungen oder keine möglich, wird je nach Falle der erste Held oder die ganze Gruppe davon betroffen.

Bei einem E- oder R-Baustein wird bei einem Ergebnis von 5 oder 6 auf dem aktiven Würfel eine Truhe (Seite 132) gefunden. Die Art der Falle ergibt sich anhand des Ergebnisses des zweiten Würfels (siehe Anlage). Öffnen die Helden eine Truhe nicht, legen sie ein Symbol für die ungeöffnete Truhe auf den Baustein.

Zufallsbegegnungen können sich auf allen Baustein ergeben, wenn das Ergebnis beider Würfel des 2W6-Wurfes eine 2 oder 3 (manchmal auch nur 2) ist. Diese Begegnungen sind in der Beschreibung des Dungeon angegeben.

Fallen, Truhen oder Zufallsbegegnungen ergeben sich nicht, wenn das Feld mit X1 bis X9 beschriftet ist. Hier handelt es sich um einen Baustein auf





dem sich etwas Besonderes ergibt und immer nachstehend beschrieben ist.

Ein Dungeon kann z.B. wie folgt aussehen:

	A	B	C	D
1			G1	
2	D	G2	X1	
3			G1	

Die **Startposition** ist Koordinate A2. Das erste Bauteil ist der Baustein D, der Dungeoneingang. Hier logischerweise der waagrecht verlaufende Baustein. Wie ersichtlich kann es hier nur östlich weiterführen und der Meister sagt dies auch den Spielern. Auf das Streichholz kann daher verzichtet werden.

Die Helden geben dem Meister zu verstehen, dass sie tiefer in die Höhle hineingehen wollen und marschieren weiter nach Osten (Koordinate B2). Der Meister händigt ihnen den Baustein G2 aus und führt einen 2W6-Wurf aus. Der aktive Würfel zeigt eine 2 und der passive eine 3. Der Gang beherbergt somit keine Falle (Falle bei Ergebnis 5 oder 6 auf dem aktiven Würfel) und auch keine Zufallsbegegnung, da das Ergebnis beider Würfel 5 ist (Zufallsbegegnung nur wenn beide Würfel zusammengezählt ein Ergebnis 2 oder 3 ergibt). Der Gang kann nur weiter nach Osten führen, deswegen erübrigt sich das Anlegen eines Streichholzes.

Die Gruppe wagt sich weiter nach Osten vor (Koordinate C2) und das Feld weist die Beschriftung X1 aus. Dies weist auf eine Besonderheit hin. Der 2W6-Wurf wird bei X-Feldern nicht benötigt.

In der Beschreibung zum Dungeon findet sich unter X1 der Hinweis:

X1, Baustein E

Eine Inschrift an der östlichen Wand lautet: „Willkommen in der dritten Geschichte des Barden“.

Der Meister übergibt den Helden Baustein E um diesen anzulegen. Aus dem Dungeonaufbau ist zu erkennen, dass weitere Gänge nach Norden und Süden weiterführen. Der Meister teilt dies den Spielern mit, die entsprechend zwei Streichhölzer anlegen. Der Text des grauen Kästchens liest der Meister nun den Spielern vor. Eventuell ergeben sich noch Kämpfe oder andere Sachverhalte.

Die vom Computer-Spiel bekannten Dunkel-, Kreisel(Spinner)- und Teleportationsfelder sind in dem Abenteuer eingebaut. Für diese Dungeons oder Etagen gelten besondere Regeln, die erläutert werden. In beiden Fällen bleiben nicht alle erkundeten Bausteine liegen, sondern nur der Baustein auf dem die Helden stehen und der von dem sie gekommen sind. Alle anderen werden entfernt. Dies soll einerseits die magische Dunkelheit symbolisieren, andererseits zur Verwirrung im Zusammenspiel mit dem Kreisel-(Spinner) Feld beitragen.

Ausdruck

Die Schriftgröße dieses Abenteuers reicht aus um per Mehrseitendruck zwei Seiten auf eine DIN A4-Seiten zu bringen. Bei Nutzung der Vor- und Rückseite reichen 34 Blatt aus.

Fallen

Jeder Falle (in Gängen oder Truhen) ist in der Beschreibung ein Wert zugeordnet. Soweit nichts anderes angegeben, handelt es sich hierbei gleichzeitig um den Mindest-, Entdeckungs-, Entschärfungs-, Initiativewurf und die Magische Widerstandskraft der Falle.





Geld und Edelsteine

Jedes Rollenspiel hat seinen eigenen makroökonomischen Hintergrund und andere Verhältnisse von Preisen bzw. Waren oder Arbeit zu Edelmetallmünzen. Sollten die hier angegebenen Schätze zu hoch oder zu niedrig sein, multiplizieren oder dividieren sie alle Werte mit einem bestimmten Faktor.

Gruppeninitiative

Des Bardens Geschichte ist ein sehr kampflastiges Abenteuer. Es wird daher angeregt eine Gruppeninitiative zu verwenden. Die Anführer beider Seiten würfeln zu Beginn der Begegnung einmal die Initiative aus. Die Gruppe mit dem höheren Wurf beginnt, danach wechseln sich beide Seiten ab. Zusätzlich kann jedes Gruppenmitglied auf der Seite mit der höheren Initiative eine Wartehandlung vornehmen, um eine Handlung zu einem beliebigen Zeitpunkt bis zum Ende der Runde der Gegenseite auszuführen.

Spektakulärer Angriff

Die Dauer und der Einsatz des Talents Spektakulärer Angriff ist, auch im Zusammenhang mit der Gruppeninitiative, großzügiger zu handhaben. Es wird benötigt damit die Gegner eine angemessene Körperliche Widerstandskraft (KW) besitzen. Kann das Mitglied einer Gruppe alle Handlungen in seiner ersten Kampfrunde beenden, gilt der Bonus auf die KW solange bis er wieder an der Reihe ist, also über die aktuelle Runde hinaus. Andernfalls ist die KW ohne das Talent Spektakulärer Angriff zu halbieren.

Sagt diese Lösung nicht zu, kann der Talentkniff Kleine Verteidigung [CS] genutzt werden um die angegebene KW zu halten.

Nicht-Adepten

Die Abkürzung NA (z.B. bei den Söldnern: NA Soldat) steht für Nicht-Adepten. Nur ein geringer Teil der Bevölkerung folgt dem Weg des Adepten, aber weitaus mehr eignen sich während einer Ausbildung Talente oder Fertigkeiten an oder suchen Abenteuer. Hierzu wird auf den Artikel Non-Adepts in B'jados

Issue 1 (November 1999) verwiesen. Nichtadepten können bis zu 10 Talente oder Fertigkeiten erlernen und steigern. Ihr Kreis bestimmt sich anhand der Werte ihrer Talente oder Fertigkeiten entsprechend den allgemeinen Aufstiegsregeln.

Erfahrungspunkte

Die Helden erhalten kurz vor dem Kampf mit Tarjan und am Ende des Abenteuers Erfahrungs- (Legenden-)punkte. Sollten sie zwischenzeitlich Erfahrungspunkte verteilen, ziehen sie diese von der Gesamtsumme ab.

Andere Rollenspiele

Earthdawn ist ein komplexes und umfangreiches Rollenspiel. Die zahlreichen Angaben zu den Gegnern und die Orientierungsstufe bieten viele Anhaltspunkte, um die angegebenen Werte in andere Rollenspiele umsetzen zu können. In der Anlage finden sich Erklärungen, die eine Umsetzung erleichtern sollen.



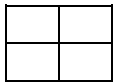


Bausteine

Anbei die Bausteine für die verschiedenen Dungeons. Während G1, G2, E und R in zehnfacher Ausfertigung benötigt werden, reicht bei allen anderen die doppelte Ausführung. Um die Bausteine auch als Spielfelder zu nutzen, sollten sie soweit vergrößert werden, dass auf jedes der 9 Felder eines Bauteils jeweils vier Figuren platziert werden können, d.h.

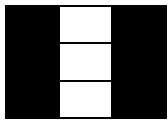


wird zu

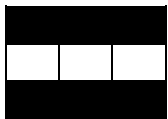


Diese Größe ist ausreichend um taktische Kämpfe ausführen zu können. Je nach eigener Kreativität lassen sich auch schöne Bausteine selbst gestalten. Besondere und abweichende Plätze werden extra im Abenteuer erwähnt.

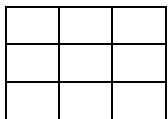
G1 – Gang (Falle?)



G2 – Gang (Falle?)



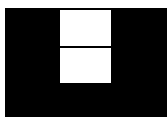
E – Eckiger Raum (Truhe?)



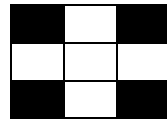
R – Runder Raum (Truhe?)



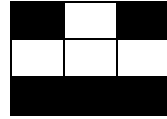
S – Endstück



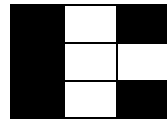
K – Kreuzung



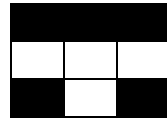
T1 – T-Kreuzung Nord



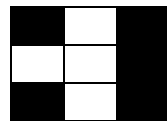
T2 – T-Kreuzung Ost



T3 – T-Kreuzung Süd



T4 – T-Kreuzung West



Ub – Treppe abwärts



Uf – Treppe aufwärts



D – Dungeoneingang





Abenteuerbeginn

Der Barde Corfid

In einer stürmischen, dunklen Nacht schwenkt die Schanktür auf und ein Mensch in Reisekleidung betritt die Schenke. Der neue Gast schlägt seine Kapuze zurück und die Gäste erkennen einen Barden. Die Gesellschaft ist zahlreich und buntgemischt, wie Corfid feststellt, als sich seine Augen an das Licht gewöhnt hatten. Es kam hauptsächlich von einem lodernden Holzfeuer, denn die drei Lampen, die an den Deckenbalken hingen, waren trübe und halb verschleiert vom Rauch. Der Wirt stand in der Nähe des Feuers und unterhielt sich mit ein paar Zwergen und einigen seltsam aussehenden Menschen. Auf den Bänken saß allerlei Volk: Menschen, T'skrang, noch ein paar Zwerge und andere undeutliche Gestalten, die im Schatten und in den Winkeln schlecht zu erkennen waren.

Als Corfid näher zum Feuer trat, erkannte er seine Zielpersonen. In einer der Nischen saßen sie, die mutigen Abenteurer aus seiner Erinnerung, die Helden von Skara Brae. Er trat näher und stellte sich vor. Die Helden empfingen ihn freundlich und stellten ihm ein Bier hin. Doch Corfid mußte die Freude dämpfen und die schlechten Nachrichten überbringen. Er zog aus dem Innenfutter seines Mantels einen blutbefleckten Brief und überreichte ihn den Helden.

Den Brief aus Skara Brae (siehe Anlage) den Helden geben und vorlesen lassen.

Corfid hat auch die von Pellis übersetzten Zauberbücher aus dem letzten Abenteuer dabei (Zauber aus dem Codex Sonnenend Kreis 1 bis 11).

Corfid nippt am Bier und erklärt: „Ich bin auch hier um euch zu warnen. Tarjan hat Häscher ausgeschickt um den Ritter des Schicksals und seine Freunde

aufzuspüren und zu erledigen. Auf dem Weg hierher habe ich dunkle Gestalten am Wegesrand bemerkt. Ihr solltet heute Nacht nicht in eure Zimmer gehen, sondern draußen im Pferdestall warten. Wir können sie täuschen und ihnen gleichzeitig auflauern. Es ist eure Entscheidung.“

Welche Entscheidung treffen die Helden?

Sollten sie sich nicht zum Pferdestall begeben, benötigt der Erzähler eine kreative Lösung. Es kommt dann zum Kampf in einem Zimmer der Schenke.

Schwerter im Dunkeln

So geschah es dann, dass sich die Helden neben den Pferden zur Ruhe legten und eine Wache aufstellten. Die Nacht wurde schwärzer. Dunst lag über den Tälern. Es war ein leises Geräusch von Schritten zu hören. Vor dem Tor des Gasthauses hielt ein Trupp von vier merkwürdigen Kreaturen, die wie Schatten der Nacht über den Boden krochen. In der Finsternis ohne Mond und Sterne glänzten gezogene Waffen in den Händen der Gestalten, als ob ein kaltes Licht aus der Unterwelt die Nacht zum Bösen wenden wolle. Es gab einen Schlag, leise, aber kräftig, und die Schanktür erzitterte. Bei einem zweiten Schlag gab die Tür nach und stürzte ein, das Holz zersplitterte und das Schloss zerbrach. Die schwarzen Gestalten glitten rasch hinein. Eine Minute später zerrissen krachende Geräusche und unnatürliche Schreie die Nacht. Es klang, als wenn der Verursacher getäuscht oder hintergangen worden ist. Danach erschienen die Gestalten wieder am Eingang des Gasthauses.

Wollen die Helden die Gestalten bekämpfen oder ziehen lassen?





Kampf mit 4 Dunklen Meuchlern



Dunkler Meuchler (Kressca)

Orientierungsstufe: 5

Attribute: Ges 9, Stä 10, Zäh 9, Wah 9, Wil 11, Cha 6

Kampf: Initiative: 10, Angriff: (1x4W10)*, Schaden: 17 *

TS: 107, BW: 90, Wunde 13

Magie: Anzahl der Zauber: (1), Spruchzauberei: 10

Zaubersprüche: Blitz *

Kräfte: Infrarotsicht, Dämonenunempfindlichkeit 10, Unglück 13

Verteidigung: KW: 12, MW: 8, SW: 8

Rüstung: 8, MyR: 7, Niederschl. 7, EP 4, Karma 15 (2W10)

Laufleistung: Bewegung 30/60

Legendenpunkte: 500, Ausrüstung: Kutte, Lederrüstung, Speer+3, Schatz: -

Die Dunklen Meuchler sind mit Kutten, Lederrüstungen und Speeren ausgerüstete Kressca und dienen Tarjan als Mördertruppe.

Die Dunklen Meuchler teilen sich immer in zwei gleich große Gruppen auf. Die eine Hälfte greift den Gegner mit den Speeren an, die andere nutzt den Zauber Blitz [ED:12]; Reichweite 60 Schritte, Schaden Stufe 14.

* In den ersten 7 Runden greifen die Dunklen Meuchler unter Karmanutzung kämpfend oder zaubernd sowie der Fähigkeit Unglück an. Der Angriffswurf bzw. der Zauber sowie die Fähigkeit Unglück wird um 2W10 erhöht.

Wenn die Helden die 4 Gestalten wieder ziehen lassen:

Die vier Gestalten gleiten zurück in die Nacht und verschwinden in der Dunkelheit.

Reisevorbereitungen

Am nächsten Morgen regt sich ein schwaches Lüftchen in den Blättern und ein Hahn kräht in der Ferne. Die kalte Stunde vor dem Morgengrauen verging und das erste orange Licht des Tages strich durch den Stall. Eine frische kalte Morgenluft weckt die Helden.

Beim Frühstück im Wirtshaus war der Wirt aufgebracht. Die Fenster der Schenke waren aufgebrochen und schlugen hin und her, die Gardinen flatterten. Die Betten waren durchwühlt und die Schlummerrollen aufgeschlitzt und auf den Boden geworfen; die Decken waren in Fetzen gerissen. „Nie in meinem Leben ist so etwas passiert!“ rief er und hob voll Entsetzen die Hände. „Das Gäste nicht in ihren Betten schlafen können und gute Schlummerrollen ruiniert werden und was nicht alles! Was kommt den noch?“ *1 „Dunkle Zeiten“, sagt Corfid.

**1 vgl. Der Herr der Ringe, Erstes Buch, Im Gasthaus zum Tänzenden Pony*

Nach dem Frühstück schlägt Corfid den Helden vor, möglichst rasch nach Skara Brae aufzubrechen. Es werden vielleicht weitere Anhänger Tarjan's kommen. Besser ist es unterwegs zu sein und die Position ständig zu wechseln. Holt eure Ausrüstung, ich zeige euch den Weg.

Die Helden werden Reisevorbereitungen (Ausrüstung, Nahrung, Wasser) und ein Transportmittel organisieren müssen. Sie können dabei auf den gleichen Händler des letzten Abenteuers zurückgreifen. Die Überfahrt mit dem Luftschiff kostet 20 Goldmünzen pro Kopf.

In anderen Rollenspielen erfordern Reiseweg und -mittel eine neue Beschreibung.





Die lange Reise führt die Helden in nördlicher Richtung an den Throalbergen vorbei über den Blutwald hinweg. Steppen, Laub- und Mischwälder lassen sie hinter sich. Das Klima wird merklich kühler und in der Ferne tauchen schneebedeckte Berge auf. Der Händler erzählt ihnen von finsternen Kreaturen, die marodierend durch die Landschaft ziehen und setzt euch in der Nähe von Skara Brae ab.

Zeltlager

Da es bald Abend wird, errichten die Helden auf einem Hügel ein Zeltlager (Refugee Camp). Als die Nacht hereinbricht, ist in einiger Entfernung ein kleines Licht erkennbar. Der als Kundschafter ausgesandte Held berichtet bei seiner Rückkehr, dass das Licht von der Scrapwood Taverne stammt, die an der alten Handelsstraße von Skara Brae nach Tangramayne liegt. Die Stadt ist etwa eine Tagesreise entfernt.



In der Scrapwood Taverne können alle Dienstleistungen wie auf Seite 14 unter Taverne(n) geschildert in Anspruch genommen werden.

Die Helden können ab dem nächsten Morgen nach Skara Brae aufbrechen (Seite 19).

In der Nähe können die Helden auch eine kleine Kapelle (*Shrine*) entdecken, in der ein Priester lebt. Sie bekommen dort die Dienstleistungen eines Tempels (Seite 15) angeboten.

Bei jeder Reise durch die Wildnis von einem Ort zum anderen rund um Skara Brae kann eine **Zufallsbegegnung** (Seite 17 und 18) ausgewürfelt werden.



Die Helden können auch einen Abstecher nach Tangramayne machen.

Besuch in Tangramayne

Nach einer kurzen Wanderung bei kühlem Wetter und klarer Luft erblicken die Helden von einer kleinen bewaldeten Anhöhe aus die Stadt Tangramayne. Ihre Stadtmauer und Häuser aus gelbem Sandstein sind schwerlich zu übersehen. Eine Straße aus gelben Steinen führt entlang zahlreicher Felder zur Stadt, auf denen hart arbeitende Bauern ihrer Tätigkeit nachgehen. In der Mitte eines Feldes steht eine Vogelscheuche in blauer Kleidung, die von den Krähen schon deutlich zerrupft wurde. In der Stadt können die Helden die Tempel, Tavernen und Läden besuchen.

In Tangramayne können die Tempel, Tavernen und Läden besucht werden (Seite 14 bis 16).





Tempel, Tavernen und Läden

Die angebotenen Dienstleistungen finden sich in allen Städten.

Taverne(n)

Jede Taverne bietet zu den aufgeführten Getränken Obst, gebratenes Fleisch und Brot an. Dazu tragen Barden ihre Lieder vor.



<u>Artikel</u>	<u>Preis in Silber</u>
Bier	2
Starkbier (Ale)	3
Met (Honigwein)	4
Branntwein	6
Ingwerlimonade	1
Weinschlauch	5

Oft finden sich Gäste, die dem Würfelspiel „Schock“ frönen. Jeder Spieler erhält einen Würfelbecher mit 3 sechsseitigen Würfeln darin. Die Becher werden geschüttelt und verdeckt auf den Tisch gestellt. Danach wird der Einsatz gebracht. Hat jeder Spieler dies abgeschlossen wird aufgedeckt. Der Spieler mit der höchsten Augenzahl aller Würfel gewinnt. Speziell gewertet werden der General und der Schock. Der Schock besteht aus drei Einsen. Dieser Spieler hat automatisch verloren und muß zudem seinen Einsatz für das nächste Spiel verdoppeln. Alle Würfe mit drei gleichen Zahlen sind ein General, der immer höher ist als jeder andere Wurf. Die Generäle untereinander ordnen sich nach der Augenzahl der Würfel, der General mit dreimal der Sechs ist der größte.

Die gesetzten Beträge bedürfen der vorherigen Absprache. Die einfachen Leute spielen üblicherweise um ein Silberstück.

Bei jedem Besuch in einer Taverne hören die Helden ein Gerücht. Bleiben sie längere Zeit oder reden mit mehreren Personen, können sie auch weitere Gerüchte hören.

Das zu hörende Gerücht wird durch den Wurf eines W6 ermittelt:

1. In Skara Brae geht der Tod um
2. Hütet euch vor unheimlichen Mönchen, die sich als Tarjan's Jünger bezeichnen
3. Merkwürdige Kreaturen streifen durch die Wildnis
4. Packt eure sieben Sachen und verschwindet besser. Hier geht bald die Welt unter
5. Die Dungeons sind gefüllt mit alten Inschriften
6. Dunkle Armeen werden aufgestellt um die Welt zu vernichten





Lebensmittelläden

Die Händler bieten frisches Obst, Brot, gepökelttes Fleisch, Gemüse sowie Trockenproviant, Wasserbeutel und Weinschläuche an.

Pferdestall

Im Pferdestall bieten Züchter aus der Umgebung ihre Tiere an. Es können Reitpferde und Esel gekauft werden.

Roscoe´s Magische Tränke

Die Filiale hier in Tangramayne bietet magische Tränke, Heiltränke und andere Mittelchen an. Fast alle Tränke des Handbuches sind im Angebot.



Schneider

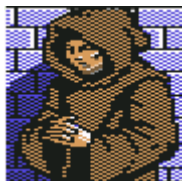
Die Schneider bieten eine große Auswahl an Kleidungsstücken an. Alle einfachen und normalen Waren sind vorhanden.

Schuhmacher

Beim Schuhmacher finden sich Sandalen, Lederschuhe und Stiefel sowie stabile und wasserresistente Wanderstiefel.

Tempel

Die Priester der Tempel bieten Heilung von Wunden, Gift und Krankheiten an. Pro Lebenspunkt (Todesschwelle) kostet die Heilung 5 Silbermünzen. Vergiftungen oder Krankheiten kosten zusätzlich 200 Silbermünzen.





Ausrüstungsladen

Der Ladenbesitzer verkauft und kauft neue und gebrauchte Waffen und Rüstungen an. Die Preise sind in Silberstücke gelistet. Er bietet üblicherweise je nach Erhaltungsgrad 1/3 bis 1/5 des Verkaufspreises als Ankaufspreis für Waffen und Rüstungen. Ausrüstung, Nahrungsmittel und Wasser kauft er nicht an.



<u>Artikel</u>	<u>Preis</u>
Messer	3 Kupfer
Stab	8 Kupfer
Kurzschwert	16
Breitschwert	25
Zweihänder	125
Hellebarde	150
Handaxt	12
Streitaxt	35
Speer	3
Knüppel	2
Streitkolben	2
Lederrüstung	10
Gehärtetes Leder	40
Ringpanzer	110
Kettenpanzer	180
Schuppenpanzer	3000
Rundschild (Buckler)	5
Holzschild	20
Turmschild	50
Langbogen	60
20 Pfeile Langbogen	10
Kurzbogen	15
20 Pfeile Kurzbogen	5
Köcher	2
Überlebensausrüstung	50 [CS]
Abenteurerausrüstung	15
Haltbare Nahrung	10
Fackel	5 Kupfer
Laterne	9
Flasche Öl	6
Papier/Pergament	1
Buch	30 [CS]
Kreide (5 Stück)	5 Kupfer
<u>Dienstleistung</u>	
Gegenstand identifizieren	10
<u>Talentkniffe</u>	
Kleine Verteidigung	100 [CS]
Schwerer Schlag	100 [CS]





Zufallsbegegnungen

Die Zufallsbegegnungen sind aggressiver Natur. Die Tiere sind sehr hungrig. Sie würden durch genügend Reiseproviant oder das richtige Lied des Barden beruhigt.

- 2-7 keine Begegnung
- 8-9 1W4+4 Axtschnäbel
- 10-11 1W4+3 Skogtrolle
- 12 1W4+2 Kalidahs

In der Nacht ist die erwürfelte Zahl der Gegner zu verdoppeln.



Axtschnäbel [CS]

Orientierungsstufe: 4

Attribute: Ges 11, Stä 12, Zäh 9, Wah 12, Wil 9, Cha 9

Kampf: Initiative: 3, Angriff: 3x14, Schaden: Axtschnäbel 18, 2xKlaue 14

TS: 50, BW: 42, Wunde 14

Verteidigung: KW: 12, MW: 13, SW: 12

Rüstung: 7, MyR: 2, Niederschl. 14, EP 3

Kräfte: -

Laufleistung: Bewegung 60/120

Legendenpunkte: 1.080, Ausrüstung: -,

Schatz: -

Axtschnäbel sind bis zu 2 Schritte große, gelb bis bläulich gefiederte Laufvögel ähnlich einem Strauß. Sie sind Allesfresser. Für die Jagd ist ihr Kopf ähnlich einer Axt geformt und aus hartem Knochen. Sie können damit beträchtlichen Schaden anrichten. Zudem können die Beine als wirkungsvolle Waffen eingesetzt werden. Beide Zehen tragen Krallen, von denen die an der größeren, inneren Zehe bis zu zehn Zentimeter lang ist.



Skogtrolle (Waldtrolle) [CS]

Orientierungsstufe: 5

Attribute: Ges 12, Stä 15, Zäh 14, Wah 13, Wil 12, Cha 11

Kampf: Initiative: 5, Angriff: 2x14, Schaden: 22

TS: 60, BW: 52, Wunde 12

Verteidigung: KW: 12, MW: 12, SW: 11

Rüstung: 8, MyR: 3, Niederschl. 21, EP 3

Kräfte: Infrarotsicht, Regeneration 2
Lebenspunkte pro Runde

Laufleistung: Bewegung 30/60

Legendenpunkte: 2.180, Ausrüstung: -,
Schatz: -

Skogtrolle bewohnen die Wälder Barsaives. Ihre Gestalt ähnelt den Höhlentrollen. Ihre Frauen, Huldras genannt, haben den Hintern einer Kuh und den Schwanz eines Ferkels. Sie besitzen nur ein Auge, sind jähzornig und verfolgen Bäume ausreißend Eindringlinge durch den ganzen Wald.





Kalidah [CS]

Orientierungsstufe: 6

Attribute: Ges 10, Stä 14, Zäh 12, Wah 11, Wil 10, Cha 9

Kampf: Initiative: 3, Angriff: 3x15, Schaden :Biß 19, 2xPranke 15

TS: 80, BW: 68, Wunde 16

Verteidigung: KW: 10, MW: 12, SW: 12

Rüstung: 7, MyR: 2, Niederschl. 24, EP 3

Kräfte: Glieder ausreißen (12)*

Laufleistung: Bewegung 40/80

Legendenpunkte: 2.300, Ausrüstung: -,

Schatz: -

Khalidaha sind fürchterliche Monster. Sie sind bis zu drei Schritte groß und haben den Körper eines Bären und einen Tigerkopf. Sie haben scharfe und lange Klauen und können ihre Opfer in Stücke reißen.

* Wenn der Khalida mindestens zwei Treffer landet und Schaden anrichtet, entscheidet ein Wurf mit Stufe 12 gegen den Rüstungsschutz des Ziels, ob dem Opfer ein Körperteil ausgerissen wird, was zusätzlich Schaden der Stufe 19 anrichtet.





Skara Brae



Die Ruinen der Pirnaischen Vorstadt, 1763, Bernardo Bellotto





Überfall

Der Pfad nach Skara Brae führt durch einen Tannenwald. Kurz vor dem Ziel hüpfte ein bewaffneter Gnom mit verdrehten Augen aus dem Gebüsch und schreit hysterisch: „Unseren Schatz, sie haben unseren Schatz ...“
Hinter ihm positionieren sich 3 große schwarze Wölfe mit rotglühenden Augen. Alle stürzen sich tollwutartig auf die Helden.

Kampf mit einem verwirrten Gnomenkrieger und 3 Horrorwargen



Verwirrter Gnom (Krieger)

Orientierungsstufe: 5

Attribute: Ges 8, Stä 8, Zäh 7, Wah 4, Wil 5, Cha 4

Kampf: Initiative: 15, Angriff: 2x15, Schaden: 15

TS: 97*, BW: 75*, Wunde 10

Talent: Zweiter Angriff 15, Tigersprung 8

Verteidigung: KW: 12, MW: 10, SW: 10

Rüstung: 12, MyR: 2, EP 3, Karma 40 (W8)

Laufleistung: Bewegung 40/80

Legendenpunkte: 1.000

Ausrüstung: Breitschwert+2, Holzschild+2, Geh. Lederrüstung+2

Schatz: 1W20 Silbermünzen

* Holzhaut: TS und BW +10 Punkte.



Horrorwarg [CS]

Orientierungsstufe: 6

Attribute: Ges 13, Stä 11, Zäh 10, Wah 8, Wil 8, Cha 5

Kampf: Initiative: 15, Angriff: 3x15, Schaden: Biß 19, 2xKlaue 15

TS: 90, BW: 80, Wunde 15

Magie: Anzahl der Zauber: (1), Spruchzauberei 12

Zaubersprüche: Dragon's Breath [EDC:E9], Schaden Stufe 20

Kräfte: Infrarotsicht

Verteidigung: KW: 11, MW: 10, SW: 8

Rüstung: 10, MyR: 8, Niederschl. 15, EP 3

Laufleistung: Bewegung 60/120

Legendenpunkte: 2.600, Ausrüstung: -, Schatz: -

Der Horrorwarg ist scheinbar eine Mischung aus einem Warg und einem Höllenhund. Sein großes Maul ist versehen mit einer Reihe messerscharfer Zähne. Sein schwarzes Fell und seine rotglühenden Augen lassen ihn nicht nur gefährlich erscheinen, seine Fähigkeiten machen ihn zu einem gefürchteten Gegner.

Er kann sich (nur unbeobachtet) fast unsichtbar machen und überraschend auftauchen. Ein unsichtbarer Horrorwarg ist nur mit einem Wurf von mindestens 10 auf Wahrnehmung zu entdecken. Wenn der Horrorwarg angreift wird er wieder sichtbar.

Ankunft

Nachdem die Helden ihren Weg fortsetzen, können sie von weiten düstere Sturmwolken ausmachen, die sich bedeutungsschwanger über der Stadt auftürmen. Die Stadtmauer liegt in Trümmern und die Kornfelder sind verbrannt. Skara Brae liegt begraben unter einem Schleier aus Rauch, Blut und Asche. Die Überreste bieten ein schockierendes Bild. Roscoe's Energy Emporium steht leer. Der Ausrüstungsladen brach so schnell zusammen, dass Garth niedergeschlagen wurde. Harkyn's Schloss und die Tavernen sind abgebrannt, beide Türme zerstört. Es herrscht eine unnatürliche Stille und jeder fühlt die Anwesenheit des Bösen. Auf dem Gran Platz steht eine Statue von Tarjan. Sie glänzt seltsam sauber im fahlen Tageslicht, als ob jemand für sie sorgt. In der Nähe von





Pellis zerstörten Haus bemerken die Helden einen Lichtschein in einem alten Gebäude.



Der alte Mann

Dort sitzt ein alter Mann an einem Tisch. Kerzenschein beleuchtet seine hagere Gestalt. Er lächelt, als er euch erkennt und bittet Platz zu nehmen: „Willkommen, Kinder der Prophezeiung. Auf eure Schultern fällt eine große Last. Für euch beginnt das größte Abenteuer aller Zeiten. Das Böse muß aufgehalten werden. Ihr werdet dafür über alle Träume belohnt werden.“



„Aber laßt mich die Geschichte von Beginn an erzählen. Vor einem Jahrhundert sorgte eine Heldentruppe in diesem Lande für Ruhe und Ordnung. Monster und Räuber wurden vertrieben, die Handelswege waren sicher und die Händler waren zahlreich. Den Menschen ging es gut. Mit zunehmender Macht erlebte die Heldentruppe auch weit entfernt von hier immer größere Abenteuer. Der Magier Tarjan etablierte sich als Anführer der siebenköpfigen Gruppe. Zu dieser gehörten zwei menschliche Krieger, ein elfischer Bogenschütze, ein Obsidianer-Elementarist, eine Windling-Bardin, und ein Zwergenkrieger fürstlicher Abstammung. Zeitweise gehörten auch ein talentierter Gnomen-Dieb und ein junger Troll-Krieger dazu. Als Tarjan zusätzlich die Disziplin Geisterbeschwörer studierte, glitt er mit immer wahnsinnigeren Taten tiefer in die

Dunkelheit. Es kam bald zu ersten Streitigkeiten zwischen ihm und den anderen.“ *1

**1 vgl. Die Chronik und die Legenden der Drachenlanze (1989-1990)*

„Als Folge dessen hat er sie alle mit einem Fluch belegt, so dass keiner von ihnen jemals die Hand gegen ihn erheben kann. Er erhob sich schließlich selbst zu einem Gott. Die Rechtschaffenden haben sich danach in entlegene Gebiete abgesetzt. Die beiden labilen Krieger wurden von seinem Einfluß vergiftet und haben sich unter der Last des Fluches auf seine Seite geschlagen. Tarjan kam hierher mit seinen beiden alten Kumpanen, als er Leid und Unheil über Skara Brae brachte. Einer blieb hier und haust in den Katakomben unter der Stadt. Er läßt des Nachts Untote ausschwärmen und sorgt dafür, dass diese Ruine die Macht Tarjan´s symbolisiert, während er gegen die anderen Städte aufrüstet um sie zu zerstören.“

Der alte Mann schnauft kurz erschöpft.

„Es ist eine ewige Erfahrung, dass jeder Mensch, der Macht in Händen hat, geneigt ist, sie zu mißbrauchen. Er geht soweit, bis er Schranken findet.“ *2

Tarjan muß aufgehalten werden, bevor er die ganze Welt in den Abgrund zieht.

Ihr findet seinen Gefährten Brillhasti ap Tarj in den Katakomben unter Tarjan´s alten Tempel auf dem Gran Plaz. Schaltet ihn zuerst aus, bevor eure wahre Reise beginnt.“

**2 Charles-Louis de Secondat, Baron de Montesquieu, französischer Rechtsphilosoph und Schriftsteller (1689-1755)*

Wenn die Helden nach Pellis oder anderen Freunden in Skara Brae fragen, schaut der alte Mann traurig und flüstert: „Sie werden uns am Himmelszelt erwarten.“





Tempel von Tarjan

Der Tempel von Tarjan weist nur leichte Beschädigungen auf. Die Räumlichkeiten sind verlassen. Zerrissene schwarze Vorhänge und umherliegende Skulpturen bedecken die verstaubten schwarzen Teppiche. Die schwere Eichentür ist unverschlossen, der Zugang zu den Katakomben ist frei. Eine steinerne Treppe führt hinunter und die Helden werden von völliger Dunkelheit empfangen.



Kadavermann

Orientierungsstufe: 1

Attribute: Ges 4, Stä 6, Zäh 7, Wah 3, Wil 6, Cha 4

Kampf: Initiative: 4, Angriff: 1x7 (4x12*), Schaden: 9

TS: 36, BW: -, Wunde 9

Verteidigung: KW: 5, MW: 6, SW: 11

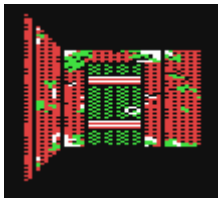
Rüstung: 9, MyR: 0, Niederschl. 7, EP 2

Laufleistung: Bewegung 25/50

Legendenpunkte: 110, Ausrüstung: -, Schatz: -

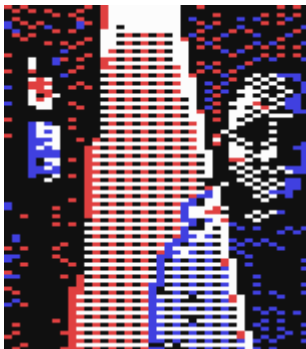
* Wenn ein Kadavermann die erste Wunde erhält, wird er wütend und hat 4 Angriffe in der Runde für die nächsten 10 Runden. Sie erhalten zusätzlich mit der Wut innerhalb der Katakomben einen Bonus von 5 auf ihre Angriffswürfe.

Die Helden müssen eine Fackel oder Laterne entzünden um sehen zu können.



Die Katakomben

Als optisches Hilfsmittel kann das Zimmer abgedunkelt und eine Kerze angezündet werden, solange sich die Helden in den Katakomben befinden.



Die Katakomben, 1. Ebene

	A	B	C	D	E
1	X1	G2	X2	G2	E
2	G1		G1		
3	X3	G2	X4	G2	E
4			G1		G1
5	X6	G2	E	G2	X5

In den Katakomben sollte der Meister eine düstere, gruselige Stimmung erzeugen bzw. die Texte in einer solchen Stimmlage vorlesen.

Startposition A1

In den Katakomben sind die Regeln für Truhen und Fallen anzuwenden (Seite 133).

Es gibt in den Katakomben wandernde Monster. Die Helden treffen auf eine Gruppe von 1W6+3 Kadavermänner, wenn für die Ermittlung von Truhen oder Fallen auf einem Baustein auf 2W6 eine 2 oder 3 gewürfelt wird.





X1, Baustein E

Die Kühle und der leichte Verwesungsgeruch lassen jeden Lebenden schauern. Es riecht nach Tod. Gewundene Tunnel liegen vor den Helden wie ein Labyrinth von steinernen Eingeweiden. Zudem ragen an einige Stellen menschliche Knochen aus der gehärteten Erde wie schauerhafte blasse Finger. Ungleichmäßige Schritte hallen durch die Gänge. Ein krakelige Inschrift an der nördlichen Wand lautet: „Gelobt sei Tarjan, der in seiner Wohltätigkeit seine Krankheit mit uns teilt.“

der untote Priester unheilvolle Beschwörungsformeln spricht.

Als die Helden eintreten, bemerken dies die Untoten und wenden sich ihnen mit weit ausgestreckten Klauen und verdrehten Augen zu.

Zu den Kampfwerten der 5 Kadavermänner siehe vorherige Seite.



X2, Baustein E

Die spektrale Hand der Angst läuft mit langen Fingern über den Rücken. Dieser Ort fühlt sich an wie das Innere eines Grabes.

Untoter Priester (NA Priester)

Orientierungsstufe: 2

Attribute: Ges 6, Stä 6, Zäh 5, Wah 6, Wil 6, Cha 4

Kampf: Initiative: 6, Angriff: (1x12), Schaden: 12

TS: 52, BW: -, Wunde 8

Verteidigung: KW: 8, MW: 7, SW: 6,

Rüstung: 9, MyR: 2, EP 2

Magie: Anzahl der Zauber: 1, Spruchzauberei: 12

Zaubersprüche: Priester Kreis 2 [CS]

Talent: Nahkampfwaffen 14, Hieb ausweichen 14, Unempfindlichkeit 4

Laufleistung: Bewegung 30/60, Schatz: -
Legendenpunkte: 200

Ausrüstung: Hammer, Holzschild, Ringpanzer

Der Untote Priester hat in seiner Matrix den Zauber „Flammenblitz [ED:M1] mit Schaden Stufe 10, Reichweite 25 Schritte und setzt diesen ein.

X3, Baustein E

An der südlichen Wand ist mit Blut in großen Buchstaben der Name „TARJAN“ geschrieben.

X4, Baustein E

Die mit schwarzer Teerfarbe gestrichene Tür trägt ein Bronzeschild mit der Aufschrift „Kammer für die Vorbereitung der Bestattung“. Wenige bis auf die Priester des Verrückten haben die Kammer bisher gesehen und befinden sich noch unter den Lebenden.

Der Raum ist durch vier große in den Ecken positionierte Kerzenständer beleuchtet. Ein Altar aus schwarzem Stein ist der Mittelpunkt. Darum liegen Tongefäße, Leinenbinden sowie Scheren und andere Werkzeuge. Es stinkt furchtbar. Die Ursache sind Berge von Leichen, die ungeordnet gestapelt sind. Um den Altar herum stehen 5 Kadavermänner und ein untoter Priester. Auf dem Altar liegt eine Leiche, über die

X5, Baustein E

Ein mit Blut verfasster Text an der südlichen Wand lautet: „Der alte Hexenkönig lebt!“





X6, Baustein Ub

Die Helden stehen in einer alten Kammer, in deren Mitte sich ein offener Sarkophag befindet. Daneben befindet sich eine grob geschlagene Öffnung im Boden und ein schmaler Gang führt eine Ebene tiefer.

Die Katakomben, 2. Ebene

	A	B	C	D	E
1	E	G2	X3	G2	X4
2			G1		G1
3	E	G2	X2		X5
4	G1				G1
5	X1		X6	G2	E

Startposition A5

X1, Baustein Uf

Etwas hier fühlt sich einfach falsch an, es ist nicht von dieser Welt. Auch das Einatmen dieser Luft fühlt sich schmutzig an.

X2, Baustein E

Eine Inschrift an der östlichen Wand lautet „Licht schmerzt und läßt mich bluten, aber ich erscheine immer hinter ihm.“

X3, Baustein E

An der nördlichen Wand ist mit Blut in großen Buchstaben das Wort „CHAOS“ geschrieben.

X4, Baustein E

In der Mitte des Raumes halten sich 2 Kadavermenschen und 2 große humanoide Dämonen auf. Sie haben spitze Ohren, eine grüne Haut, scharfe Krallen, leuchtend gelbe Augen und sind 3 Schritte groß. Sie ähneln hageren Trollen. Als sie die Helden bemerken, stoßen sie spitze Schreie aus und greifen an.

Kampf mit 2 Entkräfter und 2 Kadavermenschen. Zu den Kampferten der Kadavermänner siehe Seite 22.



Dämon: Entkräfter [CS]

Orientierungsstufe: 6

Attribute: Ges 17, Stä 16, Zäh 12, Wah 10, Wil 12, Cha 8

Kampf: Initiative: 17, Angriff: 2x17, Schaden: 2xKralle 17*

TS: 94, BW: 76, Wunde 15

Kräfte: Infrarotsicht, Dämonenunempfindlichkeit 10, Karmabann 12, Geringes Häuten 12 [CS], Lähmung*

Verteidigung: KW: 13, MW: 14, SW: 12

Rüstung: 13, MyR: 8, Niederschl. 18, EP 3, Karma 24 (W10)

Laufleistung: Bewegung 45/90

Legendenpunkte: 2.600, Ausrüstung: -, Schatz: -

Der Entkräfter ist ein 3 Schritt großer und hagerer humanoider Dämon mit scharfen Krallen. Er hat spitze Ohren, eine grüne Haut, leuchtend gelbe Augen und ähnelt einem hageren Troll.

* Verursacht eine Kralle Schaden, hat der Verderber einen Wurf der Stufe 12 gegen die MW des Opfers um die Haut an der Stelle abzuziehen. Ein Erfolg bedeutet eine Wunde beim Opfers plus einen Schaden in Höhe des Wirkungswurfes. Zusätzlich ist das Opfer für 2 Runden gelähmt.





X5, Baustein E

Der Raum scheint eine Sackgasse zu sein, als plötzlich eine geisterhafte Figur erscheint und fragt: „Ich bin nichts, ich tue nichts, aber mein Gegenteil erschafft und zerstört mich. Was bin ich?“

Antwort: „Schatten“

Nach der korrekten Antwort erscheint im Süden eine Tür, die den Durchgang freigibt.

X6, Baustein E

Die Helden stehen in einer alten Kammer, an deren gegenüberliegenden Seite sich vier steinerne Säulen befinden. Dahinter steht eine Gruppe von Entkräfter-Dämonen und einem untoten Hohepriester, aus der ein menschlicher Krieger mit bleicher Gesichtsfarbe im glänzenden Harnisch und schwarzen Umhang heraussticht. Dieser ruft euch zu: „So weit, so gut. Kommt noch ein wenig näher kleine Schäfchen und ich werde euer Blut trinken. Brillhasti ap Tarj bin ich und groß ist mein Gott.“ Er spannt seine Armbrust und geht mit seinem Gefolge hinter den Säulen in Deckung.



Brilhasti ap Tarj (Krieger / Geisterbeschwörer)

Orientierungsstufe: 7

Attribute: Ges 10, Stä 10, Zäh 8, Wah 7, Wil 9, Cha 6

Kampf: Initiative: 17, Angriff: 2x19, Schaden: 19

TS: 120*, BW: 95, Wunde 11

Talent: Zweiter Angriff (19), Tigersprung 10, Kampfsinn 17 **, Projektilwaffen 17***

Verteidigung: KW: 14 (oder 24**), MW: 14****, SW: 14****, Rüstung: 15, MyR: 2, EP 3, Karma 40 (W8)

Magie: Anzahl der Zauber: (1), Spruchzauberei 17

Zaubersprüche: Geisterbeschwörer Kreis 8

Laufleistung: Bewegung 40/80

Legendenpunkte: 13.500

Ausrüstung: Breitschwert+4, Eisenschild+3, Ringpanzer+3, Mittlere Armbrust+2, Schatz: 2W20 Goldmünzen

* Holzhaut: TS und BW +10 Punkte.

** Hat Brillhasti eine höhere Initiative, führt er beim Kampf mit dem Schwert einen Wurf Stufe 17 gegen die MW des Gegners ab. Ist diese höher, hat er KW 24 und greift mit Angriffsstufe 19+10 an.

*** Die Armbrust hat einen Treffer- und Schadenswurf Stufe 17, Reichweite 3-50,175,275

**** Gesegnet mit Tarjan´s Segen

Kommt ein Held näher, kann Brillhasti statt eines Schwertangriffs auch einen Zauber aus einer Erweiterten Matrix wirken, z. B. Mangar´s Geistesblitz (MIBL [CS:G5]), Schaden 25, Reichweite 60 Schritte.



Untoter Hohepriester Bashir Kavalor (Priester)

Orientierungsstufe: 4

Attribute: Ges 7, Stä 6, Zäh 6, Wah 7, Wil 7, Cha 5

Kampf: Initiative: 7, Angriff: (1x15), Schaden: 12

TS: 78, BW: -, Wunde 10

Verteidigung: KW: 10, MW: 9, SW: 8

Rüstung: 12, MyR: 2, EP 3, Karma 16 (W8)

Talent: Nahkampfaffen 15, Hieb ausweichen 15, Unempfindlichkeit 8

Magie: Anzahl der Zauber: 1, Spruchzauberei: 19

Zaubersprüche: Priester Kreis 6 [CS]

Laufleistung: Bewegung 40/80, Schatz: -

Legendenpunkte: 1.800

Ausrüstung: Hammer+1, Holzschild+1, Kettenpanzer+1

Der Hohepriester hat in seiner Erweiterten Matrix den Zauber „Flammenschlag“ [CS:P4] (Reichweite 100 Schritte) mit Schaden 22 und setzt diesen ein. Als Alternative steht „Blenden“ [ED:I4] zur Verfügung. Um anderen Zaubern zu begegnen steht „Magie neutralisieren“ [ED:M1] bereit.





Zu den Kampfwerten der 4 Entkrafter, siehe Seite 24.

Aufstellung

Zur Aufstellung des Kampfes kann ein Schachfeld benutzt werden. Brillhasti und die Monster stehen auf Reihe H hinter den Saulen (Reihe G) auf den geraden Zahlen. Die Helden stehen auf Reihe A. Alle ungeraden Felder der Reihen C und E sowie alle geraden Felder der Reihen D und F beherbergen eine Flammensto-Falle (siehe Fallen).

Kampftaktik

Brilhasti und der Untote Hohepriester bekampfen die Helden mittels Armbrust und Magie auf Entfernung. Wird der Hohepriester angegriffen, heilt ihn Brillhasti mittels des Zaubers Unheilige Regeneration [CS] oder erweckt ihn wieder mit Grabrauber [CS]. Dies kann er auch bei den Entkrafter-Damonen anwenden. Ruckt mindestens 1 Held bis auf Reihe F vor, greifen die Entkrafter im Nahkampf an.

Nach dem Kampf:

Hinter den Saulen ist eine verschlossene Truhe aus Stahl versteckt.



Die Truhe ist mit einer Falle (Wert 19) versehen, die bei unsachgemaer ffnung einen Zauber auslst. Es handelt sich um eine Giftwolke, die alle Anwesenden schadigt (Schaden Stufe 19).

Inhalt der Truhe: 2 Wurfe auf der Tabelle Schatze und einen Ring aus Bernstein (s. **Besondere Ausrustung**)

Zuruck ans Tageslicht



Als die Helden nach dem Kampf zum alten Mann zuruckkehren, hellen sich seine Gesichtszuge auf: „Schn euch Kinder wohlbehalten zuruck zu sehen. Die Prophezeiung nimmt ihren Lauf. Rustet euch aus und sucht den Dammerungswald auf, auch genannt *Twilight Cope*.“

Nehmt diese Schriftrolle und sprecht den Zauber ARBO. Ihr werdet dann Arboria betreten, die Heimat von Valarian dem Kuhnen, dem elfischen Bogenschutzen. Mit dem gleichen Zauber, am Teleportationsort erneut gesprochen, kommt ihr auch wieder zuruck. Sprecht mit dem Elfenknig, bringt Valarian und seine Waffen mit, um euch gegen Tarjan zu rusten.

Haltet eure Augen auf nach einem Verbndeten. Der Held Hawkslayer hat sich bereits kurz nach der Zerstrung auf den Weg gemacht um Tarjan zu bekampfen. Obwohl eure Pfade unterschiedlich sind, knnten sie sich kreuzen.“

Wenn die Helden zum *Twilight Cope* aufbrechen und dort den Zauber ARBO von der Schriftrolle ablesen, werden sie zum Ort Arboria teleportiert.

Die Helden knnen sich direkt auf den Weg zum *Twilight Cope* machen oder zum Refugee Camp zuruckziehen bzw. die Scrapwood Taverne, die Kapelle oder Tangramayne besuchen (Seite 13).





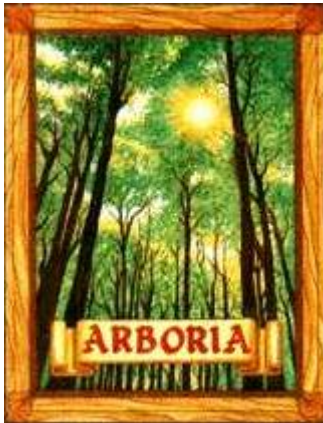
Arboria



Gebirgstal mit Bach und Figurenstaffage, Heinrich Funk (1807-1877)



Arboria



Als Zeichen des Teleports kann an dieser Stelle eine fröhliche Melodie oder Naturgeräusche aus einem Wald eingespielt werden.

Die Helden stehen inmitten eines Kreises mächtiger Bäume. Die Rinde der Bäume ist silbrig grau und glatt, so dass sie wie silberne Säulen wirken. Die Blätter sind mattgrün mit einem silbernen Schimmer. Das Klima ist angenehm warm und es riecht nach Frühling. Die Sonne scheint durch die Kronen und erhellt den Waldboden mit seiner beeindruckenden Vielfalt. Bunte Blumen mit satten Farben bevölkern die lichten Stellen. In der Nähe verläuft ein kristallklarer Fluss. Dort fischen kobaltblaue bis türkisfarbene Vögel nach Beute. Ein kaum erkennbarer Pfad führt entlang des Flusses. Nach einer Weile geht der Wald in eine Feldlandschaft über. Plötzlich ertönt von einem hohen Baum ein Kreischen und Schmährufe gehen über die Helden nieder.

Eine Verspotten-Probe der Stufe 12 ist gegen die Magische Widerstandskraft jedes Helden auszuführen, siehe Harpyie Seite 29.

Danach stürzen sich hässliche, geflügelte Wesen auf die Helden. Sie haben den Körper eines Greifvogels, einen Frauenkopf und Vogelflügel. Der Volksmund nennt sie Harpyien.

Kampf mit 1 Harpyie pro Held. Zu den Kampferten siehe Seite 29.

Für jeden Tag oder für jede Reise auf Arboria von einem Ort zum anderen kann eine Zufallsbegegnung ausgewürfelt werden. Siehe hierzu das nachfolgende Kapitel Zufallsbegegnungen.

Zufallsbegegnungen

Die Zufallsbegegnungen sind aggressiver Natur. Die Tiere und Monster sind hungrig oder böse. Bei hungrigen Tieren würde auch genügend Reiseproviant oder das richtige Lied des Barden beruhigen.

- 2-7 keine Begegnung
- 8-9 1W4+4 Höllenhunde
- 10-11 1W4+3 Harpyien
- 12 1W4+1 Sumpfgolems

In der Nacht ist die erwürfelte Zahl der Gegner zu verdoppeln.



Höllenhund

Orientierungsstufe: 4

Attribute: Ges 7, Stä 8, Zäh 6, Wah 3, Wil 4, Cha 4

Kampf: Initiative: 7, Angriff: 3x9, Schaden: Biß 10, 2xKlaue 8

TS: 60, BW: 40, Wunde 8

Verteidigung: KW: 9, MW: 7, SW: 6

Rüstung: 5, MyR: 2, Niederschl. 8, EP 2

Magie: Anzahl der Zauber: (1), Spruchzauberei 8

Zauber: Feuerodem 10

Laufleistung: Bewegung 40/80

Legendenpunkte: 130, Ausrüstung: -, Schatz: -

Höllenhunde sind 4 Fuß große Hunde mit einem grau-braunen Fell. Ihre eindrucksvollste Waffe ist der Feuerodem, den sie 3-mal pro Tag einsetzen können. Ist die Probe der Stufe 8 gegen die Magische Widerstandskraft des Opfers erfolgreich, erhält es Stufe 10 Feuerschaden und die nächsten 3 Runden weiteren Feuerschaden der Stufe 6.





Arborische Harpyie [CS]

Orientierungsstufe: 4

Attribute: Ges 6, Stä 6, Zäh 5, Wah 5, Wil 4, Cha 2

Kampf: Initiative: 6, Angriff: 2x12, Schaden: 2xKlaue 12*

TS: 35, BW: 30, Wunde 8

Verteidigung: KW: 8, MW: 6, SW: 8

Rüstung: 3, MyR: 0, Niederschl. 10, EP 2

Magie: Anzahl der Zauber: (1), Spruchzauberei 8

Zauber: Verspotten **

Laufleistung: Bewegung 25/50, fliegend 70/130

Legendenpunkte: 168, Ausrüstung: -, Schatz: -

Der Begriff Harpyie stammt aus der griechischen Mythologie. Die Harpyien der Griechen waren vogelähnliche Dämonen des Sturms. Sie hatten den Körper eines Greifvogels, einen Frauenkopf und Vogelflügel. Es waren schreckliche Ungeheuer, die Nahrung und Kinder stahlen.

* Die Harpyien in Arboria sind stärkere Verwandten ihre Artgenossen aus Barsaive. Verursachen sie Schaden, wird das Opfer mit einer Krankheit infiziert, wenn diesem nicht eine erfolgreiche Zähigkeitsprobe gegen den Angriffswurf der Harpyie gelingt. Die Folgen sind nach kurzer Zeit Schweißausbrüche (1-3), Schwächeanfälle nach einem halben Tag (4-6), Bewußtlosigkeit (7-9) und nach ein paar Tagen der Tod, wenn das Opfer nicht medizinisch behandelt wird. In regelmäßigen Abständen wird dem Opfer ein steigender Malus auferlegt (der Wert in den Klammern). Ist die Zielgruppe stärker, reicht es ihnen, wenn sie einige Ziele infiziert haben. Dann flüchten sie zurück in den Schutz der blickdichten Baumwipfel und warten bis das Opfer wehrlos ist.

** Harpyien benutzen eine spezielle Form des Verspotten. Ist die Probe der Stufe 12 erfolgreich gegen die Magische Widerstandskraft des Opfers, erleidet dieses für 10 Runden einen Abzug von 8 auf alle Würfe.



Sumpfgolem [CS]

Orientierungsstufe: 5

Attribute: Ges 11, Stä 17, Zäh 15, Wah 12, Wil 14, Cha 12

Kampf: Initiative: 8, Angriff: 2x16*, Schaden: 2xHieb 20

TS: 90, BW: -, Wunde 16

Verteidigung: KW: 12, MW: 11, SW: 10

Rüstung: 9, MyR: 6, Niederschl. 18, EP 4

Kräfte: Umschlingen *

Laufleistung: Bewegung 40/80

Legendenpunkte: 1.700, Ausrüstung: -, Schatz: -

Sumpfgolems sind magische Konstrukte eines Zauberers. Diese Golems besitzen meist die Form von humanoiden Riesen mit einer Größe von ca. 6 Ellen und rotglühenden Augen. Sie bestehen aus Pflanzenteilen, Wurzeln und Morast.

Scharfe Waffen wie Schwerter oder Dolche verursachen bei einem Sumpfgolem nur halben Schaden. Stumpfe Waffen wie ein Hammer oder Streitkolben dagegen normalen Schaden.

* Hat das Sumpfgolem mit einem Hieb Schaden verursacht, kann es mit rankenartigen Auswüchsen das Ziel umschlingen, wenn eine Probe der Stufe 14 gegen die magische Widerstandskraft des Opfers gelingt. Das mit Ranken umschlungene Opfer erhält einen Malus von 5 auf alle Würfe.





Die Elfenfestung

Eine Wanderstunde entlang des Flusses erhebt sich auf einem Hügel eine aus Stein und Holz kunstvoll gestaltete Festung. Die steinernen Mauern tragen hölzerne Rundbögen, zwischen denen vereinzelt bewaffnete Elfen auszumachen sind. Das zentral befindliche Haupthaus besitzt einen Turm, der von einem Zeltdach gekrönt wird. Die übrigen Gebäudeteile sind mit Walmdächern ausgeführt. Vor den Mauern zieren auf der Südseite blumenbestandene Terrassen und Gärten den Weg bis zu einer Flussanlegestelle. Am Eingangstor stehen zwei bewaffnete Elfen in prächtigen Lederrüstungen und fragen nach eurem Anliegen.



Ohne glaubwürdiges Anliegen lassen die Wachen die Helden nicht vorbei bzw. rufen nach Verstärkung. Sind die Helden höflich und erklären sich, rufen die Wachen vier Soldaten, die die Helden zum König begleiten.

Legen es die Helden auf einen Kampf an, haben sie es mit 20 Kriegeren (Werte wie Verwirrter Gnom, Seite 20) und 4 Offizieren (Werte wie Brillhasti ap Tarj, Seite 25) zu tun. Der König selbst hat, gewarnt durch den Kampflärm und vorbereitet, die Werte und Optionen eines Schwarzen Magiers (Seite 44).

Elfenkönig Oberon

Hinter den Mauern erblicken die Helden weitere Elfen. Ein Heiler pflegt prächtige Kräutergärten, andere sind mit Holzschnitzereien beschäftigt. Weitere tanzen und musizieren in einem Rosengarten. Auf einem Platz trainiert ein Elfenlehrmeister mit Jünglingen die Fechtkunst. Aus der Küche weht ein honigsüßer Duft herüber. Die Wache führt

euch in das Haupthaus. Dort sitzt auf einem verzierten Thron aus Holz der Elfenkönig Oberon: „Willkommen in Ciera Brania. Tretet vor und überbringt eure Botschaft.“

Der Heiler kann helfen, wenn die Helden bei einem Harpyienangriff mit einer Krankheit infiziert wurden.

Die Helden sind an dieser Stelle gefordert ihr Anliegen entsprechend höfisch vorzubringen.

Elfenkönig Oberon ist untröstlich den Helden mitzuteilen, dass Valarian der Kühne sich auf den Weg zu seinen Vorfahren gemacht hat. Ihn interessiert, warum die Waffen benötigt werden. Die Helden sollen die bisherigen Geschehnisse mit eigenen Worten wiedergeben.

Die abschließende Antwort von Elfenkönig Oberon lautet:



„Bedauerlich sind die Nachrichten. Schwere Zeiten liegen vor uns. Ich sehe, immer noch ist viel Kälte unter den Menschen und anderen Völkern, weil wir es nicht wagen, uns so herzlich zu geben, wie wir sind.“ *1

Leider wird dabei wiederholt eines der obersten Gebote verletzt: Hab Verständnis und Mitgefühl zu den Mitmenschen. Und was du nicht willst, dass man dir tu, das füg auch keinem andern zu.“ *2

Der Elfenkönig macht eine kurze Pause.

**1 vgl. Albert Schweitzer, Arzt, Theologe und Philosoph (1875-1965)*

**2 bekannt als Goldene Regel (lat. regula aurea; engl. golden rule), ein alter und verbreiteter Grundsatz der praktischen Ethik, vgl. auch Konfuzius, chinesischer Philosoph (551 - 479 v.Chr.) bis Immanuel Kant, deutscher Philosoph (1724-1804)*





„Mein Volk wird seit kurzem von einem Gefolgsmann dieses Gottes Tarjan geplagt. Ein Krieger namens Tslatha Garnath trägt mit Feuer und Schwert Leid und Zerstörung in unsere Dörfer. Er hat damit sein Gastrecht auf unsere Gebote verloren. Aber ich kann den Zutritt zu Valarian's Grabmal nicht erlauben bis das Land in Sicherheit ist.

Ihr erhaltet die Waffen unseres Helden Valarian, wenn ihr mir Kopf und Herz von Tslatha Garnath bringt. Ihr findet diesen Verfluchten nördlich von hier in einem steinernen Turm inmitten eines dahinsiechenden Gebietes, eine von Tarjan infizierte, eiternde Wunde unseres Landes. Unsere Hoffnungen ziehen mit euch.“



Als die Helden die Elfenfestung verlassen sehen sie unter einem Baum rastend eine ihnen bekannt Gestalt. Es ist der inzwischen älter gewordene Krieger Hawkslayer, der frühere Schüler Garth's. Er begrüßt euch stürmisch: „Es ist wunderbar euch wiederzusehen. Sagt, wie ist es euch bisher ergangen?“



Die Helden können einen Plausch mit Hawkslayer halten und erfahren, dass er ebenfalls auf der Suche nach Tarjan ist, aber einen anderen Weg beschreitet. Er wünscht ihnen viel Glück. Zum Schluß des Gesprächs streut er noch ein, wenn er jemals nach einem Passwort fragen wird, so lautet dieses „Eisberg“.

Der Turm im Morast

Nachdem alle Reisevorbereitungen abgeschlossen sind, ziehen die Helden gen Norden. Unterwegs kommen sie vorbei an einem zerstörten Elfendorf. Die feinen Holzhütten wurden abgebrannt, die Felder zerstört und eine schwarze Flagge auf dem Dorfplatz hinterlassen.

Nach kurzer Zeit erreichen sie ein krankes Waldgebiet. Das Gras verwelkt und Bäume verlieren ihre Blätter. Die zwitschernden Laute der Vögel sind verstummt. Auf dem weiteren Weg verwandelt sich der Waldboden langsam in einen übel riechenden Morast.

Etwas später erblicken die Helden den Turm aus Stein, auf dem ebenfalls eine schwarze Flagge weht. Der Eingang ist durch eine schwere Eichentür verschlossen.

Die Tür ist verschlossen. Der Mindest-, Entschärfungswurf und Magische Widerstandskraft beträgt 10.

Nachdem die Tür geöffnet wurde, erblicken die Helden einen Wachraum. Dort befinden sich ein paar Holzstühle, Tische und ein Waffenschrank mit alten Speeren. Eine Treppe führt hinauf auf die Zinnen, eine andere hinunter in den Keller. Aus den dunklen Winkeln des Raumes kommen vier Kreaturen gekrochen. Zwei Höllenhunde und zwei Sumpfgolems greifen an.

Angriff von 2 Höllenhunden und 2 Sumpfgolems. Zu den Kampfwerten siehe Seite 28/29.





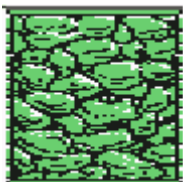
Der Keller des Turms

Im Keller des Turms sind die Regeln für Truhen und Fallen anzuwenden.

Es gibt hier auch wandernde Monster. Die Helden treffen auf eine Gruppe von 1W6+1 Höllenhunden, wenn für die Ermittlung von Truhen oder Fallen auf einem Baustein auf 2W6 eine 2 oder 3 gewürfelt wird.

	A	B	C	D	E
1	X2	T3	X3	T3	X4
2		G1		R	X5
3	T2	T1	R		X6
4	X1	Uf		X8	X7
5	R		R	T1	E

Startposition B4 (führt weiter nach A4)



X1, Baustein E

Die Helden finden sich wieder in einen von schwach brennenden Fackeln beleuchteten Raum. Es riecht nach Erde und Verwesung. Durch die Wände ziehen giftgrüne Adern. Ein Kältegefühl läßt die Nackenhaare abstehen. Das Böse an diesem Ort ist nahe und es zieht seine kranken Knochen durch das Land.

X2, Baustein E

Eine Inschrift an der nördlichen Wand „Weiße Knochen und rotes Blut. Das Leben ist sehr zerbrechlich.“

X3, Baustein E

In der Mitte des Raumes fletscht ein Rudel von zehn Höllenhunden die Zähne und greift an.

Kampf mit 10 Höllenhunden. Zu den Kampfwerten siehe Seite 28.

X4, Baustein E

An der östlichen Wand findet sich eine Inschrift „Fühlst du diesen Ort? Die Dunkelheit spürt dich. Sie lebt und hungert nach deinem Fleisch!“

X5, Baustein G1

Hier befindet sich eine Speerfalle

X6, Baustein G1

An der südlichen Mauer dieser Sackgasse ist ein magischer Mund angebracht. Dieser zischt mit krächzender Stimme: „Passwort“

Antwort: „Chaos“ oder „Tarjan“

Nach der korrekten Antwort erscheint im Süden eine Tür, die den Durchgang freigibt.

X7, Baustein G1

Hier befindet sich eine Flammenstoß-Falle





X8, Baustein E

In einem Gewölbe erblicken die Helden sechs große, schwarze Höllenhunde und einen menschlichen Krieger, der Kampfnarben im Gesicht trägt. Seine rechte Hand umfasst einen Speer, dessen Spitze im Boden steckt und die Giftadern nährt. Er sitzt auf einem Thron aus Holz und grinst höhnisch aus seiner Rüstung als er euch erblickt, zieht den Speer aus dem Boden und tönt selbstsicher: „Sterbliche Narren, ihr seid in eure Todesfalle gestolpert!“



Tslatha Garnath

(Krieger / Elementarist)

Orientierungsstufe: 7

Attribute: Ges 9, Stä 10, Zäh 9, Wah 8, Wil 8, Cha 6

Kampf: Initiative: 17*, Angriff: 2x23+W8*, Schaden: 1x31* und 1x22

TS: 135**, BW: 112, Wunde 14

Talent: Lufttanz 19*, Schmetterschlag 23*, Zweiter Angriff 19, Schwerer Schlag 15

Verteidigung: KW: 14, MW: 14***, SW: 14***, Rüstung: 14, MyR: 2, EP 4, Karma 40 (W8)

Magie: Anzahl der Zauber: (1), Spruchzauberei: 18

Zaubersprüche: Elementarist Kreis 8 ****

Laufleistung: Bewegung 40/80

Legendenpunkte: 12.500

Ausrüstung: einhändiger Speer der Nacht (s.

Besondere Ausrüstung), Holzschild+3, gehärteter Lederpanzer+3

Schatz: 2W20 Goldmünzen

* Tslatha kämpft mit dem Speer der Nacht, den Talenten Lufttanz und Schmetterschlag und benutzt einen Karmapunkt für den Angriffswurf. Erzielt der Speer beim Schaden einen Bonuswürfel, erhält das Ziel einen Giftschaden in Höhe von 5 Punkten.

** Holzhaut: TS und BW +15 Punkte.

*** Gesegnet mit Tarjan's Segen

**** Auf die Entfernung benutzt Tslatha den Zauber Querschläger [ED:E6]. Durch die Speicherung in einer Erweiterten Matrix wirkt

er diesen Zauber mit einem Faden sofort; Schaden 30, Reichweite 75 Schritte.

Kampf mit Tslatha Garnath und 6 schwarzen Höllenhunden.



Schwarzer Höllenhund [CS]

Orientierungsstufe: 5

Attribute: Ges 14, Stä 16, Zäh 12, Wah 3, Wil 4, Cha 4

Kampf: Initiative: 11, Angriff: 3x14, Schaden: Biß 15, 2xKlaue 12

TS: 90, BW: 80, Wunde 12

Verteidigung: KW: 14, MW: 11, SW: 9

Rüstung: 8, MyR: 3, Niederschl. 16, EP 2

Magie: Anzahl der Zauber: (1), Spruchzauberei: 12

Zauber: Feuerodem 15

Laufleistung: Bewegung 40/80

Legendenp.: 2100, Ausrüstung: -, Schatz: -

Die schwarzen Höllenhunde sind magische Konstrukte. Diese dämonischen Schöpfungen werden durch Manipulation des ursprünglichen Wesens erzeugt.

Ihre eindrucksvollste Waffe ist der Feuerodem, den sie 3 mal pro Tag einsetzen können. Ist die Probe der Stufe 12 gegen die Magische Widerstandskraft des Opfers erfolgreich, erhält dieses Stufe 15 Feuerschaden und die nächsten 3 Runden weiteren Feuerschaden der Stufe 9.

Die Helden sind ggf. daran zu erinnern, dass sie Kopf und Herz von Tslatha Garnath dem Elfenkönig bringen sollen.

Nachdem der Kampf gewonnen ist, versiegen die Giftadern allmählich. Ohne durch die zerstörerische Macht des Speers gepeinigt wird sich das Land wieder erholen. Mit dieser positiven Beobachtung machen sich die Helden zurück auf den Weg zum Elfenkönig.





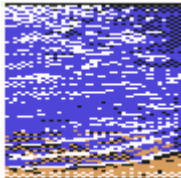
Zurück zur Elfenfestung

Oberon ist erfreut euch zu sehen, als er die gute Nachricht hört und Kopf und Herz des Übeltäters überreicht bekommt: „Ihr habt meinem Volk einen großen Dienst erwiesen und seid Valarian’s Reliquien würdig. Nehmt das Herz und begeben euch westlich zum Heiligen Hain. Besucht vorher den Kristallpalast im südlichen See und nehmt etwas Wasser des Lebens mit. Das Glück sei mit euch.“

Reise zum Kristallpalast



Am See angekommen weht eine kühle Brise herüber. Der leichte Wind treibt die Wellen vor sich her und der See schimmert in einem natürlichen Glanz. Wie ihr von den Fischern erfährt liegt der Kristallpalast auf dem Grund des Sees.



Die Blätter des Arefolia-Baumes ermöglichen es für einen kurzen Zeitraum unter Wasser zu atmen. Mit einem Blatt im Mund ausgerüstet tauchen die Helden in den See hinab. Nach wenigen Minuten erblicken sie eine Kuppel mit vier Türmen aus Kristall. Bevor sie jedoch den Palast betreten können, bemerken sie in der Nähe eine Bewegung. Plötzlich wirbeln Teile des Seebodens auf und beschränken die Sicht. Einen Augenblick später taucht aus Trübe ein riesiger Krake direkt vor den Helden auf und greift an.



Krake

Orientierungsstufe: 8

Attribute: Ges 10, Stä 20, Zäh 17, Wah 7, Wil 8, Cha 8

Kampf: Initiative: 12, Angriff: 5x16*, Schaden: 5xTentakel 20, Schnabel 30*

TS: 300**, BW: 280, Wunde 25

Verteidigung: KW: 18, MW: 16, SW: 15

Rüstung: 12, MyR: 8, Niederschl. -, EP 15

Magie: Anzahl der Zauber: (1), Spruchzauberei: 8

Zauber: Gift 15***

Laufleistung: Bewegung 50/160

Legendenpunkte: 45.000, Ausrüstung: -, Schatz: -

* Der Kraken verfügt über 20 Tentakel, kann aber nur mit 5 davon gleichzeitig angreifen. Hat der Kraken einem Ziel erfolgreich Schaden zugefügt, hat er es ebenfalls ergriffen. Das umschlungene Opfer kann er ab der nächsten Runde mit seinem Schnabel angreifen.

** Sobald der Krake mehr als die Hälfte seiner Trefferpunkte verliert, stößt er eine Tintenwolke aus und verschwindet.

*** Wenn der Krake flüchtet, stößt er eine große dunkelblaue giftige Tintenwolke aus. Alle Kreaturen innerhalb müssen eine Zähigkeitsprobe gegen den Wert 15 ablegen oder nehmen Schaden der Stufe 15 (im Original ist die Giftwolke tödlich!)





Der Eingang zum Kristallpalast wird durch ein magisches Kraftfeld geschützt, das aber mit Nachdruck durchdrungen werden kann. Das Kraftfeld hält offenbar das Wasser zurück. Das Innere des Palastes ist trocken und mit Sauerstoff gefüllt. In der Mitte steht ein trockener Brunnen. Am Brunnen ist eine Inschrift in elfischer Sprache angebracht. Um ihn herum sind vier Podeste mit Symbolen aufgestellt. Auf jeder steht eine Schale. Das erste Podest weist 3 waagerechte Wellen auf, das zweite 3 senkrechte Linie, das dritte 3 senkrechte Wellen und das vierte 3 waagerechte Linien.



Welcher Held beherrscht die elfische Sprache?

Der Text am Brunnen lautet: „Feuer brennt, Regen fällt, Wind bläst, Erde ruht“

Lösung: Jedes Podest/Schale muß Kontakt mit dem zugehörigen Element bekommen. Dann fängt der Brunnen an zu sprudeln und füllt sich mit Wasser des Lebens. Ist der Brunnen gefüllt, versiegt die Quelle wieder und die Schalen sind geleert.

Podest und Element

Wasserpodest (3 Wellen waagrecht):

- Wasser- oder Weintropfen

Ist die Wasserschale auf dem Podest korrekt gefüllt, leuchtet sie in der Farbe Blau.

Luft(Wind-)podest (3 Linien senkrecht):

- heftiges Ausatmen oder ein Wind-Zauberspruch

Ist die Luftschale auf dem Podest korrekt gefüllt, leuchtet sie in der Farbe Weiß.

Feuerpodest (3 Wellen senkrecht):

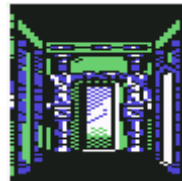
- echtes oder magisches Feuer

Ist die Feuerschale auf dem Podest korrekt gefüllt, leuchtet sie in der Farbe Rot.

Erdpodest (3 Linien waagrecht):

- Erde oder Sand aus der Umgebung

Ist die Erdschale auf dem Podest korrekt gefüllt, leuchtet sie in der Farbe Grün.



Die Helden sollten eine Portion Wasser des Lebens mitnehmen.

Reise zum Heiligen Hain



Eine Wegestunde nach Westen offenbart sich der Heilige Hain als eine tief im Wald gelegene Gruft. Der verschlossene Eingang besteht aus einer Statue, die den Helden Valarian darstellt. Diese Skulptur hat ein kleines Loch in der Brust, in der eine Schale eingebettet ist, aus der kleine Glasrohre ragen. Auf der Skulptur ist ein Spruch eingraviert: „Im Leben kannte mein Herz nur einen Schmerz, der nicht wieder behoben werden konnte. Heilt den Schmerz und nehmt an meinem Leben teil.“

Lösung: Die Helden müssen das Herz von Tsotha Garnath in das Loch in der Brust der Skulptur einsetzen und es mit dem Wasser des Lebens begießen.





Das Herz, durch das Wasser des Lebens gestärkt, beginnt dieses durch das Röhrensystem zu pumpen. Nach wenigen Sekunden setzt sich ein Mechanismus in Gang, die Statue schwenkt zur Seite und gibt den Eingang zur Gruft frei. Eine Treppe führt einige Schritte hinunter und führt in einen hellen Raum. Sonnenlicht scheint auf geheimnisvolle Weise von der Decke herab in den Raum. Die Grabkammer Valarian's scheint intakt zu sein. Wandmalereien seiner tapferen Taten bedecken die Wände der Ruhestätte.

In der Kammer fühlt jeder sofort auf angenehme Weise eine unglaublich frische, saubere und angenehm kühle Luft. Die Ursache hierfür scheinen die Pflanzen in diesem Raum zu sein. Auf der rechten Seite stehen Grünsilie (Chlorophytum comosum), Efeutute (Epipremnum aureum) und Strahlenaralie (Schefflera). Auf der linken Seite Efeu (Hedera helix), Bogenhanf (Sansevieria) und Drachenbaum (Dracaena marginata und Dracaena deremensis „Janet Craig“). Die Pflanzen stehen halbschattig. *

In der Mitte der Gruft steht ein mit elfischen Runen reich verzierter Sarkophag aus Stein. Dort ist der Name „Valarian der Kühne“ eingraviert. Auf dem Sarkophag liegt ein grünes Tuch. Darauf befinden sich ein prächtiger, elfischer Kriegsbogen sowie ein Köcher mit 10 Pfeilen. Alle Gegenstände sind mit einem Zauber geschützt, der diese mit einem rötlichen Leuchten umgibt. Sie können zwar transportiert, aber nicht benutzt werden.

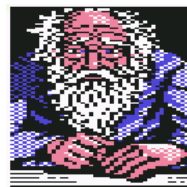
* *Forschungen von Joseph Priestley (1733-1804) und der National Aeronautics and Space Administration (NASA) unter Forschungsleiter Dr. Bill Wolverton (Die Pflanzen auf der rechten Seite filtern überwiegend Formaldehyd und Kohlendioxid, die Strahlenaralie filtert Kohlenmonoxid. Die Pflanzen auf der*

linken Seite filtern Benzol und Trichlorethylen. Darüber hinaus sorgen Zimmerpflanzen für die erforderliche Luftfeuchtigkeit und eine entspannende Raumatmosphäre.)

Die Helden können nun nach Skara Brae zurückkehren.

Rückkehr nach Skara Brae

Als die Helden sich mit dem Zauberspruch zurück in den Dämmerungswald teleportieren und in Skara Brae den alten Mann aufsuchen, nimmt er betäubt die Nachricht über das Ableben von Valarian auf, freut sich aber, dass es Hawkslayer gut geht. Er atmet tief durch und nimmt Valarian's Bogen und die Pfeile der Ewigkeit an sich. „Ich werde sie für euch vom ihrem Schutzzauber befreien, dies braucht aber seine Zeit. Ruht euch einen Tag aus und besucht dann den von hier weit entfernten Ort Gelidia. Wählt warme Kleidung, es ist eine kalte Gegend. Sucht einen Obsidianer-Elementaristen namens Lanatir sowie seine Kristallkugel und seinen Zauberstab. Nehmt den Zauberspruch GELI und sprecht ihn am Cold Peak aus.“



Die Helden können sich direkt auf den Weg zum *Cold Peak* machen oder zum Refugee Camp zurückziehen bzw. die Scrapwood Taverne, die Kapelle oder Tangramayne besuchen (Seite 13).

Wenn die Helden zum *Cold Peak* aufbrechen und dort den Zauber GELI von der Schriftrolle ablesen, werden sie zum Ort Gelidia teleportiert.





Gelidia



*Bild des Teufelsschloss im Kaiser-Franz-Joseph-Fjord an der Ostküste von Grönland,
zweite deutsche Nordpolar-Expedition 1869/70*





Gelidia



Als Zeichen des Teleports kann an dieser Stelle eine harte oder frostig klingende Melodie eingespielt werden.

Nach der Teleportation befinden sich die Helden in einer Gegend aus Stein und Eis. Der Boden hat weithin fast nichts als Felsen und Berge, deren Gipfel sich in den Wolken zu verlieren scheinen; und von dannen fallen ungeheure Haufen Eis und Schnee in die Täler herab. An einigen wenigen Orten liegt das Land niedrig... Die Luft ist so streng, dass es fast ohne Unterlass frieret. *

Die Temperaturen liegen unter dem Gefrierpunkt. Ein starker Wind bläst den Helden ins Gesicht und erschwert das Atmen. Hier draußen hält es kein Mensch länger als eine Stunde aus.

Überraschenderweise wachsen in den Tälern knorrige Pflanzen und eine murmeltierartige Spezies lebt in unterirdischen Bauten. Ganz in der Nähe ist ein Gebäude aus Stein zu erblicken.

** Beschreibung von Grönland und dem Wal-fischfange, Universal Magazine of Knowledge and Pleasure for April 1752, p. 177 u. f.*

Der Außenposten

Die schwere Holztür ist mit einer Eisschicht überzogen. Der Magische Mund auf der Tür spricht nur mit Verzögerung: „Pa - ss - wor - t“

Lösung: Das richtige Passwort lautet „Lanatir“

Nachdem der magische Mund das Passwort akzeptiert und die Tür sich öffnet, bietet das Bauwerk Schutz vor den eisigen Winden. Neben einem Kamin liegt altes Holz um ein wärmendes Feuer zu entfachen. Auf dem Tisch liegt ein altes Tagebuch. Die Texte wurden von einem Zauberer und Freund von Lanatir namens Alendar verfaßt und geben eine Erklärung für das harte Klima:

„Als Lanatir sich hier niederließ, gründete er drei Schulen der Magie. Mit dem steigenden Magieniveau erblühten Gelidia's Felsen. Doch durch den Verrat einer der Schulen gelangte die Armee Tarjan's hierher. Die Bevölkerung verbarg sich in den alten Höhlen als die anderen beiden Schulen unter Führung von Lanatir den Kampf aufnahmen. Leider verlief das Gefecht ungünstig. Lanatir fiel während des Kampfes und die weiße und graue Schule der Magie wurden zerstört. Wie konnten wir hoffen ohne Held und göttlichen Beistand? Bevor alles verloren war, benutzte ich das hohe Magieniveau um das Klima ins Gegenteil zu verkehren. Die Schergen Tarjan's erfroren alsbald im Frost. Es werden aber wohl noch Jahrzehnten vergehen, bis das Magieniveau nachgibt und Gelidia wieder ergrünt.“

Auf der letzten Seite ist eine Karte gezeichnet. Demnach liegt der Turm der verräterischen schwarzen Schule der Magie in Richtung Südost von hier. Die alten Höhlen liegen im Westen.

Für jeden Tag oder für jede Reise auf Gelidia von einem Ort zum anderen kann eine Zufallsbegegnung ausgewürfelt werden.

Die Helden können sich zum Turm der schwarzen Schule der Magie (Seite 40) oder zu den alten Höhlen (Seite 45) begeben. Bei jedem Weg nehmen sie 5 Schadenspunkte durch die Kälte. Außerdem frieren alle (magischen) Tränke ein und können nicht benutzt werden.





Zufallsbegegnungen

Die Zufallsbegegnungen sind aggressiver Natur. Die Tiere und Monster sind hungrig oder böse. Bei hungrigen Tieren würde auch genügend Reiseproviant oder das richtige Lied des Barden beruhigen.

- 2-7 keine Begegnung
- 8-9 1W4+4 Winterwölfe
- 10-11 1W4+2 Mommoths
- 12 1W2+1 Eissturmdämonen

In der Nacht ist die erwürfelte Zahl der Gegner zu verdoppeln.



Winterwolf [CS]

Orientierungsstufe: 3

Attribute: Ges 7, Stä 7, Zäh 6, Wah 5, Will 7, Cha 5

Kampf: Initiative: 9, Angriff: 3x12, Schaden: Biß 15, 2xKlaue 12

TS: 36, BW: 28, Wunde 10

Verteidigung: KW: 20, MW: 9, SW: 6

Rüstung: 3, MyR: 1, Niederschl. 7, EP 3

Magie: Anzahl der Zauber: (1), Spruchzauberei: 12

Zauber: Kälteodem 14

Laufleistung: Bewegung 50/100

Legendenpunkte: 348, Ausrüstung: -, Schatz: -

Winterwölfe sind aufgrund der Begebenheiten in Gelidia zähmere Exemplare des Sturmwolfes. Ihre eindrucksvollste Waffe ist der Kälteodem, den sie 3-mal pro Tag einsetzen können. Ist die Probe der Stufe 12 gegen die Magische Widerstandskraft des Opfers erfolgreich, erhält dieses Stufe 14 Kälteschaden.

Bevor ein Rudel Winterwölfe angreift, beschwört es einen Sturm (Schwierigkeit 15). Wenn der Sturm nach 1W6 Runden das Zielgebiet erreicht, erhalten alle anderen Wesen einen Malus von 3 auf ihre Würfe und durch die Kälte einen Schadenspunkt pro Runde.



Mommoth [CS]

Orientierungsstufe: 5

Attribute: Ges 7, Stä 10, Zäh 11, Wah 5, Will 7, Cha 4

Kampf: Initiative: 8, Angriff: 16*, Schaden: Biß oder Huf 20

TS: 58, BW: 51, Wunde 10

Verteidigung: KW: 10, MW: 7, SW: 10

Rüstung: 7, MyR: 1, Niederschl. 15, EP 6

Laufleistung: Bewegung 45/90

Legendenpunkte: 2.180, Ausrüstung: -, Schatz: -

Das Mommoth wirkt wie eine Kreuzung zwischen Nashorn und einem Dinosaurier mit einer Schulterhöhe von 2 Schritten. Es lebt von den Wurzeln der frostresistenten Pflanzen.

* Ein Mommoth versucht das Ziel mit seiner Körperkraft umzustößen. Bei einem erfolgreichen Angriff kann das Ziel mit einem Geschicklichkeitswurf von mindestens 6 versuchen, auf seinen Füßen zu bleiben.



Eissturmdämon [CS]

Orientierungsstufe: 5

Attribute: Ges 17, Stä 9, Zäh 15, Wah 14, Will 14, Cha 15

Kampf: Initiative: 20, Angriff: 2*20, Schaden: 2xHieb 15

TS: 90, BW: -, Wunde 15

Magie: Anzahl der Zauber: (1), Spruchzauberei: 15

Zauber: Frostbann (FRFO [CS:E4])

Verteidigung: KW: 16, MW: 16, SW: 15,

Rüstung: 16, MyR: 16, Niederschl. 14, EP 5

Laufleistung: Bewegung 30/60

Legendenpunkte: 10.100, Ausrüstung: -, Schatz: -

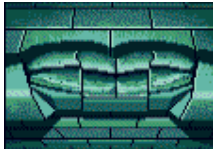
Eissturmdämonen sind die letzten Überlebenden des Angriffs auf Gelidia durch Tarjan. Sie sind ständig von einem Sturm umgeben, der bei allen darin befindlichen Wesen 3 Schadenspunkte pro Runde durch Kälte verursacht.





Die schwarze Schule der Magie

Nach einer halben Stunde schweren Marsches gegen Wind und Kälte kommt ein vereister Turm in Sicht. Der Eingang ist durch eine schwere Steintür geschützt. Ein magischer Mund murmelt folgende Worte: „Magie wirke, helles Licht, zerstöre Feind, beschwörter Freund“



Lösung: entsprechend den Wörtern muß ein passender Zauber gesprochen werden. Helles Licht kann ein Lichtzauber sein; zerstöre Feind ein schadensverursachender Spruch wie Feuerball oder Blitz; beschwörter Freund eine mittels Zauber herbeigerufene Kreatur.

Sind die Zauber in der korrekten Reihenfolge gesprochen, öffnet sich die Steintür für einen kurzen Moment.

Der schwarze Turm, 1. Ebene

	A	B	C	D	E
1	R				X7
2	X3	G2	X6	G2	X5
3	G1		G1		G1
4	X2	G2	K	G2	X4
5	R		X1		R

Startposition C5

Die Helden sind von einer umfassenden Dunkelheit umgeben. Die bisher genutzte Lichtquelle erleuchtet nur schwach die nähere Umgebung. Nach mehreren Versuchen mit anderen Mittel stellt die Gruppe fest, dass hier mittels Magie die Reichweite von Licht begrenzt ist. Jegliches Licht reicht nur für das Feld auf dem die Heldengruppe steht. Trennt sich die Gruppe, ist schon das Licht des oder der anderen auf dem übernächsten Feld nicht mehr sichtbar.

Bei diesem Dungeon bleiben nicht alle erkundeten Bausteine liegen, sondern nur der Baustein auf dem die Helden stehen und der von dem sie kamen (Achtung: Bei



den Teleporter-Feldern bleiben beide Bausteine liegen, die Helden glauben sie wären noch am selben Ort!). Dies soll einerseits die magische Dunkelheit symbolisieren, andererseits zur Verwirrung im Zusammenspiel mit dem Kreisel-(Spinner) Feld beitragen. Die Helden werden sich irgendwann etwas einfallen lassen um ihre Richtung zu bestimmen ... als Meister sind die Ebenenwechsel und ggf. Aktionen der Helden zu bedenken!

Als optisches Hilfsmittel kann das Zimmer abgedunkelt und eine Kerze angezündet werden, solange sich die Helden im schwarzen Turm befinden.

Im schwarzen Turm sind nur die Regeln für Fallen anzuwenden. Dabei ist es durchaus beabsichtigt, dass die Fallen der Gänge am selben Platz variieren können. Truhen sind hier nicht vorhanden. Es gibt auf allen Ebenen wandernde Monster. Die Helden treffen auf eine Gruppe von 1W2+1 Eissturmdämonen (Seite 39), wenn für die Ermittlung von Truhen oder Fallen auf einem Baustein auf 2W6 eine 2 oder 3 gewürfelt wird.

X1, Baustein D

Die soliden Mauern dieses mächtigen Turms halten die wilden Stürme ab. Trotzdem herrscht eine gewisse Kälte, die tief ins Fleisch dringt und die Wärme aus den Knochen saugt. Es fühlt sich fast lebendig und böswillig an.

X2, Baustein T2

Eine Inschrift an der westlichen Wand lautet: „Wir werden jeden Freiheitsgedanken im Keim ersticken und jeden unseren Willen aufzwingen.“

vgl. Qín Shǐhuángdì (chinesisch „Erster erhabener Gottkaiser von Qin“), eigentlich Yǐng Zhèng, Gründer der chinesischen Qin-Dynastie sowie des chinesischen Kaiserreiches.(259-210 v. Chr.)



X3, Baustein T2

Eine Inschrift an der westlichen Wand lautet: „Nehmt ihnen die Freiheit, frei zu sprechen, dann können wir sie, stumpf und schweigend wie Schafe, zur Schlachtbank führen.“

vgl. Zitat von George Washington, erster Präsident der Vereinigten Staaten von Amerika (1732-1799): „Wenn uns die Freiheit, frei zu sprechen, genommen ist, können wir, stumpf und schweigend wie Schafe, zur Schlachtbank geführt werden.“

X4, Baustein T4

Eine Inschrift an der östlichen Wand lautet: „Die Macht kommt aus der Gewalt.“

vgl. Zitat von Mao Tse-Tung, chinesischer Revolutionär (1893-1976): „Die politische Macht kommt aus den Gewehrläufen.“

X5, Baustein T4

Eine Inschrift an der östlichen Wand lautet: „Wo wenige über viele bestimmen, dort herrscht anstelle von Anstand, Zurückhaltung und Tüchtigkeit nur Dreistigkeit, Bestechung und Gier vor.“

vgl. Gaius Sallustius Crispus, auch „Sallust“, römischer Historiker (86-35 v. Chr.)

X6, Baustein E

In der Mitte des Raumes erscheint in regelmäßigen Intervallen eine Illusion. Mit wechselnden Bildern werden ein scharlachroter Mond, eine dunkle Scheibe, auf der Funken einer lebendigen dunklen Macht tanzen und die Gestalt Tarjan's gezeigt.

Während die Helden die Bilder betrachten, regt sich etwas in den schattigen Ecken. Es sind zwei schwarze Riesen in Rüstungen, deren Köpfe aus alten Soldatenhelmen bestehen, in deren Sichtschlitzen sich weiße Würmer winden. Die beiden Dämonengolems greifen die Helden an.



Dämonengolem [CS]

Orientierungsstufe: 7

Attribute: Ges 16, Stä 22, Zäh 24, Wah 16, Wil 19, Cha 16

Kampf: Initiative: 8, Angriff: 2*19, Schaden: 2xHieb 23

TS: 120, BW: -, Wunde 15

Magie: Anzahl der Zauber: (1)

Spruchzauberei: 19

Zauber: *

Verteidigung: KW: 14, MW: 10, SW: 14, Rüstung: 10, MyR: 10, Niederschl. 25, EP 5

Laufleistung: Bewegung 40/80

Legendenpunkte: 20.280, Ausrüstung: -, Schatz: -

Dämonengolems sind magische Konstrukte eines Dämonen oder wahnsinnigen Zauberers. Diese Golems besitzen meist die Form von humanoiden Riesen bei ca. 8 Ellen Größe. Ihre Köpfe bestehen aus alten Soldatenhelmen, die überfüllt mit zuckenden weißen Würmern sind, ähnlich den Wurmshädeln. Die Panzerung besteht aus einer Ritterrüstung. Das Innere des Golems ist mit einer schwarzen, gallertartigen Masse gefüllt. Dämonengolems sind immun gegen Einschüchterungs- und Verspottungsangriffe.

* Jedes Dämonengolem beherrscht den Zauberspruch Mangar's Geistesblitz und kann einen giftigen Odem einsetzen.

Giftodem

Fäden: 1 Webschw.: 6/11

Reichweite: 20 Schritte Wirk'dauer: sofort

Wirkung: Willenstärke +9

Wirkschwierigkeit: Mag. W'kraft des Ziels

Eine giftige Odemwolke hüllt das Ziel ein und fügt Verätzungen zu.

Mangar's Geistesblitz (MIBL [CS:G5])

Fäden: 1 Webschw.: 8/14

Reichweite: 60 Schritte Wirk'dauer: sofort

Wirkung: Willenstärke +5

Wirkschwierigkeit: Mag. W'kraft des Ziels

Eine Explosion physischer Energie, die sich gegen ein Ziel richtet.





X7, Baustein R

Teilen sie dem sensibelsten Helden (Attribut Wahrnehmung) mit, dass er/sie sich eben für einen Augenblick etwas schwindelig fühlte.

Bei diesem Feld handelt es sich um einen Teleportationsfeld. Die Helden werden in die 2. Ebene auf Feld E1 teleportiert. Die Bausteine und die Figur als Symbol für die Heldengruppe werden dabei nicht angetastet.

Der schwarze Turm, 2. Ebene

Auf Seite 40 für die Regeln zum Turm wird verwiesen.

	A	B	C	D	E
1	X5	E	X9	E	R
2	X4	E	G1	X1	E
3	X8	G2	K	G2	X0
4	X3	X2	G1	E	X7
5	E	E	G1	E	X6

Die Ebene besteht aus 4 abgeschlossenen 4x4 Bereichen und einem nur durch Teleportation erreichbaren Gangsystem in der Mitte. Die Hürde besteht in der Vielzahl der Teleporter-Felder, möglichen Fallen und den wandernden Monstern.

Startposition E1

Die Helden fühlen, dass diese Ebene unsichtbare Barrieren bereithält. Das Böse wohnt in diesem schwarzen Herzen.

Bei den nachstehenden Teleportfeldern teilen sie dem sensibelsten Helden (Attribut Wahrnehmung) mit, dass er/sie sich eben für einen Augenblick etwas schwindelig fühlte.

X1, Baustein E

Teleport nach A5

X2, Baustein E

Teleport nach B1

X3, Baustein E

Teleport in die 1. Ebene nach A5

X4, Baustein E

Teleport nach D5

X5, Baustein R

Teleport in die 1. Ebene nach A1

X6, Baustein R

Teleport in die 1. Ebene nach E5

X7, Baustein E

Teleport nach C5

X8, Baustein G2

Teleport nach B3

X9, Baustein G1

Teleport nach C4

X0, Baustein G2

Teleport in die 3. Ebene nach E5





Der schwarze Turm, 3. Ebene

Auf Seite 40 für die Regeln zum Turm wird verwiesen.

	A	B	C	D	E
1	X7	G2	X6	G2	X8
2			G1		
3	X4	G2	X3	G2	X5
4			G1		
5	X2	G2	E	G2	X1

Startposition E5

X1, Baustein R

Während die Helden im schwarzen Turm emporsteigen, klingt ein Heulen und Gelächter durch die Mauern.

X2, Baustein R

Ein Besprechungsraum mit einem 5eckigem Tisch und 5 Stühlen. An der Wand hängt ein Schlachtengemälde, darunter ein Zitat:

„Sähe Zwietracht, durch sie zerfallen auch die größten Dinge“

vgl. Gaius Sallustius Crispus, auch „Sallust“, römischer Historiker (86-35 v. Chr.)

X3, Baustein K (Spinner)

* Teilen sie dem sensibelsten Helden mit, dass er/sie sich eben für einen Augenblick etwas schwindelig fühlte. Bei diesem Feld handelt es sich um ein Kreisfeld (Spinner). Die Laufrichtung der Helden wird per Zufall verändert. Der Baustein und die Figur als Symbol für die Heldengruppe werden dabei nicht angetastet. Beim ersten Betreten wird die Heldengruppe nach Befinden des Meisters um 90 Grad nach rechts oder links gedreht.

Für alle späteren Aktivierungen bestimmt der aktive Würfel des 2W6-Wurfes die neue Richtung:

- 1: nach Norden
- 2-3: nach Osten
- 4: nach Süden
- 5-6: nach Westen

Wichtig: Legen Sie trotz Drehung der Helden den neuen Baustein dort an (oder lassen sie ihn dort anlegen), wo die Helden ursprünglich hinwollten. Nur sie als Meister müssen sich merken, wohin die Heldengruppe beim Gang auf dem Kreisfeld schreitet. Um als Meister den Überblick zu behalten, drehen sie z.B. verdeckt eine Kompassrose mit. Verwirrung bei den Spielern ist durchaus möglich. Die Helden werden sich irgendwann etwas einfallen lassen um ihre Position/Richtung zu bestimmen! Bei den nachstehenden Teleportfeldern teilen sie dem sensibelsten Helden (Attribut Wahrnehmung) mit, dass er/sie sich eben für einen Augenblick etwas schwindelig fühlte.

X4, Baustein G2

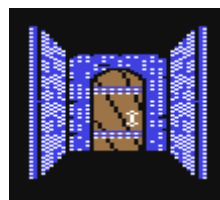
Die Helden werden in die 2. Ebene auf Feld B3 teleportiert, ihre Bewegungsrichtung bleibt unverändert.

X5, Baustein G2

Die Helden werden in die 2. Ebene auf Feld D3 teleportiert, ihre Bewegungsrichtung bleibt unverändert.

X6, Baustein R

Der Arbeitsraum der schwarzen Magier. An den Wänden sind neben Regalen mit Büchern in unbekannter Sprache viele Formen, Zahlen und Buchstaben zu finden. In der Mitte steht ein Tisch mit teils gefüllten Alchemistenflaschen.





X7, Baustein R

In dieser Kammer sind die Ruhestätten der Magier. Hölzerne Trennwände und schwarze Vorhänge trennen die einzelnen Räume.

X8, Baustein R

In diesem dunklen Raum treffen die Helden die Hüter des schwarzen Turms. 5 Magier in schwarzen Roben, roten Schuhen und seltsamen Masken aus Kupfer erwarten bereits die Eindringlinge. Hinter den Magiern auf einem Podest liegt eine wunderschöne Kristallkugel, die ein schwaches bläuliches Licht ausstrahlt.



Kampftaktik

Die Magier haben sich bereits mit den Zaubern Zauberschild (SOSH [CS:E1]), Gegenzauber [ED:M5], Verzauberte Rüstung [ED:M5], Seelenrüstung [ED:E6] und Wundmaske [ED:M8] geschützt. Die Wundmaske (die Maske aus Kupfer) hat 25 Trefferpunkte, Rüstung 10 und fängt alle Treffer auf. Wird sie nicht vollständig zerstört, regeneriert sie jede Runde. Jeglicher Schaden über 25 wird absorbiert, wenn die Maske zerstört wird.

Ein Schachfeld bietet bei diesem Kampf gute Dienste. Die Helden können sich auf der Reihe A positionieren. Die Magier befinden sich auf der Reihe H.

Kampftaktik der schwarzen Magier: Zwei Magier rücken ein oder zwei Felder vor und sichern dadurch ihre hinteren Kameraden. Diese beiden zaubern jede Runde einen Feuerball ([ED:E5], Stufe 27 Schaden, Reichweite 100 Schritte).

Näherkommende Helden (ab Reihe D) werden durch zwei bereits mit dem Zauber Zaubergemeinschaft [ED:M9] verbundene, dahinterstehende Magier mittels des Zaubers Sandsturm (SAST

[CS:E7]) auf die hintere Reihe A zurückgeschleudert. Der Zauber kann einmal pro Runde gewirkt werden.

Ist ein Ziel zu schnell, nutzen sie den Zauber Frostbann (FRFO [CS:E4]). Dank Zaubergemeinschaft können sie von diesen Zaubern einen pro Runde wirken und erhalten dabei +3 auf Spruchzauberei, Faden weben und Wirkung.

Kommt kein Held näher, gehen sie ein Schritt vor und zaubern aus einer Erweiterten Matrix jeder für sich einen Eisspeer [ED:E2], Stufe 22 Schaden, Reichweite 120 Schritte (bis Reihe A).

Der fünfte Magier bereitet immer wieder den Zauber Aker's lebhaftes Schwert (ANSW [CS:M6]) vor. Danach Elik's Instant Oger (INOG [CS:E6]). Die Vorbereitung dauert mit Nutzung einer erweiterten Matrix jeweils 1 Runde. Die Beschwörungen greifen bevorzugt gegnerische Zauberer an. Ist eine Beschwörung verschwunden, erneuert er diese. Sollten beide Beschwörungen in einer Runde existent sein, zaubert er einen Eisspeer [ED:E2].

Schwarzer Magier (Magier und Elementarist)

Orientierungsstufe: 6

Attribute: Ges 6, Stä 5, Zäh 6, Wah 7, Wil 9, Cha 5

Kampf: Initiative: 6, Angriff: (1x7),

Schaden: Dolch 9

TS: 68, BW: 52, Wunde 10

Verteidigung*: KW: 14, MW: 20, SW: 7,

Rüstung: 12, MyR: 8, EP 3, Karma 40 (W8)

Magie: Anzahl der Zauber: 1,

Spruchzauberei: 19+Karma (W8)

Zaubersprüche: Magier / Elementarist Kreis 8

Laufleistung: Bewegung 33/65

Legendenpunkte: 5.800

Ausrüstung: Winterkleidung, Gehärtete

Lederrüstung+3, Dolch+1

Schatz: 2W6 Goldmünzen

* Alle Verteidigungswerte sind durch Zauber angehoben (s. Text).





Als Schatz erbeuten die Helden die Kristallkugel von Lanatir (s. **Besondere Ausrüstung**)

Die alten Höhlen



Nach einem beschwerlichen Weg mit halb gefrorenen Gliedern kommt ein Bergmassiv in Sicht. Ganz in der Nähe wehrt sich ein großes weißes Tier, das wie eine Kreuzung zwischen Nashorn und einem Dinosaurier mit einer Schulterhöhe von 2 Schritten aussieht, gegen zwei weiße Wölfe. Das Tier rammt mehrmals beide Wölfe, bis die Jäger aufgeben. Unweit davon führt ein Höhleneingang tief in den Berg. Mit zunehmender Tiefe läßt die Kälte nach. Als der Gang endet, glänzt im Schein der Fackeln ein schweres Tor aus Eisen. Zahlreiche Schutzrunen bedecken das Tor, in dessen Mitte das Bild einer schlangenhäuptigen Frau mit einem Basilisken als Haustier abgebildet ist. Neben dem Bild ragt ein großer Druckknopf aus dem Tor.

Drücken die Helden den Knopf, öffnet sich die Tür für einen kurzen Moment und schließt sich dann wieder. Dabei wird die Magie der Tür und der versteinende Effekt der Medusa/Basilisken ausgelöst und alle auf die Tür schauenden Wesen werden kurzzeitig versteinert. Da die Helden zumeist alle auf die Tür starren, merken sie durch die kurzfristige Versteinierung nicht, dass sich die Tür öffnet. Für sie passiert im Grunde nichts. Sie fühlen sich nur jedes Mal schwächer, weil jeder 6 Lebenspunkte verliert.

Der einfachste Weg zur Lösung besteht natürlich im Schließen der Augen, dem klassischen Spiegelvorhalten oder dem einfachen verdecken der Medusa und des Basilisken. Blinde oder nicht hinsehende sind nicht betroffen. Sie hören ein Geräusch, dass sich etwas bewegt.

Eine magische Prüfung zeigt natürlich die magische Natur der Tür an.

Am Tor

Hinter dem Tor werden die Helden von einer Gruppe Krieger und einem Magier in grauer Robe erwartet. Der Magier macht euch ein Zeichen, indem er mit der einen Hand eine Faust ballt und diese mit der anderen bedeckt und auf die Reaktion der Helden wartet.

Die Helden sollten eine freundliche Begrüßung erwidern.



Der Magier spricht zu euch: „Seid willkommen, Fremde. Was ist euer Anliegen?“

Von den Helden wird eine Erklärung gefordert. Wenn sie von den folgenden 5 Punkten mindestens 3 erwähnen, deren Wahrheitsgehalt der graue Magier mittels Magie überprüft, werden sie eingelassen.

Die Punkte sind: Die Situation in Skara Brae, der Tod von Brilhasti ap Tarj und Tsotha Garnath, Lanatir's Zauberstab, die Ausschaltung der schwarzen Magier und die Kristallkugel von Lanatir.

Freundlich winkt der Magier euch zu: „Nun dann, Kämpfer des Schicksals. Willkommen auf Gelidia. Folgt uns!“

Legen es die Helden auf einen Kampf an, haben sie es mit 10 Kriegern (Werte wie Verwirrter Gnom, Seite 20) und dem Magier (Werte wie Schwarzer Magier, Seite 44) zu tun. In den Höhlen gibt es dann keine weiteren Hinweise, die Bevölkerung ist tiefer in den Berg geflüchtet. Nur nach tagelanger Suche finden die Helden Lanatir's Grab.





Das Volk

Die Helden werden durch ein unterirdisches Reich geführt. Die Bevölkerung aus Menschen und Obsidianer lebt in Höhlen, nährt sich von Pilzen und Schattengewächsen, brät Mommoths und kleidet sich in Fellen. Unterirdische heiße Quellen sorgen für Wärme und Wasser. Bunte Wandmalereien zeigen das frühere, unbeschwerte Leben auf der grünen Oberfläche. Der graue Magier erklärt euch, dass sie bereits seit Jahrzehnten hier leben und auf das Ende des Eises warten.

Der graue Magier bleibt vor einer Höhle stehen und bittet euch zu warten. Er berichtet den Ältesten über euren Besuch. In der Höhle nebenan unterrichtet ein Magier in einer weißen Robe eine Gruppe von Schülern über die Prioritäten im Leben. Die Helden können zuhören oder Abstand halten.

Wenn die Helden Abstand halten, weiter bei **Das Grab von Lanatir**.

Philosophieunterricht



Der Magier unterrichtet seine Schüler in Philosophie und hat einige Gegenstände mitgebracht. Als der Unterricht beginnt, nimmt er wortlos einen sehr großen Tontopf und beginnt diesen mit Kartoffeln zu füllen. Er fragt die Studenten, ob der Topf nun voll ist. Sie bejahen es.

Dann nimmt der Magier ein Behältnis mit kleinen Kieselsteinen und schüttet diese in den Topf. Er bewegt den Topf sanft und die Kieselsteine rollen in die Leerräume zwischen die Kartoffeln. Dann fragt er die Schüler wiederum, ob der Topf nun voll ist. Sie stimmen zu.

Der Magier nimmt als nächstes ein Gefäß mit Sand und schüttet diesen in den Topf.

Natürlich füllt der Sand den kleinsten verbliebenen Freiraum. Der Magier fragt wiederum, ob der Topf nun voll ist. Die Schüler antworteten einstimmig „Ja“.

Da holte der Magier zwei Krüge Bier unter dem Tisch hervor und schüttet den ganzen Inhalt in den Topf und füllt somit den letzten Raum zwischen den Sandkörnern aus. Die Schüler lachen.

„Nun“, sagt der Magier, als das Lachen langsam nachließ. „Ich möchte, dass sie diesen Tontopf als die Repräsentation ihres Lebens ansehen.“

„Die Kartoffeln sind die wichtigen Dinge in ihrem Leben: ihre Familie, ihre Kinder, ihre Gesundheit, ihre Freunde, die bevorzugten und leidenschaftlichen Aspekte ihres Lebens, welche, falls in Ihrem Leben alles verloren ginge und nur noch diese verbleiben würden, ihr Leben trotzdem noch erfüllend wäre. Die Kieselsteine symbolisieren die anderen Dinge im Leben wie ihre Arbeit oder ihr Garten. Der Sand ist alles andere, die Kleinigkeiten. Falls sie den Sand zuerst in den Topf geben“, fährt der Magier fort, „hat es weder Platz für die Kartoffeln noch für die Kieselsteine. Dasselbe gilt für ihr Leben. Wenn sie all Ihre Zeit und Energie in Kleinigkeiten investieren, werden Sie nie Platz haben für die wichtigen Dinge. Achten sie auf die Dinge, welche ihr Glück gefährden. Kümmern sie sich um ihre Familie. Achten sie auf Ruhezeiten, ihre Gesundheit und gutes Essen. Es wird immer noch Zeit bleiben um die Wohnung zu reinigen oder andere Pflichten zu erledigen. Achten Sie zuerst auf die Kartoffeln, die Dinge, die wirklich wichtig sind. Setzen sie Ihre Prioritäten. Der Rest ist nur Sand.“

Einer der Schüler erhebt die Hand und will wissen, was denn das Bier repräsentieren soll. Der Magier schmunzelt: „Ich bin froh, dass Sie das fragen. Es ist dafür da, Ihnen zu zeigen, dass, egal wie schwierig Ihr Leben auch sein mag, es immer noch Platz hat für ein oder zwei Bierchen. *1

Bevor der Unterricht heute endet, lassen sie mich noch einige Worte über den Umgang mit ihren Mitmenschen verlieren: Versuchen sie es stets mit Freundlichkeit,





interessieren sich aufrichtig für den anderen. Reden Sie über seine Interessen, Hobbies und Ansichten statt über die eigenen. Hören sie zu, lächeln sie und sprechen sie ihn mit seinem Namen an. Kritisieren sie andere nicht und sprechen deren Fehler nur indirekt an. Geben sie allen die Möglichkeit das Gesicht zu wahren. Ermutigen sie Fehler zu verbessern, seien sie herzlich in der Anerkennung und verteilen Sie Lob. *2 Denn wir interessieren uns für die anderen, wenn sie sich für uns interessieren.“ *3

*1 *Philosophie der Antike, vgl. Aristoteles, griechischer Philosoph (384-322 v.Chr.)*

*2 vgl. „*How to Win Friends and Influence People*“ (Deutsch: *Wie man Freunde gewinnt*), 1937 von Dale Carnegie (1888-1955)

*3 *Publilius Syrus, römischer Mimen-Autor im 1. Jahrhundert v.Chr.*

Das Grab von Lanatir

Als der graue Magier wieder eintrifft, hat er eine Gruppe älterer, weiser Männer dabei. „Ihr habt als Besitzer der Kristallkugel von Lanatir den Segen der Götter und auch den Segen unserer Ältesten, Lanatir’s Grab zu sehen und seinen Zauberstab zu erhalten. Folgt uns!“

Der graue Magier führt die Helden immer tiefer in den Berg durch ein Labyrinth von Gängen. Nach einer Stunde betreten sie eine kleine Kammer. Dort in der Mitte liegt Lanatir’s Steinsarg. Es sind zwei Inschriften vorhanden. Die erste heißt: „Hier liegt Lanatir, letzter Hüter der Magie.“ Die zweite lautet: „Menschen bilden bedeutet nicht ein Gefäß zu füllen, sondern ein Feuer zu entfachen.“ *4

An der hinteren Wand steht eine Statue aus Stein nach dem Antlitz von Lanatir. Sie hält in ihren Händen einen 1 Ellen großen Zauberstab. Er ist mit einem Zauber geschützt, von dem ein rötliches Leuchten ausgeht. Er kann zwar transportiert, aber nicht benutzt werden. Der graue Magier übergibt den Helden den Zauberstab und wünscht euch viel Erfolg im Kampf gegen Tarjan.

*4 *Aristophanes, griechischer Komödiendichter (450-380 v.Chr.)*

Die Helden können nun nach Skara Brae zurückkehren.

Rückkehr nach Skara Brae

Als die Helden sich mit dem Zauberspruch zurück zum Cold Peak teleportieren und in Skara Brae beim alten Mann einkehren, nimmt er sichtlich erschüttert die Nachrichten aus Gelidia auf und flüstert: „Muß es auf diese Weise sein?“

Nach einer langen Zeit des Schweigens nimmt er den Zauberstab entgegen und spricht zu den Helden: „Auch der Zauberstab wird euch zur Verfügung stehen. Erholt euch und reist dann nach Lucencia. Sucht dort nach der Krone der Wahrheit und nach dem Gürtel von Alliria, der Windling-Bardin. Nehmt den Zauberspruch LUCE und sprecht ihn am Kristallsee aus. Wir nennen ihn auch Crystal Spring.“



Die Helden können sich direkt auf den Weg zum *Crystal Spring* machen oder zum Refugee Camp zurückziehen bzw. die Scrapwood Taverne, die Kapelle oder Tangramayne besuchen (Seite 13).

Wenn die Helden zum *Crystal Spring* aufbrechen und dort den Zauber LUCE von der Schriftrolle ablesen, werden sie zum Ort Lucencia teleportiert.





Lucencia



The Legend of Zelda



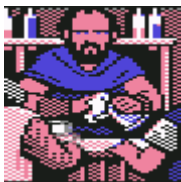


Lucencia



Als Zeichen des Teleports kann an dieser Stelle eine bunte fröhliche Melodie eingespielt werden.

Die Strahlen der Morgensonne überziehen alles mit einem goldenen Schimmer. Der Tau auf Gras und Blättern glitzert silbrig. In der Luft liegt ein klarer frischer Hauch und es beginnt bereits warm zu werden. Weite Felder, grüne Wiesen und Wälder werden am Horizont von einer Gebirgskette begrenzt. Weiße Wolkenmeere ziehen über das erwachende Land. Vor den Helden liegt ein kleines Dorf namens Celaria Bree. Die Taverne des Ortes hat bereits geöffnet und bewirbt Künstler und Barden. Neben Menschen ist noch ein anderes Volk anwesend. Die Ornis sind vogelartige Humanoide mit Schnabel und eulenähnlichen Augen. Während der Frühstückszeit können die Helden Balladen und Lieder hören.



Die Helden können das Angebot der Taverne nutzen (s. Taverne Seite 14) und sich die Balladen und Lieder anhören.

Auf ihre Fragen nach Alliria bekommen sie nur unzureichende Antworten. Man kennt sie, hat sie aber schon lange nicht mehr gesehen.

Der erste Barde trägt eine Ballade über die Begegnung eines Kriegers namens Hawkslayer mit einem Drachen vor:

Die Ballade über Hawkslayer

„Drache, Drache, wo ist deine Höhle,
Entfalte deine Flügel,
Steig auf den Himmel, hoch oben in die
Wolken und flieg zu deinem Hügel.
Hawkslayer, Hawkslayer, warum fragst
du, es ist eine schwierige Aufgabe sich
mit mir zu messen,
Meine Krallen sind blank, meine Zähne
scharf, und meinen Feueratem nicht zu
vergessen.
Drache, Drache, deine Krallen sind lang
und deine Schuppen glänzen,
Aber ich habe die Pflicht dich von hier zu
vertreiben bis hinter die Grenzen.
Hawkslayer, Hawkslayer, eine solch kurze
Lebensdauer, willst du nicht zu deiner
Frau gehen?
Stell dir ihre Tränen, Trauer und
Verzweiflung vor, sollte sie dich nicht
wieder sehen.
Drache, Drache, wie weise du bist, ein
gewaltiges Tier mit einem guten Herz,
Ich wünsche mir zu küssen, meine Frau
und meine Kinder, flieg weg und keiner
hat einen Schmerz.
Hawkslayer, Hawkslayer, ich sehe du bist
mutig, erwarte dich in dieser Höhle tief,
Komm kleiner Mann, ich werde Lucencia
überfallen und dich fressen als Aperitif.
Drache, Drache, stark ist dein Herz,
mächtig dein Körper, aber nicht klug
genug,
Du hörst das Grollen und siehst den
Staub, bist gefangen in der Höhle vor
deinem Abflug.
Hawkslayer, Hawkslayer, ich werde
warten auf deine Erben,
Mutig du bist und unglaublich schlau,
aber als Held wirst du sterben.“

Der zweite Barde trägt ein Zauberlied vor das neuen Mut verleihen kann. Er bietet es an zu unterrichten. Das magische **Sir Robin's Lied** (siehe Anlage) kann ein Troubadour lernen. Die Melodie kostet 1000 Silberstücke.





Ein weiterer Barde kündigt sein Lied als Ballade über Cyanis und Alliria an:

Die Ballade über Cyanis und Alliria

„Er wurde geboren mit der roten, roten Rose. Das Zeichen seines Blutes war der Link zur Vergangenheit.

Im Kampf gewann er die blaue, blaue Rose. Seine Waffen zierte die Blüte der Tapferkeit.

Sie war für ihn die gelbe, gelbe Rose. Ihre Liebe war erfüllend für die Ewigkeit.

Sein Versprechen machte er mit einer weißen, weißen Rose. Für sie war es die unvergängliche Wahrheit.

So schuf er für sie die regenbogenfarbene Rose, eine Blüte gleich Alliria's unübertroffener Schönheit.“

hätte. Sollte die Situation eskalieren, steht die Bevölkerung von Celaria Bree auf der Seite der Windlinge.



Für jeden Tag oder für jede Reise auf Lucencia von einem Ort zum anderen kann eine Zufallsbegegnung ausgewürfelt werden.

Fragen die Helden den vortragenden Barden über den Verbleib von Alliria, antwortet dieser:

„Man sagt, der violette Berg im Norden beherbergt den Schlüssel, um Eingang zum Turm von Cyanis zu erhalten, der im Westen liegt. Er ist der Gefährte von Alliria, aber niemand hat ihn seit längerer Zeit gesehen und sein Turm ist verschlossen. Er kann euch bestimmt weitere Fragen beantworten.“

Machen sich die Helden auf den Weg, weiter beim **violetten Berg** (Seite 53).

Taschendiebstahl

Wenn die Helden die Taverne verlassen, stoßen sie mit einer Gruppe von angetrunkenen Windlingen zusammen, die anfangen ein wenig rumzupöbeln. Der Zusammenstoß ist provoziert. Unter den Windlingen ist ein Dieb (Talent Taschendiebstahl Stufe 19), der ein- oder zwei Helden nach Geld oder Edelsteinen durchsucht. Wird er fündig und nicht bemerkt, fliegt die Windlinggruppe davon. Stellen sie als Meister fest, was den Helden abhanden gekommen ist. Wird er beim Diebstahl erwischt, stellt er sich volltrunken, lallt herum, spricht von einem Missverständnis und das er nur einen warmen Platz zum Schlafen gesucht





Zufallsbegegnungen

Die Zufallsbegegnungen sind aggressiver Natur. Die Dekus wollen Wegegeld erpressen, während die roten Arachnos und Dodongos hungrig sind.

- 2-6 keine Begegnung
- 7-9 1W6+6 Dekus
- 10-11 1W4+1 Roter Arachno
- 12 1W2+1 Dodongo

In der Nacht ist die erwürfelte Zahl der Gegner zu verdoppeln.



Deku [CS]

Orientierungsstufe: 2

Attribute: Ges 4, Stä 3, Zäh 3, Wah 4, Will 5, Cha 4

Kampf: Initiative: 5, Angriff: 6, Schaden: Wurfnuss 5

TS: 24, BW: 15, Wunde 5

Verteidigung: KW: 4, MW: 5, SW: 5

Rüstung: 1, MyR: 0, Niederschl. 6, EP 1

Magie: Anzahl der Zauber: (1), Spruchzauberei: 15

Zauber: Blitz 12

Laufleistung: Bewegung 16/32

Legendenpunkte: 36, Ausrüstung: -, Schatz: -

Dekus, auch Laubkerle genannt, sind kleine pflanzenähnliche Wesen. Sie sitzen auf Bäumen und treiben Schabernack. Während die Hälfte mit Deku-Nüssen wirft, zaubert die andere Hälfte schwache Blitzschläge. Die Angegriffenen können die Dekus nur mit einer Wahrnehmungsprobe von mindestens 5 entdecken. Die Dekus geben sich zufrieden, wenn man ihnen Edelsteine hinterlässt oder flüchten, wenn sie bekämpft werden.



Roter Arachno [CS]

Orientierungsstufe: 3

Attribute: Ges 9, Stä 8, Zäh 8, Wah 8, Will 7, Cha 6

Kampf: Initiative: 12, Angriff: 14, Schaden: Biß 14*

TS: 61, BW: 52, Wunde 12

Verteidigung: KW: 12, MW: 10, SW: 8

Rüstung: 11, MyR: 3, Niederschl. 12, EP 3

Magie: Anzahl der Zauber: (1), Spruchzauberei: 15

Kräfte: Netz

Laufleistung: Bewegung 50/100

Legendenpunkte: 480, Ausrüstung: -, Schatz: -

Arachnos sind Spinnen, die eigentlich eher wie große, hüpfende Krabben aussehen. Der rote Arachno kann auf bis zu 40 Schritte Entfernung ein Netz auswerfen. Ist die Zauberprobe der Stufe 15 erfolgreich gegen die Magische Widerstandskraft des Opfers, erhält dieses einen Abzug von 4 auf alle Aktionen. Um sich vom Netz zu befreien, ist eine ganze Runde und ein Trefferwurf gegen die KW 11 des Netzes erforderlich. Das Netz selbst hat 10 Trefferpunkte.

* Verursacht ein Biß Schaden und ist ein Wurf der Stufe 15 erfolgreich gegen die Magische Widerstandskraft des Opfers, ist es für 4 Runden gelähmt.





Dodongo [CS]

Orientierungsstufe: 6

Attribute: Ges 14, Stä 14, Zäh 12, Wah 10, Wil 15, Cha 10

Kampf: Initiative: 15, Angriff: 3x18, Schaden: Biß 24, 2xKlaue 18

TS: 120, BW: 108, Wunde 18

Verteidigung: KW: 16, MW: 13, SW: 13, Rüstung: 16, MyR: 6, Niederschlag: 18, EP 5

Magie: Anzahl der Zauber: (1), Spruchzauberei: 18

Kräfte: Feuerodem 18

Laufleistung: Bewegung 40/80, Rollen 120

Legendenpunkte: 22.800, Ausrüstung: -, Schatz: -

Ein Dodongo ist eine feuerspeiende Echse mit einer Größe von bis zu 6 Schritten. Es besitzt mächtige Krallen und ein Horn auf der Nase, ähnlich wie bei einem Triceratops.

Dodongos können sich zu einer Kugel zusammenrollen, um so schnell weite Strecken zurück zu legen. Bei einem Angriff rollen sie direkt auf ihr Ziel um im Nahkampf anzugreifen.

Trifft der Feuerodem (Reichweite 50 Schritte, 2 Überanstrengungspunkte) mit einer Probe der Stufe 18 die Magische Widerstandskraft des Opfers, erhält dieses einen Feuerschaden der Stufe 18.





Der violette Berg

Der violette Berg ist ein lebender Vulkan, der mit entsprechend farbigem Lavastein übersät ist. Über dem Berg kreist auf magische Weise ein Wolkenring. Der Eingang in den Berg ist mit Tierskeletten gesäumt. Einheimische nennen ihn auch den Todesberg.



Im Berg, 1. Ebene

In den Höhlen des Bergs sind die Regeln für Truhen und Fallen anzuwenden.

Es gibt hier auch wandernde Monster. Die Helden treffen auf 1W4+4 rote Arachnos (Seite 51), wenn für die Ermittlung von Truhen oder Fallen auf einem Baustein auf 2W6 eine 2 oder 3 gewürfelt wird.

	A	B	C	D	E
1	X2		E	T3	X4
2	G1		G1	X3	G1
3	E	T3	R		X5
4		G1		X7	T4
5	X1	T1	R		X6

Startposition A5

X1, Baustein D

Der Wände des Berges fühlen sich warm an. Ein roh behauener Tunnel erstreckt sich hinein.

X2, Baustein E

Eine Inschrift an der nördlichen Wand lautet: „Beurteile die Leute nach dem was sie tun, nicht nach dem was sie sagen.“

vgl. Emil Gött, deutscher Schriftsteller (1864-1908): „Die Ansprüche, die ein Mensch an andre stellt, stehn gewöhnlich in umgekehrtem Verhältnis zu seinen Leistungen.“

X3, Baustein R

Eine Inschrift an der südlichen Wand lautet: „Klug ist nicht, wer keine Fehler macht. Klug ist der, der es versteht, sie zu korrigieren.“

Zitat von Wladimir Iljitsch Lenin, russischer Revolutionär und Politiker (1870-1924)

X4, Baustein E

In dieser Kammer halten 2 Dodongos Wache. Um sie herum tanzen 4 brennende Stroh puppen. Als sie die Helden entdeckten greift die Gruppe an.

Kampf mit 2 Dodongos und 4 Flammenderwische. Zu den Kampferten siehe Seite 52 und 54.





Flammenderwisch [CS]

Orientierungsstufe: 3

Attribute: Ges 10, Stä 6, Zäh 6, Wah 8, Will 7, Cha 5

Kampf: Initiative: 11, Angriff: (1x5), Schaden: 5

TS: 36, BW: 28, Wunde 10

Verteidigung: KW: 13, MW: 10, SW: 8

Rüstung: 2, MyR: 2, Niederschl. 8, EP 3

Magie: Anzahl der Zauber: 1, Spruchzauberei: 17

Zauberspruch: Feuerball [ED:E5] (Stufe 12)

Laufleistung: Bewegung 50/100

Legendenpunkte: 1.348, Ausrüstung: -, Schatz: -

Der Flammenderwisch ist eine brennende, tanzende Strohpuppe. Sie greift aus der Ferne an, indem sie in jeder zweiten Runde einen Feuerball wirft.

X5, Baustein R

Die Kammer fühlt sich unnatürlich an. Die Zauberer fühlen sich desorientiert und der Glanz der Waffen in den Händen der Helden verblasst.

Es handelt sich hier um eine Antimagische Kammer. Gehaltene Fäden und noch wirkende Zauber werden beendet. Die Magie auf dauerhaft wirkenden Gegenständen wird unterdrückt.

X6, Baustein R

Eine Inschrift an der südlichen Wand lautet: „Was nützt es dem Menschen, wenn er Lesen und Schreiben gelernt hat, aber das Denken anderen überlässt.“

*Ernst Reinhold Hauschka, deutscher Lyriker (*1926)*

X7, Baustein Ub

Alte verwitterte Treppenstufen führen weiter in die Tiefe des Berges.

Die Treppe führt in die 2. Ebene des Berges.





Im Berg, 2. Ebene

In den Höhlen des Berges sind die Regeln für Truhen und Fallen anzuwenden.

Es gibt hier auch wandernde Monster. Die Helden treffen auf 1W2+1 heranrollende Dodongos (Seite 52), wenn für die Ermittlung von Truhen oder Fallen auf einem Baustein auf 2W6 eine 2 oder 3 gewürfelt wird.

	A	B	C	D	E
1	X5		X4		X2
2	T2	G2	X3	G2	T4
3	X6		G1		G1
4	T2	R	X8	X1	T4
5	X7		X9		E

Startposition A5

X1, Baustein Uf

Die Dunkelheit unterhalb des Berges wird immer unheimlicher. Die heiße Luft ist angereichert mit dem stinkenden Atem eines mächtigen, aber noch unsichtbaren Tieres.

X2, Baustein R

Eine Inschrift an der westlichen Wand lautet: „Der Dumme ärgert sich über das was er nicht hat, der Kluge freut sich über das, was er hat!“

unbekannter Verfasser

X3, Baustein T1

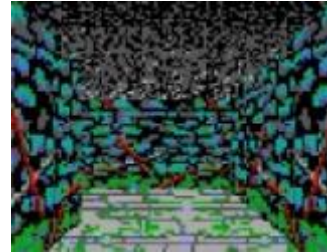
Wenn das Rätsel von Baustein X7 gelöst und der Schalter umgelegt worden ist, wird aus dem Baustein T1 ein Baustein K und damit der Weg nach Süden frei.

X4, Baustein R

Durch diese Kammer fließt ein unterirdischer Fluß. Das Wasser speist ein kleines Becken, das mit bunten Marmorsteinen ausgelegt ist.

Das Wasser des Flusses hat eine magische Aura. Das Becken ist zum Löschen des Drachenfeuers gedacht.

Im Rollenspiel Earthdawn brennen den Drachenedem ausgesetzte Ziele längere Zeit.



X5, Baustein R

Eine Inschrift an der nördlichen Wand lautet: „Man sieht nur mit dem Herzen gut. Das Wesentliche ist für die Augen unsichtbar.“

Zitat aus „Der kleine Prinz“, Antoine de Saint-Exupéry, französischer Pilot und Schriftsteller (1900-1944)

X6, Baustein R

Als die Helden die Kammer betreten, dreht sich in deren Mitte eine eiserne Statue in Form eines Zyklopen den Helden zu, während ihre Augen zu glühen beginnen. Kurz danach schießt ein blauer Strahl aus dem Mund des Zyklopen auf die Helden zu...

Der Mindest-, Entdeckungs-, Entschärfungs-, Initiativwurf und Magische Widerstandskraft des Strahlenzyklopen beträgt 19. Der Strahl hat einen Angriffswurf von 19 und fügt Schaden der Stufe 33 (!) zu.

Alle Helden können ein entsprechendes Attribut, Fähigkeit oder Talent nutzen, um dem Strahl auszuweichen. Schaffen es mehrere Helden nicht, trifft er denjenigen mit dem schlechtesten Wert. Alle Helden weichen erst einmal zurück.





Der Strahlenzyklop feuert den (Laser)strahl jede Runde. Er nutzt dabei zur Orientierung und Zielfindung des ersten beweglichen Objektes einen magischen Bewegungsmelder, der erst nach dem feuern, ob das Ziel unbeweglich bleibt, sich ein neues Ziel sucht.

Die Helden müssen eine Möglichkeit finden am Strahlenzyklopen vorbei zu kommen. Entweder mittels Magie oder durch einen Trick.

X7, Baustein E

An der südlichen Wand der Kammer ist ein Hebel angebracht. Jedoch befindet sich vier Schrittlängen vor der Wand ein magisches Feld, das jeden Zugriff auf den Hebel verhindert. Eine Schrittlänge davor steht ein Steintisch mit 5 Phiolen. Der Tisch hat eine Inschrift:

Gefahr liegt vor Dir, die Sicherheit zurück,
zwei von uns helfen Dir, bei denen hast
Du Glück,

Einer von uns fünf bringt Dich voran,
während ein anderer den Trinkenden
zurück begleiten kann.

Zwei von uns enthalten nur Nesselwein,
Einer von uns ist ein Mörder, glaubt, gut
versteckt zu sein.

Wähle, wenn Du nicht wünschst, für immer
hier zu bleiben,
wir geben Dir vier Tipps, die Dir helfen,
Dich zu entscheiden:

Erstens: so schlau das Gift versucht, sich
zu verstecken,
links vom Nesselwein wirst Du es stets
entdecken.

Zweitens: verschieden sind die, die an
den Enden steh'n,
doch keiner davon ist Dein Freund, willst
Du weitergeh'n.

Drittens, wie Du deutlich siehst, sind
uns're Größen nicht gleich,
weder Zwerg noch Riese befördern Dich
ins Totenreich.

Viertens, um dich zurück zu bringen der
Saft,
hat stets der links vom Gift die Kraft.

Die Phiolen sind ungleich groß. Die
Größen der Phiolen von links nach rechts
beträgt: 1 -- 3 -- 5 -- 2 -- 4.

Die Inhalte der Phiolen riechen alle gleich,
sind von gleicher Konsistenz und roter
Farbe.

Lösung: Z G N V N

Z=Zurück, G=Gift, N=Nesselwein, V=Vorwärts

Trinkt der Held das Gift, wird er bewusstlos
und muß innerhalb eines Tages von
einem Heilkundigen behandelt wird, um
nicht zu sterben.

Trinkt der Held den Nesselwein, schmeckt
er den Wein und den Alkohol.

Trinkt der Held die richtige Phiole, kann er
das magische Feld durchqueren, den
Hebel und mit der Einnahme der richtigen
Phiole zurückkehren. Wird der Hebel
bewegt, wird auf Feld X3 der Baustein T1
in einen Baustein K getauscht werden. Die
Helden hören dabei ein schweres,
schleifendes Geräusch aus der Ferne.

X8, Baustein G1

Die dicke, feuchte Luft in diesem Gang
schmeckt nach Schwefel und stößt sauer
auf. Der Gestank einer mächtigen Reptilie
ist beißend. Eine starke Präsenz ist
unmittelbar voraus.

Die Helden haben nun einige Runden
Zeit, um sich auf die Begegnung mit dem
Drachen vorzubereiten. Lassen sie sich
zuviel Zeit, bemerkt der Drache sie mit
seiner Fähigkeit Hortgespür und bläst
seinen Drachenhauch in den Gang.





X9, Baustein E

Die Helden betreten die Höhle des Drachen. Diese Exemplar ist 50 Schritte lang und seine Schuppen schimmern bunt wie ein Regenbogen. Der Drache streckt den Kopf und schnarrt kurz: „Essenszeit!“



Regenbogendrache (Gemeiner Drache)

Orientierungsstufe: 10

Attribute: Ges 18, Stä 25, Zäh 27, Wah 19, Wil 22, Cha 20

Kampf: Initiative: 21, Angriff: 3x23, Schaden: Biß 32, 2xKlaue 30

TS: 380*, BW: 340*, Wunde 25

Verteidigung: KW: 25, MW: 22, SW: 20

Rüstung: 29, MyR: 14, Niederschlag: 27, EP 12, Karma 25 (W10+W6)

Magie: Anzahl der Zauber: (2), Spruchzauberei: 23 **

Kräfte: Drachenhauch 25 ***, Drachenunempfindlichkeit 20*, Flügelschlag 30, Furcht 25, Gift 25, Magie unterdrücken 8, Hortgespür 20, Regeneration 10, Schicksalswandlung 25, Panzerschuppen 25

Laufleistung: Bewegung 80/200

Legendenpunkte: 230.000, Ausrüstung: -, Schatz: 500 Silbermünzen, 2W6 Rubine zu je 50 Goldmünzen.

** Der Drache beherrscht alle Zaubersprüche des Magiers bis Stufe 8.

*** Der Drachenodem (Feuerodem, Reichweite 100 Schritte, Kosten 15 Überanstrengungspunkte) ist ein schmaler Strahl und kann nur ein Ziel treffen. Ist eine Zauberprobe Stufe 23 erfolgreich gegen die Magische Widerstandskraft des Opfers, erhält dieses jede Runde einen Feuerschaden Stufe 25. Das Odemfeuer läßt erst nach, wenn der Drache stirbt, der Held sich 1000 Schritte vom Drachen entfernt oder eine Willenskraft- oder Magie neutralisieren-Probe gegen die Magische Widerstandskraft des Drachens schafft.

Der Biß und die Krallen des Drachens sind giftig. Sobald ein Held Schaden nimmt hat er für die nächsten 10 Runden eine Probe auf Zähigkeit gegen die Magische

Widerstandskraft des Drachens abzulegen. Mißlingt ein einziger Test, nimmt der Held ab dieser Runde bis zum Ende der anfänglichen 10 Runden pro Runde Schaden der Stufe 5.

Kampftaktik

Der Drache benutzt zuerst seinen Drachenhauch, aktiviert Drachenunempfindlichkeit und Panzerschuppen. Durchschlagende Treffer können nur noch mit einem außergewöhnlichen Erfolg erzielt werden.

Danach greift er mit beiden Klauen an und zaubert dazu eine Eisbola [ED:E3], Schaden 75, Reichweite 40 Schritte. Stehen mehrere Gegner vor ihm, kann er versuchen sich mit einem Flügelschlag Luft zu verschaffen.

Um gelungene Würfe der Helden zu kontern, benutzt der Regenbogendrache seine Kraft Schicksalswandlung. Der Drache wendet einen Karmapunkt auf und würfelt mit Stufe 25 gegen die Magische Widerstandskraft des Opfers. Ist die Probe bestanden, muß das Opfer seinen letzten Wurf erneut ausführen. Schicksalswandlung verbraucht keine Aktion.

Hat der Drache Schaden genommen, leitet er seine Regeneration ein.

Wenn die Helden gewinnen:

Unter dem Körper des Drachens bildet sich eine gewaltige Blutlache. Neben dem Drachen kommt eine verschlossene Truhe aus Stahl zum Vorschein.



Die Truhe ist mit einer Falle (Wert 19) versehen, die bei unsachgemäßer Öffnung einen Zauber auslöst. Es handelt sich um einen Feuerball, der alle Anwesenden schädigt (Schaden Stufe 19).

Inhalt der Truhe: 2 Würfe auf der Tabelle Schätze und ein Schlüssel aus Kristall.

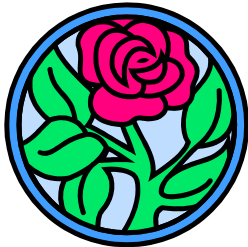




Der Rosenbusch

Der Weg zum Turm von Cyanis führt vorbei an zahlreichen Rosenbüschen. Hier wachsen wunderschöne weiße, blaue, rote und gelbe Rosen. Ein Rosenbusch aber trägt gar keine Rosen, er sieht gegenüber den anderen sogar leicht vertrocknet aus.

Hier können einzelne Rosen gepflückt werden um in Alliria's Grab die Rätsel zu beantworten. Der leicht verdorrte Busch lässt innerhalb weniger Minuten regenbogenfarbene Rosen blühen, wenn er mit einigen Tropfen vom Blut des Regenbogendrachens gegossen wird.



Der Turm von Cyanis

Nach einer kurzen Wanderung kommt ein Turm aus türkisfarbenen Stein in Sicht. Die Eingangstür besteht aus Kristall und ist verschlossen.

Wenn die Helden den Schlüssel aus Kristall haben, können sie die Tür öffnen.

Die Gemälde und Statuen im Turm sind offenbar mit viel Wut zerstört worden. Eine einzige Statue ist erhalten und zeigt die Windlingbardin Alliria. Ihre Schönheit ist atemberaubend. Ein Bild an der Wand zeigt eine regenbogenfarbene Rose. Das Bild trägt die Inschrift: „Die Rose wird nur blühen durch eine Spende des Lebenssaftes des gleichnamigen.“

Im zweiten Stockwerk treffen die Helden auf einen Windling, der weinend in tiefer Trauer unter einem Gemälde sitzt, das Alliria darstellt. Es ist Cyanis.

Wie machen sich die Helden bemerkbar und wie erklären sie was sie wollen?

Gehen sie einfühlsam vor, erzählt ihnen Cyanis die Geschichte. Machen sie sich unbeliebt, greift Cyanis wutentbrannt an und schreit unentwegt „Mörder“ (Werte wie Verwirrter Gnom, Seite 20). In diesem Fall finden die Helden in seiner Kleidung eine magische Triangel.

Die Geschichte

Cyanis erzählt unter Tränen: „Alliria wurden vor vielen Monden von jemanden ermordet, der mächtiger war als alles zusammen gegen das sie jemals gekämpft hat – einem wahnsinnigen Zauberer namens Tarjan. Ich war zu schwach um ihr zu helfen. Er band mich mit einem Zauber und zwang mich zuzusehen wie er sie folterte. Ihre Schreie haben mich in den Irrsinn getrieben. Um alles um was ich euch bitten kann, ist Tarjan zu töten für all das, was er getan hat. Nehmt diese Triangel und betretet die Ruhestätte von Alliria unweit des Turms um zu finden was ihr sucht.“ Er dreht sich um und versinkt wieder in Trauer.

Ein kurzer Spaziergang in der Nähe des Turms führt zu einer Gruft. Der Eingang ist verschlossen durch einen Block aus schwarzem Kristall.

Die Helden müssen die Triangel spielen. Die durchdringen Töne lassen den Block zerbersten.





Der durchdringende Ton der Triangel lässt den Kristallblock splintern und zerfallen. Ein langer Gang führt hinab in eine Kammer. Die in heller Cremefarbe bemalten Wände sind mit einem Rosenmosaik aus verschiedenen Halbedelsteinen geschmückt. Kurz vor der Kammer schwebt der schattenhafte Geist einer schönen Windlingfrau auf euch zu und spricht: „Ich möchte die Rose der Wahrheit, der Tugend und des Glücks.“

Die Helden sollten eine weiße Rose aushändigen.

Fehlt den Helden diese Rose oder eine der späteren bzw. versuchen sie den Geist zu ignorieren, stimmt dieser ein Geheul an. Das Heulen hat die Wirkung von Furcht mit Stufe 20 und lockt außerdem Dodongos an. Ab der dritten Runde nach Beginn des Heulens trifft jede Runde ein Dodongo (Seite 52) ein und betritt die Gruft.

Nach der Übergabe einer weißen Rose stellt der Geist eine weitere Forderung:

Der Geist spricht erneut: „Ich möchte die Rose der Natur, der Güte, der Barmherzigkeit und der Ewigkeit.“

Nach der Übergabe einer gelben Rose stellt der Geist eine weitere Forderung:

Der Geist spricht: „Ich möchte die Rose des Mutes und der Liebe.“

Nach der Übergabe einer roten Rose stellt der Geist eine weitere Forderung:

Der Geist spricht: „Ich möchte die Rose der Tapferkeit, der Ehrlichkeit, der Harmonie, der Sympathie und der Treue.“

Nach der Übergabe einer blauen Rose stellt der Geist eine letzte Forderung:

Der Geist spricht: „Ich möchte eine letzte Rose - so Orange wie der Enthusiasmus und die Faszination, so Grün wie die Hoffnung, so Türkis wie die Toleranz und Offenheit, so Lavendel wie die Individualität, so Hellrosa wie die Anmut, so Rosa wie die Jugend und Schönheit, so Purpur wie die Ehre und so Schwarz wie die Trauer.“

Die Helden sollten die regenbogenfarbene Rose überreichen.

Der Geist nimmt die Rosen in Empfang und verschwindet. Der Durchgang zur letzten Ruhestätte von Alliria ist frei.

In der kunstvoll dekorierten Kammer sind Objekte von größerer Schönheit liebevoll in allen vier Ecken platziert. Dazu gehören auch die Krone der Wahrheit und der Gürtel von Alliria. Die Krone der Wahrheit ist mit einem Zauber geschützt, der sie mit einem rötlichen Leuchten umgibt. Sie kann zwar transportiert, aber nicht benutzt werden.

Der Gürtel von Alliria befindet sich unter **Besondere Ausrüstung**



Die Helden können nun nach Skara Brae zurückkehren.





Rückkehr nach Skara Brae

Nachdem sich die Helden mit dem Zauberspruch zum Crystal Spring zurück teleportiert haben und in Skara Brae den alten Mann treffen, nimmt dieser niedergeschlagen die Nachricht über Alliria's Tod auf. Die Krone wird er für euch bereithalten. Mit grimmiger Entschlossenheit spricht er zu euch: „Schnell, Kinder, macht euch auf nach Kinestia. Ihr müßt mit dem Hammer des Zorns und dem Helm von Ferofist zurückkehren. Ich weiß, dass Zwergenfürst Ferofist noch lebt, aber ich bin mir nicht sicher wie lange noch. Beeilt euch Kinder, die Zeit eilt und der Ausblick ist düster, wenn ihr scheitert. Nehmt den Zauberspruch KINE und sprecht ihn innerhalb der alten Zwergenmine aus.“



Die Helden können sich direkt auf den Weg zur alten Zwergenmine (*Old Dwarf Mine*) machen oder zum Refugee Camp zurückziehen bzw. die Scrapwood Taverne, die Kapelle oder Tangramayne besuchen (Seite 13).

Wenn die Helden zur Zwergenmine aufbrechen und dort innerhalb der Mine den Zauber KINE von der Schriftrolle ablesen, werden sie zum Ort Kinestia teleportiert.





Kinestia



Ironforge





Kinestia



Als Zeichen des Teleports kann an dieser Stelle eine düstere, mechanisch klingende Melodie eingespielt werden.

Die Helden landen tief in einem Berg. Im Schein verschiedener Feuerstellen in der kühlen Eingangshalle dieser steinernen Festung zwergischer Handwerkskunst tragen die blutbespritzten Mauern frische Narben des Kampfes. Die Luft riecht nach Rauch und schmeckt nach Öl. Das mächtige Bergtor der Zwergenfestung ist geschlossen und verriegelt. Überall verstreut liegen zerschmetterte Körper von Zwergenkriegern und seltsamen Maschinen. Schwache Echos von aufeinandertreffenden Waffen und Kampfschreie sind zu vernehmen. Als die Helden ihre Waffen bereit machen, surrt und scheppert es als 4 Maschinen mit Ritterhelmen auf den Blechkörpern und kreisenden Sägeblättern an mechanischen Armen in die Halle marschieren...

Kampf mit 4 Stahlcyborgs



Stahlcyborg [CS]

Orientierungsstufe: 5

Attribute: Ges 7, Stä 11, Zäh 6, Wah 8, Wil 7, Cha 5

Kampf: Initiative: 12, Angriff: 2x15 oder 9x19**, Schaden: 15

TS: 80, BW: -, Wunde 10

Verteidigung: KW: 10, MW: 10, SW: 10*

Rüstung: 10, MyR: 3, Niederschlag: 12, EP 3 (mit den mitgeführten Ersatz-/Metallteilen)

Laufleistung: Bewegung 20/40

Legendenpunkte: 1.800

Ausrüstung: -, Schatz: -

Stahlcyborgs sind mechanische Krieger. Ihre Energie- und Steuerquelle ist unbekannt. An ihren Armen sind rotierende Sägeblätter als Waffen angebracht. Im Körper befinden sich 9 kleine Armbrüste (Reichweite 50/100/150), die der Stahlcyborg einmalig alle zusammen durch 9 Öffnungen an der Vorderseite im Torso abfeuern kann. Der Angriffswurf beträgt 9x Stufe 19, der Schaden pro Bolzen Stufe 15.

* Stahlcyborgs sind gegen Feuer-, Eis- und Giftangriffe immun. Ebenso gegen Verzauberungs-, Bezauberungs- und Lähmungsangriffe.

In der Zwergenfestung, 1. Ebene

In der Zwergenfestung sind die Regeln für Truhen und Fallen anzuwenden.

Es gibt hier auch wandernde Monster. Die Helden treffen auf 1W4 Stahlcyborgs, wenn für die Ermittlung von Truhen oder Fallen auf einem Baustein auf 2W6 eine 2 oder 3 gewürfelt wird.

	A	B	C	D	E
1	E	G2	X3	G2	X2
2	G1		G1		G1
3	E		X4		E
4	G1				G1
5	E	G2	X1	G2	E

Startposition C5

X1, Baustein R

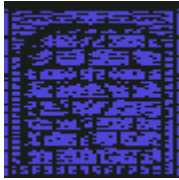
Von der Halle aus führen zwei Gänge entlang starker Mauern weiter nach Westen und Osten.





X2, Baustein E

Die westliche Wand verbirgt eine Geheimtür, welche die Helden aber nicht öffnen können.



X3, Baustein E

An der nördlichen Wand findet sich eine jüngere Bronzetafel mit einer Inschrift über einen Vertrag zwischen Fürst Ferofist und Tarjan im Beisein des Schatzmeisters. Wollen die Helden diese lesen?

SCHATZMEISTER:

Auch, Herr, in deinen weiten Staaten
An wen ist der Besitz geraten?
Das Reich zerfällt und ist bankrott,
es herrschen Gesetzlosigkeit, Aufruhr und der Mob.
Die Goldesporten sind verrammelt,
Ein jeder kratzt und scharrt und sammelt,
Und unsre Kassen bleiben leer.

TARJAN:

Wo fehlt's nicht irgendwo auf dieser Welt?
Dem dies, dem das, hier aber fehlt das Geld.
In Bergesadern, Mauergründen
Ist Gold gemünzt und ungemünzt zu finden;
Bedenkt doch nur: In jenen
Schreckensläuften,
Wo Menschenfluten Land und Volk
ersäuffen,
Wie der und der, so sehr es ihn
erschreckte,
Sein Liebstes da- und dortwohin
versteckte.
So war's von je in mächtiger Römer Zeit,
Und so fortan, bis gestern, ja bis heut.
Das alles liegt im Boden still begraben,
Der Boden ist des Fürsten, der soll's
haben.
Und fragt ihr mich, wer es zutage schafft:
Begabten Manns Natur- und Geisteskraft.

Es liegt schon da; doch um es zu erlangen,
Das ist die Kunst, wer weiß es anzufangen?
(Tarjan zeigt ein bunt bedrucktes Papier mit einer Zahl drauf)
Ein solch Papier, an Gold und Perlen statt,
Ist so bequem, man weiß doch, was man hat;
Man braucht nicht erst zu markten, noch zu tauschen,
Kann sich nach Lust in Lieb' und Wein berauschen.
Bei „Hoch dem Fürsten!“ sprudelt's in den Kellern,
Dort kocht's und brät's und klappert mit den Tellern.
Beschämt den Zweifler, der uns frech verhöhnt.
Man will nichts anders, ist daran gewöhnt.
Man wird sich nicht mit Börs' und Beutel plagen,
Ein Blättchen ist im Busen leicht zu tragen,
Mit Liebesbrieflein paart's bequem sich hier.
Der Priester trägt's andächtig im Brevier,
Und der Soldat, um rascher sich zu wenden,
Erleichtert schnell den Gürtel seiner Lenden.
Die Majestät verzeihe, wenn ins kleine
Das hohe Werk ich zu erniedern scheine.
Das Papier ist des Goldes wert,
und von jeder Mann begehrt.
*und ist in der Kasse mal Lehre,
ist's an der Druckerei es zu vermehre;
denn euer Reich ist weit,
das Auge doch endlos reicht.*

SCHATZMEISTER:

Beglückt genug in meinen alten Tagen -
So hört und schaut das schicksalschwere Blatt,
Das alles Weh in Wohl verwandelt hat.
(Er liest.) „Zu wissen sei es jedem, der's begehrt:
Der Zettel hier ist tausend Kronen wert.
Ihm liegt gesichert, als gewisses Pfand,
Unzahl vergrabnen Guts im Fürstenland.“
Nun ist gesorgt, damit der reiche Schatz,
Sogleich gehoben, diene zum Ersatz.“
Gewähre dir das hohe Festvergnügen,
Des Volkes Heil, mit wenig Federzügen.





Du zogst sie rein, dann ward's in dieser Nacht
 Durch Tausendkünstler schnell vertausendfacht.
 Damit die Wohltat allen gleich gedeihe,
 So stempelten wir gleich die ganze Reihe,
 Zehn, Dreißig, Funfzig, Hundert sind parat.
 Ihr denkt euch nicht, wie wohl's dem Volke tat.
 Seht eure Stadt, sonst halb im Tod verschimmelt,
 Wie alles lebt und Lust genießend wimmelt!
 Obschon dein Name längst die Welt beglückt,
 Man hat ihn nie so freundlich angeblickt.

FÜRST FEROFIST:

Und meinen Leuten gilt's für gutes Gold?
 Dem Heer, dem Hofe gnügt's zu vollem Sold?
 So sehr mich's wundert, muss ich's gelten lassen.
 Das hohe Wohl verdankt euch unser Reich;
 Wo möglich sei der Lohn dem Dienste gleich.
 Vertraut sei euch des Reiches innrer Boden,
 Ihr seid der Schätze würdigste Kustoden.
 Wo mit der obern sich die Unterwelt,
 In Einigkeit beglückt, zusammenstellt.

vgl. „Faust II“ von 1832, Johann Wolfgang von Goethe, deutscher Dichter und Finanzminister (1749-1832)



X4, Baustein E

Der Thronsaal von Ferofig, seiner ehemals feinen Ausstattung beraubt, ist nun zerstört. Wo vorher Bilder hangen, ist nun an jeder Wand ein heller Fleck. Unzählige tote Zwergenkrieger und Maschinenteile füllen den gebrochenen Raum. Es ist ein sehr düsterer Anblick.

Tief in der Wand, mit kupferfarbenen Kratzern geritzt, steht: „Warum müssen diejenigen, die zu Rivalen ihrer Schöpfer aufsteigen, immer verdammt sein?“

Neben dem Eingang führt eine breite Treppe tiefer in die Zwergenfestung.

In der Zwergenfestung, 2. Ebene

	A	B	C	D	E
1		X3	E		X1
2			G1		G1
3	X4	G2	E	G2	E
4	X5				X2
5	X6	X7	X8		

Startposition E1

X1, Baustein E

Die leere Waffenkammer ist gefüllt mit Rauchschwaden und fernen Geräuschen einer Schlacht. An den Wänden hangen die Feldzeichen der Zwerge. Viele Flaggen wurden zerrissen oder entstellt.

X2, Baustein S

Die Mauern sind schwer beschädigt und der Gang eingestürzt. Hier geht es nicht weiter.

X3, Baustein S

Die Mauern sind schwer beschädigt und der Gang eingestürzt. Hier geht es nicht weiter.

X4, Baustein E

Die Kammer wird blockiert durch eine stattliche Anzahl grimmiger Zwergenkrieger und den Trümmern von dutzenden zerstörten Maschinen. Angeführt werden diese Zwerge von Hawkslayer. Er ist jünger als bei eurem letzten Treffen und zeigt keine Zeichen seiner langen Abenteurerkarriere. Er starrt euch an und spricht: „Abenteurer an





diesem Ort? - Der Alte sagte, ich würde Verbündete finden. Ihr könntet es sein. Beweist, dass ihr selbständig denken und keine verkleideten Maschinen seid. Löst dieses Rätsel: Kälter als ich, decke mich mit mir selbst zu und bin beim Baden nur zu einem Siebtel sichtbar?"

Lösung: Eisberg

Sofern die Helden Hawkslayer darauf ansprechen, dass er sie kennt, verneint er dieses und stellt fest, dass er die Helden noch nie gesehen hat.

Nach der Lösung des Rätsels entspannen sich die Gesichtszüge von Hawkslayer: „Ich freue mich dass ihr unsere Reihen verstärkt. Die Maschinen rollen in immer neuen Wellen heran. Lord Ferofist ist beim letzten Angriff schwer verletzt worden. Sucht ihn auf, den er sprach immer wieder davon, dass er Hilfe erwartet.“

X5, Baustein G1

Eine ältere Inschrift an der westlichen Wand lautet: „Zum Golde drängt, am Golde hängt doch alles.“

Johann Wolfgang von Goethe, deutscher Dichter und Finanzminister (1749-1832)

X6, Baustein E

Die privaten Unterkünfte von Fürst Ferofist erstrahlen noch im alten Glanz. Die Helden sehen den Fürsten blutend auf seinem Bett liegend. Seine Rüstung, einmal das Meisterwerk eines Zwergenschmiedes, ist durchlöchert. Vor ihm knien seine drei Söhne, einige seiner Offiziere und lauschen den Worten des Fürsten. Wollen die Helden ebenfalls ihre Ehrerbietung erweisen und den Worten lauschen oder mit Abstand warten?

Wenn die Helden mit Abstand warten wollen, weiter bei **Fürst Ferofist**.



„Meine Söhne, hört meine Schand, die ich antat, dem eigenen Land. Wir selbst genossen, und wie! indes zerfiel das Reich in Anarchie. Für die wenigen Güter dieser Welt. hatten wir Berge an Papiergeld. Spekulation, Dekadenz und Gier, folgten schließlich auch hier. Bald stiegen die Preise fort, für die Güter hier am Ort. Niemand will mehr danach streben, seine Ware für Papier abzugeben. Was kann von Papier zu erwarten sein? Trug! Zauberblendwerk! Hohler Schein. So bin ich endlich doch betrogen! Tarjan hat mich sein Netz gezogen; Das Papier ist nichts wert, keiner es mehr begehrt. Es ist die verführnde Pest, die keinen unbeschadet läßt.“

Der Zwergenfürst schnauft.

„Wenn ihr wollt neue Reiche baun, müßt ihr nach knappen Werten schau. Kauft Unternehmen, Land und Wald, und auch Gold und Silber bald. Wie es unser Volk seit Urzeiten hält, auf dieser und jeder anderen Welt.“

Ferofist hustet.

„Solange Geld gegen Zinsen verliehen, kann die Zeit dem nicht entfliehen. Die vier großen Gemälde werden zeigen, den Lauf der Geschichte im Reigen. Tarjan hat sie dreist gestohlen, wir hörten ihn unbändig laut johlen. Sucht die Bilder der Passionen in den Jahreszeiten, sie werden euch beraten und begleiten. Meine Kinder, zieht nun in die ferne Welt hinaus, ich wünsche euch Glück, Gesundheit und ein reiches Haus.“





Fürst Ferofist

Der alte Zwerg stirbt, aber seine Augen leuchten, als er die Helden sieht.

Er hustet wiederholt:

„Ihr seid gekommen wie prophezeit, und sollt nun beenden meine Arbeit. Zerstört Tarjan´s dunkle Werke, mit eurer mächtigen Stärke. Ihr findet meine Werkstatt dort, sucht Urmech in seinem Hort.“

Seine Augen schließen sich und Ferofist findet Frieden. Die Zwerge transportieren ehrenvoll seinen Körper aus der Kammer um ihn an einem geheimen Ort zu bestatten.

Ein Zwergenkrieger flüstert euch zu: „Der Fürst hat etwas auf die Wand gekritzelt. Es mag etwas bedeuten oder auch nicht.“

Die Helden entdecken an der Wand die Nachricht: „Die Zeit ist das wertvollste Gut“ *

** Zitat aus dem Film „Wall Street: Geld schläft nicht“ von der Figur Gordon Gekko, 2010*

X7, Baustein G2

Eine sehr alte Inschrift an der südlichen Wand lautet:

„Gold ist das Geld der Könige;
Silber ist das Geld der Herren;
Tauschhandel ist das Geld der Bauern;
aber Schuld ist das Geld von Sklaven.“

vgl. Money and Wealth in the New Millennium, von Norm Franz, 2001

X8, Baustein E

In der Werkkammer finden sich ein Ofen, Werkzeuge, Zahnräder und Werkstoffe. Ein Amboß auf einer quadratischen Erhebung bildet das Zentrum. Um ihn sind vier Truhen angeordnet. Auf der Erhebung befinden sich 13 Holz- und 20 Eisengewichte.

Eine Inschrift an der östlichen Wand lautet:

„Lade Truhe 1 mit doppelt so viel Holz wie Eisen.

Truhe 2 erhält die gleiche Menge Holz wie Truhe 1 plus 1 dazu - jedoch doppelt so viel Eisen wie Truhe 3.

Truhe 3 benötigt ein Viertel so viel Holz wie Eisen.

Truhe 4 benötigt halb so viel Eisen wie in den Truhen 2 und 3 zusammen und die Differenz an Holz zwischen Truhe 1 und 3.

Benutze alle Gewichte oder der Zugang bleibt verwehrt.“



Die Lösung lautet:

Kiste 1 enthält 4 Holz und 2 Eisen

Kiste 2 enthält 5 Holz und 8 Eisen

Kiste 3 enthält 1 Holz und 4 Eisen

Kiste 4 enthält 3 Holz und 6 Eisen

Wenn das Rätsel gelöst ist:

Wenn die Kisten richtig beladen sind, sinkt der quadratische Stein unter mechanischen Geräuschen ab. In der Kammer schiebt sich eine Bodenplatte zur Seite und eine Treppe wird sichtbar, welche noch viel tiefer in den Berg führt. Die Helden machen sich an den Abstieg.





Urmech's Heiligtum

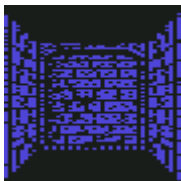
	A	B	C
1	R	X2	R
2	G1	X4	X3
3	X1	G2	R

Startposition A3

X1, Baustein R

Diese Ebene besteht aus einer Vielzahl an Maschinen und Transportbändern. Der Rauch aus den glühenden Öfen erschwert die Sicht und der Lärm mechanisierter Hämmer, die das Metall bearbeiten, erzeugt einen Höllenlärm. Der beißende Geruch von brennender Kohle und Holz liegt in der Luft.

Wenn die Helden versuchen wollen die Maschinen zu stoppen und nach Ansicht des Spielleiters erfolgreich sind, geht ein Zittern durch den Berg und alle Maschinen stehen still.



X2, Baustein E

Eine kleine Armee aus Robotern versperrt den Helden den Weg. Auf die Helden fahren 4 Blechdosen auf Rädern mit eisernen Drachenköpfen zu. Im Hintergrund stehen 2 Stahlcyborgs mit Ritterhelmen, in deren Rücken 4 kleinere Roboter arbeiten, die zahlreiche Bolzenmagazine transportieren. Hinter der Roboterarmee befindet sich ein Aufzug, der bereit steht, um in die Höhe zu fahren.

Es greifen 4 Drachenmaschinen und 2 Stahlcyborgs (Seite 62) an, unterstützt von 4 Bolzentransportern. Zu den Kampfwerten der Stahlcyborgs siehe Seite 62.

Die Bolzentransporter benötigen eine Runde, um einen Stahlcyborg mit einem neuen Magazin zu versorgen.



Drachenmaschine [CS]

Orientierungsstufe: 5

Attribute: Ges 8, Stä 8, Zäh 7, Wah 5, Wil 9, Cha 5

Kampf: Initiative: 15, Angriff: (2x15), Schaden: Streitkolben 15

TS: 100, BW: -, Wunde 10

Verteidigung: KW: 12, MW: 10, SW: 10*

Rüstung: 10, MyR: 3, Niederschlag: 12, EP 3 (mit den mitgeführten Ersatz-/Metallteilen)

Magie: Anzahl der Zauber: 1, Spruchzauberei: 19

Zauber: Feuerodem 19

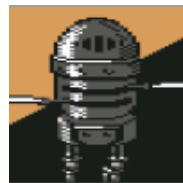
Laufleistung: Bewegung 40/80

Legendenpunkte: 2.800

Ausrüstung: -, Schatz: -

Drachenmaschinen sind mechanische Krieger auf Rädern. Ihre Energie- und Steuerquelle ist unbekannt. Ihre primäre Waffe ist ein Feuerodem, den sie jede Runde gegen ein Ziel einsetzen können. Als sekundäre Waffen sind an beiden Armen Streitkolben angebracht.

* Drachenmaschinen sind gegen Feuer-, Eis- und Giftangriffe immun. Ebenso gegen Verzauberungs-, Bezauberungs- und Lähmungsangriffe.



Bolzentransporter [CS]

Orientierungsstufe: 1

Attribute: Ges 4, Stä 2, Zäh 2, Wah 3, Wil 2, Cha 2

Kampf: Initiative: 5, Angriff: 10, Schaden: 12

TS: 20, BW: -, Wunde 5, NP 8

Verteidigung: KW: 4, MW: 4, SW: 4*

Rüstung: 5, MyR: 0, Niederschlag: 3, EP 1 (mit den mitgeführten Ersatz-/Metallteilen)

Laufleistung: Bewegung 20/40

Legendenpunkte: 104



Ausrüstung: 10 Bolzenmagazine mit jeweils 9 Bolzen, Schatz: -

Bolzentransporter dienen als Nachladeroboter für die Bolzenmagazine der Stahlcyborgs. Ihre Energie- und Steuerquelle ist unbekannt. Ihre einzige Waffe zur Selbstverteidigung ist ein stählerner Stachel.

* Bolzentransporter sind gegen Feuer-, Eis- und Giftangriffe immun. Ebenso gegen Verzauberungs-, Bezauberungs- und Lähmungsangriffe.

Kampftaktik

Während die Drachenmaschinen in den Nahkampf gehen, feuern die Stahlcyborgs jede zweite Runde ihre 9 Bolzen auf die Helden ab.

Den Aufzug können die Helden zerstören. Dieser führt in die 1. Ebene zu Feld E1 (X2), die Geheimtür lässt sich nur von innen öffnen.

X3, Baustein G1

Eine Inschrift an der östlichen Wand lautet: „Mein Vater hat mich hergestellt, aus dem schönsten Schrott der Welt. Statt Wein oder Krug Bier, trinke ich Maschinenschmier.“

vgl. „Ritter Rost“, Titel einer Reihe von Kinderbüchern

X4, Baustein R

Urmech's privates Heiligtum ist eine wunderschöne Welt aus symmetrischen Metallrohren mit silbernen Werkzeugen und Ersatzteilen. Eine Aura unbekannter Magie geht von diesem Ort aus. Ein humanoider Roboter aus Kupfer mit spitzem Helm und sichtbaren Niete am Blechkörper sitzt auf einem Thron aus Metall. Er blickt die Helden an und spricht: „Ist dies, wie es enden muß - mit Gewalt - oder können wir ein Übereinkommen treffen?“

Wenn die Helden Urmech zerstören wollen, sind seine Kampfwerte gleich einer Drachenmaschine. Statt des Feuerodems kann er einen Energiestrahl

abgeben. Nach dem Kampf weiter bei **Urmech's Thron**.



Urmech erklärt: „Ferofist erschuf mich gegen den Willen der Götter. Durch sein Abkommen bekam der Dunkle Zugang zu dieser Unterwelt. Er programmierte die für Ferofist gebauten Roboter um, so dass sie seinen Befehlen gehorchten. Aber was ist mit mir?“

Ich habe nichts Böses getan, sondern andere meiner Art geschaffen, um nicht mehr alleine zu sein. Gebt mir neue Befehle und ich werde sie befolgen.“

Die Helden können sich einen neuen Befehl ausdenken. Es ist zu bedenken, dass er diese für die Ewigkeit ausführt. Möglicherweise kann sich daraus eine Situation für ein späteres Abenteuer ergeben.

„Als Zeichen meines guten Willens gebe ich euch die Ausrüstung von Ferofist, die der Dunkle hier deponiert hat.“

Urmech drückt einen Knopf und ein seitliches Fach öffnet sich an seinem Thron...

Urmech's Thron

Die Helden finden in Urmech's Thron den Helm von Ferofist und den Hammer des Zorns. Der Hammer ist mit einem rötlich leuchtenden Zauber geschützt. Er kann zwar transportiert, aber nicht benutzt werden.

Der Helm von Ferofist findet sich unter **Besondere Ausrüstung**.





Rückkehr nach Skara Brae

Nachdem sich die Helden mit dem Zauberspruch zurück zur Zwergenmine teleportiert haben und in Skara Brae den alten Mann besuchen, verengen sich seine Augen als ihr ihm von Ferofist's Ende berichtet. Er murmelt: „Eine Allianz mit Tarjan? Er hat die Torheit seines Handelns spät erkannt.“

Der alte Mann macht eine kurze Pause, während er Zeichen einer völligen Erschöpfung zeigt und den Hammer des Zorns auf den Tisch legt. Danach spricht er mit leiser Stimme: „Euer Weg führt euch nach Tenebrosia. Bedenkt, in einem Land wo die Nacht der Tag ist und der Tag die Nacht, ist nichts wie ihr es gewohnt seid. Es ist ein Paradox - traut niemanden außer euch selbst. Sprecht mit dem König und holt euch danach Mantel und Helm des Gnomen Scedu, dem Dieb. Nehmt den Zauberspruch TENE und sprecht ihn auf dem Schattenfels aus, bei uns genannt Shadow Rock.“



Die Helden können sich direkt auf den Weg zum Schattenfels (*Shadow Rock*) machen oder zum Refugee Camp zurückziehen bzw. die Scrapwood Taverne, die Kapelle oder Tangramayne besuchen (Seite 13).

Wenn die Helden zum Schattenfels aufbrechen und auf ihm den Zauber TENE von der Schriftrolle ablesen, werden sie zum Ort Tenebrosia teleportiert.





Tenebrosia

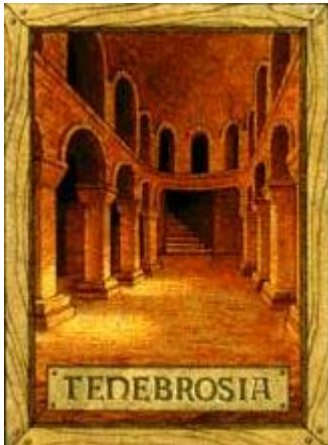


Barnafoss, Island





Tenebrosia



Als Zeichen des Teleports kann an dieser Stelle eine bunte, leicht wirre Melodie eingespielt werden.

Auf einem Hügel stehend schauen die Helden auf eine unendliche grüne Weite, durchbrochen von einem feinen Netz aus Flüssen, die in kleinen Wasserfällen münden und sich in einen breiten Fluß ergießen. Das Rauschen des Wassers legt sich über die Geräusche des Windes, der weiße Wolken vorbeiziehen läßt. Das Wasser ist so klar, dass es in der Sonne türkis-farben leuchtet. Hügel folgt Hügel, bis das Auge sie nicht mehr voneinander trennen kann. Die niedrigen Bäume stehen eng beieinander und ducken sich vor dem kühlen Wind. Der Boden ist mit Lavagestein und Gräsern überzogen, darauf Büsche, die sich in grellem Grün absetzen. Die Sonne verläßt ihren höchsten Punkt und wandert entgegen dem Uhrzeiger am Horizont entlang. Auch die Ströme der Magie fühlen sich hier anders an.

Auf halber Höhe des nächsten Hügels steht eine befestigte Stadt. Auf dem Weg dorthin sind in der Nähe einer Teergrube einige Schatten im Wald zu bemerken, die unbestimmt hin und her huschen.

Wenn die Helden den Schatten nachgehen wollen, findet eine **Zufallsbegegnung** (Seite 73) statt.

Für jeden Tag oder für jede Reise auf Tenebrosia von einem Ort zum anderen kann eine **Zufallsbegegnung** (Seite 73) ausgewürfelt werden.



Zauberereignisse

Wenn ein Held oder Monster einen Zauberspruch aufsagt oder Fähigkeiten eines magischen Gegenstandes aktiviert, tritt nachfolgender, mit einem 1W100 auszuwürfelnder Effekt auf:

- 01-05 Der Zauber gelingt. Alle Anwesenden hören eine Runde lang einen plötzlichen Applaus und ein Engelchor singt: „Halleluja“
- 06-09 Der Zauber gelingt. Zusätzlich ruft der Zauberer in einem Bereich von 1-6 Schritten um sich herum einen Schwarm Schmetterlinge hervor, die ihn umflattern.
- 10-12 Der Zauber schlägt fehl. Für eine Runde ertönt ein tiefes, lautes, andauerndes Lachen um den Ort, an dem der Zauberspruch gewirkt wurde.
- 13-15 Der Zauber gelingt, aber dem Zauberer fallen auf der Stelle alle Haare aus. Sie wachsen normal nach.
- 16-18 Der Zauber schlägt fehl, der Zauberer verliert für 1W6 Runden das Bewusstsein und alle eingprägten Zauber für den Tag.
- 19-21 Der Zauber gelingt, aber der linke Arm des Zauberers wird zu einem Ast. Nach 1W6 Tagen wird der Arm langsam wieder normal.
- 22-24 Der Zauber gelingt, aber es gibt ein Erdbeben leichter Stärke für 1W6 Runden.
- 25-27 Der Zauber gelingt, aber böartige Affen, Eichhörnchen oder andere Baumbewohner verfolgen den Zauberer eine Stunde und bewerfen ihn und alle in seiner Nähe mit Kot, Nüssen und Tannenzapfen.
- 28-30 Der Zauber gelingt. Allerdings wird im Umkreis von einer Meile alle Milch sauer, Bier schal und Wein zu Essig.
- 31-33 Der Zauber gelingt und es regnet 2W6x100 Kupfermünzen vom Himmel.
- 34-36 Der Zauber mißlingt. Es kommt zu einem Regen aus glühend heißer Asche. Dieser verursacht Schaden in Höhe einer Stufe des Zauberers +5 auf alle umherstehenden im Radius von 100 Schritten.
- 37-39 Der Zauber gelingt, aber der Zauberer altert sofort um 1W4 Jahre.
- 40-42 Der Zauber gelingt, aber ein Gegenstand (Möbel, Kleidungsstück...) wird belebt und greift den nächststehenden Spielercharakter an (Kampfwerte wie Verwirrter Gnom, Seite 20).
- 43-45 Eine sich drehende, schwebende Sanduhr erscheint und eine bürokratische Stimme ruft: „Dieser Zauberspruch ist nicht lizenziert. Wollen Sie ihn wirklich ausführen?“ Die Sanduhr kann nicht bewegt werden und bleibt 1 Stunde an



- diesem Ort, bis der Spieler laut und deutlich JA, OK oder ABBRECHEN, NEIN ruft. Erst bei Zusage wird der Zauber auf normale Weise ausgeführt, was allerdings zusätzliche 1W4 Runden andauert mit dem Hinweis „Der Zauber wird bearbeitet!“
- 46-48 Der Zauber mißlingt. Zauberer und Ziel tauschen (falls möglich) die Plätze. Ist der Zauberer selbst das Ziel des Spruchs, passiert nichts.
- 49-51 Der Zauber gelingt. Allerdings erleidet der Zauberer von nun an für 1W6 Tage doppelten Schaden durch Waffen aus Eisen und der direkte Kontakt mit Eisen verursacht Schmerzen.
- 52-54 Der Zauber gelingt, aber in 1W4x20 Schritten Entfernung zum Zauberer entsteht ein multidimensionaler Riss, durch den eine fremdartige und böswillige Kreatur (mit 1W6 bestimmen) eindringt und den Zauberer angreift:
1. ein Entkräfter (Seite 24)
 2. eine Arborische Harpyie (Seite 29)
 3. ein schwarzer Höllenhund (Seite 33)
 4. ein Eissturmdämon (Seite 39)
 5. ein roter Arachno (Seite 51)
 6. eine Drachenmaschine (Seite 67)
- 55-57 Der Zauber gelingt. Allerdings wird der Schatten des Zauberers zu einem separaten untoten Monster (Kampfwerte wie Verwirrter Gnom, Seite 20). Wird es vertrieben oder getötet, hat der Zauberer bis zum nächsten selbst erlebten Sonnenaufgang keinen eigenen Schatten mehr.
- 58-60 Der Zauber mißlingt. Alle Toten oder Begrabenen (2W12) im Umkreis von 100 Schritten um den Zauberer erheben sich als feindselige Untote (siehe Kadavermänner, Seite 22).
- 61-63 Der Zauber gelingt. Aber es entstehen plötzlich sprudelnde Quellen für 3W6 Runden aus Boden, Wänden und Decke, die den Bereich schnell mit Wasser füllen und den Zauberer, seine Gefährten und Monster an einem geschlossenen Ort ersäufen können.
- 64-66 Der Zauber gelingt. Aber alle magischen Tränke im Umkreis von 2 Schritten verwandeln sich dauerhaft in ihr mutmaßliches Gegenteil (Heiltränke verursachen nun Wunden, Hast-Tränke verlangsamen usw.)
- 67-69 Der Zauber gelingt. Auf der Haut des Zauberers erscheinen für 1W6 Tage seltsame Schriftzeichen einer alten und toten Sprache.
- 70-72 Der Zauber gelingt, aber jede Art von Papier und anderen leicht brennbaren Stoffen im Umkreis von 2 Schritten um den Zauberer fangen an zu brennen.
- 73-75 Der Zauber schlägt fehl. Alle Anwesenden hören eine Fanfare oder das Geräusch einer einzelnen Klaviertaste und eine engelsgleiche Stimme: „Der Schwere Ausnahmefehler Nr. 666 ist eingetreten. Bitte versuchen Sie es später noch einmal.“
- 76-78 Der Zauber gelingt. Die Augen des Zauberers leuchten für 1W4 Tage im Dunkeln. Er besitzt solange die Nachtsicht der Elfen.
- 79-81 Der Zauber mißlingt. Stattdessen verschwindet der Zauberer mit einem lauten „Plopp“ und taucht 2W6 Runden später am selben Ort wieder auf; er ist in der Zeit vorwärts gereist.
- 82-84 Der Zauber gelingt. Allerdings werden alle normalen Tiere (Pferde, Hunde, Hühner ...) für die nächsten 1W6 Tage in der Gegenwart des Zauberers nervös und aggressiv.
- 85-87 Der Zauber gelingt, aber die Füße des Zaubernden sind für 2W6 Runden am Boden festgewachsen.
- 88-90 Der Zauber gelingt, aber ein eisiger Windstoß fegt durch den Bereich. Alle Wesen von 20 Schritten um den Zauberer herum müssen einen Geschicklichkeitswurf mit mindestens 5 bestehen, um nicht umgeworfen zu werden. Alle Flüssigkeiten im Wirkungsbereich gefrieren und können nicht verwendet werden, bis sie wieder auftauen.
- 91-94 Der Zauber schlägt fehl. Stattdessen fährt ein Blitzschlag vom Himmel (oder der Decke) auf den Zauberer hernieder (Schadensstufe wie Kreis des Zauberers x2).
- 95-00 Der Zauber schlägt fehl. Es werden zwei Ereignisse von dieser Tabelle ausgewürfelt.





Zufallsbegegnungen

Die Zufallsbegegnungen sind aggressiver Natur. Die Tiere und Monster sind hungrig oder böse.

- 2-7 keine Begegnung
- 8-9 1W2+2 Schattendracenbasilisk
- 10-11 1W2+2 Schattenriesen
- 12 1W2+1 Böse Baumhirten

Während des Tages befinden sich alle Kreaturen in einem halb-schattenartigen Zustand und erhalten einen Bonus von 4 Punkten auf ihre Körperliche Widerstandskraft. In der Nacht entfällt dieser.



Schattendracenbasilisk [CS]

Orientierungsstufe: 6

Attribute: Ges 10, Stä 11, Zäh 11, Wah 10, Wil 11, Cha 10

Kampf: Initiative: 12, Angriff: 14, Schaden: 15

TS: 84, BW: 72, Wunde 16

Verteidigung: KW: 13 (Nachts: 9), MW: 13, SW: 13, Rüstung: 10, MyR: 4, Niederschlag: 16, EP 4

Zauber: (1)

Spruchzauberei: 17

Effekt: Blick 24

Laufleistung: Bewegung 20/40

Legendenpunkte: 1.800, Schatz: -

In einigen Rollenspielregeln besitzen Basilisken einen versteinernenden Blick, in Earthdawn fügt der Blick nur Schaden zu. Den Blick kann der Basilisk nur einsetzen, wenn er einen Helden sehen kann, also nicht in völliger Dunkelheit.



Schattenriese [CS]

Orientierungsstufe: 7

Attribute: Ges 14, Stä 26, Zäh 18, Wah 14, Wil 13, Cha 14

Kampf: Initiative: 12, Angriff: 19, Schaden: 28

TS: 96, BW: 82, Wunde 16

Kräfte: Infrarotsicht

Verteidigung: KW: 16 (Nachts: 12), MW: 13, SW: 13,

Rüstung: 11, MyR: 7, Niederschlag: 28, EP 5

Laufleistung: Bewegung 30/60

Legendenpunkte: 30.000, Ausrüstung: -, Schatz: -

Die 5 Schritte großen Riesen des Landes Tenebrosia hausen im Dunklen Wald und dem Schattengebirge. Sie sind nicht besonders intelligent und benutzen ausgewachsene Bäume als Knüppel.



Böser Baumhirte [CS]

Orientierungsstufe: 7

Attribute: Ges 8, Stä 12, Zäh 12, Wah 9, Will 10, Cha 8

Kampf: Initiative: 6, Angriff: 2x18, Schaden: 19

TS: 80, BW: 68, Wunde 15

Magie: Anzahl der Zauber: (1)

Spruchzauberei: 14 (alle Zauber des Magier, 1. bis 4. Kreis)

Kräfte: Zwei Bäume beleben *

Verteidigung: KW: 14 (Nachts: 10), MW: 12, SW: 12,

Rüstung: 8, MyR: 4, Niederschlag: 15, EP 4

Laufleistung: Bewegung 20/40

Legendenpunkte: 6.000, Ausrüstung: -, Schatz: -

Böse Baumhirten sind bis zu 18 Ellen große intelligente Lebewesen und besitzen eine Lebenserwartung von über 500 Jahren. Ihr Äußeres ist von Bäumen nicht zu unterscheiden. Ihre Haut ist eine dicke braune Borke. Er hat zwei Hauptäste, die als Arme fungieren und geht auf Beinen, die in wurzelähnlichen Füßen enden. Böse Baumhirten wurden von dunkler Magie infiziert und aus der Gemeinschaft ausgestoßen. Sie bekämpfen fanatisch alles Fremde im Wald.
* Im Kampf kann ein Baumhirte bis zu zwei normale Bäume in der Nähe beleben, die mit den Werten des Baumhirten kämpfen.





Die Stadt Black Scar

Die bereits angegriffenen Mauern der Stadt sind aus schwarzem Stein. Alle Gebäude weisen Spuren von Schäden auf. Die Torwache begrüßt euch mit der Anmerkung, dass es mutig sei, während des Sonnenscheins in der Wildnis herumzuspazieren, wenn die Monster und Riesen aktiv sind. Obwohl der Stand der Sonne den späten Nachmittag anzeigt, erwacht die Stadt gerade erst zum Leben. Die Leute beginnen nun ihr Tagewerk. Vor dem Schloss werden die Wachen abgelöst. Die Helden können dieses oder die Tempel, Tavernen und Läden besuchen (*Seite 14 bis 16*).



Begeben sich die Helden zum Schloss, sollten sie einen guten Grund benennen um eine Audienz beim König zu erhalten. Gute Gründe sind die Situation in Skara Brae, die Taten von Tarjan und die Suche nach Scedu, dem Dieb Tarjan's. Wollen sie mit Gewalt eindringen, haben sie es 50 Soldaten (Werte wie Verwirrter Gnom, Seite 20) und 5 Offizieren (Werte wie Brillhasti ap Tarj, Seite 25) zu tun.

Die Helden werden von einem Offizier und seiner Truppe zum Schloß geleitet. Der Weg führt durch hohe Hallen mit Säulen und Rundbögen vorbei an den Abbildern früherer Könige. Kurz vor dem Thronsaal bittet der Offizier die Helden auf dem Flur zu warten, während er mit den königlichen Wachen spricht.

Im Nebenzimmer spricht der Leibarzt des Königs mit dem Hofmarschall, dem Butler und dem Koch. Die Helden können das Gespräch verfolgen oder überhören.

Wenn die Helden das Gespräch nicht hören wollen, weiter bei **Audienz bei König Wiglaf**. Andernfalls hören sie den nachfolgenden Rat des Leibarztes:

„Der König hat zu viel gearbeitet. Der Zirkus aus Arbeit und Streß ist der größte Mörder für Körper, Geist und Seele. Er braucht Ruhe und viel Schlaf. Solange er noch kränkelt, gebt ihm viel gesüßten Tee, Breie mit zerkleinertem Hühnerfleisch und seine Lieblingsfrüchte. Und er soll sich warm halten. Vor allen Dingen sollten keine fremden Stoffe kurzzeitig oder dauerhaft in den Körper gelangen. Verscheucht alle Quacksalber, die mit ihren Mixturen den Körper vergiften und neue Krankheiten verursachen.

Sobald er gesundet, müßt ihr darauf achten, dass er sich ausreichend bewegt - also täglich mindestens eine halbe Stunde im Park bei Sonnenlicht spazieren geht und ein- bis zweimal in der Woche einer leichten Sportart nachgeht, sich Mußzeiten gönnt, in einem guten Buch liest, abends bei Kerzenlicht bei einem bescheidenen Essen mit einem Glas Tee oder Bier abschaltet und weit vor Mitternacht zu Bett geht, um mindestens 7 Stunden in einem abgedunkelten Raum zu schlafen. Ein vernünftiges Maß bei allem ist der Schlüssel zu leiblicher und seelischer Gesundheit.“

An den Koch gewandt: „Aber vor allem muß seine Ernährung umgestellt werden. Reicht dem König neben Dinkel-, Vollkornbrot oder Kartoffeln auch gebratenes oder gekochtes Lamm-, Wildschwein- oder Hühnerfleisch, Eier, Fisch und Käse. Die Speisen sollten warm sein. Die Mahlzeiten werden mit Butter, Butterschmalz, Sonnenblumen- oder Kürbiskernöl, Speck, Zwiebeln, Knoblauch oder Sellerie verfeinert.

Dazu serviert Gemüse wie Karotten, Rüben, Rote Beete und Gartensalate wie Eichblatt-, Eis- und Kopfsalat. Verfeinert wird das Mahl mit Kräutern aus dem Garten wie Fenchel, Zimt, Ingwer und wilden Thymian. Als Dessert eignen sich alle heimischen Früchte, besonders Äpfel, Kirschen, Brombeeren, Himbeeren und Mispeln. Bekömmlicher sind Salate gekocht oder blanchiert, das Obst ebenfalls blanchiert oder als Kompott zubereitet. Zum Essen kredenzt klares Wasser, Milch, Tee oder Bier.





Weißbrot, Tabak und zu viel Alkohol sind zu meiden. Ein Glas Rotwein pro Tag und ein bis zwei Stückchen dunkle Schokolade kann er sich aber gönnen.

Schon Hippokrates sagte: Lass die Nahrung deine Medizin sein, und Medizin deine Nahrung." *

* vgl. Hildegard von Bingen, heilkundige Benediktinerin und Mystikerin (1098-1179), Hippokrates von Kos, Berühmtester Arzt des Altertums (460-370 v. Chr.) und die Regula Benedicti, Kapitel 39 - 41

Audienz bei König Wiglaf

Der Offizier meldet sich zurück mit der Nachricht, dass ihr nun erwartet werdet. Der alte König sitzt auf seinem Thron und empfängt euch:

„Hört! Denkwürd'ger Taten wurden mir berichtet,
als tapfere Helden in Tenebrosia gesichtet.
Wo Könige kühn ihre Kraft beweisen,
sich oft grimmige Feinde zeigen.
Viele mutige Krieger wurden vom Metsitz verjagt,
das Land wird von Tarjan´s Schergen Sceadu geplagt.
Dies zum Trost, wir haben´s lange erduldet,
Kummer quälte uns stets, das Böse uns viel schuldet.
Doch Helden steh'n bereit ins uns´rer arger Not,
sich zu wehren gegen Unheil und Despot.
Seid tapfer und wachsam vor´m Feinde,
die nächtliche Plage hat viele Zweige.
Nicht fehlen soll es euch an Lohn,
erlöst's ihr uns vom Unhold Hohn.“ *

* vgl. Beowulf-Saga



Wenn die Helden die Aufgabe annehmen, gibt ihnen der Offizier den Tipp, sich in der örtlichen Halle der Barden umzuhören.



Die Halle der Barden



In einer alten Scheune finden sich die Barden zusammen und stellen ihre Kompositionen vor. Angekündigt sind Lieder mit den Titeln: Sturm der Götter, Verbannung des Bösen und ein Zaubersong namens Lucklaran. Die Barden tragen ihre Lieder vor:

Sturm der Götter

Im Land ohne Zeit,
der falsche Gott weilt.
Verübt seine Verbrechen,
einer kann sich rächen.
Ein Dieb wird kommen,
die Zeit wird genommen.
Ein geheimer Gang uns bekannt,
den dir keiner benannt.
Eine Tür im dunklen Wald,
der Dieb sie findet bald.
Wer den Schlüssel sich zu eigen,
wird den Schattencanyon besteigen.
Damit zum Nirgendwo reise,
trete durch den Eingang leise.
Sowie die Uhr verklingt,
die Harfe bald singt.
Die Götter werden dich strafen,
und Feuer und Eis zur Hand haben.
Du bist der ungeduldete Dritte,
in ihrer werten Mitte.

Verbannung des Bösen

Wagender Gott, verzagender Gott,
du kannst den Himmel nicht verstehen,
Mieser Gott, fieser Gott.
wo sind deine Tränen,
Grober Gott, roher Gott,
warum mußt du strafen?
Stehlender Gott, elender Gott,
eine Zukunft wirst du nicht haben.
Grollender Gott, zollender Gott,
deine Zeit ist die Nacht.
zwängender Gott, hängender Gott,
dein Ende wird belacht!



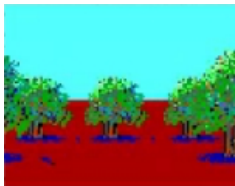
Der dritte Barde trägt ein Zauberlied vor das jegliche Magie schwächt. Er bietet an es zu unterrichten. Das magische **Zauberlied Lucklaran** (siehe Anlage) kann ein Troubadour lernen. Die Melodie kostet 1000 Silberstücke.

Die Helden sind nun aufgefordert den Hinweisen nachzugehen.

Wenn die Helden die Stadtbewohner nach den Orten befragen, werden sie die Auskunft erhalten, dass der Dunkle Wald im Süden liegt, der Schattencanyon im Norden und ein Platz namens Nirgendwo auf dem westlichen Hügel zu finden ist.

Lösung: Die Schattentür findet sich im **Dunklen Wald (Seite 76)**, der Schattenschlüssel im **Schattencanyon (Seite 77)**. Beides zusammen muß am Ort **Nirgendwo (Seite 78)** benutzt werden.

Dunkler Wald



Der dunkle Wald ist dicht bewachsen. Niedrige Bäume mit üppigen Kronen lassen wenig Licht hindurch. Dornenbewachsene Büsche und Ranken sorgen dafür, dass größere Wesen sich hier selten aufhalten. Nach einer Weile treffen die Helden auf einen Dornenbusch mit schwarzen Rosen, der eine 2x4 Schritt große Fläche bedeckt. Als sie diesen näher untersuchen, bemerken sie einige abscheuliche Kreaturen: Fliegende Kugeln mit einem Durchmesser von einer Elle, mit einem großen Auge in der Mitte und unzähligen roten Tentakeln an der Unterseite. Ihr Anblick verursacht körperliche Schmerzen und sie fliegen direkt auf die Helden zu.

Die Bewegung im Wald ist für alle Wesen, die sich mit Beinen durch das Gestrüpp bewegen müssen, halbiert.

Es greifen fünf Böse Augen auf eine Entfernung von 100 Schritten an. Diese



Wesen versuchen eine gewisse Distanz einzuhalten und setzen neben Zaubersprüchen auch ihren Blick ein.



Böses Auge [CS]
Orientierungsstufe: 5
 Attribute: Ges 14, Stä 9, Zäh 11, Wah 13, Wil 13, Cha 11
 Kampf: Initiative: 15, Angriff: (1x12), Schaden: Tentakel 12
 TS: 55, BW: 48, Wunde 8
 Verteidigung: KW: 13 (Nachts: 9), MW: 15, SW: 14, Rüstung: 6, MyR: 9, Niederschlag 10, EP 5
 Magie: Anzahl der Zauber: 1*
 Spruchzauberei: 23
 Zauber: Magier Kreis 1-6 oder Blick **
 Laufleistung: Bewegung 40/80 (Flug)
 Legendenpunkte: 2.120
 Schatz: -

* Das Böse Auge kann seinen Blick oder einen Zauber einsetzen. Die Kreatur benutzt Blutmagie und benutzt öfters die Zauber Vernichtender Wille [ED:M1], Astralschild [ED:M2], Ranken [ED:M2] und Gegenzauber [ED:M5].
 Wenn die bösen Augen zaubern, lösen sie natürlich auch die Zauberereignisse aus (Seite 71-72).
 ** Der Blick fügt Schaden der Stufe 12 zu. Der Blick hat eine Reichweite von 100 Schritten.

Nach erfolgreichem Kampf:

Unter dem Dornenbusch entdecken die Helden eine schattenhafte Tür. Sie besitzt kaum eine reale greifbare Form und rinnt wie Schlamm durch die Hände.

Die Helden müssen eine Lösung finden um die Tür zu transportieren. Helfen kann ein magischer Gegenstand wie ein Schild oder ein Zauber wie „Träger“ [ED:E3].



Schattencanyon



Der Schattencanyon - eine Schlucht mit getrepten Hängen und horizontal lagernden schwarzen und roten Gesteinsschichten - erstreckt sich in die Ferne. Seine Ausmaße scheinen unendlich zu sein. Nachdem die Helden hinabgestiegen sind und den Canyon erkunden, heult ein schnatterndes Echo von den Sandsteinmauern wieder. Diese Schreie stammen nicht von einer menschlichen Stimme. Die Helden zittern unfreiwillig. Kurze Zeit später schleichen schwarze Schatten umher. Die Helden sind von dunklen Gestalten umstellt. Vier Schatten-Vampire dürsten nach ihrem Blut.

Jeweils 2 Schatten-Vampire haben sich vor und hinter den Helden platziert.



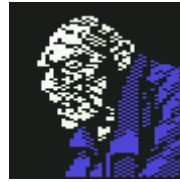
Antelope Canyon, Arizona

Nach erfolgreichem Kampf:

Unweit von der Kampfstelle wachsen schwarze Rosen aus einer Felsspalte. In der Felsspalte liegt etwas: ein schattenhafter Schlüssel. Als die Helden den Schlüssel greifen, sinkt er durch die Hand wie Sand durch ein Sieb.

Die Helden müssen eine Lösung finden um den Schlüssel zu transportieren. Zum Beispiel kann ein magischer Gegenstand wie die Spitze eines Dolches oder

Schwertes den Schlüssel tragen oder durch einen Zauber wie „Träger“ [ED:E3].



Schatten-Vampir [CS]

Orientierungsstufe: 5

Attribute: Ges 10, Stä 11, Zäh 9, Wah 10, Wil 11, Cha 9

Kampf: Initiative: 12, Angriff: 2x17,

Schaden: Krallen 17*

TS: 90, BW: 81, Wunde 18

Fähigkeit: Schwäche 12*

Verteidigung: KW: 17 (Nachts: 13), MW: 13, SW: 12,

Rüstung: 10, MyR: 6, Niederschlag: 17, EP 3

Laufleistung: 45/90, Flug 90

Legendenpunkte: 3.300

Ausrüstung: -

Schatz: 1W6 Edelsteine zu je 20

Goldmünzen

Ein Vampir ist im Volksglauben und der Mythologie eine blutsaugende Nachtgestalt, und zwar meist ein wiederbelebter menschlicher Leichnam, der von menschlichen oder tierischen Blut lebt und übernatürliche Kräfte besitzt. Demnach sind Vampire untote Geschöpfe in Menschengestalt, die in ihren Grabstätten hausen und tagsüber in ihrem Sarg schlafen und durch dämonische Kräfte erschaffen wurden. Schlaf- und Bezauberungssprüche zeigen bei Vampiren keine Wirkung. Sie nehmen von normalen Waffen keinen Schaden. Nur magische, silberne oder gesegnete Waffen können sie verletzen.

* Verursacht der Vampir eine Wunde, heult er auf und leckt sich die Zähne. Ist ein Wurf der Stufe 12 höher als die soziale Widerstandskraft des Opfers, hat dieses Angst und erhält einen Malus von 6 auf alle seine Würfe bis zum Ende des Kampfes.





Nirgendwo



Der Weg auf die Hügelspitze im Westen zieht sich. Oben angekommen pfeift ein kalter Wind. Ein schwarzer Stein liegt dort mit der Inschrift „Nirgendwo“.

Die Helden müssen die Schattentür in der Nähe des Steins aufstellen oder hinlegen, mit dem Schattenschlüssel öffnen und passieren.

Sceadu's Dimension

In Sceadu's Dimension sind die Regeln für Truhen und Fallen anzuwenden. Dass zu verschiedenen Zeiten auf demselben Feld verschiedene Truhen und Fallen stehen können ist durchaus beabsichtigt.

Die Helden sind von einer umfassenden Dunkelheit umgeben. Die Helden müssen eine Fackel oder Laterne entzünden um sehen zu können. Diese Lichtquelle erleuchtet nur schwach die nähere Umgebung. Nach mehreren Versuchen mit anderen Mittel stellt die Gruppe fest, dass hier mittels Magie die Reichweite von Licht begrenzt ist. Jegliches Licht reicht nur für das Feld auf dem die Heldengruppe steht. Trennt sich die Gruppe, ist schon das Licht des oder der anderen auf dem übernächsten Feld nicht mehr sichtbar.

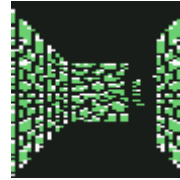
Bei diesem Dungeon bleiben nicht alle erkundeten Bausteine liegen, sondern nur der Baustein auf dem die Helden stehen und der von dem sie kamen. Alle anderen werden entfernt. Dies soll die magische Dunkelheit symbolisieren.

Als optisches Hilfsmittel kann das Zimmer abgedunkelt und eine Kerze angezündet werden, solange sich die Helden in Sceadu's Dimension befinden.

Es gibt in der 1. Ebene wandernde Monster. Die Helden treffen auf eine



Gruppe von 1W2+2 Schattendrachen-basilisken (Seite 73), wenn für die Ermittlung von Truhen oder Fallen auf einem Baustein auf 2W6 eine 2 oder 3 gewürfelt wird.



Sceadu's Dimension, 1. Ebene

	A	B	C	D	E
1	E		X1	G1	E
2	T2	R	T1	R	
3	E	T2	R		X5
4	G1	X2		X4	G1
5	E	G2	X3	T1	E

Startposition C1

X1, Baustein E

Die Helden haben festen Boden unter den Füßen. Es ist dunkel und warm hier. In diesem Raum wie auch in den anderen Räumen auf dieser Ebene sehen die Helden sonderliche Dinge wie ein Miniaturaugenmonster aus dem Dunklen Wald in einem Glas, eine Statue mit lebenden Augen, Gemälde die selbstständig ihren Farben und Bilder wechseln sowie unbekannte Gegenstände. Eine gesunde Furcht vor dem Unbekannten mischt sich mit der Angst vor Überraschungen.

X2, Baustein R

Der Raum ist erfüllt von Stimmen aus der Stadt Black Scar. Man hört das Feilschen auf dem Markt, Gespräche aus der Taverne und die Stimmen von Kindern beim Spielen.



X3, Baustein E

Die Helden fühlen sich von unfreundlichen Augen beobachtet.

Eine Inschrift an der südlichen Wand lautet: „Nur weil du verrückt bist, heißt das nicht, dass du keine Feinde hast.“

X4, Baustein Ub

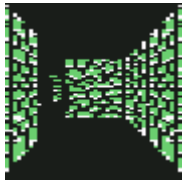
Alte Treppenstufen aus Stein führen eine Ebene hinab.

X5, Baustein E

An der nördlichen Wand dieses Raumes ist ein Hebel angebracht.

Wird an dem Hebel gezogen, erfüllen mechanische Geräusche die Ebene.

Der Hebel stellt die Einstellung auf #1 für das Feld A5 (X7) auf der 2. Ebene.



Sceadu´s Dimension, 2. Ebene

Auf Seite 78 für die Regeln zu Sceadu´s Dimension wird verwiesen.

Es gibt in der 2. Ebene wandernde Monster. Die Helden treffen auf eine Gruppe von 1W2+2 Schatten-Vampire (Seite 77), wenn für die Ermittlung von Truhen oder Fallen auf einem Baustein auf 2W6 eine 2 oder 3 gewürfelt wird.

	A	B	C	D	E
1	X5		X8		X3
2	T2	R		R	T4
3	E	T4	X4		X2
4	X6	R	T1	X1	T4
5	X7		X9		Uf

Startposition E5



X1, Baustein R

Auf dem Basaltboden dieser Kammer ist eine vergoldete Inschrift. Die Frage lautet: „Wenn Nirgendwo ein Kreis ist, dann ist die Mitte am Ende, oder nicht?“

X2, Baustein E

Eine Inschrift an der östlichen Wand lautet:

„Es ist nicht tot
was ewig liegt,
bis dass der Tod
die Zeit besiegt.“

Cthulhu Stormreaver

X3, Baustein E

Der Raum hat keine weiteren Ausgänge. Plötzlich hallt ein lautes Lachen auf: „Ach, ist dies nicht das Ende, das ihr sucht?“

X4, Baustein R

Die Kammer hat zwar keine weiteren Gänge, dafür erfüllt aber ein schallendes Gelächter den Raum: „Euer Preis lauert am anderen Ende!“

X5, Baustein E

Teilen sie dem sensibelsten Helden (Attribut Wahrnehmung) mit, dass er/sie sich eben für einen Augenblick etwas schwindelig fühlte.

Bei diesem Feld handelt es sich um ein Teleportationsfeld. Die Helden werden in die 1. Ebene auf Feld A1 teleportiert. Die Bausteine und die Figur als Symbol für die Heldengruppe werden dabei nicht angetastet.



X6, Baustein G1

In der Mitte des Ganges findet sich ein Hebel an der westlichen Wand.

Der Hebel lässt sich nach unten ziehen und bewegt sich danach automatisch wieder nach oben. Wird an dem Hebel gezogen, erfüllen mechanische Geräusche die Ebene.

Der Hebel steuert das Teleporterfeld in der Kammer auf Feld A5 (X7). Es gibt insgesamt 3 Einstellungen (#1 bis #3). Bei jedem Zug am Hebel wird die Einstellung um 1 erhöht. Ist die Variante bei #3 und es wird nochmals am Hebel gezogen, geht es zurück auf Einstellung #1.

Wenn die Helden erstmalig eintreten, ist die Einstellung bei #1.

X7, Baustein E

Eine Kammer mit einer Vielzahl von Runen und magischen Symbolen auf dem Boden.

Der ganze Boden der Kammer ist ein Teleporterfeld. Sobald ein Wesen den Boden berührt, wird es teleportiert. Teilen sie dem Wesen/Helden (Attribut Wahrnehmung) mit, dass er/sie sich eben für einen Augenblick etwas schwindelig fühlte. Die aktuelle Einstellung bestimmt das Teleportationsziel:

Einstellung = #1

Das Ziel landet in der 1. Ebene auf Feld A5.

Einstellung = #2

Das Ziel landet auf Feld C1 (X8)

Einstellung = #3

Das Ziel landet auf Feld C5 (X9). Weiterlesen bei **Sceadu's Thronhalle**.

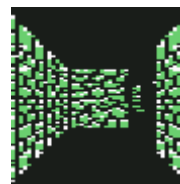
X8, Baustein R

Der Raum ist erfüllt von rabenschwarzer Dunkelheit und rundherum mit Steinwänden geschlossen. Ein Skelett mit zerfallener Ausrüstung liegt in einer Ecke:

Die Helden sind in einer Zelle ohne Ausgang gefangen und müssen eine Möglichkeit finden, um hinaus zu gelangen. Jede Idee ist großzügig zu bewerten.

Notfalls müssen sie graben um zu versuchen, einen Nachbarraum auf der 2. Ebene zu erreichen, was Tage dauern kann. Proviant und Wasser sind hoffentlich ausreichend vorhanden...

Die Kristallkugel von Lanatir kann genutzt werden um die Nachbarräume auf den Feldern B2 und D2 zu entdecken.



Sceadu's Thronhalle X9, Baustein E

Auf einem hohen Thron sitzt eine mächtige Figur, es ist Sceadu, der Dieb in Tarjan's Diensten. Ihr spürt, dass er leichter zu bemerken ist, wenn er nicht direkt angesehen wird. Sceadu lächelt etwas unruhig: „Ich weiß, warum ihr gekommen seid, aber ich kann sie nicht aufgeben.“

Er gibt den beiden neben dem Thron liegenden Wesen ein Handzeichen und zieht sein Schwert zum Angriff. Die beiden Kreaturen erheben sich. Es sind schlanke, geflügelte Dämonen mit Hufen und roten, leuchtenden Augen.

Info: An der nördlichen Wand des Raumes ist ein Hebel und davor ein Runenkreis. Von den drei Symbolen neben dem Hebel leuchtet immer eine auf um die aktuelle Einstellung für den Teleporter anzuzeigen.





Scedu (Dieb / Illusionist)

Orientierungsstufe: 8

Attribute: Ges 10, Stä 8, Zäh 7, Wah 6, Wil 9, Cha 6

Kampf: Initiative: 20*, Angriff: 2x20, Schaden: 20

TS: 112*, BW: 94*, Wunde 12**

Verteidigung: KW: 25*, MW: 14***, SW: 14***, Rüstung: 16, MyR: 2, EP 3, Karma 40 (W8)

Talent: Zweiter Angriff 20, Überraschungsangriff: 20 [CS], Standhaftigkeit 20**, Vielseitigkeit: Verspotten 16, Holzhaut 17*, Tigersprung 10*

Magie: Anzahl der Zauber: (1), Spruchzauberei: 19+Karma (W8)

Zaubersprüche: Illusionist Kreis 8

Laufleistung: Bewegung 90/180,

Legendenpunkte: 13.800

Ausrüstung: Breitschwert+5, Geh.

Lederrüstung+5, Schild+3

Schatz: 2W6 Edelsteine zu je 20 Gold,

Scedu's Helm, Scedu's Mantel (s.

Besondere Ausrüstung)

* Scedu hat sich auf den Kampf mit den Talenten Holzhaut, Tigersprung und dem Zauber Kylearan's Unsichtbarkeit (VANI [CS:I5]) vorbereitet. Der Zauber hat kein besonderes Zauberereignis ausgelöst.

** Durch Standhaftigkeit wird eine Probe gegen einen Niederschlag mit der Stufe 20 abgelegt.

*** Gesegnet mit Tarjan's Segen

Scedu's Mantel gewährt eine Magieresistenz von 50%. Auf den Träger gezielte magische Angriffe von Fähigkeiten oder Zauber haben bei einem Wurf von 01-50 auf W100 keine Wirkung.

Wenn Scedu zaubert, löst er natürlich auch die Zauberereignisse (Seite 71 und 72) aus. Die Magieresistenz seines Mantels ist zu beachten.

Aufstellung

Auf einem Schachfeld stehen die Helden auf Reihe H, während Scedu auf Feld A4 und die beiden Korruptierer auf Feld A2 und A6 stehen.

Kampftaktik

Solange Scedu sich nicht im Nahkampf befindet, zaubert er jede Runde einen „Blitz“/„Illusionären Blitz“ [ED:I2], (Schaden Stufe 22/26, Reichweite 60 Schritte). Er kann variieren mit „Gebrabbel“ [ED:I7] aus einer Erweiterten Matrix oder Verspottet mit Stufe 16.

Wechselt er in den Nahkampf und greift einen Gegner zum ersten Mal an, benutzt er für den ersten Angriff in dieser Runde das Talent Überraschungsangriff. Der Angriff erfolgt mit Stufe 20 + Karma W8, der Schaden hat Stufe 27 (normal 2 Angriffe Stufe 20, Schaden 20).

Die beiden Korruptierer gehen sofort in den Nahkampf und nutzen jede Runde ihre Fähigkeit Unglück.



Dämon: Korruptierer [CS]

Orientierungsstufe: 6

Attribute: Ges 16, Stä 14, Zäh 11, Wah 11, Wil 16, Cha 10

Kampf: Initiative: 20, Angriff: 2x16, Schaden: 2xKralle 16*

TS: 90, BW: 83, Wunde 14

Kräfte: Infrarotsicht, Dämonenunempfindlichkeit 10, Unglück 16, Karmabann 16, Verwirrung 16*

Verteidigung: KW: 15, MW: 14, SW: 14

Rüstung: 14, MyR: 8, Niederschl. 18, EP 3, Karma 24 (W10)

Laufleistung: Bewegung 45/90, Flug 90/180

Legendenpunkte: 2.300, Ausrüstung: -, Schatz: -

Der Korruptierer ist ein 2 Schritt großer, schlanker, geflügelter Dämonen mit Hufen und roten, leuchtenden Augen. Er hat spitze Ohren, eine türkise Haut und scharfe Krallen.

* Verursacht eine Kralle Schaden, hat der Korruptierer einen Wurf der Stufe 16 gegen die MW des Opfers. Ein Erfolg bedeutet, dass das Ziel völlig verwirrt ist und sich zufällig jede Runde neu (einen Würfel benutzen) ein Ziel in Reichweite (Nahkampf, Weitkampf oder Zauber) sucht, dass es in der jeweiligen Runde sofort angreifen kann. Die Verwirrung hält 1W6 Runden vor.

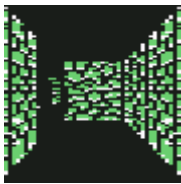




Nach erfolgreicher Schlacht:

Tödlich verwundet sackt Scedu zusammen. „Verdammt seist du, Tarjan“, schwört er und bricht zusammen. Seine Brust hebt sich noch zweimal, dann liegt er ganz still.

Die Helden können Scedu's Helm und Mantel (s. **Besondere Ausrüstung**) nehmen und sich auf den Rückweg begeben. Besuchen sie vorher König Wiglaf, bekommen sie für ihre Dienste eine Truhe mit 500 Goldmünzen.



Rückkehr nach Skara Brae

Die Helden teleportieren sich mit dem Zauberspruch zurück zum Schattenfels und besuchen den alten Mann in Skara Brae. „Nein“, schreit er „nicht Scedu auch noch! Tarjan ist wirklich bösartig.“

„Aber“ der alte Mann lächelt „während er die alte Ernte vernichtet, sähe ich die neue Saat. Es ist nun vollbracht, der Kreis ist geschlossen.“

„Auf mit euch nach Tarmitia, dem Land des ewigen Krieges. Ihr müßt durch Raum und Zeit reisen und die Lektionen lernen. Verfolgt die Ereignisse, haltet eure Augen und Ohren offen. Am Ende landet ihr dann bei einem Troll-Krieger namens Werra. Bringt seinen Schild und den Speer des Streitens mit.“

Die Augen des alten Mannes verlieren die Schärfe: „Nehmt den Zauberspruch AECE und sprecht ihn im Tal der verlorenen Krieger aus, bei uns genannt Vale of the Lost Warriors.“

Denkt immer daran, der Weg ist das Ziel.“*



Die Helden können sich direkt auf den Weg zum Tal der verlorenen Krieger (*Vale of the Lost Warriors*) machen oder zum Refugee Camp zurückziehen bzw. die Scrapwood Taverne, die Kapelle oder Tangramayne besuchen (Seite 13).

Wenn die Helden zum Tal der verlorenen Krieger aufbrechen und dort den Zauber AECE von der Schriftrolle ablesen, werden sie zum Ort Tarmitia teleportiert.

* Konfuzius, chinesischer Philosoph (551-479 v.Chr.)





Tarmitia





Tarmitia



Als Zeichen des Teleports kann an dieser Stelle eine düstere, neblig klingende Melodie eingespielt werden.

Das Computerspiel *The Bard's Tale III* gibt verschiedene Orte vor. Die Orte Rom, Nottingham, Ku'n Wang (als Karakorum) sowie das bereits damals umstrittene Szenario Berlin und Hiroshima wurden beibehalten. Troja, Stalingrad und Wasteland wurden für die Erzählung als Kunstmärchen durch die Szenarien Kadesch, Jerusalem und Boston ersetzt.

Kadesch



Meisterinformation:

Wir schreiben das Jahr 1285 v.Chr. Pharaos Sethos I. regiert während der Zeit des Neuen Reiches und als zweiter Herrscher der 19. Dynastie über Ägypten. Das Neue Reich umfasst im Alten Ägypten die Zeit von 1550 v.Chr. bis 1070 v.Chr. und kennzeichnet die wohl allgemein bekannteste Epoche der Pharaonenzeit. Der Bekanntheitsgrad dieser rund 500 Jahre umfassenden Zeit liegt nicht zuletzt an den vielen kolossalen Bauwerken wie Festungen und Tempeln, welche die Herrscher haben bauen lassen. Ebenso sind viele Pharaonen dieser Zeit durch ihre Eroberungen und Feldzüge bekannt geworden.

Szene:

Wir schreiben das Jahr 1285 v.Chr. an der nordöstlichen Grenze des damaligen Ägypten. Die Helden finden sich plötzlich

auf dem Boden liegend wieder. Unter ihnen glüht der heiße Sand, über ihnen brennt die Sonne. Die Luft flimmert am Horizont. Die Temperatur ist schweißtreibend hoch. Um sie herum wütet eine laute Schlacht mit tausenden von Soldaten. Leichtgerüstete Soldaten kämpfen mit bronzenen Waffen und Holzspeeren gegen Krieger mit hohen Helmen und Eisenwaffen. Außen herum fahren hölzerne Streitwagen, gezogen von zwei Pferden und mit Bogenschützen besetzt. Einige kräftige Soldaten mit schwarzen Haaren und Bärten, in Ringpanzern, mit Speeren mit Metallspitzen und Eisenschilden bewaffnet, stürmen zum Angriff auf die Helden vor und brüllen eine unbekannte Sprache.





Kampf mit 6 Hethiter-Leibgarden

Hethiter-Leibgarde (Krieger)

Orientierungsstufe: 4

Attribute: Ges 8, Stä 7, Zäh 7, Wah 5, Wil 6, Cha 5

Kampf: Initiative: 15, Angriff: 2x15, Schaden: 15*

TS: 94, BW: 74, Wunde 11

Talent: Zweiter Angriff 15, Tigersprung 8

Verteidigung: KW: 12, MW: 7, SW: 7

Rüstung: 12, MyR: 2, EP 3, Karma 40 (W8)

Laufleistung: Bewegung 55/110

Legendenpunkte: 2.100

Ausrüstung: einhändiger Speer+4, Holzschild+1, Ringpanzer+1

Schatz: 1W10 Silbermünzen

* entsteht beim Schaden ein Bonuswürfel, erleidet das Ziel eine Wunde und 10 zusätzliche Schadenspunkte

Als die Helden die Angreifer besiegt haben, rücken auch die Soldaten mit den Bronzewaffen vor. Die Überlebenden des anderen Heeres ziehen sich zurück. Ein Streitwagen prescht vor und hält vor den Helden. Neben dem Wagenlenker steht ein respekteinflößender Mann. Er trägt ein rotes Kopftuch mit einer goldenen Schlangenfigur an der Vorderseite. Seine Lederrüstung ist mit golden schimmernden Platten besetzt und in der rechten Hand hält er einen Bogen.

Er spricht zu euch in einer unbekanntem Sprache. Eure unverständlichen Gesichtszüge lassen ihn einen neuen Versuch starten. Dieses mal versteht ihr seine Frage mit starkem Dialekt: „Seid mir willkommen, Abgesandte von Ptah. Ich bin Pharao Sethos. Euer Erscheinen zeigt mir das Wohlwollen der Götter im Zeitalter der Wiedergeburt Ägyptens. Wie sind eure Namen?“

Sethos erwartet, dass sich die Helden vorstellen!



„Ich habe Amun-Re zu danken, dass ihr die königliche Leibgarde des hethitischen Königs Muwattalli besiegt habt. Der Sieg ist unser und der Weg nach Kadesch ist frei. Seid meine Gäste!“

Sethos wendet den Streitwagen und läßt euch Pferde bringen. Das 10.000 Mann starke Heer der Ägypter setzt sich in Bewegung und marschiert zu einer Festung am Nordrand des nahen Gebirges. Als es langsam bergauf geht ist weit im Westen ein Meer zu erkennen.

Der Einzug in die Festung aus Stein und Lehm wird begleitet von dem Triumphjubiläum der dort lebenden Bevölkerung. Den Helden wird ein Zimmer zugewiesen und es wird frisches Wasser, Brot und Datteln gereicht. Etwas später hält Sethos eine Rede vor dem Volk von Kadesch. Er verspricht Schutz und freie Handelswege, schließt aber mit einer Forderung: „Das Gold aber, der Leib der Götter, ist nicht eure Sache ...“ *1

Nach der Rede werdet ihr als Gäste zum Abendessen mit Sethos und seinen Offizieren gebeten. Die Kühle der Nacht überrascht euch. Bei einem wärmenden Feuer, Brot, Feigen, gekochten Fisch auf Steingefäßen und mit Honig gesüßten Wein schenkt euch Sethos seine Aufmerksamkeit: „Sagt mir, wo habt ihr so vorzüglich kämpfen gelernt?“

Die Helden sollten eine eindrucksvolle Geschichte erzählen.

„Interessant zu hören!“, antwortet Sethos. „Ihr fragt euch sicher, warum ich hier außerhalb meines Landes Krieg führe. Das Reich meiner Vorfahren wurde in den





letzten Jahrhunderten von asiatischen und nubischen Stämmen überfallen. Mit den Überfällen begannen wirtschaftliche und religiöse Krisen im Land, Sitten und Kultur verfielen. Wir haben nun die Kraft uns zu verteidigen und legen unsere Grenzen auch im Norden gegen die Hethiter weiter vor, um mein Volk am Nil zu schützen."

Sethos nimmt einen Schluck Wein und fragt dann: „Interessiert ihr euch für meine Staatspolitik?“

Sind die Helden nicht interessiert, weiter bei **Farbenspiele**.

„Ich setze wieder die Ordnung durch und kehre zu den alten Gebräuchen und Sitten zurück. Die meisten Menschen sind nicht in der Lage über ihr eigenes Leben hinaus in die Welt zu blicken. *2

Das einfache Volk muss deshalb geführt werden. Wir errichteten ein Gesellschaftssystem für Jahrtausende. Der Titel Pharao bedeutet großes Haus. Und genau wie ein großes Haus, das alles zusammenhält, wird auch der Staat aufgebaut. An der Spitze steht der Pharao, darunter die Priester, dann die Beamten, die Handwerker und ganz unten die Bauern. Finanziert wird das ganze über Steuern, die wir nur von der arbeitenden Masse erheben. Die Priester und Beamte sind frei von jeder Besteuerung, den sie helfen das Volk zu kontrollieren.

Als gemeinsame Religion ist die Verehrung von Amun-Re das Opium für das Volk. *3

Die traditionelle Familie ist die beste Schule, in der die Werte vermittelt werden, die die Würde des Menschen ausmachen. *4

Wir lehren dem Volk, dass sie sich um ihre Familien kümmern sollen. Kleine Kinder benötigen Bindung und Kontakt in der Familie.

Zwei Dinge sollen Kinder von ihren Eltern bekommen: Wurzeln und Flügel. *5 Sie sollen bleibende Werte lernen wie soziales Verhalten, Ernährung und Bildung. Später hat jeder einen Beruf zu

erlernen und Militärdienst zu leisten, damit das Volk gebildet und wehrhaft bleibt.

Um dem Volk Kultur zu geben, baue ich Tempelanlagen in Abydos. Sie werden geschmückt mit dem dehnbaren Stein Gold, dem Leib der Götter. Ein Drittel Deben, also eine Unze Gold, wird mit einem Jahr Arbeit, einer Kuh oder 360 Laib Brote gehandelt. *6 Beim Volk ist es daher als unvergängliches und nicht beliebig vermehrbares Gut mit hohem Wert falsch aufgehoben. Wer das Gold hat, macht die Regeln. Deshalb stellt die Goldhortung des Volkes eine ernsthafte Bedrohung für den Frieden, die Gerechtigkeit und das Wohlergehen des Staates dar. *7 Aber genug davon. Vielleicht möchtet ihr die Tempelanlagen bald besichtigen?“

**1 Sethos I., Pharao von Ägypten (1323-1279 v. Chr.)*

**2 Zitat aus dem Abenteuerfilm „Isenhart - Die Jagd nach dem Seelenfänger“, 2011*

**3 vgl. Heinrich Heine, deutscher Dichter, in Denkschrift für Ludwig Börne 1840 (1797-1856), später auch zitiert von Karl Marx*

**4 Philosophie der Antike, siehe Aristoteles (384-322 v. Chr.)*

**5 Johann Wolfgang von Goethe, deutscher Dichter und Finanzminister (1749-1832)*

**6 Ergebnis von wissenschaftlichen und archäologischen Untersuchungen u.a. zum Brotpreis im alten Babylon*

**7 vgl. Begründung des Goldverbots in den USA durch Präsident Franklin D. Roosevelt am 9. März 1933*



Farbenspiele

Nach weiteren Gesprächen mit seinen Offizieren zieht sich Sethos in seine Gemächer zurück. Als die Helden zum Wein greifen, verschwimmen Farben und Formen vor ihren Augen...





Rom



Modern Rome - Campo Vaccino, 1839, William Turner

Meisterinformation:

Wir schreiben das Jahr 112 n.Chr. Die Helden befinden sich in Rom, der Hauptstadt des römischen Reiches. Rom ist auf dem Höhepunkt seiner Macht. Es beherrscht unter Kaiser Trajan den gesamten Mittelmeerraum: Gallien, Ägypten, Gebiete rund um das Schwarze Meer und große Teile Britanniens.

Szene:

Wir schreiben das Jahr 112 n.Chr. Die Helden befinden sich in Rom, der Hauptstadt des römischen Reiches. Erbaut auf sieben Hügeln an den Ufern des Flusses Tiber ist es bereits zu diesen Zeiten eine Millionenstadt.

Die Helden finden sich in einer dunklen Kneipe wieder. Die Luft riecht nach verbranntem Tabak, Wein und Cervisia. Die Flammen von kleinen Öllampen auf den Tischen beleuchten die Schenke. Am Nebentisch sitzen zwei Herren. Der ältere ist in eine teure Tunika gekleidet, der andere trägt ein Kurzschwert und eine Lederrüstung mit militärischen Rangabzeichen, offenbar ein Offizier. Letzterer schaut sich im Lokal um und erblickt euch. Er wechselt daraufhin mit dem anderen ein paar Worte. Er steht auf und bewegt sich auf euren Tisch zu: „Soldaten, wollt ihr euch einen Aureus verdienen? Begleitet bitte meinen Freund Tacitus zum römischen Senat. Wir haben eben von

einem Anschlag erfahren und suchen kampferprobte Begleitung bis zum nächsten Stadtbezirk.“ Er holt für jeden ein kleines Goldstück heraus und legt es auf den Tisch. „Das ist der Monatsverdienst eines Legionärs und findet hoffentlich euer Wohlwollen.“ Der ältere Herr steht auf und stellt sich euch vor: „Gestatten, mein Name ist Publius Cornelius Tacitus, ich bin Historiker und Senator. Ich habe heute einen wichtigen Vortrag im Senat und muß zur Curia Iulia. Kann ich auf eure Hilfe zählen?“

Sollten die Helden den Auftrag nicht annehmen, hängen sie in Rom fest. Eventuell begegnen sie zufällig später Tacitus und geraten mitten in den Überfall.

Die Gruppe schlägt bei strahlendem Sonnenschein und warmen Temperaturen den Weg ins Zentrum der Stadt ein. Von den höheren Punkten aus könnt ihr eine riesige Stadt erblicken. Sie besitzt ein ausgebautes Straßennetz, ein funktionierendes Frisch- und Abwassersystem, prächtige Thermen, umfangreiche Bibliotheken sowie riesige Gebäude wie das Kolosseum und die Kaiserforen. Tacitus erklärt, dass die Stadt ständig weiter wächst und deshalb das dumme Volk in den Ebenen siedelt. Sie kaufen Häuser auf Kredit zu überhöhten Preisen, zahlen ihr ganzes Leben daran ab und verlieren dann noch





zusätzlich bei Starkregen oder Hochwasser des Tibers immer wieder ihr Hab und Gut.

Der Weg zur Curia Iulia führt entlang zahlreicher, meist zweistöckiger Ziegelbauten und schmalen, verwinkelten Gassen. Die ruhige Besichtigungstour findet ein abruptes Ende, als plötzlich vermummte Gestalten mit gezogenen Schwertern aus den Schatten der Häuserecken hervorspringen; vier vor und zwei hinter der Gruppe. Einer der vorderen gibt kurze Befehle.

Kampf mit 6 Dieben. Gegen die Helden wird Taktik mit Stufe 14 angewandt. Ist der Wurf größer als die höchste Soziale Widerstandskraft in der Gruppe, erhalten die Diebe einen Bonus von 6 auf ihre Angriffswürfe.

Die Diebe haben den Auftrag Tacitus umzubringen. Ihren Auftraggeber kennen sie nicht, er hat aber sehr gut bezahlt.



Dieb

Orientierungsstufe: 4

Attribute: Ges 9, Stä 6, Zäh 6, Wah 6 (Anführer 8), Wil 5, Cha 6

Kampf: Initiative: 12, Angriff: 2x16 (mit Taktik 2x22), Schaden: 14*

TS: 68, BW: 53, Wunde 10

Talent: Zweiter Angriff 16, Überraschungsangriff 16

Verteidigung: KW: 13, MW: 8, SW: 8

Rüstung: 8, MyR: 2, EP 3, Karma 40 (W8)

Laufleistung: Bewegung 60/120

Legendenpunkte: 1.800

Ausrüstung: Schwert+3, Holzschild, geh. Lederrüstung

Schatz: 1W6 Silbermünzen

* Die Diebe versuchen sich im Kampf von Feind zu Feind zu bewegen bzw. tauschen das Feld, um gegen jeden Gegner einmal mit Überraschungsangriff (Schadenstufe +7) zuschlagen zu können.

Die Stimme von Tacitus zittert leicht, als er nach dem gewonnenen Kampf mahnt, schnellstens weiterzugehen. Nach einigen weiteren Gassen strebt er einem hohen Gebäude entgegen. Eine kurze Treppe führt zum Saal der Curia, vorbei an zwei mächtigen bronzenen Eingangstüren. Der Innenraum ist mit Marmor farbigen Gesteins ausgestattet, darunter Serpentin (grün) und Porphyrt (dunkelrot). In der Vorhalle zum großen Saal bedankt sich Tacitus und bittet euch hier auf ihn zu warten.

Von der Türöffnung aus können die Helden rund 300 in weißen Tuniken gekleidete Herren erkennen. Die Helden können in der Vorhalle warten und lauschen oder die Curia verlassen.

Wenn die Helden das Gebäude verlassen wollen, geht es weiter bei **Sonnenblendung**.



Ciceros Rede gegen Catilina, 1888, Cesare Maccari

Nach einigen Diskussionen über die Zukunft Roms geht das Wort an Tacitus: „Verehrte Senatoren, das römische Reich wird nicht durch Feinde, sondern an seinen - am Ende ausgelaugten - Staatsfinanzen zu Grunde gehen. Wir geben mehr aus als wir einnehmen und strecken deshalb unser Geld mit billigem Metall. Der goldene Aureus wird schon lange mit Bronze verwässert. Der ehemals silberne Denarius besteht heute nur noch aus Kupfer, Zinn und Blei. Im Ausland wird er deshalb deutlich unter Wert gehandelt. Die Kaufleute, Geldwechsler, Bankiers und Händler wissen im Gegensatz zum Volk allerdings sehr gut zwischen Wertaufdruck und Feingehalt und damit den wahren Wert





aller römischen Münzen zu unterscheiden und ziehen - neben dem Staat - ebenfalls ihren Profit daraus.

Wer immer das Geld verschlechtert, ruiniert auf lange Sicht seine Währung, seine Wirtschaft und sein ganzes Land. *1

Dazu überschwemmen die Schuldscheine des Staates die bekannte Welt. Wir können nicht zulassen, dass unsere Führer uns mit ständigen Schulden belasten. *2

Wer Schulden hat, ist nicht frei. *3
Unsere Entscheidungsgewalt steht immer mehr hinter den Zinszahlungen für die Gläubiger zurück. Die Staatsschulden von heute sind die Steuern von morgen - und die Verarmung von übermorgen.

Wir sehen neben der hohen Staatsverschuldung bereits weitere Vorboten einer kommenden Krise: Aufgrund der immer höheren Steuern allein für die Zahlung der Zinsen der Staatsverschuldung sinkt die Wirtschaftsleistung, die Steuereinnahmen bleiben zurück, die Arbeitslosigkeit, Inflation und Korruption steigt. All dies führt zu Aufständen und Revolutionen. Um Cicero zu zitieren: Der Staatshaushalt muss ausgeglichen sein. Die öffentlichen Schulden müssen verringert, die Arroganz der Behörden muss gemäßigt und kontrolliert werden. Die Leute sollen wieder lernen zu arbeiten statt auf öffentliche Rechnung leben. *4

Zusätzlich nimmt die Dekadenz der Reichen zu - so wie Kaiser Caligula sein Lieblingssperd als Konsul einsetzen wollte, gibt es heute goldene Ohrhinge für Zierfische, die feinen Damen baden täglich in der Milch von 500 Eseln und genießen Ragout aus Flamingozungen. Das Volk wird derweil mit Brot und Zirkusspielen (panem et circensis) verdrummt, damit es die Macht der Herrschenden nicht in Frage stellt.

Meine Anträge auf Auskunft zu den Staatsfinanzen wurden vom Senat verworfen. Die Zeiten sind immer knapp bemessen, in welcher man frei seine Meinung äußern könne. *5

In einem Rechtsstaat sind die Behörden öffentlich und die Bürger privat. Im Unrechtsstaat ist es umgekehrt. *6
Mein Fazit lautet: Je verdorbener der Staat, desto mehr Gesetze hat er!" *5

Im Saal herrscht daraufhin offener Tumult. Viele Senatoren sind aufgesprungen, fuchteln mit den Händen und brüllen herum. Doch lauter sind Befehlsworte am Eingang der Curia. Ein Dutzend Prätorianer, die Leibwächter-Garde des römischen Kaiser, steigt die Stufen hinauf. Hinter ihnen marschiert der euch aus der Schenke bekannte Offizier. Er wendet sich an euch: „Ich habe die Prätorianer informiert, denn Tacitus wird als neuer Prokonsul gehandelt. Sie geleiten ihn sicher zu seinem Haus zurück und stellen Wachen ab. Habt nochmals Dank für eure schnelle Hilfe."

- *1 Jim Rogers, amerikanischer Finanzmanager und Schriftsteller (*1942)
*2 Thomas Jefferson, 3. Präsident der USA und Staatstheoretiker (1743-1826)
*3 Hans Göran Persson, schwedischer Politiker (*1949)
*4 Marcus Tullius Cicero, römischer Konsul und Philosoph (106-63 v.Chr.)
*5 Publius Cornelius Tacitus, römischer Historiker und Senator (um 58-120 n.Chr.)
*6 Charles Beat Blankart, Schweizer Volkswirtschaftler (*1942)

Sonnenblendung

Als die Helden die Stufen der Curia hinabsteigen, werden sie von der Sonne extrem stark geblendet und die Umgebung verschwimmt...





Jerusalem



Papst Urban II. auf dem Konzil, Miniatur von Jean Colombe um 1490
Belagerung von Antiochia, spätmittelalterliche Miniatur von 1490

Meisterinformation:

Papst Urban II. ruft am 27. November 1095 auf der Synode von Clermont in einer Predigt zur Befreiung Jerusalems auf. Hier fiel auch der Ausspruch: „Deus lo vult“ (spätlateinisch für „Gott will es“) Damit wurde der erste Kreuzzug begründet, der zur Befreiung der Heiligen Stätten beitragen und den Teilnehmern helfen sollte, ihre Sünden abzubüßen.

Der erste Kreuzzug begann im darauf folgenden Jahr und endete 1099 mit der Einnahme Jerusalems durch ein Kreuzritterheer. Der Zweite Kreuzzug war ein von der Kirche geförderter Kriegszug zur Entlastung der Kreuzfahrerstaaten, der durch den Verlust der Grafschaft Edessa im Jahre 1144 veranlasst wurde. Er begann 1147 und endete nach mehreren Niederlagen der Kreuzfahrer im Jahre 1149 ergebnislos.

Die Helden landen im Jahr 1187 in der Stadt Jerusalem, die von Saladins Armee belagert wird.

Szene:

Die Helden haben kurz das Gefühl in die Tiefe fallen, als plötzlich wieder fester Steinboden unter den Füßen zu bemerken ist. Das gleißende Licht zieht sich zurück und verschwindet in der Sonne, die in

wenigen Stunden hinter einem Sandhügel die helle Tageszeit beenden wird. Es ist hier noch wärmer als es in Rom war, die Luft flimmert über der Sandwüste. Wir befinden uns im Jahre 1187 n.Chr. in der Stadt Jerusalem, die von Saladins Armee belagert wird.

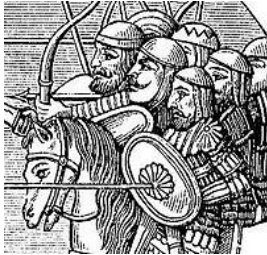
Die Helden stehen getrennt in zwei Gruppen auf der Verteidigungsmauer der Stadt. Um sie herum wütet eine Schlacht. Das Tosen von tausend brüllenden Kehlen ist ohrenbetäubend. Brennende Kugeln und Pfeile fliegen in beide Richtungen über die Mauer. Wo sie auftreffen und zerbersten wird alles in Brand gesetzt. Der Rauch und Geruch von brennenden Öl und Holz lässt das Atmen schwer werden.

Zwischen den beiden Heldengruppen wird ein fahrbarer Belagerungsturm aus Holz an die Mauer geschoben. Eine Rampe öffnet sich und dunkelhäutige Krieger springen auf die Mauer. Weiter unten stehen hunderte Krieger bereit, über die Leitern im Belagerungsturm die Mauern zu erklimmen. Sie tragen unterschiedliche Rüstung und Kleidung, sind aber alle mit Krummsäbel und Rundschild bewaffnet. Unter lauten „Allahu Akbar“-Rufen greifen sie mordlüsternd an.





Die Helden sind per Würfelwurf in die linke oder rechte Gruppe zu verteilen. Auf der Verteidigungsmauer passen jeweils 2 Soldaten nebeneinander.



Ayyubiden-Krieger

Orientierungsstufe: 2

Attribute: Ges 6, Stä 8, Zäh 7, Wah 5, Wil 5, Cha 5

Kampf: Initiative: 6, Angriff: 15, Schaden: 15

TS: 58, BW: 46, Wunde 11

Talent: Schwerer Schlag 6 [CS]

Verteidigung: KW: 9, MW: 7, SW: 7

Rüstung: 6, MyR: 2, EP 3, Karma 40 (W8)

Laufleistung: Bewegung 30/60

Legendenpunkte: 980

Ausrüstung: Krummsäbel, Rundschild, Lederrüstung, Kurzbogen, 10 Pfeile

Schatz: 1W4 Silbermünzen

Für jeden Held wuchtet sich zu Beginn ein Ayyubiden-Krieger über die Mauer. Jede Runde kommt ein neuer Krieger aus dem Belagerungsturm. Die Helden müssen sich etwas einfallen lassen um den Belagerungsturm zu zerstören. Jede Idee ist großzügig zu bewerten.

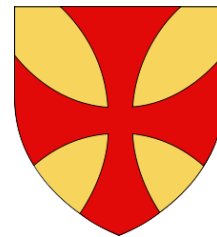
Zusätzlich wird jede Runde überprüft, ob ein Held von einem Pfeil getroffen wird. Für jeden Held wird am Ende einer Runde eine Angriffsprobe mit Stufe 12 ausgeführt, ob er getroffen wird. Der Schaden beträgt ebenfalls Stufe 12.

Wenn die Helden den Turm zerstört und den letzten Ayyubiden-Krieger erledigt haben, hier weiterlesen:

Als die Helden den letzten Angreifer erledigt haben, sehen sie vor der Mauer tausende Krieger, die weitere Belagerungstürme besteigen. Der Kampflärm wird plötzlich von einem lauten Befehl durchbrochen. Von den weiter vorstehenden Wehrtürmen werden von

großen Ballisten schwere Bolzen mit eisernen Haken in die Belagerungstürme geschossen. An den Bolzen sind Seile befestigt, die am anderen Ende schwere Steine umfassen. Als die Bolzen einschlagen, werden die Steine von den Wehrtürmen geworfen. Die Seile spannen und ein Ruck geht durch die Belagerungstürme, bevor sie fallen. Der Vordrang der Angreifer wurde gestoppt und diese ziehen sich verbittert zurück.

Im Schein der untergehenden Sonne betritt ein Mann in Kettenhemd den Innenhof. Er trägt einen blauen Waffenrock mit einem roten Kreuz auf gelbem Grund. Ihm folgen einige Ritter. Er hebt seine Hand und ruft den Helden zu: „Gut gekämpft, Ritter, geht in die Waffenkammer der alten Burg und besorgt euch einen Waffenrock, damit wir uns morgen erkennen und nicht gegenseitig erschlagen.“



Das Wappen Balian von Ibelin

Abgekämpft und müde begeben sich die Helden in die gewiesene Richtung. Auf ihrem Weg beobachten sie das Löschen der Brände und die Ausbesserung der Verteidigungsanlagen. Sie kehren kurz in ein Lazarett ein um ihre Wunden behandeln zu lassen. In der alten Burg angekommen finden sie verschiedene ein- oder zweifarbige Waffenröcke mit Kreuzen darauf vor und suchen sich welche aus.

Angelockt vom delikaten Geruch gebratenen Fleisches entdecken die Helden im Hof der Burg mehrere Ritter, die sich um ein Lagerfeuer versammelt haben und Geflügel braten. Sie werden eingeladen sich dazu zu gesellen und erhalten etwas Fleisch, Brot und Wein und können den Gesprächen lauschen oder sich zur Nacht ein ruhiges Plätzchen suchen.





Wenn die Helden ruhen wollen, weiter bei **Lagerfeuer**.

Ein jüngerer Knappe wendet sich mit einer Frage an einen älteren Ritter: „Unter uns sind viele Männer ohne Kampfausbildung und mit schlechter Ausrüstung. Warum sind sie alle nach Jerusalem gekommen?“

Der Ältere antwortet: „Der Papst hat den Kreuzfahrern den Erlass ihrer Sünden versprochen. Schau dir unser Abendland an, es ist ein von Machtkämpfen erschüttertes und zersplittertes Land, in dem die meisten Menschen völlig verarmt sind und von wenigen Adeligen und der Kirche unterdrückt werden.“ *1

Und nun suchen die armen Schlucker hier nach dem Erlass ihrer Sünden und Reichtum, finden aber doch nur Hunger und den Tod.“

Der ältere Ritter spuckt kurz aus und nimmt einen Schluck Wein: „Und jetzt überlege, wer ihnen was versprochen hat und wem später das Land gehört, das der gemeine Mann auf beiden Seiten mit seinem Blut bezahlt und später seine Kinder in Armut bearbeiten?“

Er schaut in die Runde und wartet auf eine Antwort...

„Der Adel, die Politik und die Kirche leben von der Arbeit der Menschen durch Steuern und Abgaben. Deshalb versuchen sie nach Kräften, die Menschen gefügig zu machen, indem sie das eigenständige Denken verbieten und den freien Willen unterdrücken.“ *2

Sie bekämpfen alles was eine Gefahr ihrer Machtstellung darstellen könnte. Sie sind der wirkliche Feind der Freiheit. *3 Ein altes Sprichwort lautet: Der Fürst nimmt flüsternd den Bischof beim Arm: Halt Du sie dumm, ich halt sie arm.“

Der Jüngere lauscht und fragt: „Und was soll ich tun nach meiner Rückkehr?“

Der Ältere antwortet darauf: „Die Basis deines Lebens ist Freiheit, der Zweck deines Lebens ist Freude.“ *4

Erlerne ein angesehenes Handwerk, suche dir ein freies ruhiges Land mit einem gütigen Herrscher, einer blühenden unverschuldeten Wirtschaft und niedrigen Steuern, wo alle Menschen glücklich und zufrieden sind.“

Er knufft den Jüngeren in die Schulter und schmunzelt: „Wer nicht liebt Wein, Weib und Gesang, der bleibt ein Thor sein Leben lang.“ *5 *6

*1 vgl. Film „Königreich der Himmel“, 2005 und „Arn - der Kreuzritter“, 2007

*2 vgl. Jean-Jacques Rousseau, französisch-schweizerischer Schriftsteller und Philosoph in „Gesellschaftsvertrag“ (1712-1778) und Zitat von Susanne Teufer, Pfarrerstochter in der Filmbiographie "Beate Uhse - das Recht auf Liebe", 2011

*3 vgl. Martin A. Armstrong, amerikanischer Finanzmanager des Jahres 1998 (*1949)

*4 Philosophie der Antike, siehe Aristoteles (384-322 v. Chr.) und Epikur (341-270 v. Chr.)

*5 Martin Luther, deutscher Theologe und Reformator (1483-1546)

*6 Thor, altdeutsch für Dummkopf oder Narr

Lagerfeuer

Nach weiteren Diskussionen über das Thema, wie das eigene Leben selbst zu bestimmen ist, legen sich die Helden träge vom Abendschmaus am Lagerfeuer schlafen.



Balian von Ibelin übergibt Jerusalem an Saladin





Nottingham



Statue von Robin Hood vor dem Schloss in Nottingham

Meisterinformation:

Der englische König Richard I. „Löwenherz“ nahm am dritten Kreuzzug teil. Das Ziel Jerusalem zurück zu erobern wurde jedoch verfehlt. Aufgrund der Nachrichten aus der Heimat schloss Richard im Jahr 1192 einen Waffenstillstand mit Saladin, brach den Kreuzzug ab und machte sich auf den Rückweg in die Heimat. Dort hatte sein als Stellvertreter eingesetzter Bruder Johann Ohneland, auch genannt Prinz John, einen Pakt mit König Philipp II. August von Frankreich geschlossen und strebt nun eine dauerhafte Regentschaft über England an. Richard wurde bei seiner Rückkehr gefangen genommen, worin auch Philipp II. involviert war. Es sollte ein Lösegeld von 23 Tonnen Silber zur Freilassung bezahlt werden.

Prinz John verweigerte die Bezahlung des Lösegeldes, er intrigierte sogar dagegen, um selbst länger an der Macht bleiben zu können.

Inzwischen begann Richards Mutter Eleonore von Aquitanien, das Lösegeld für ihren Sohn aufzubringen und verkauft alles Wertvolle im Land. Während Prinz John versucht, die Lösegeldtransporte abzufangen, setzen sich loyale adelige Gefolgsleute Richards, nun geächtet und enteignet, für den Schutz der Transporte ein und dringen auch in das Schloss von Nottingham ein. Wir schreiben das Jahr 1193.

Szene:

Wir befinden uns im Jahre 1193 im Schloss von Nottingham in England.

Als die Helden aufwachen, erblicken sie statt des Abendhimmels eine Holzdecke. Auch liegen sie auf einem kalten Steinfußboden, umgeben von Mauern aus Stein. Durch ein offenes, schmales Fenster in der Wand erblicken die Helden den Innenbereich einer Burg und darüber hinaus weite Ländereien und Wälder. Von der linken Seite her fällt ein flackerndes Licht in den Gang.

Dort sitzt in einem geschmückten Raum ein Mann in edlen Gewändern vor einer reich gedeckten Tafel mit Brot, Fleisch, Obst und Wein. Davor steht ein bewaffneter Edelmann.

Dieser spricht: „... mein König, euer Bruder hat für seine Teilnahme am dritten Kreuzzug bereits große Teile des Vermögens verkauft und für den Pakt mit Philipp II. habt ihr unsere Gebiete auf französischen Boden abgetreten. Die Schatztruhen sind fast leer!“

Der andere setzt kurz die Lammkeule ab. Es ist ein lautes Rülpsen zu vernehmen bevor er schmatzend antwortet: „Dann presst noch mehr Geld aus den Bauern heraus, erhöht die Steuern, pfändet die Tiere, zieht die Söhne zur Armee ein und





verkauft sie als Söldner, wenn sie die Steuern nicht zahlen können. Laßt euch was einfallen, Dummkopf ... und nehmt ihnen vorher die Waffen weg, damit sie sich nicht wehren können!"

„Sir, natürlich kann ich dies als Sheriff von Nottingham verkünden. Aber Robin Hood macht uns zu schaffen. Er lauert meinen Leuten auf und stiehlt die Steuergelder. Man sagt, er finanziert damit die Auslöse eures Bruders Richard."



Wappen des Königs von England bis 1194

Ein plötzlicher Ruck geht durch Prinz John. Sein Kelch entgleitet ihm und er prustet den getrunkenen Wein heraus. Hustend wirft er einen angebissenen Apfel nach dem Sheriff: „Ich kann diesen Namen nicht mehr hören. Erst hilft er geächteten Rittern, dann raubt er den Abt der St. Mary's Abtei aus und entkommt euch bei dem Bogenschützen-Wettbewerb. Und nun stiehlt er noch mein Silber. Wie weit geht eure Unfähigkeit denn noch?" Der Sheriff zuckt kurz mit den Schultern. Prinz John verdreht die Augen.

Die Diskussion wird jäh unterbrochen, als auf der anderen Seite des Raumes am oberen Ende der Treppe ein schlanker Mann in grüner Kleidung erscheint. Über der Schulter trägt er Pfeil und Bogen. In der rechten Hand schwenkt er einen prallen Beutel, in dem es laut klumpert. Er greift in den Beutel, holt ein Goldstück heraus und wirft dieses in hohen Bogen zu Prinz John: „Danke für euren Anteil an der Auslöse. Nehmt das Goldstück damit ihr nicht verhungert!"

Prinz John verschluckt sich an der Lammkeule, röchelt und läuft im Gesicht rot an. Der Sheriff klopf ihm heftig auf den Rücken bis das Stück Fleisch die Luftröhre wieder freigibt. Zwei Sekunden

später hallt sein Schreien durch die Halle: „WACHEN!!!" Er dreht sich zum Sheriff um: „Was stehst du noch rum, du Narr, hol mein Gold zurück!"

Als sich laute Stimmen und das Scheppern von Rüstungen nähert, winkt euch Robin Hood ihm zu folgen. Als ihr aus dem Schatten heraustretet und die Treppe nach oben stürmt, hält der mit gezogenem Schwert näherkommende Sheriff inne und schaut sich hilfesuchend um. Als aus dem Gang ein Dutzend mit Piken bewaffnete Soldaten herausstürmen, brüllt er den Soldaten zu: „Ergreift Sie!"

Wollen die Helden Robin nicht folgen, werden sie von dutzenden Wachen verfolgt, umstellt und ins tiefste Verlies geworfen. In der nächsten Nacht werden sie nach **Karakorum** teleportiert.

Robin zieht euch eilig die Treppe hoch. Es beginnt eine Hast durch verschiedene Gänge. An einer Kreuzung stoppt er plötzlich, denn am anderen Ende des gegenüberliegenden Ganges stehen mehrere Wachen und begutachten ein eingeholtes Seil, dass vorher über den Burggraben gespannt war.

Nach kurzer Überlegung entscheidet Robin den rechten Gang zu nehmen. Vorbei an mehreren Türen betritt die Gruppe schließlich einen Raum. Schnell wird die schwere Eichentür verschlossen. Robin deutet auf ein Fenster: „Das ist unser Weg in die Freiheit. Wir müssen irgendwie aus dieser Höhe über den Burggraben und im Wald dahinter verschwinden. Wer hat eine Idee?"

Der Raum befindet sich etwa 12 Schritt über dem Burggraben. Der Graben ist mit Wasser gefüllt und 6 Schritt breit.

Die Helden müssen eine Möglichkeit finden um über den Graben zu kommen. Entweder mittels Magie oder durch einen Trick. Jede Idee ist großzügig zu bewerten.





Als die Helden sicher über den Burggraben gelangt sind, erscheinen die Verfolger am Fenster und feuern mit Armbrüsten. Hurtig wird der Wald erreicht. Robin schreitet abseits der Pfade durchs dichte Unterholz.

Nach einer Stunde erreicht die Gruppe ein größeres Lager im Wald. Um eine Feuerstelle herum mit einem großen Kessel sitzen arme Bauern mit ihren Kindern. Das Essen besteht aus einem Brei aus Mehl, Milch und etwas Honig. Andere sammeln Maroni (Edelkastanie), Sauerampfer oder Kapuzinerkresse.

Robin wird von allen freudig begrüßt und präsentiert dabei die Beute. „Ich habe diesen Freunden zu danken“ spricht er und verweist auf die Helden: „Wir können nun die Auslöse für König Richard weiter aufstocken und alle vernünftig ernähren.“

Ein Barde spielt auf und es wird getanzt. Die Helden können sich dazu gesellen oder sich zur Nachtruhe begeben,

Wenn die Helden ruhen wollen, weiter bei **Nachtruhe**.

Robin setzt sich ans Feuer und erklärt den Helden: „Die armen Menschen haben den Mächtigen vertraut und gedacht, es würde für gesorgt - dabei wurden sie nur ausgenutzt.

Sie haben ihre Rechte auf Leben, Freiheit, Eigentum, Glück und Sicherheit für noch mehr staatlichen Schutz aufgegeben und alles verloren. *1 *2

Der Mensch wird frei geboren und liegt doch überall in Ketten. Armut und Sklaverei sind nur zwei Formen, fast möchte man sagen, zwei Namen derselben Sache, deren Wesen darin besteht, dass die Kräfte eines Menschen großteils nicht für sich selbst, sondern für andere verwendet werden, worauf für ihn teils Überladung mit der Arbeit, teils

kärgliche Befriedigung seiner Bedürfnisse hervorgeht.“ *3

Robin brät ein Stück Fleisch über dem Feuer und rät: „Wohin euer Weg auch immer führt, gebt nie eure Freiheit auf. Der Preis der Freiheit ist stetige Wachsamkeit.“ *4

**1 vgl. Benjamin Franklin, amerikanischer Staatsmann, Naturwissenschaftler und Schriftsteller (1706-1790)*

**2 vgl. Virginia Bill of Rights (USA 1776); bzw. die Geschichte zur Habeas-Corpus-Akte (England 1679) und Declaration- oder Bill of Rights (England 1689)*

**3 Arthur Schopenhauer, deutscher Philosoph (1788-1860)*

**4 verschiedene Personen, auch John Philpot Curran, irischer Politiker (1750-1817)*

Nachtruhe

Als die Nacht hereinbricht, legen sich die Helden neben einem knisternden Feuer schlafen.



The Mayor Oak, Birklands





Karakorum



Karakorum City Scene, Yu Shan

Meisterinformation:

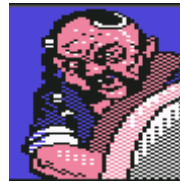
Wir schreiben das Jahr 1235. Die Helden befinden sich in der Mongolei am Fuße des Changai-Gebirges. Dort errichtete Dschingis Kahn am Fluß Orchon um 1220 die Stadt Karakorum als Hauptstadt seines Reiches. Er eroberte weite Teile Zentralasiens, Nordchinas und Osteuropa.

Nach seinem Tod regierte sein dritter Sohn Ögedei Khan als zweiter Großkhan das Mongolenreich von 1229 bis 1241.

Szene:

Wir schreiben das Jahr 1235 in der Mongolei, am Fuße des Changai-Gebirges. Durch laute Schreie geweckt wachen die Helden unter dem Blätterdach eines unbekanntes Baumes auf. Von den ersten Strahlen der aufgehenden Sonne beleuchtet sehen die Helden rundherum eine weite grasbedeckte Steppe mit vereinzelt Bäumen und einem Fluß. Etwa 100 Schritte entfernt fliehen viele Frauen und Kinder mit Wasserkrügen, Schafen und Ziegen in Richtung einer Stadt im Osten. Hinter ihnen macht sich ein Dutzend Banditen daran den Fluß zu überqueren, einige schießen bereits mit ihren Kurzbögen Pfeile auf die Flüchtenden.

Die Helden sollen den Menschen helfen. Bleiben sie untätig, werden sie in der nächsten Nacht nach **Boston** teleportiert.



Bandit (Dieb)

Orientierungsstufe: 3

Attribute: Ges 7, Stä 7, Zäh 6, Wah 6, Wil 5, Cha 5

Kampf: Initiative: 10, Angriff: 14, Schaden: 14

TS: 61, BW: 48, Wunde 10

Talent: Schwerer Schlag 6 [CS], Überraschungsangriff 14

Verteidigung: KW: 10, MW: 8, SW: 7

Rüstung: 6, MyR: 2, EP 3, Karma 40 (W8)

Laufleistung: Bewegung 40/80

Legendenpunkte: 480

Ausrüstung: Breitschwert, Rundschild, Lederrüstung, Kurzbogen, 10 Pfeile

Schatz: 1W6 Silbermünzen

Kampf mit 12 Banditen. 6 durchqueren den Fluss, die anderen attackieren mit Pfeil und Bogen (Angriffswurf 14, Schadenswurf 14). Werden die ersten Banditen besiegt, flüchtet der Rest.

Nach dem siegreichen Kampf nähern sich aus dem Osten berittene Soldaten in Rüstung und mit Standarte. Der Trupp hält vor euch. Der Offizier bedankt sich bei euch für die Rettung der Menschen und bietet euch als Dank die Gastfreundschaft der Stadt an.





Die Helden folgen den Soldaten auf einer ausgebauten Straße, die laut dem Offizier Teil der Seidenstraße ist, die von Ägypten bis nach Ostasien reicht. In einem Tal erblicken die Helden auf der Ostseite eines Flusses eine etwa zwei Quadrat-kilometer große Stadt.



Eine Steinmauer mit zahlreichen Türmen schützt die Einwohner. Ein umfangreiches Bewässerungssystem machte die Steppe dafür urbar. Das Stadtzentrum besteht aus verzierten, weißen Ziegelhäusern mit grauen Satteldächern. In den Außenbereichen haben die Steppenbewohner die Mongolenzelte, den Gers, aufgeschlagen. Die Menschen sind tagüber auf dem großen Markt unterwegs und arbeiten im Handwerkerviertel.

Im inneren der ebenfalls mit Mauern geschützten Klosteranlage führt der Offizier die Helden vorbei an steinernen Schildkrötenfiguren zu einem Palast, der auf Holzsäulen in drei Metern Höhe ruht. Über eine breite Treppe aus Stein gelangen die Helden in die mit grün glasierten Kacheln ausgelegten Räume.

Dort wartet der Verwalter des Khan. Er stellt sich als Yelü Chucai vor, Berater von Großkhan Ögedei Khan, Sohn des Dschingis Kahn: „Seid willkommen in Karakorum, der Hauptstadt des Reiches. Vor vielen Jahren sagte ich zu Dschinghis Kahn: Man kann ein Reich vom Rücken der Pferde erobern, indes nicht vom Rücken der Pferde verwalten. Seht nun, ist sie nicht prächtig geworden?“ *10

Was antworten die Helden?

Yelü Chucai lädt euch ein „Seid meine Gäste und nehmt am ersten Mahl des Tages teil. Ich werde über unsere Lehren berichten.“ Kurz danach wird ein langer Tisch gedeckt. In Ton- und Keramikgefäßen werden Wasser, Milch, Reisbier, ein Honiggetränk sowie verschiedene Speisen gebracht.

Yelü bittet euch zuzugreifen und erzählt: „Wir haben das gesellschaftlichen Leben wiederbelebt und dem Reitervolk Gesetze und Rechtswege gegeben sowie einheitliche Steuern für Landbesitz und Handel eingeführt. Das chinesische Volk und die Sarazenen lassen wir für uns Mongolen arbeiten und verkaufen ihnen die harte Arbeit als gerechtes Los.

Selbstbestimmung und Freiheit sind nur Propaganda und wird es für den kleinen Mann nicht geben, denn dieser muß schließlich die Arbeit leisten. Wir kontrollieren sie mit dem alten Konzept Brot und Spiele. Zusätzlich halten wir sie ständig in Angst und drohen mit einer endlosen Serie von Kobolden, alle eingebildet, damit wir sie anschließend lautstark in Sicherheit führen können. *1 Die Leute lassen sich am besten manipulieren, wenn sie verdummt und verängstigt sind. *2

Der Staatsapparat war und ist immer ein Zwangs- und Unterdrückungsapparat.“ *3

Yelü unterbricht kurz um einen Schluck Wasser zu sich zu nehmen.

„Es wird immer wenige wissende Reiche und viele ungebildete Arme geben, genauso wie immer wenige über viele durch Gewalt herrschen werden. *8 Die Klugen leben von den Dummen und die Dummen alleine von dem was sie mit Arbeit verdienen.

Oder wie bei uns ein Sprichwort lautet: Wenn man durch Arbeit zu Reichtum gelangen könnte, gehörten die Mühlen den Eseln.“

Dabei grinst Yelü zynisch.

„Unserem Volk dagegen vermitteln wir Bildung. Das eigene Wissen ist das beste Kapital eines Menschen. Dem Lernen räumen wir eine hohe Priorität ein. Es ist





das bevorzugte Mittel, den Edlen zu formen, zu bilden. *4
Zur Erziehung des Adels, der Astrologen und Mediziner haben wir Bibliotheken aufgebaut, wo auch Lesen, Schreiben und Rechnen gelehrt wird. *10
Um später ordentlich das Land zu verwalten, bringen wir ihnen auch finanzielle Bildung bei. Schon vom Griechen Aristoteles ist überliefert: Die rechte Erwerbsart... und ebenso der natürliche Reichtum... ist die Hausverwaltungskunst. Andere Themen lauten: Sparen, Schuldenfreiheit, Sachwerte, Immobilien und Papiergeld.
Wollt ihr mehr darüber hören?"

Wollen die Helden keine weiteren Ausführungen, geht es weiter bei **Übernachtung**.

Sparen:

„Reich wird man nicht durch das, was man verdient, sondern durch das, was man nicht ausgibt. *5
Die Kunst ist weniger auszugeben als man einnimmt. Kontrolliert die Ausgaben. Es soll immer der zehnte Teil des Einkommens als Ersparnis zurückgelegt werden. Dieser Schatz wird nicht ausgegeben, sondern bei günstigen Gelegenheiten investiert um ihn zu mehren. Dies sichert die Familie und das Auskommen im Alter. *6
Wer aber sein Geld zur Verwaltung in fremde Hände gibt, der kann es besser gleich verschenken. Wenn es um das eigene Geld geht, dann vertraue nur einer einzigen Person: Dir selbst.“

Schuldenfreiheit:

„Es sind niemals Schulden zu machen oder für andere zu bürgen. Denn jene mit Schulden bezahlen am Ende durch den Zins mehr als den doppelten Preis. Das ist die Schuldknechtschaft der Dummen. Wenn etwas gekauft werden soll, muß die benötigte Summe vorher gespart werden.“

Sachwerte:

„Das Vermögen ist immer in Sachwerte zu investieren: Ein Drittel in Land als Ackerland und Wald, ein Drittel in Unternehmensbeteiligungen und ein

Drittel in Edelmetall. Sie sind knapp, nicht beliebig vermehrbar und besitzen immer einen Wert. Die ersten beiden Drittel sollen Erträge erbringen, das dritte ist die Sicherheit. Investiert nur in Dinge, die verständlich sind.

Jedoch solle man sie sich vor Betrug in Acht nehmen: Wo mit Marktgeschrei der Sonnenschein in Kisten angepriesen wird, dort ist der Betrug nicht weit.“

Immobilien:

„Immobilien sind zwar ein Sachwert, aber kein Vermögen, sondern eine Verbindlichkeit - sie verursachen Kosten, werden vom Staat besteuert, sind im Krisenfall unverkäuflich und kaum etwas wert. Wer sie zudem mit Schulden finanziert, arbeitet ein Leben lang für andere und ist im Alter bettelarm. Der einfache Mann mietet besser guten Wohnraum - man ist flexibel und hat überschaubare Kosten. Eine Immobilie zum Eigenbedarf ist Luxus und sollte sich ohne Schulden nur der Vermögende leisten. Und selbst dann sollte sie nützlich sein - einen Garten besitzen um die Familie zu ernähren, in der ihre Eheliebste einen Platz hat um Blumen zu züchten, die das Herz einer Frau erfreuen, und in denen die Kinder einen Platz zum Spielen haben und nicht auf die schmutzigen Gassen ausweichen müssen. *6
Der Kluge baut nicht selbst, sondern erwirbt eine günstige Immobilie am rechten Fleck, wohlgegründet und vollkommen ausgeführt ... *7
und nicht teurer als 15 Jahresmieten. Aber der Besitz von mehr als einer Immobilie, auch als vermietete Immobilie, bedeutet Arbeit, Streß. Ärger und ist vergeudetes Geld und eine Kostenfalle. Merke: Investiere in nichts, das frißt.“ *4

Papiergeld:

„Papiergeld ist ein einfaches Tauschmittel, aber kein Wertaufbewahrungsmittel. Solches Geld kehrt früher oder später immer zu seinem inneren Wert zurück - Null. *8
Daher ist es zu verachten, es führt immer in die Katastrophe. Bereits Kaiser Song Shenzong hat vor rund 200 Jahren Papiergeld eingeführt. Es waren bunte parfümierte Scheine aus Seide, um die Akzeptanz zu erhöhen. Als er für die





ständig weiter steigenden Staatsausgaben immer mehr Scheine herstellen ließ, verfiel ihr Wert schließlich zusammen mit allen anderen Papier - Wertanlagen. Danach gab es über Jahrzehnte breite Armut im Volk. Das soll unseren Kindern nicht passieren. Wir benutzen wieder Münzen aus Bronze, Silber und Gold, die nicht beliebig vermehrbar sind. Geld darf nicht knistern, es muß klingen!"
*9



Statue des Yelü Chucai, Guta Park in Jinzhou

Übernachtung

Nach dem Schmaus bittet euch Yelü noch die Stadt anzusehen und ein paar Tage seine Gäste zu bleiben. Nachdem sich die Helden den Tag über in der Stadt umgesehen und ihre Ausrüstung vervollständigt haben, schlafen sie abends in einem Ziegelhaus in der Nähe des Palastes. Während des Schlafes träumen sie wie der nächste Herrscher Kublai Khan die Residenz nach China verlegt und die Kaiserdynastie der Yuan gründet. Er führt Kriege, errichtet prächtige Bauten und zur Deckung der immer höheren Staatsausgaben steigt er von Edelmetall auf Papiergeld um. Dort erlebt der venezianische Händler Marco Polo auf seiner Reise, dass in den Anfangszeiten des Papiergeldes eine hervorragende Zeit begann. Die

Zivilisation erlebte Reichtum, Kultur und Fortschritt. Die Bevölkerung und der Handel nahmen stark zu, auch die Ausgabe und Mengen des Papiergeldes wurde immer größer. Marco Polo berichtet, dass Kublai Khan die Geheimnisse der perfekten Alchemie erfunden habe und wie er jedes Jahr soviel Geld druckt, dass es den gesamten Schätzen der ganzen Welt entspricht, obwohl es ihn nichts kostet. Die unvermeidbare Folge dessen war die Entwertung des Geldes. Die Menschen wandten sich davon ab. Verbote von Goldbesitz und Strafen halfen nicht. Alle vorteilhaften Auswirkungen kehrten sich um. Schließlich erlitt das Volk erneut Jahrzehnte der Armut. Die verfallende Währung verursachte Aufstände, einen blutigen Umsturz der alten Gesellschaftsordnung und die Teilung des großen Reiches.

- *1 Henry Louis Mencken, amerikanischer Schriftsteller (1880-1956)
- *2 Edward Osborne Wilson, amerikanischer Biologe und Soziobiologe (*1929)
- *3 Ludwig von Mises, österreichisch-amerikanischer Wirtschaftswissenschaftler (1881-1973)
- *4 Konfuzius, chinesischer Philosoph (551-479 v. Chr.)
- *5 Henry Ford, Gründer der Ford Motor Company (1863-1947)
- *6 Der reichste Mann von Babylon: Erfolgsgeheimnisse der Antike, Buch von George Samuel Clason, 1926
- *7 Johann Wolfgang von Goethe, deutscher Dichter und Finanzminister (1749-1832)
- *8 Voltaire, eigentlich François Marie Arouet, französischer Schriftsteller und Philosoph (1694-1778)
- *9 vermutlich Johannes Bückler (Schinderhannes), deutscher Räuber(hauptmann) (1779-1803)
- *10 Yelü Chucai, hoher Beamter des mongolischen Staates (1189-1243)





Boston



Boston Tea Party, 1773

Meisterinformation:

Wir schreiben das Jahr 1773 und befinden uns auf dem nordamerikanischen Festland. Die Spannungen unter König Georg III. zwischen dem britischen Mutterland und den 13 Kolonien auf dem nordamerikanischen Kontinent sind groß. Ursachen sind die kolonialen Handelshemmnisse, u. a. Verbot von Industrie in den Kolonien, britische Siedlungsverbote sowie die erheblichen steuerlichen Belastungen und Gesetze.

Im Jahr 1764 wurde den Kolonien mit dem Währungsgesetz „Currency Act“ das eigene öffentliche Kolonialgeld, der Colonial Scrip, untersagt. Es durfte nur noch das mit Zinsen behaftete Papiergeld der englischen Bankiers genutzt werden. Benjamin Franklin schrieb dazu: „Die Kolonien hätten gerne die geringe Steuer auf Tee und andere Materialien ertragen, wäre nicht die Armut gewesen, verursacht durch den schlechten Einfluß der englischen Privatbankiers auf das Parlament, welche in den Kolonien den Hass gegen England und den Revolutionskrieg ausgelöst hat.“

Szene:

Wir schreiben das Jahr 1773 und befinden uns auf dem nordamerikanischen Festland in der Stadt Boston. Ein leichter und kühler Wind treibt die Wolken über den Himmel und weht die letzten bunten Blätter des Herbstes von den Bäumen. Die Sonne spendet mit ihren Strahlen wenig Wärme.

Eine Menschenmenge steht vor einer roten, zweistöckigen Backsteinkirche mit einem weißen Glockenturm und einem spitzen Kupferdach. Es wird als Old South Meeting House bezeichnet und ist das größte Gebäude der Stadt Boston. An diesem Tag dient es als Versammlungsort für eine öffentliche Debatte. Die Helden wachen von dem Stimmgewirr auf und finden sich plötzlich in einer dunklen Ecke auf einer Holzbank wieder. Die Bänke der alten Kirche füllen sich bis zum letzten Platz. Ein älterer, etwas rundlicher Mann wendet sich an die Versammlung: „Verehrte Lady’s und Gentleman. Wir sind hier um die allgemeine Situation zu besprechen.“

Die Helden können an der Besprechung teilhaben oder das Gebäude verlassen.





Wenn es die Helden nach draußen zieht, weiter bei **Am Pier**.

Der Mann fährt fort: „Als ich zuletzt England besuchte, fand ich die Straßen voller Bettler, Landstreicher und überfüllte Armenhäuser. Ich konnte nicht fassen wie England trotz seines Reichtums so viel Armut in seinen Arbeiterklassen haben konnte. Aber ich fand den Reichtum nur bei wenigen, die Masse war bettelarm. Nun haben wir hier in den Kolonien die gleiche Situation, nachdem uns die Verwendung unserer eigenen Währung, dem Colonial Scrip, laut Gesetz untersagt wurde.

Noch vor wenigen Jahren gab es Überfluß und Friede herrschte an allen Grenzen. Es war schwierig, ja sogar unmöglich, eine glücklichere und blühendere Nation auf der ganzen Erde zu finden. In jedem Heim war Wohlstand vorherrschend. Im Allgemeinen hielt das Volk die höchsten moralischen Maßstäbe ein und Erziehung war weit verbreitet. Armenhäuser und Arbeitslose gab es bei uns nicht. Meine englischen Freunde konnten damals diese Unterschiede nicht begreifen.

Ich erklärte ihnen, dass wir in den Kolonien unser eigenes Papiergeld nutzen. Wir geben es in angemessener Menge heraus, damit die Waren leicht vom Produzenten zum Konsumenten übergehen. Indem wir auf diese Weise unser eigenes Papiergeld erschaffen, kontrollieren wir seine Kaufkraft und haben an niemanden Schuldzinsen zu zahlen. *1

Später wurde dies den englischen Bankiers bekannt. Und weil schon die Bankiersfamilie Rothschild erkannt hat: Gebt mir die Kontrolle über das Geld einer Nation und es ist mir gleichgültig, wer die Gesetze macht, *2 intervenierten sie bei den korrupten Politikern und veranlaßten das britische Parlament unser öffentliches Kolonialgeld zu verbieten. Die Geschichte zeigt, dass die Bankiers jede Form von Missbrauch, Intrigen, Betrug und Gewalt nutzen, um die Kontrolle über Regierungen durch die Kontrolle und Emission des Geldes zu erhalten. *7

Seitdem müssen wir das Papiergeld der englischen Bankiers benutzen und zahlen Zinsen dafür. Es fehlt seitdem überall Geld um Waren, Dienstleistungen, Agrarprodukte und Arbeit zu bezahlen. *1

Die einst blühenden Kolonien wurden ruiniert. Schlimmste Not suchte heute jede Familie und jedes Geschäft heim. *3 Mittlerweile sind die Bankiers die universellen Steuereintreiber. Sie verdienen überall mit. *4

Sie fördern Konflikte und Kriege um ihren Gewinn zu steigern.

Wie mir ein englischer Bankier im Vertrauen erklärte: Der eigentliche Wert eines Konflikts, der wahre Wert liegt in den Schulden, die er verursacht. Wer die kontrolliert, kontrolliert schlichtweg alles. Wir finden das beunruhigend, aber darin liegt das wahre Wesen des Bankgewerbes. Man will uns, egal ob als Länder oder als Individuen, zu Sklaven der Schulden machen. *5 Geld regiert die Welt.“



Ein junger, schlanker Mann erhebt sich und wendet sich an die Zuhörer: „Die englischen Bankiers sind reine Privatiers, die beliebig Geld drucken und es an die Regierungen, Unternehmen und Bürger gegen Zinsen weiterreichen, um sie zu verschulden, auszusaugen und selbst fürstlich davon zu leben.

Das Zinssystem transferiert Vermögen von der Bevölkerung zu den Banken. *6 Wenn ihr weiterhin die Sklaven der Banken sein wollt und für eure eigene Versklavung bezahlen wollt, dann lasst die Banken weiterhin das Geld erschaffen und die Kredite kontrollieren. *8 Papiergeld ist Armut ... es ist der Geist des Geldes, nicht das Geld selbst.





Die Bankiers variieren die umlaufende Geldmenge nach Belieben und erzeugen so Deflation und Inflation und werden damit dem Volk solange ihr Eigentum wegnehmen, bis die Kinder obdachlos auf dem Kontinent, den ihre Väter einst in Besitz nahmen, aufwachen. Die Herausgabe von Geld soll von den Banken weggenommen und zurück auf das Volk übertragen werden. Ich glaube aufrichtig, dass Banken mit dem Recht Geld herauszugeben, gefährlicher für die individuellen Freiheitsrechte sind als eine stehende Armee." *6

Die anwesende Volksmenge scheint langsam zu begreifen um was es geht. Sie bekundet ihre Unterstützung durch lautes Rufen und Klatschen. Eine Stimme aus der Mitte der Versammlung unterbricht den Vortrag: „In wenigen Stunden werden die Ladungen der englischen Schiffe Dartmouth, Eleanor und Beaver gelöscht. Wir sollten sie nach England zurückschicken ohne die Entladung des Tees und Zahlung der Zölle zu ermöglichen.“

Die Versammlung schickt einen Boten zum Gouverneur, dieser weist die Petition aber zurück. Daraufhin kommt die Menge in Wallung und es wird beschlossen, die Schiffe zu entern und als Protest den Tee über Bord zu werfen.

*1 Benjamin Franklin, amerikanischer Staatsmann, Naturwissenschaftler und Schriftsteller (1706-1790)

*2 vgl. Amschel Mayer Freiherr von Rothschild, Bankier (1773-1855)

*3 Jon Twells, englischer Historiker, 1750

*4 Louis Brandeis, amerikanischer Finanzwissenschaftler (1856-1914) in „Other Peoples Money and how Bankers use it“

*5 Zitat aus dem Film „The International“, 2009

*6 Thomas Jefferson, 3. Präsident der USA und Staatstheoretiker (1743-1826)

*7 James Madison, 4. Präsident der USA und Verfasser der Bill of Rights (1751-1836)

*8 Sir Josiah Stamp, Direktor der Bank of England von 1928 bis 1941

Am Pier

Ein Stimmgewirr erhebt sich im Gebäude und es wird begeisternde Zustimmung laut. Die Menge stürmt zum Hafen und die Helden werden mitgerissen. Einige Bürger stecken sich Federn an die Hüte und ahmen indianisches Kriegsgeheul nach.

Am Pier angekommen liegt der Handelssegler Beaver einige Meter entfernt vor Anker. Es wird hektisch diskutiert wie man es nun anstellt auf das Schiff zu gelangen. Schließlich klopft jemand den Helden auf die Schulter. Der ältere Mann aus der Kirche gesellt sich zu euch: „Ihr seht aus wie erfahrene Kundschafter. Habt ihr einen Vorschlag wie wir alle hinüber kommen?“

Das Schiff befindet sich etwa 6 Schritt vom Pier entfernt. Das Hafenbecken ist etwa 15 Fuß tief und es können sich durchaus Haie darin aufhalten. Die Helden müssen eine Möglichkeit finden die Entfernung zu überbrücken. Entweder mittels Magie oder durch einen Trick. Wird Magie benutzt, ist diese zu tarnen um die umstehenden Personen nicht zu irritieren. Jede Idee ist großzügig zu bewerten.

Nachdem die Gruppe die Beaver geentert hat, werden die Laderäume gestürmt und die gesamte Ladung Tee ins Hafenbecken gekippt. Am Ufer versammeln sich tausende Kolonisten und unterstützen das Vorgehen. Ein Jubel bricht unter den Revoluzzern aus und singend gehen sie von Bord. Von Meer aus kommt dichter Nebel auf und umhüllt das Szenario. Die Umgebung verschwindet hinter grauen Vorhängen und geht schließlich in eine völlige Dunkelheit über.





Berlin



Carinhall

Meisterinformation:

Wir schreiben das Jahr 1945. Es ist kalt in den ersten Monaten des Jahres in Deutschland. Der zweite Weltkrieg neigt sich dem Ende zu.

Die Alliierten haben bereits Aachen erobert und marschieren weiter vor. Im Osten hat die Rote Armee Ostpreußen eingenommen und steht an der Oder.

Die nachfolgende Szene spielt auf einem luxuriösen Landsitz namens Carinhall rund 65 Kilometer nordöstlich von Berlin.

Szene:

Wir schreiben das Jahr 1945 und befinden uns 65 Kilometer nordöstlich von Berlin in Deutschland.

Die Helden wachen auf teuren Ledersofas in einem luxuriösen Zimmer auf. Viele Gemälde zieren die Wände. Das Zimmer wird immer wieder von unregelmäßigen Lichtblitzen erleuchtet. Durch ein großes Fenster sind zahlreiche Mündungsfeuer am Horizont zu sehen und ein begleitendes tiefes Wummern dringt an die Ohren. Die Menschen führen wieder einmal Krieg mit vernichtenden Waffen.

Aus Richtung der Zimmertür dringen Schrittgeräusche von schweren Stiefeln. Durch das Schlüsseloch sind zwei Soldaten in schwarzen Uniformen mit einer roten Binde und einem Zeichen darauf am rechten Arm zu erkennen. Die

beiden marschieren an der Tür vorbei und einige Wörter ihrer Unterhaltung sind zu hören: „... der Lametta-Heini und das Humpelstilzchen besprechen gerade die Lage. Wir sollen derweil alle Räume durchsuchen und die Gemälde in die Autos laden. Diese Büste hier soll zerstört werden. Aber vorher rauchen wir noch eine.“

Als die Soldaten gegangen sind, schleichen sich die Helden in ein anderes Zimmer. Die auf dem Flur abgestellte Büste zeigt einen intelligent aussehenden Mann mit wirren weißen Haar und Schnauzbart. Auf dem Sockel der Büste findet sich ein Zitat: „Wenn jemand Freude daran hat, bei Musik in Reih' und Glied zu marschieren, dann verachte ich ihn schon deswegen, weil er sein Gehirn nur wegen eines Irrtums bekommen hat; ein Rückenmark hätte gereicht.“ *1

Zum Nebenzimmer steht eine Tür halb offen. Die Helden erkennen einen kleinen dunkelhaarigen Mann mit einem schmalen Gesicht, der mit einem Ledermantel bekleidet um einen Stuhl herumhumpelt und sich mit einem dicken Herrn in einer weißen, mit Orden überhäuft Uniform unterhält. Dieser hat es sich auf einer Couch bequem gemacht und hält ein Glas Champagner in der Hand.

Die Helden können dem Gespräch lauschen oder weiter den Ausgang suchen.





Wenn sie den Ausgang suchen wollen, weiter bei **Im Garten**.

Der dicke Herr erzählt: „... Nun, natürlich, das Volk will keinen Krieg, das ist klar. Warum sollte irgendein armer Landarbeiter im Krieg sein Leben aufs Spiel setzen wollen, wenn das Beste ist, was er dabei herausholen kann, dass er mit heilen Knochen zurückkommt. Aber schließlich sind es die Führer eines Landes, die die Politik bestimmen und es ist immer leicht, das Volk zum Mitmachen zu bringen, ob es sich nun um eine Demokratie, eine faschistische Diktatur, um ein Parlament oder eine kommunistische Diktatur handelt ... das Volk kann mit oder ohne Stimmrecht immer dazu gebracht werden, den Befehlen der Führer zu folgen. Das ist ganz einfach. Man braucht nichts zu tun, als dem Volk zu sagen, es würde angegriffen, den Pazifisten ihren Mangel an Patriotismus vorzuwerfen und zu behaupten, sie brächten das Land in Gefahr. Diese Methode funktioniert in jedem Land.“ *2

Dies ergänzt der kleine Mann:

„Wir werden also unsere Propaganda weiter schüren. Das einfache Volk besitzt kaum selbstgewonnene Erfahrungen und übernimmt deshalb die öffentliche Meinung, soweit sie volkstümlich ist und das beschränkteste geistige Niveau bedient. Es ist deshalb äußerst wichtig für den Staat alle seine Kräfte zu benutzen, um andere Meinungen zu unterdrücken, da die Wahrheit der tödliche Feind der Lüge ist. Aber alle Genialität der Aufmachung der Propaganda wird zu keinem Erfolg führen, wenn nicht ein fundamentaler Grundsatz immer gleich scharf berücksichtigt wird. Sie hat sich auf wenig zu beschränken und dieses ewig zu wiederholen. Die Beharrlichkeit ist hier wie bei so vielen Dingen auf der Welt die erste und wichtigste Voraussetzung zum Erfolg.“ *3

Der runde Mann in der weißen Uniform wirft ein: „Das sicherste Mittel, um die Menschen irrezuführen und ihre Vorurteile

zu erhalten, besteht darin, sie in der Kindheit zu täuschen.“ *4
Sie müssen schon von Geburt an durch den Staat indoktriniert werden. Das sie selbstständig Handeln und Denken können müssen wir ihnen sehr früh abgewöhnen. Über die Medien steuern wir dann ihre Meinung.“ *5

„Nun ja“, schließt der kleine Mann ab, „Journalistik ist die Kunst, das Volk glauben zu machen, was die Regierung für gut findet.“ *6

Es gibt nichts, was man als unabhängige Presse bezeichnen könnte. Journalisten sind nur bezahlte Hampelmänner, welche nicht ihre eigene, sondern die Meinung der Männer hinter der Szene wiederzugeben haben. Das Geschäft von Journalisten ist es, die Wahrheit zu zerstören, freiheraus zu lügen, zu verfälschen, zu Füßen des Mammons zu kriechen und ihr Land und seine Menschen fürs tägliche Brot zu verkaufen.“ *7

Wenn das Volk dann seine Rechte, Freiheit und Schicksal anderen Personen überläßt, die sich nur selbst bereichern wollen und nach Macht streben, so hat es nichts anderes verdient.“

Daraufhin leert der dicke Herr lachend sein Glas und beide gehen aus dem Raum.

Im Garten

Während die Helden nach dem Ausgang suchen, erkennen sie draußen vor dem Fenster einen historischen Torbogen, in dem ein magischer Durchgang aufleuchtet. Sie finden eine Tür zum Garten und schleichen durch die Nacht. Plötzlich wird es taghell. Mehrere kleine runde Laternen an komischen Kutschen ohne Pferde erleuchten die Umgebung.

Daneben stehen Soldaten in schwarzen Uniformen und zielen mit merkwürdigen Metallstöcken, aus denen unter lauten Trommelschlägen Feuerblitze zucken. Neben den Helden schlagen mit hoher Geschwindigkeit dutzende kleine Geschosse ein. Die Helden können versuchen den kurzen Weg von etwa 100





Schritten bis zum Torbogen schnellstmöglich zurückzulegen oder die Soldaten unschädlich zu machen.

Wenn die Helden schnellsten durch den Torbogen wollen, weiter bei **Der Torbogen**.

*1 Albert Einstein, deutscher Physiker (1879-1955)

*2 Hermann Göring, NS-Politiker (1893-1946), Aussage in seiner Nürnberger Gefängniszelle

*3 Joseph Goebbels, NS-Reichsminister für Volksaufklärung und Propaganda (1897-1945)

*4 Paul Thiry d'Holbach, französischer Philosoph (1723-1789)

*5 Karl Marx, deutscher Journalist, Ökonom, Gesellschaftswissenschaftler und Philosoph (1818-1883). Marx hat geahnt, dass es schlimm enden würde, wenn man seine sozialistischen Theorien in die Praxis umsetzen würde. Deshalb sagte er zu seiner Frau: „Wenn das je passiert, dann verschwinden wir lieber.“

*6 Bernd Heinrich Wilhelm von Kleist, deutscher Erzähler und Dichter (1777-1811)

*7 John Swinton, amerikanischer Redaktionschef der New York Daily Times (1830-1901)

Kampf mit 4 Soldaten



Soldat

Orientierungsstufe: 3

Attribute: Ges 5, Stä 7, Zäh 6, Wah 5, Wil 5, Cha 5

Kampf: Initiative: 7, Angriff: 19, Schaden: 19*

TS: 80, BW: 62, Wunde 10

Verteidigung: KW: 7, MW: 7, SW: 7

Rüstung: 7, MyR: 2, EP 3, Karma 40 (W8)

Laufleistung: Bewegung 25/50

Legendenpunkte: 6.000

Ausrüstung: Maschinenpistole

Schatz: 2W6 Silbermünzen

* bei jedem Schaden erleidet das Ziel eine Wunde.

Wenn die Helden den Kampf gewinnen:

Noch während des Kampfes gehen überall auf dem großen Landsitz Lichter an und dutzende von Soldaten erscheinen auf der Haupttreppe.

Der Torbogen

Die Soldaten hinter ihnen feuern ihre Waffen ab und unter dem Trommeln dutzender Gewitter schlagen neben den Helden immer wieder Geschosse ein. Schnellen Schrittes eilen die Helden durch den Torbogen. Dahinter fühlen sich die Helden wie in einer grauen Wolke eingehüllt.

Noch während sie sich weiter vom Torbogen entfernen, hören sie aus der Ferne die Stimme des kleinen Mannes, der in einer riesigen Halle zu einer großen Menschenmenge spricht: „Ich frage euch: Wollt ihr den totalen Krieg. Wenn nötig, totaler und radikaler, als wir ihn uns heute überhaupt vorstellen können?“ und die verdummten, manipulierten Menschen brüllen aus tausend Kehlen frenetisch zustimmend: „Jaaaaaaa!“

Die Helden ahnen, dass dies kein gutes Ende nehmen wird...





Hiroshima



Hiroshima 1945

Meisterinformation:

Die Helden befinden sich in Japan nahe der Stadt Hiroshima weit nach dem 6. August 1945; dem Tag, an dem während des zweiten Weltkrieges die erste Atombombe über eine bewohnte Stadt abgeworfen wurde. Eine unmenschliche Waffe wurde eingesetzt und einem Volk schlimme Wunden zugefügt. Die Verwüstung hat unberechenbare Dimensionen erreicht und kann zur Zerstörung der menschlichen Zivilisation führen. *1

Szene:

Wir befinden uns weiterhin im Jahre 1945 nahe der Stadt Hiroshima in Japan. Nach einigen weiteren Schritten kommen die Helden aus der grauen Wolke heraus und stehen auf einem kahlen Hügel. Erste Erkenntnisse lassen auf eine große Insel mit bewaldeten Gebirgsketten schließen. Am wolkenlosen Himmel strahlt die Sonne und läßt die Helden auf eine trostlose Landschaft blicken. Verkohlte Baumstümpfe von Rotkiefern und verbrannte Reisfelder sind im Süden der Insel weithin zu sehen, als wenn ein riesiger Feuerball gewütet hat.

Am Fuße des Berges sind Überreste einer Stadt mit einem Hafen zu erkennen, die den Mittelpunkt dieser Verwüstung markiert. Auf dem Gebiet der zerstörten Stadt sind an verfallenen Mauern Brandspuren mit humanoiden Formen zu

erkennen, als wenn dort der Schatten eines Menschen stehengeblieben wäre. In den Ruinen finden sich menschliche Skelette. Hier und dort finden sich Schrifttafeln mit seltsamen Zeichen einer anderen Sprache. Nach kurzer Zeit haben die Helden den metallischen Geschmack von Blei im Mund *2 und kommen zur Erkenntnis, dass hier Wasser, Himmel und Erde vergiftet worden sind. *3

In der Mitte der Stadt erkennen die Helden ein Gebäude aus Stein, das kaum betroffen ist. Nachdem die Helden die Eisentür öffnen, stehen sie in einem kleinen Raum. Dort findet sich eine Inschrift in der Mauer:

„Ich bin nicht sicher, mit welchen Waffen der dritte Weltkrieg ausgetragen wird, aber im vierten Weltkrieg werden sie mit Stöcken und Steinen kämpfen.“ *4

Als die Helden die Inschrift gelesen haben, werden sie teleportiert...

*1 Zitat aus der Rede des japanischen Kaisers Hirohito am 15. August 1945

*2 Paul Tibbets, Kommandant des US-Bombers Enola Gay, 1945

*3 Gudrun Pausewang „Die Wolke“, 1987

*4 Albert Einstein, deutscher Physiker (1879-1955)





Tarmitia

Die Helden befinden sich inmitten eines großen Langhauses, wie sie früher die Wikinger bauten. Ein Feuer in der Mitte wärmt und dient als Lichtquelle. Holzspeere und Schilde verschiedener Kulturen schmücken die Wände. Als sie hinaustreten, erkennen sie, dass das Langhaus der Mittelpunkt eines großen, mit Steinen ausgelegten Platzes ist. Um das Haus herum befindet sich eine Stadt mit vielen Gebäuden und einer Mauer. Dahinter schmücken hohe Bäume und ein bewölkter blauer Himmel die Landschaft. Die Sonne ist vor kurzem aufgegangen und die Kühle der Nacht legt sich noch wie Raureif über die Landschaft. Die ersten offenbar gut genährten und mit sauberen Kleidern ausgestatteten Bewohner der Stadt haben die Neuankömmlinge bereits bemerkt und beobachten diese vorsichtig durch leicht geöffnete Türen und Fensterläden.

Durch eines der Stadttore betritt ein drei Schritt großer, muskulöser Troll den Platz. Er trägt einen Ringpanzer, eine große Streitaxt, ein silbergrau schimmerndes Schild und lacht laut: „Willkommen in Tarmitia. Erklärt euch, bewaffnete Fremdlinge!“

Die Helden sollten eine Erklärung abgeben. Erzählen sie im von Skara Brae, Tarjan und ihren Erlebnissen sowie ihre Bitte nach seinem Schild und den Speer des Streites, weiter bei **Der Kampf**.

Geben sie keine Erklärung hab, wird Werra sie erst bitten zu gehen und wenn sie dem nicht folgen, feindselig attackieren.

Wenn die Helden nach der Stadt und den Menschen fragen:

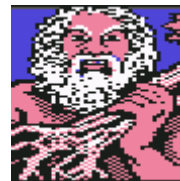
„Es sind freie Menschen. Sie selber bestimmen ihren Weg. Hier gibt es keinen Adel oder Staat, der von der Arbeit der Bevölkerung lebt und sie in Leib- oder Schuldknechtschaft hält, unterdrückt und ausbeutet.“

Und wer dies ändern will, muß an mir vorbei.“ Er schlägt sich auf die Brust und betont seinen Namen: „Werra“

Der Kampf

„Ihr seid also gekommen und mein Schild zu erhalten. Verdient es euch!“ brüllt er und attackiert euch fröhlich.

Haben sich die Helden erklärt, schlägt Werra nur mit der flachen Seite der Axt zu. Nur der halbe Schaden ist daher echt, die andere Hälfte führt zur Erschöpfung. Die Helden sterben daher erst bei Schaden in Höhe der doppelten Todesschwelle, die normale Bewußtlosigkeitsgrenze wird beibehalten.



Werra (Krieger)

Orientierungsstufe: 10

Attribute: Ges 10, Stä 10, Zäh 9, Wah 8, Wil 9, Cha 7

Kampf: Initiative: 19, Angriff: 10x28*, Schaden: 22 (oder 37)**

TS: 189, BW: 152, Wunde 14

Talent: Mehrfacher Angriff 25*, Kritischer Schlag 15, Tigersprung 19

Verteidigung: KW: 14, MW: 12, SW: 12, Rüstung: 14, MyR: 9, EP 4, Karma 80 (W10)

Laufleistung: Bewegung 80/160

Legendenpunkte: 64.800

Ausrüstung: einhändige Streitaxt+5, Werra's Schild (s. **Besondere Ausrüstung**), Ringpanzer+6, Ring der Genauigkeit
Schatz: -

* Mehrfacher Angriff kostet 10 Überanstrengungspunkte.

** Gelingt bei einem Angriff ein exzellenter Erfolg, erhöht sich der Schaden durch das Talent Kritischer Schlag um 15 Stufen.





Gewinnt Werra den Kampf, lacht er laut und lässt die Helden durch den Heiler der Stadt behandeln. Weiter bei **Schild und Speer**.

Wenn die Helden gewinnen:

Geschlagen sitzt Werra nach dem Kampf in der Pfütze seines Blutes und lacht: „Das war der beste Kampf seit dem letzten gegen Hawkslayer und ich ihm den Speer des Streites gab.“

ruft den Helden zu: „Schnell, lauft zum Langhaus zurück und verschwindet von hier, ich halte sie auf!“

Während ihr die Beine in die Hand nehmt, hört ihr bereits das metallische Klirren der aufeinandertreffenden Waffen und den Kampfeslärm. Während euer Zauberer den Teleportzauber vorbereitet, werft ihr einen letzten Blick zurück und seht, wie Werra bereits aus mehreren Wunden blutet von den Dunklen Meuchlern überrannt wird.

Schild und Speer

„Den Speer hat bereits Hawkslayer erhalten, aber mein Schild sollt ihr haben für euren Kampf. Es glänzt als wäre es erst gestern geschaffen worden. Geschmiedet wurde es vor Jahrhunderten aus Mithril. Es ist härter als Stahl und leichter als Seide.“
Er überreicht euch seinen Schild, der wirklich federleicht ist. (s. **Besondere Ausrüstung**)

Laute Schreie stören plötzlich die Ruhe in der Stadt. Durch das Nordtor stürmen Dunkle Meuchler, die Mordgesellen Tarjan's, die euch bereits zu Beginn dieses Abenteuers im Gasthaus über den Weg liefen. Es sind unzählige, die auf den Platz strömen und sich euch sehr schnell nähern. Werra greift seine Streitaxt und

Der Strudel der Zeit

Die Helden teleportieren sich zurück nach Skara Brae. Während des Teleports in einem Strudel aus Zeit heilen alle Wunden und Verletzungen. Lichter, Geräusche und Landschaften fliegen als Bilder an den Helden vorbei. Die Stimmen vieler alter Lehrmeister aus der Vorzeit sind zu vernehmen.

Erfahrungspunkte

Jeder Held bekommt für die bisherigen Abenteuer 150.000 Erfahrungspunkte, die noch im Strudel der Zeit investiert werden können.



Wandfresko: Die Schule von Athen, 1509/10, Raffaello Santi





Rückkehr nach Skara Brae

Die Helden landen im Tal der verlorenen Krieger und begeben sich schweren Herzens zurück nach Skara Brae.

Die zerstörte Tür am Haus des alten Mannes verheißt nichts Gutes. Der alte Mann hält sich mit schweren Verletzungen kaum noch aufrecht auf dem Stuhl und flüstert mit blutigen Lippen: „Ich weiß, Werra ist verschieden. Tarjan war hier und hat mich gefunden. Holt eure Beutestücke aus dem Lagerhaus auf der gegenüberliegenden Straßenseite. Hawkslayer ist bereits auf dem Weg nach Malefia, dem Land des Bösen. Geht nun meine Kinder und helft ihm, bevor Tarjan die Wirklichkeit zerstört.“

Mit diesen letzten Worten bricht der alte Mann zusammen. Sein Körper löst sich auf und ein Nebel bleibt zurück, der mit einer leichten Brise verfliegt.



Wenn die Helden sich zum Lagerhaus begeben:

Das Lagerhaus



In dem Lagerhaus finden die Helden die nun von dem Schutzzauber befreiten und benutzbaren Gegenstände: Der Bogen des Valarian, die 10 Pfeile der Ewigkeit, der Zauberstab von Lanatir, die Krone der Wahrheit und der Hammer des Zorns (**s. Lagerhaus in Skara Brae**).

Zusätzlich finden sich 4 Heiltränke +20 und ein Trank „Reise ins Leben“ (Wiederbelebungstrank).

Ein weiterer bernsteinfarbener Trank steht in einer mit Sägespan gefüllten Kiste. Der beiliegenden Beschreibung ist zu entnehmen, dass dieser die Zeit um bis zu einer Stunde zurückdrehen kann. Der Trank hat eine Haltbarkeit von einem Monat. *

In einer Schriftrolle liegt ein Zauberspruch namens „EVIL“. Dieser Zauber schafft ein Tor zur Dimension Malefia. Nur an welchem Ort ist dieser zu sprechen?

Lösung: Der Zauber ist an den Schwefelquellen (*Sulphur Springs*) auszusprechen. An anderen Orten entfaltet er keine Wirkung.

Die Helden können sich direkt auf den Weg zu den Schwefelquellen (*Sulphur Springs*) machen oder zum Refugée Camp zurückziehen bzw. die Scrapwood Taverne, die Kapelle oder Tangramayne besuchen (Seite 13).

Wenn die Helden zu den Schwefelquellen aufbrechen und dort den Zauber EVIL von der Schriftrolle ablesen, werden sie zum Ort Malefia teleportiert.

** Die Helden können mit dem bernsteinfarbenen Trank u.a. einen zweiten Kampf gegen Tarjan starten, falls der erste mißlingt. Es reicht, wenn ein Held den Trank trinkt und an eine Handlung bzw. Ort denkt, welcher nicht länger als eine Stunde zurückliegt.*





Malefia





Malefia



Als Zeichen des Teleports kann an dieser Stelle eine düstere, bedrohliche Melodie eingespielt werden.

Vor den Helden erstreckte sich ein düsteres Ödland. Wenige kahle Büsche und abgestorbene Bäume recken ihre Arme durch die dichten Nebelschwaden. Obwohl es bereits Mittag ist, gelingt es keinem Sonnenstrahl, das Land über den Dämmerzustand hinaus zu erhellen. Vereinzelt sind schwarze Tümpel zu sehen, in denen eine ölartige heiße Masse vor sich hin blubbert und die Luft mit dem Gestank von Schwefel erfüllt. Tierskelette liegen verstreut herum. Aber am unheimlichsten ist die vollkommene Stille. Kein Vogel, kein Tier, kein Windhauch gibt einen Laut von sich.



Einige Schritte weiter entdecken die Helden im Sand liegend ein Skelett in Rüstung. Der vordere und hintere Teil der Panzerung sieht aus, als wenn ein riesiges Kind eine Puppe in die Hand genommen und vor Wut einmal kräftig zgedrückt hat. Erschreckt weicht ihr zurück als ihr es erkennt - es ist Hawkslayer.

In der rechten Hand hält er fest gepackt einen silbergrau schimmernden Speer.

Die Helden können den Speer des Streitens an sich nehmen (s. **Besondere Ausrüstung**)

In erreichbarer Nähe erhebt sich auf einem Hügel eine kleine Stadt. Die Steinhäuser sind mit Urgewalt zerstört, als wenn sich ein wütender Titan ausgetobt hat. Allein ein Tempel aus grauen Steinen ist unangetastet.

Tarjan's Tempel, 1. Ebene

In Tarjan's Tempel sind die Regeln für Truhen und Fallen anzuwenden.

Es gibt hier wandernde Monster. Die Helden treffen auf 1W2+1 Dunkle Meuchler (Seite 114), wenn für die Ermittlung von Truhen oder Fallen auf einem Baustein auf 2W6 eine 2 oder 3 gewürfelt wird.

	A	B	C	D	E
1	X3	T3	X4	G1	X5
2		E		E	
3	X1	K	X2		X9
4		E		E	G1
5	X6	T1	X7	T1	X8

Startposition A3

X1, Baustein D

Im Tempel herrscht eine gewisse Kühle. Die grauen Mauern sind älter als alles was die Helden bisher gesehen haben. Doch eine unheimliche Aura belastet diesen Ort. Als die Helden den nächsten Raum erkunden wollen, treten 2 Dunkle Meuchler aus dem Schatten und greifen an.

Kampf mit 2 Dunklen Meuchlern (Seite 114)





X2, Baustein E

Die Helden finden eine in schwarzes Eis eingefrorene Skulptur. Die Oberflächen sind so glatt dass es wie Marmor wirkt. Merkwürdigerweise brennt ein schwaches Licht in den Augen der eingefrorenen Figur, deren Gesichtszüge einen Ausdruck völligen Entsetzens zeigen. Die Figur sieht aus wie Alliria, die Windlingbardin. Eine leichte Stimme erhebt sich im Raum: „Befreit mich mit der Krone der Wahrheit“

Wenn die Helden die Krone der Wahrheit auf den Eisblock legen, verschwindet die Skulptur und eine weibliche Stimme ertönt: „Endlich frei. Habt Dank. Stoppt die riesigen und schrecklichen Legionen der Finsternis.“

X3, Baustein R

Die Helden finden eine in schwarzes Eis eingefrorene Skulptur ... Die Figur sieht aus wie Lanatir, der Obsidianer-Elementarist.

Wenn die Helden die Zauberstab von Lanatir auf den Eisblock legen, verschwindet die Skulptur und eine steinerne Stimme ertönt: „Benutzt ihn um den Despot der Despoten zu besiegen.“

X4, Baustein R

Die Helden finden eine in schwarzes Eis eingefrorene Skulptur ... Die Figur sieht aus wie Valarian, der Elfen-Bogenschütze.

Wenn die Helden den Bogen von Valarian auf den Eisblock legen, verschwindet die Skulptur und eine edle Stimme ertönt: „Durch diesen Bogen wird er sein Ende nicht kommen sehen.“

X5, Baustein R

Die Helden finden eine in schwarzes Eis eingefrorene Skulptur ... Die Figur sieht aus wie Werra, der Krieger Tarmitia's.

Wenn die Helden Werra's Schild auf den Eisblock legen, verschwindet die Skulptur und eine riesenhafte Stimme ertönt: „Alles kann aus den Klauen der Niederlage gestohlen werden. Der Weg ist frei für die nächsten Generationen.“

X6, Baustein R

Die Helden finden eine in schwarzes Eis eingefrorene Skulptur ... Die Figur sieht aus wie Ferofist, der Zwergenfürst.

Wenn die Helden den Hammer des Zorn's auf den Eisblock legen, verschwindet die Skulptur und eine kräftige Stimme ertönt: „Tarjan hat die Pforten der Hölle geöffnet.“

X7, Baustein R

Die Helden finden eine in schwarzes Eis eingefrorene Skulptur ... Die Figur sieht aus wie Scaedu, der Dieb.

Wenn die Helden den Mantel von Scaedu auf den Eisblock legen, verschwindet die Skulptur und eine listige Stimme ertönt: „Haltet seine Verbündeten in Schach. Sein Ende ist nahe.“

X8, Baustein R

In dieser Kammer findet eine geheimnisvolle, religiöse Zeremonie statt. Beleuchtet vom Lichte schwarzer Kerzen murmelt eine Priesterin in schwarzen Gewändern vor einem Opferaltar unverständliche Rituale. Vor dem Altar stehen 3 Dunkle Meuchler und ein koboldartiges Wesen, das ein dunkles Fell und kleine lederartige Flügel besitzt. Als die Priesterin euch erblickt, deutet sie mit der ausgestreckten Hand in eure Richtung: „Diese dort werden ein Opfer zu Ehren Tarjan's sein. Packt Sie!“





Kampf mit einer Hohepriesterin, 3 Dunklen Meuchlern und einem Feuerkobold.



Hohepriesterin Lorini (Priester)

Orientierungsstufe: 6

Attribute: Ges 7, Stä 5, Zäh 5, Wah 8, Wil 8, Cha 5

Kampf: Initiative: 6, Angriff: (1x15), Schaden: 13

TS: 84, BW: 66, Wunde 9

Verteidigung: KW: 15, MW: 12, SW: 8

Rüstung: 14, MyR: 4, EP 3, Karma 40 (W8)

Talente: Nahkampfwaffen 15, Unempfindlichkeit 10, Kleine Verteidigung 15

Magie: Anzahl der Zauber: 1, Spruchzauberei: 23+Karma (W8)

Zaubersprüche: Priester Kreis 9 [CS]

Laufleistung: Bewegung 40/80, Schatz: -

Legendenpunkte: 2.000

Ausrüstung: Hammer+4, Holzschild+2, Kettenpanzer+2

Entdeckt die Hohepriesterin unter den Helden Zauberer, setzt sie in der ersten Runde den „Gegenzauber“ [ED:M5] ein (Stufe 28). Ab der zweiten Runde entscheidet sie sich für „Flammenschlag“ [CS:P4] (Reichweite 100 Schritte) mit Schaden Stufe 25 oder „Haut abziehen“ [EDC:G9]. Beide sind in einer Erweiterten Matrix, letzterer benötigt eine Runde Vorbereitung.

Als Alternative steht „Blenden“ [ED:I4] zur Verfügung.



Dunkler Meuchler (Kresscra)

Orientierungsstufe: 5

Attribute: Ges 9, Stä 10, Zäh 9, Wah 9, Wil 11, Cha 6

Kampf: Initiative: 10, Angriff: (1x4W10)*, Schaden: 17 *

TS: 107, BW: 90, Wunde 13

Magie: Anzahl der Zauber: (1), Spruchzauberei: 10

Zaubersprüche: Blitz *

Kräfte: Infrarotsicht, Dämonen-unempfindlichkeit 10, Unglück 13

Verteidigung: KW: 12, MW: 8, SW: 8

Rüstung: 8, MyR: 7, Niederschl. 7, EP 4, Karma 15 (2W10)

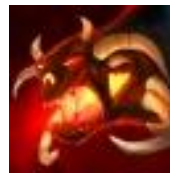
Laufleistung: Bewegung 30/60

Legendenpunkte: 500, Ausrüstung: Kutte, Lederrüstung, Speer+3, Schatz: -

Die Dunklen Meuchler sind mit Kутten, Lederrüstungen und Speeren ausgerüstete Kresscra und dienen Tarjan als Mördertruppe.

Die Dunklen Meuchler teilen sich immer in zwei gleich große Gruppen auf. Die eine Hälfte greift den Gegner mit den Speeren an, die andere nutzt den Zauber Blitz (ED:I2): Reichweite 60 Schritte, Schaden Stufe 14.

* In den ersten 7 Runden greifen die Dunklen Meuchler unter Karmanutzung kämpfend oder zaubernd sowie der Fähigkeit Unglück an. Der Angriffswurf bzw. der Zauber sowie die Fähigkeit Unglück wird um 2W10 erhöht.



Schwarzer Feuerkobold [CS]

Orientierungsstufe: 6

Attribute: Ges 18, Stä 12, Zäh 12, Wah 10, Wil 15, Cha 10

Kampf: Initiative: 19, Angriff: (1x18), Schaden: 15

TS: 90, BW: 82, Wunde 16

Verteidigung: KW: 24, MW: 8, SW: 8

Rüstung: 12, MyR: 3, Niederschl. 12, EP 4

Magie: Anzahl der Zauber: 1, Spruchzauberei: 23

Zauber: Feuerodem 28

Laufleistung: Bewegung 80/160

Legendenp.: 3.600, Ausrüstung: -, Schatz: -

Feuerkobold hausen tief im inneren von Vulkanen. Ihre eindrucksvollste Waffe ist der Feuerodem, den sie 3 mal pro Tag einsetzen können. Ist die Probe der Stufe 23 gegen die Magische Widerstandskraft des Opfers erfolgreich, erhält dieses Schaden der Stufe 28.





X9, Baustein Ub

Auf einer verschlossenen, schweren Tür aus Bronze ist ein magischer Mund angebracht.

Wenn die Helden den Mund ansprechen stellt dieser nacheinander die Fragen:

„Pforten der „,“

Lösung: Hölle

„Legionen der ...“

Lösung: Finsternis

„Tod den nächsten ...“

Lösung: Generationen

„Das Ende ist ...“

Lösung: nahe

Sind die Antworten unvollständig oder falsch, rührt sich nichts. Sind die Antworten korrekt, öffnet sich die Tür und gibt eine Treppe zur unteren Ebene des Tempels frei.

Tarjan´s Tempel, 2. Ebene

In Tarjan´s Tempel sind die Regeln für Truhen und Fallen anzuwenden.

Es gibt hier wandernde Monster. Die Helden treffen auf 1W4+1 Schatten-Vampire (Seite 120), wenn für die Ermittlung von Truhen oder Fallen auf einem Baustein auf 2W6 eine 2 oder 3 gewürfelt wird.

	A	B	C	D	E
1	X7	T3	X8		X1
2	G1	E	G1	X3	T4
3	X6		X9		X2
4	G1	X4	G2	E	T4
5	X5	T1	R		R

Startposition E1

X1, Baustein Uf

Die Helden fühlen hier im unteren Stockwerk des Tempels die übermächtige Aura des Bösen. Das Ende ihrer Suche naht.

X2, Baustein G1

Als die Helden den Raum betreten werden sie von einer Hitzewelle überrascht. Vor ihnen führt eine schmale Steinbrücke über einen unterirdischen Lavafluß. Diese wird von zwei gerüsteten Riesen mit zweihändigen Schwertern bewacht. Der vordere schreit herüber: „Narren, niemand überquert diese Brücke!“

Wenn die Helden die Brücke überqueren wollen oder einen Angriff unternehmen, greifen die 2 Harbinger an.



Tarjan´s Harbinger

Orientierungsstufe: 9

Attribute: Ges 15, Stä 20, Zäh 22, Wah 12, Wil 15, Cha 12

Kampf: Initiative: 15, Angriff: 1x16, Schaden: 28

TS: 100, BW: 90, Wunde 18

Verteidigung: KW: 11, MW: 7, SW: 7

Rüstung: 12, MyR: 8, Niederschl. 13, EP 4

Magie: Anzahl der Zauber: (1),

Spruchzauberei 16

Zauber: Blitz 18*

Laufleistung: Bewegung 80/160

Legendenpunkte: 5.500; Ausrüstung:

Plattenpanzer, Zweihänder; Schatz:-

Tarjan´s Harbinger sind tumbe Muskelprotze. Wenn sie ihre Handschuhe gegeneinander-schlagen, können sie den Zauber Blitz [ED:12] auslösen: Reichweite 60 Schritte, Schaden Stufe 18





X3, Baustein E

Ein Raum ohne weitere Ausgänge.

Eine Inschrift an der westlichen Wand lautet:

„Wer die Vergangenheit kontrolliert,
kontrolliert die Zukunft,
wer die Gegenwart kontrolliert,
kontrolliert die Vergangenheit.“

Der Raum hat keine weiteren Ausgänge.

George Orwell, britischer Schriftsteller (1903-1950)

X4, Baustein E

Der Raum hat einen Ausgang im Süden.

Eine Inschrift an der nördlichen Wand lautet: „Es ereignet sich nichts Neues. Es sind immer die alten Geschichten, die von immer neuen Menschen erlebt werden.“

William Faulkner, US-Schriftsteller (1897-1962)

X5, Baustein R

In diesem Raum hängt ein großes Gemälde an der Wand. Es handelt sich offenbar um eines der von Zwergenfürst Ferofist gesuchten Stücke. Das Bild ist in Frühlingsfarben gehalten und zeigt ein Dorf in verschiedenen Situationen sowie die Passionen als beteiligte Personen. *1

Das Bild zum Frühling

Ein leichter Wind treibt über die Landschaft und bringt Regenwolken mit sich. An den noch kahlen Bäumen zeigen sich erste grüne Knospen. Viele Häuser des abgebildeten kleinen Dorfes sind zerstört, abgebrannt oder beschädigt. Aber die Menschen sind bereits mit allerhand Arbeitsgeräten dabei, ihre Häuser instand zu setzen, die Felder zu bestellen und einen Brunnen auszuheben. Aufstrebende Handwerksbetriebe und Unternehmen entstehen und suchen Geldgeber. Diese finden sich in Händlern, die mit Goldmünzen zahlen. Auf dem Markt werden erste Waren gehandelt.



Dort spielt auch eine große Kindergruppe, die von einer Frau gehütet wird. Die Menschen grüßen, verbeugen sich oder kümmern aneinander. Werte wie Moral und Anstand werden gelebt und die Männer der Tat sind die Helden.

Die Gestalt Garlen´s hütet als runde Frau die Schar spielende Kinder. Mynbruje steht als alter weiser Mann vor dem Rathaus und vermittelt bei Streitigkeiten. Einer der Brunnenbauer trägt die Züge Upandal´s.

**1 siehe nächste Seite*

X6, Baustein R

In diesem Raum hängt ein weiteres großes Gemälde an der Wand. Das Bild ist in Sommerfarben gehalten. *1

Das Bild zum Sommer

Am strahlend blauen Himmel scheint die Sonne und wärmt die Erde. Es grünt und blüht überall. Alle Menschen arbeiten und sind fröhlich. Neue Häuser, Mühlen und Bewässerungssysteme werden errichtet. Die Handwerksbetriebe sind ausgelastet und die Felder bringen eine reiche Ernte ein. Der Marktplatz ist belebt. Viele Händler verkaufen die knappen und immer teurer werdenden Rohstoffe. Die Preise steigen. Eine Bank wird in der Dorfmitte eröffnet und leiht den Bewohnern Geld.

Ein Zentaur mit den Gesichtszügen Jaspree´s steht am Waldrand und blickt zufrieden auf die blühenden Felder. Ein Junge mit dem Aussehen von Lochost spielt mit den anderen Kindern auf dem Marktplatz. Dort steht auch eine Musikantin, die auf einer Leier (Lyra) spielt und an Astendar erinnert.

X7, Baustein R

In diesem Raum hängt ein weiteres großes Gemälde an der Wand. Das Bild ist in Herbstfarben gehalten. *1

Das Bild zum Herbst



Ein Wolkenfeld zieht getrieben von einem leichten Wind über die Landschaft. Die Blätter an den Bäumen zeigen sich in den verschiedensten bunten Farben. Das Dorf ist mittlerweile an Bewohnern und Gebäuden gewachsen. Alle Arbeit ist getan und es werden kaum noch Rohstoffe benötigt. Auf dem Bild arbeiten nur noch wenige Menschen und diese wirken überanstrengt. Um das Gemeinwohl kümmern sich nur wenige. Auf dem Dorfplatz findet ein großes Fest statt. Der Bürgermeister schenkt den aus der Obsternte gemachten Wein gratis aus und wirbt mit prophetischen Versprechen für seine Wiederwahl. Neben ihm sitzen der Direktor der Bank und der Richter. Eine Musikkapelle spielt und zwei Preisboxer zeigen einen Showkampf und unterhalten das Volk. Vor der Bank tummeln sich Händler und die zu Wohlstand gekommene Bevölkerung, die Kredite aufnehmen oder der Bank bunte Papierzettel abkaufen. Auf Tafeln notieren Bankiers die steigenden Kurse für die Papiere und Schuldtitel der Unternehmen und des Dorfes.

Am Festtisch in der Mitte der Wein trinkenden Menschen sitzt der jubelnde Floranus. Einer der beiden Preisboxer trägt die Züge von Thystonius. Chorrolis ist abgebildet als rundlicher, älterer Bankier in feinem Zwirn, der einem Bürger buntes Papier aushändigt und dafür Landbesitzurkunden, Goldmünzen und einen Kerzenleuchter aus Silber entgegennimmt.

X8, Baustein R

In diesem Raum hängt ein weiteres großes Gemälde an der Wand. Das Bild ist in Winterfarben gehalten. *1

Das Bild zum Winter

Dunkle Gewitterwolken ziehen von einem Sturm getrieben über das verschneite Land. Die letzte Ernte der wenigen noch arbeitenden Menschen war zu gering. Viele Hungernden protestieren vor dem Rathaus und werfen ihre inzwischen wertlosen Papierzettel weg, da die Bank geschlossen hat, die Kornkammern leer,

die Handwerksbetriebe und Unternehmen mangels Aufträgen und das ganze Dorf pleite sind. Die Schulden können nicht mehr bezahlt werden. Andere packen ihre wenigen Habseligkeiten und suchen eine neue Heimat. Diebe brechen in Häuser ein und Räuber lauern auf dunklen Dorfwegen. Links im Bild flüchten der Bürgermeister und einige Bankiers mit Säcken voller Gold- und Silbermünzen. Am rechten Bildrand marschieren bewaffnete Söldner mit vor Hunger ausgemergelten Gesichtern in Richtung des Dorfes, unter ihnen auch Gevatter Tod mit seiner Sense.

Unter den protestierenden Bürgern sehen die Helden als hageren, blassen Mann in einem grauen Gewand die Passion Dis. Er kniet, hält Bündel weggeworfener Papiere in die Höhe und lacht diese ausgelassen an. Auf dem Rathausgebäude, geschmückt mit der Kette des Bürgermeisters, tanzt Vestrial und zeigt mit einer Hand hämisch grinsend auf die Protestierenden. Unter den Söldnern am rechten Bildrand mit dem Kopf eines Widders ist die Passion Raggok zu erkennen, der mit einem Schwert bewaffnet direkt hinter Gevatter Tod schreitet.

Am oberen Teil des Bildes finden sich frische Farbspuren. Eine Figur wurde neu eingefügt. Auf einer Gewitterwolke sitzt Tarjan und schleudert Blitze in Richtung des Dorfes.

**1 Alle Bilder nach: „Die langen Wellen der Konjunktur“, 1926 von Nikolai Dmitrijewitsch Kondratjew (1892-1938), dem Buch „The Fourth Turning“, 1997 von William Strauss und Neil Howe sowie die Arbeiten von The Longwave Group, Kanada.*

X9, Baustein E, Tarjan´s Thronraum

Am Ende des Ganges sehen die Helden einen prächtigen Raum. Dieser ist rundherum ausgestattet mit Säulen und Pflanzen. In die Säulen sind dämonische Fratzen gemeißelt. Tageslicht fällt durch eine quadratische Öffnung in der Decke. Darunter ist ein Wasserbecken platziert. Im Raum sind verschiedene Personen





anwesend; neben 2 Dunklen Meuchlern, 2 Schatten-Vampiren, ein untoter Krieger in Rüstung mit einem roten Bart, einem schwarzen Magier, sitzt auf einem Podest ein finster dreinblickender Mann in einer dunklen Robe auf einem Thron aus schwarzen Marmor. Viele blicken auf das Wasserbecken, wo sich auf magische Weise das Bild einer Stadt spiegelt. Während Tarjan auf verschiedene Personen zeigt, murmelt der schwarze Magier wiederholt denselben Zauberspruch und informiert Tarjan über persönliche Daten zu diesen Personen. *1

Tarjan überblickt das Szenario und murmelt: „Ein Land, das erwartet, ungebildet und frei zu bleiben..., erwartet was noch niemals war und niemals sein wird. Unter hundert Königen gibt es kaum einen, der, wenn er könnte, nicht dem Beispiel folgte - zuerst den Menschen all ihr Geld abnehmen, dann ihr ganzes Land an sich reißen und sie und ihre Kinder dann auf ewig zu Dienern machen. *2

Wenn ich die Kontrolle über das Land, das Feuer und das Gold habe, habe ich die Kontrolle über das Volk, die Nationen und die Welt. Dafür ist es notwendig, das Volk psychologisch umzustellen und ihm klarzumachen, dass es Dinge gibt, die, wenn sie nicht mit friedlichen Mitteln durchgesetzt werden können, mit Mitteln der Gewalt durchgesetzt werden müssen. Das Volk hat dazu die Soldaten zu stellen, denn sie sind nur dumme Tiere, die als Schachbauern in der Außenpolitik benutzt werden. *3

Als erstes zerstöre ich dieses unbeugsame Dorf namens Skara Brae mit seinen aufsässigen Bewohnern.“

*1 Anleihe an den Roman „1984“ von George Orwell (1903-1950)

*2 Des Griffin, *Fourth Reich of the Rich*, Pasadena, 1978

*3 vgl. Henry Kissinger, *US-Politiker und Außenminister* (*1923)

Die beiden Dunklen Meuchler halten Wache und sind derzeit an der gegenüberliegenden Seite des Raumes. Tarjan und sein Gefolge haben die Helden

ebenfalls noch nicht bemerkt, so dass noch einige Zeit bleibt.

Die Helden haben 4 Runden Zeit zur Vorbereitung.

Als die beiden Dunklen Meuchler sich nähern, werden die Helden bemerkt. Mit wildem Geschrei alarmieren sie Tarjan. Er sieht auf und lacht: „Beeindruckend! Ihr denkt doch nicht mich noch einmal wie in Baron Harkyn´s Schloss auszutricksen. Nun werde ich meine Rache genießen und nehmen was mir gehört. Ich werde euch freudig zur Hölle schicken und eure Seelen in der Ewigkeit quälen.“

Tarjan gibt mit wedelnden Armbewegungen das Zeichen zum Angriff und ruft „Ihr werdet den nächsten Sonnenaufgang nicht erleben.“

Wenn ihre Helden die Vorbereitungsrounden zu erfolgreich genutzt haben, um damit in den ersten 2 Runden mehrere Gegner durch verstärkte Mehrfachangriff-Talente und/oder durch den Zauber Querschläger mit mehreren Fäden weggeputzt haben und danach als Gruppe in der Überzahl sind, wird der Endkampf schnell zu einfach - dabei soll dieser doch herausfordernd und spannend sein. Wenn Tarjan noch lebt, folgender Vorschlag für den Beginn einer der nächsten Runden:

*Lachend greift Tarjan in die Taschen seiner Robe und wirft einige Haferkörner in Richtung der Helden. Als diese den Boden berühren, entweicht ein schwarzer Nebel und aus jedem Korn entsteht ein Dunkler Meuchler. *4*

Entscheiden sie als Spielleiter selber, wie viele Haferkörner es sein sollen.

*4 alte Krabat-Sage aus der Lausitz, 18. Jahrhundert





Der Endkampf

Den Helden stehen Tarjan, der Krieger Rotbart, ein schwarzer Magier, 2 Dunkle Meuchler und 2 Schatten-Vampire gegenüber.

Aufstellung

Auf einem Schachfeld stehen die Helden auf Reihe H, während Tarjan auf Feld A3, Rotbart auf Feld A5 und der schwarze Magier auf Feld A7 steht. Die Dunklen Meuchler und Schatten-Vampire stehen auf Reihe B.

Kampftaktik

Tarjan deckt die Helden aus der Entfernung mit Eisspeeren [ED:E2], Reichweite 120 Schritten, Schaden 28 oder Querschlägern [ED:E6], Reichweite 75 Schritte, Schaden 37 ein. Sind mindestens zwei Helden in einer Entfernung von 60 Schritten, benutzt Tarjan den in seinem Zauberstab mittels „Spellstore“ [ED2C:M6] gespeicherten Zauber Versteinender Blitzschlag (MAGM [CS:M11]). Im Nahkampf greift er selbst zum Schwert und Verspottet seine Gegner.

Der untote Krieger Rotbart benutzt eine Armbrust auf die Entfernung (Angriff 19, Schaden 19), solange niemand Tarjan oder den schwarzen Magier physisch angreift. Kommt ein Gegner näher heran, stürmt er los und führt Mehrfacher Angriff durch.

Der schwarze Magier nimmt in der ersten Runde eine kleine Metallmaske (s. „Spellstore“) in die Hand, murmelt etwas und während die Maske verschwindet, ist sein Gesicht von einer Kupfermaske bedeckt (Zauber Wundmaske [ED:M8]; die Wundmaske hat 25 Trefferpunkte, Rüstung 10 und fängt alle Treffer auf. Wird sie nicht vollständig zerstört, regeneriert sie jede Runde. Jeglicher Schaden über 25 wird absorbiert, wenn die Maske zerstört wird.)

Danach bereitet er ein Geschoss des Grauens [ED:M6] vor. Sobald er die 3 Fäden zusammen hat (Webschwierigkeit 12) nimmt er den gefährlichsten Gegner in 100 Schritten Reichweite als Ziel (6 Runden lang Schaden 24). Wird er einmal unterbrochen, wirkt er jede Runde einen

Querschläger [ED:E6], Schaden Stufe 31, Reichweite 75 Schritte.

Die Dunklen Meuchler und die Schatten-Vampire gehen direkt in den Nahkampf.



Tarjan (Magier und Geisterbeschwörer)

Orientierungsstufe: 10

Attribute: Ges 9, Stä 8, Zäh 8, Wah 10, Wil 10, Cha 8

Kampf: Initiative: 23, Angriff: (2x24), Schaden: 18

TS: 106, BW: 84, Wunde 13*

Verteidigung: KW: 17, MW: 17**, SW: 14**, Rüstung: 10, MyR: 6, EP 4, Karma 40 (W12)

Talent: Faden weben 25+Karma (W12), Verspotten 23, Eiserner Wille 25, F

Vielseitigkeit: Nahkampfwaffe 24, Standhaftigkeit 23*, Tigersprung 15, Zweiter Angriff 24, Starrsinn 25

Magie: Anzahl der Zauber: 1

Spruchzauberei: 30+Karma (W12)

Zaubersprüche: Magier / Geisterbeschwörer Kreis 15

Laufleistung: Bewegung 70/140

Legendenpunkte: 41.000

Ausrüstung: Terranischer Mantel, Zauberstab (Spruchzauberei+5), Gehärtete Leder-rüstung+5, Breitschwert+5, Fadenstiefel, Fadenarmschienen

Schatz: 3W20 Edelsteine zu je 20 Gold

* Durch Standhaftigkeit wird eine Probe gegen einen Niederschlag mit der Stufe 23 abgelegt.

** Tarjan's Segen



Rotbart (Krieger)

Orientierungsstufe: 8

Attribute: Ges 9, Stä 10, Zäh 9, Wah 7, Wil 7, Cha 6

Kampf: Initiative: 17*, Angriff: 10x20* (oder 2x19**), Schaden: 20 (oder 30)*

TS: 140, BW: 113, Wunde 14

Talent: Tigersprung 19*, Mehrfacher Angriff 19, Kritischer Schlag 10, Zweiter Angriff 19, Fernkampfwaffen 19

Verteidigung: KW: 13, MW: 14**, SW: 14**, Rüstung: 20, MyR: 2, EP 4, Karma 40 (W8)





Laufleistung: Bewegung 40/80
 Legendenpunkte: 12.500
 Ausrüstung: Terranischer Mantel,
 Ringpanzer+6, Holzschild+3, Schwert+5/+1,
 Mittlere Armbrust+4
 Schatz: 2W20 Goldmünzen

* Rotbart kombiniert Tigersprung, Kritischer Schlag und Mehrfacher Angriff. Bei einem exzellenten Treffer erhält das Ziel einen Schaden von 30.

Mehrfacher Angriff kostet 10 Überanstrengungspunkte.

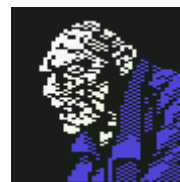
** Gesegnet mit Tarjan's Segen

*** Fernkampf mit Armbrust

Kurzbeschreibung von Tarjan's Gefolge



Magie: Anzahl der Zauber: (1),
 Spruchzauberei 10,
 Zaubersprüche: Blitz *
 Kräfte: Infrarotsicht, Dämonenunempfindlichkeit 10, Unglück 13
 Verteidigung: KW: 12, MW: 8, SW: 8
 Rüstung: 8, MyR: 7, Niederschl. 7, EP 4, Karma 15 (2W10)
 Laufleistung: Bewegung 30/60
 Legendenpunkte: 500, Ausrüstung: Kutte, Lederrüstung, Speer+3, Schatz: -
 - Zauber Blitz [ED:I2]: Reichweite 60 Schritte, Schaden Stufe 14.
 - erste 7 Runden mit Karma, Angriffe und Unglück (2W10).



Schwarzer Magier (Magier und Elementarist), Seite 44

Orientierungsstufe: 6

Attribute: Ges 6, Stä 5, Zäh 6, Wah 7, Wil 9, Cha 5

Kampf: Initiative: 6, Angriff: (1x7), Schaden: Dolch 9

TS: 68, BW: 52, Wunde 10

Verteidigung: KW: 8, MW: 9, SW: 7, Rüstung: 8, MyR: 5, EP 3, Karma 40 (W8)

Magie: Anzahl der Zauber: 1, Spruchzauberei 19+Karma (W8), Faden weben 19+Karma (W8)

Zaubersprüche: Magier / Elementarist Kreis 8

Laufleistung: Bewegung 33/65

Legendenpunkte: 5.800

Ausrüstung: Winterkleidung, Gehärtete Lederrüstung+3, Dolch+1

Schatz: 2W6 Goldmünzen



Schatten-Vampir [CS], Seite 77

Orientierungsstufe: 5

Attribute: Ges 10, Stä 11, Zäh 9, Wah 10, Wil 11, Cha 9

Kampf: Initiative: 12, Angriff: 2x17, Schaden: Krallen 17*

TS: 90, BW: 81, Wunde 18

Fähigkeit: Schwäche 12*

Verteidigung: KW: 17 (Nachts: 13), MW: 13, SW: 12,

Rüstung: 10, MyR: 6, Niederschlag: 17, EP 3

Laufleistung: 45/90, Flug 90

Legendenpunkte: 3.300

Ausrüstung: -

Schatz: 1W6 Edelsteine zu je 20 Gold

Vampire sind immun gegen Schlaf- und Bezauberungssprüche. Sie nehmen von normalen Waffen keinen Schaden. Nur magische, silberne oder gesegnete Waffen können sie verletzen.

* Verursacht der Vampir eine Wunde, heult er auf und leckt sich die Zähne. Ist ein Wurf der Stufe 12 höher als die soziale Widerstandskraft des Opfers, hat dieses Angst und erhält einen Malus von 6 auf alle seine Würfe bis zum Ende des Kampfes.

Dunkler Meuchler (Kresscra), Seite 133

Orientierungsstufe: 5

Attribute: Ges 9, Stä 10, Zäh 9, Wah 9, Wil 11, Cha 6

Kampf: Initiative: 10, Angriff: (1x4W10)*, Schaden: 17 *

TS: 107, BW: 90, Wunde 13





Wenn die Helden den Kampf gewinnen:

Nach der letzten Attacke sinkt Tarjan regungslos zu Boden und sein giftiges Blut bildet eine Lache, die sich immer weiter ausbreitet. Während die Helden zurückweichen, bilden sich erst schwach, dann immer kräftiger an der Decke und den Wänden helle Lichtpunkte, die sich zu Sternen entwickeln. Die steinerne Umgebung des Tempels verschwindet alsbald. Auf einer Wolke segeln die Helden langsam durch die klare Nacht, während eine engelsgleiche Stimme flüstert:

*So spannt sich nun das Sternenzelt,
gibt frei den Blick auf so viel mehr.
Nur hier und da ein Wolkenfeld,
zieht wie ein Schiff durchs Himmelsmeer.*

*Als trennt sich Nacht von Dunkelheit,
so hell erstrahlt der Sterne Glanz.
Das Aug schweift durch Unendlichkeit,
gefangen im Momente ganz.*

*Die Zeit verliert sich ganz und gar,
als dämmrig still die Erde ruht.
Das Weltenrauschen immerdar,
unterm Sternenbau die Helden ruft.*

Ehre wem Ehre gebührt



Als Zeichen der Ankunft kann an dieser Stelle eine epische Melodie mit Fanfaren eingespielt werden.

Als die Helden auf einer Bergspitze landen, sitzt gleich einem König auf einem leuchtend weißen Thron ein Mann mittleren Alters in langen Gewändern, der dem alten Mann aus Skara Brae ähnlich sieht. Neben ihm steht Hawkslayer und nickt euch dankbar zu.

Der Mann auf dem Thron spricht mit der bekannten Stimme des alten Mannes zu euch: „Seid willkommen, tapfere Helden. Ihr habt die Bedrohung besiegt und den Frieden wiederhergestellt. Unzählige bestandene Abenteuer haben euch geprüft. Trotz Tod und Gefahr habt ihr nie den Kampf gescheut und bewiesen, dass ihr würdig seid. Ihr habt Raum und Zeit durchquert und den traurigen Tag entwendet. Als Belohnung dürft ihr jeder eines der euch anvertrauten magischen Gegenstände behalten. Die anderen werden ihren Völkern zurückgegeben. Wählt weise!“

Jeder Held soll einen magischen Gegenstand wählen. Die anderen werden zu ihren Völkern teleportiert.

Der weiße König teilt die Wolken mit einer Handbewegung und weit unter den Helden ist die Stadt Skara Brae unzerstört und bewohnt zu sehen. Darüber hinaus die sechs weiteren Nachbarstädte und ein Großteil der Welt am Horizont.

„Seid die neuen Wächter von Raum und Zeit und beschützt Tarmitia. Zur Erfüllung dieser Aufgabe soll euer Talent gestärkt werden und eure Lebensuhr langsamer schlagen. Sollte euch dieses Amt zu viel der Ehre sein, hat jeder von euch einen geringen Wunsch frei. Wie ist eure Entscheidung?“

Wenn die Helden zusagen diese Aufgabe zu übernehmen, leben sie doppelt so lange wie bei ihrer Rasse üblich.

Übernehmen sie diese Aufgabe nicht, hat jeder einen geringen Wunsch frei, der auch noch später formuliert werden kann. Der Wunsch kann den Besitz eines magischen Gegenstandes, Gold und Edelsteine, Erhöhung von Charakterwerten oder anderer immaterieller Natur sein. Zu große Wünsche, die die Kampagne verändern, sollten mit dem Hinweis abgelehnt werden, dass es nicht machbar ist und darum gebeten wird dies zu überdenken.

Wenn die Helden die Entscheidung getroffen haben Tarmitia zu beschützen:





„Ich freue mich, dass ihr diese Ehre übernehmt. Tarmitia hat kluge und weise Ritter erhalten.“

Der weiße König führt bei jedem Helden den Ritterschlag aus. Diese können ihr Hauptattribut um 3 Punkte steigern.

„Jeder von euch erhält diesen Ring aus Kupfer, mit dem die Reise nach Tarmitia und zurück an einen von euch bestimmbaren Ort möglich ist.“

Weiter bei **Abschlußwort**

Wenn die Helden die Entscheidung zu Gunsten des Wunsches getroffen haben:

„Dann soll es so sein.“

Abschlußwort

Der weiße König erhebt sich von seinem Thron und blickt euch in die Augen:
„Lasst den Lärm anderer Leute Meinungen nicht eure eigene innere Stimme ertränken. Und am wichtigsten: Habt Mut, eurem Herzen und eurer

Intuition zu folgen. Irgendwie wissen sie bereits, was ihr wirklich wollt. Alles andere ist zweitrangig. *

Ich wünsche euch viel Glück, Gesundheit und ein langes Leben bei eurem weiteren Weg.“

Mit einer Handbewegung werden die Helden nach Skara Brae teleportiert. Dort wird der Jahrestag der Befreiung von den Theranern gefeiert. Sänger und Gaukler aus allen Ländern spielen auf. Die Bürger tanzen in die Straßen und das große Fest erfüllt alle mit einer überwältigenden Lebensfreude für eine weitere hoffnungsvolle Zukunft. Mit Musik, Tanz, Wein und Wildschweinbraten wird bis tief in die Nacht gefeiert.

* *Steve Jobs, US-amerikanischer Manager (1955-2011)*

Erfahrungspunkte

Jeder Held bekommt für das erfolgreich abgeschlossene Abenteuer weitere 50.000 Erfahrungspunkte.

Ende

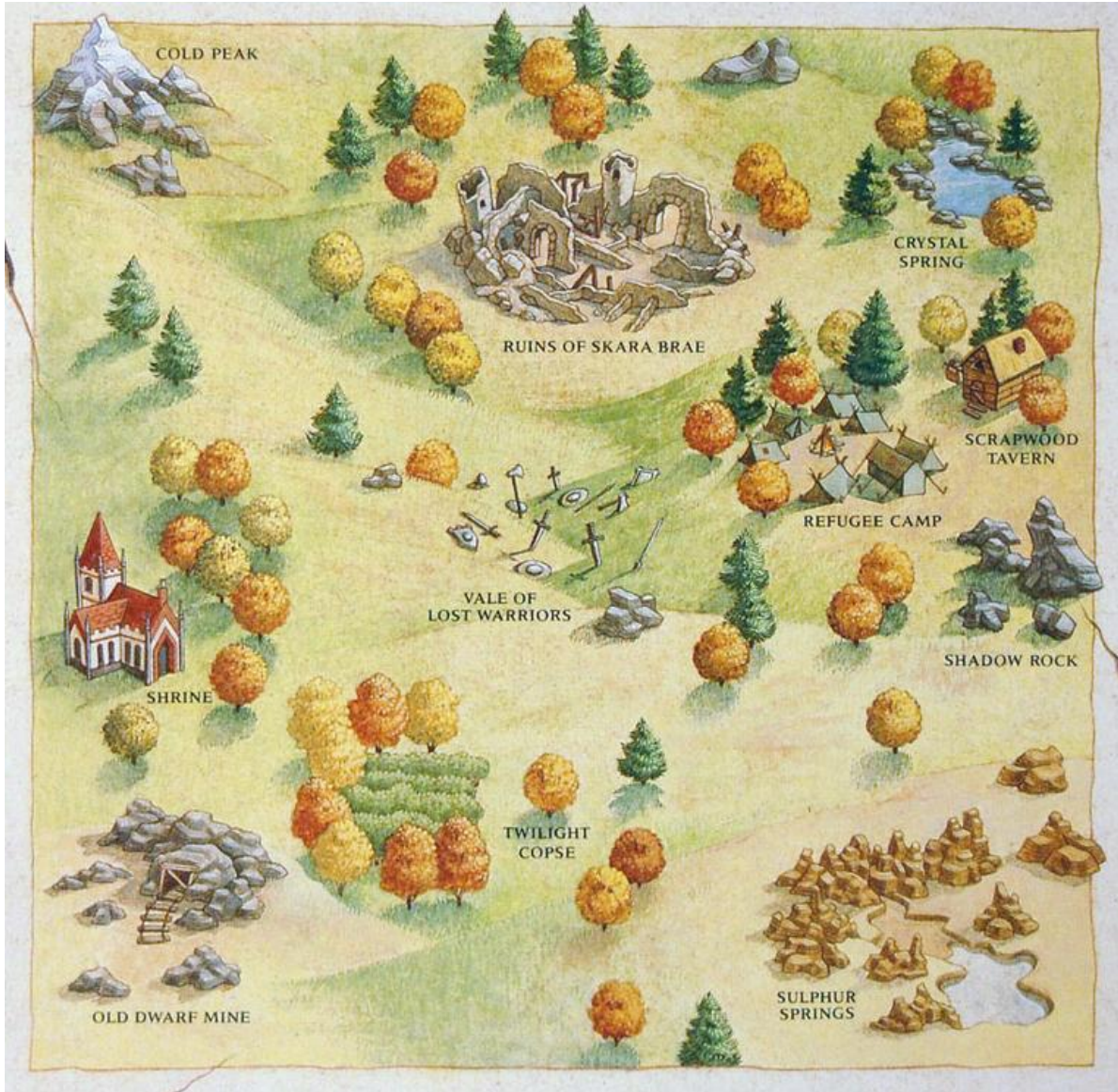


The King Drinks, Jakob Jordaens (1593-1678)





Karte der Wildnis





Umsetzung für andere Rollenspiele

Derzeitige Rollenspiele unterscheiden häufig die Entwicklung oder Macht eines Charakters nach Stufen (Level) oder Talent- bzw. Fertigkeitensteigerung. Für diese Abenteuer ist für jeden NSC oder Monster eine Orientierungsstufe von 1 bis 10 angegeben. Die nachfolgende Tabelle gibt den Modifikator an, um anhand der Orientierungsstufe die Stufe für das benutzte System zu bestimmen. Für die hier benutzten Earthdawn-Regeln ist die Orientierungsstufe mal 1,5 zu nehmen, um den Kreis (Stufe) zu berechnen.

<u>System</u>	<u>Modifikator</u>
(A)D&D	x2
Dungeonslayer	x2
MERS	x1
Narnia	/2 = Fertigkeiten
Das Schwarze Auge	x3 =Talente

Nachstehend werden die verschiedenen Werte der Earthdawn-Regeln für eine Konvertierung erklärt:

An Attributen sieht Earthdawn die Geschicklichkeit (Ges), die Stärke (Stä), die Zähigkeit (Zäh), die Wahrnehmung (Wah), die Willenskraft (Wil) und Charisma (Cha) vor. In anderen Rollenspielen wird die Stärke als Körperkraft, die Zähigkeit auch als Konstitution oder Ausdauer bezeichnet. Die Werte der Attribute reichen von 1 bis 30. Eine 10 bedeutet Durchschnitt.

Für den Kampf sind die Werte für die Initiative, der Angriff (Attacke), der Schaden, die Todesschwelle (TS), die Bewusstlosigkeitsschwelle (BW) und die Wunden bedeutend. Die Initiative (Werte von 1 bis 15), Angriffe und Schaden (Werte von 1 bis über 30, durchschnittlich ca. 15) sind systemspezifisch. Die Todesschwelle (Lebenspunkte oder -energie von 20 bis über 200) stellt die Menge an Schaden dar, die der Charakter oder das Monster einstecken kann, bevor

es sein Leben verliert. Die Bewusstlosigkeitsschwelle zeigt an, ab welcher Schadensmenge die Bewusstlosigkeit eintritt. Wunden führen zu einem Abzug bei allen Werten.

Zur Verteidigung gehören die Widerstandskräfte und teilen sich in die körperliche (KW), magische (MW) und soziale (SW) auf. Die Körperliche Widerstandskraft (Parade) repräsentiert die Fähigkeit Angriffen auszuweichen. Er startet bei 2 und kann durchaus einen Wert von 20 erreichen. Die magische Widerstandskraft zeigt den Schutz gegen Magie auf (Rettungswürfe/Magieresistenz) und reicht bei Helden von 2 bis sehr guten 15. Ebenso die soziale Widerstandskraft, die den Schutz des Charakters gegen Angst und Furcht darstellt sowie der Aufdeckung von Lügen dient.

Die Rüstung (Rüstungsschutz) gibt an wie stark ein Wesen gepanzert ist. Eine 0 bedeutet unbekleidet, eine 20 äußerst stark gepanzert. Die 10 ist guter Durchschnitt mit Kettenpanzer und Schild. In anderen Rollenspielen wird oft die Körperliche Widerstandskraft und die Rüstung in einem Wert (Rüstungsklasse) wiedergegeben. Als Richtlinie können sie beide Werte zusammenrechnen und halbieren.

Die Mystische Rüstung (MyR) gibt den Widerstand gegen Magie an. Dieser Wert (2 bis 15) wird vom magischen Schaden abgezogen.

Die Erholungsproben (EP) von 1 bis 5 pro Tag nutzen Helden und Monster um Schaden und Wunden zu regenerieren. Das Karma kann für Angriffe und Talente benutzt werden und erhöht die Höhe der Würfel

Die Bewegung (Laufleistung) ist ein weiterer sehr spielsystemabhängiger Wert. In Earthdawn reicht die Spannweite von 13 bis 110 Schritten im Kampf und 25 bis 220 Schritten bei schneller Bewegung.





Brief aus Skara Brae

Nach Möglichkeit ausschneiden und den Helden zum passenden Zeitpunkt aushändigen.

Ich liege im Sterben und bete, dass mich meine Kräfte nicht verlassen, bevor ich alles Wichtige niedergeschrieben habe. Ich hoffe, dass die Helden, welche in früheren Zeiten Skara Brae gerettet haben, diesen Brief finden. Ich hinterlasse dies um die Nachwelt wissen zu lassen, welche Grausamkeiten der verrückte Gott Tarjan verübt hat und ich glaube, das Skara Brae nicht sein einziges Ziel war, damit sich andere nicht in falscher Sicherheit wiegen.

Wie kann ich diesen Tag beschreiben. Er begann nicht wie andere, denn wir feierten den Jahrestag der Befreiung von den Thernern. Sänger und Gaukler aus allen Ländern spielten in Skara Brae und Herolde verkündeten die Legende der Helden. Die Bürger tanzten in den Straßen und das große Fest erfüllte alle mit einer überwältigenden Lebensfreude für eine weitere hoffnungsvolle Zukunft.

Dann tauchte Mangar's Meister, der verrückte Gott Tarjan auf und wandelte unseren Freudentag in einen Tag der Trauer. Sein Schatten verfinsterte die Stadt mit erbarmungsloser dunkler Vergessenheit. Stinkende Kreaturen überfielen Skara Brae. Die Leute liefen um ihr Leben, aber nur wenige entkamen dem Blutbad.

Verzeiht meine zitternde Schrift, doch meine Kräfte lassen unter den Schmerzen nach. Tarjan, spöttisch sich an meinem Sterben ergötzend, erzählte mir, Skara Brae ist nur die erste seiner Eroberungen um seine Rache zu vervollständigen. Er lachte, als ich ihm sagte, der Ritter des Schicksals und seine Freunde würden kommen um seine wahnsinnigen Pläne zu zerstören. Doch ich konnte bei ihm einen Anflug von Angst spüren. Als Bezahlung für meine Drohung stieß er mir sein Schwert in den Leib.

Tarjan muss gestoppt werden. Wer immer dies liest, soll die Helden informieren. Dies wird ihre größte Herausforderung, denn auf ihnen ruht mehr das Schicksal von Skara Brae, mehr als das der sechs Städte, mehr als das des Landes. Ein Scheitern würde die Vernichtung allen Lebens bedeuten. Ich bete für den Erfolg...





Besondere Ausrüstung

Die Beschreibungen der Ausrüstungsgegenstände können ausgeschnitten und beim Fund den Helden übergeben werden.

Ring aus Bernstein

- Der Träger erhält einen Bonus von 3 auf seine Wahrnehmung

Speer der Nacht

Einhändiger Speer aus Holz mit einer Spitze aus Onyx

- Schadensstufe 4, Größe 3
- Bonus von 4 auf Nahkampfwaffen und Schaden
- bei einem Bonuswürfel im Schaden zusätzlich 5 Punkte Giftschaden

Kristallkugel von Lanatir

Die Kugel aus Kristall mit einem Durchmesser von 10 Zentimeter kann einmal pro Tag genutzt werden um den Zauber Pfadfinder (PATH [CS:M9]) zu wirken. Dafür ist eine Probe auf Fadenweben mit einem Wert von 9 erforderlich. Auch eine nicht erfolgreiche Probe zählt zu dem einen Versuch pro Tag.

Der Zauber bewirkt, dass der Besitzer für 12 Runden eine grobe Vision der Umgebung mit einem Radius von bis zu 100 Schritten erhält.

Gürtel von Alliria

Kleiner Gürtel aus weißen Leder mit Goldapplikationen

- kann nur von kleinen Humanoiden getragen werden
- der diesen Gürtel tragende Charakter erhält einen Bonus von 3 auf sein Charisma

Helm von Ferofist

Ein rotgoldener Vendelhelm mit Verzierungen

- Der Träger erhält einen Bonus von 3 auf seine Zähigkeit





Scaedu´s Helm

Ein silberner Helm mit Verzierungen

- Der Träger erhält einen Bonus von 3 auf seine Geschicklichkeit

Scaedu´s Mantel

Ein zweifarbiger Mantel. Die linke Seite ist blau, die rechte rot. Der Mantel ist mit silbernen Sternen verziert.

Der Träger hat eine Magieresistenz von 50%. Das heißt auf den Träger gezielte magische Fähigkeiten oder Zauber haben bei einem Wurf von 01-50 auf W100 keine Wirkung.

Werra´s Schild

Ein silbergrau schimmerndes Schild aus Mithril. Es ist robuster als gehärteter Stahl und leichter als Seide (Rüstung: 6, Mystischer Bonus +4, Gewicht: 1, Initiativebehinderung: 0).

- Der Träger erhält einen Bonus von 3 auf seine Stärke

Speer der Streites

Einhändiger Speer aus Mithril mit rasiermesserscharfer Spitze

- Schadensstufe 4, Größe 3
- Bonus von 4 auf Nahkampfwaffen und Schaden
- bei einem Treffer kann der Besitzer ein Karmawürfel dem Schaden hinzufügen





Lagerhaus in Skara Brae

Die Beschreibungen der Ausrüstungsgegenstände können ausgeschnitten und beim Fund den Helden übergeben werden.

Bogen des Valarian

Elfischer Kriegsbogen aus Eibenholz

- Mindeststärke 15, Schaden 5, Gewicht 4, Größe 5, Reichweite 2-50/200/300
- Bonus von 5 auf Fernkampfwaffen und Schaden

10 Pfeile der Ewigkeit

Pfeile aus Pappelholz mit einer Diamantspitze

- bei einem Treffer wird die Rüstung ignoriert

Zauberstab von Lanatir

Ein 1 Ellen kleiner Zauberstab aus Ulmenholz, der mit Drachenblut getränkt ist.

- Bonus von 5 auf Talent Spruchzauberei
- Bonus von 3 auf Willenskraft

Krone der Wahrheit

Eine kleine Krone aus Silber

- der Träger erhält einen Bonus von 2 auf alle Talente und Fähigkeiten

Hammer des Zorns

Einhändiger Streithammer aus Stahl mit silbernen Runen auf dem Hammerkopf

- Schadensstufe 4, Größe 3
- Bonus von 4 auf Nahkampfwaffen und Schaden
- bei einem Bonuswürfel im Schaden wird das Ziel umgeworfen





Nichtspielercharakter (NSC)

Name: Corfid

Disziplin: Troubadour

Kreis: 8

Rasse: Mensch

Alter: 37, Haar: Braun, Augen: Blau

Größe: 5 1/2 Ellen, Gewicht: 165 Pfund

<u>Attribute</u>		<u>Stufe</u>
Geschicklichkeit	22* ¹	9
Stärke	14	6
Zähigkeit	10	5
Wahrnehmung	11	5
Willenskraft	14	6
Charisma	16* ¹	7

Widerstandskräfte

Körperlich:	12
Magisch:	7
Sozial:	10

Rüstung

Physisch:	16
Mystisch:	2

Initiative:	7
Bewegung:	60/120
Traglast:	125/250

Karmapunkte:	40
Karmawürfel:	W8

Kunsthandwerk

Holzschnitzen

Ausrüstung

Mandoline, Langschwert +5,
Reiterschild+3, Gehärtete
Lederrüstung+5, Lederbekleidung,
Wanderstiefel, Überlebensausrüstung [CS],
1 Weinschlauch, 1 Wasserschlauch, 1
Heiltrank, 50 Silbermünzen

Todesschwelle:	91
Bewusstlosigkeit:	72
Wunde:	8

Erholungsproben:	2
Erholungswürfel:	W8

<u>Talente</u>	Rang	Attrib.	Stufe
Erster Eindruck (C)	8	7	15
Gefühlsmelodie (C)	10	7	17
Karmaritual	10	-	-
Magische Maske (Wa)	8	5	13
Stimmen imitieren (Wa)	8	5	13
Nahkampfwaffen (G)	10	9	19
Artefaktgeschichte (Wa)	8	5	13
Fremdsprachen (Wa)	10	5	15
Unempfindlichkeit	10	-	-
Empatische Wahrn. (C)	8	7	15
Lesen/Schreiben (Wa)	10	5	15
Fadenweben (Wa)	8	5	13
Verspotten (C)	10	7	17
Ablenkung (C)	7	7	14
Wurfwaffen (G)	8	9	17
Feilschen (C)	6	7	13
Starrsinn (Wi)	10	6	16
Dakapo (C)	10	7	17
Mob aufwiegeln (Wi)	6	6	12
Eleganter Abgang (C)	5	7	13
Hypnotisieren (Wa)	8	5	13
<u>Fertigkeiten</u>	Rang	Attrib.	Stufe
Taktik (Wa)	10	5	15
Zweiter Angriff (G)	10	9	19
Schwerer Schlag	10	-	- [CS]

Kampftaktik

Corfid hat mehrere Optionen um die Gruppe zu unterstützen. Er kann mit Schwert und Schild (Nahkampfwaffen, Zweiter Angriff, Schwerer Schlag) in den Kampf eingreifen (2x Angriff mit Stufe 22, Schaden Stufe 19).

Mittels Verspotten und Dakapo kann er pro Runde zwei Angreifer auf sich ziehen und schwächen oder mit den Bardenlieder die Gruppe unterstützen. Corfid beherrscht die ersten 8 Bardenlieder (Seite 130/131).

Bei Begegnungen mit mehreren Gegnern kann die Fertigkeit Taktik die Gruppe stärken.

*¹: mit Steigerung(en) bei Aufstieg in einen neuen Kreis





Talentkniffe

Kleine Verteidigung

Disziplin: siehe Text **Talent:** Hieb
Rang 4 ausweichen
Strain: 1 **Kosten:** 100
Autor: Codex Sonnenend

Der Adept erhält durch erlernte Abwehrtechniken einen Bonus auf seine körperliche Widerstandskraft. Ein Viertel des Kreises des Adepten (kfm. gerundet) wird als Bonus zur körperlichen Widerstandskraft addiert. Den Bonus erhält der Adept bereits zu Beginn der Runde für die gesamte Dauer der Runde.

<u>Kreis</u>	<u>Bonus</u>
1-5	1
6-9	2
10-13	3
14-15	4

Kleine Verteidigung kann nicht mit anderen Talenten (wie Kampfsinn oder Spektakulärer Angriff) oder Fertigkeiten kombiniert werden, welche die körperliche Widerstandskraft erhöhen. Kleine Verteidigung ist eine Nebenaktion.

(1. Edition) Tiermeister und Troubadoure können die kleine Verteidigung als Fertigkeitenkniff basierend auf Akrobatik erlernen.

(2. Edition) Hieb ausweichen ist als allgemeine Fertigkeit erlernbar, so dass Tiermeister und Troubadoure die kleine Verteidigung wie die anderen Disziplinen einsetzen können.

Dieser Talentkniff steht nicht Nahkampfgeübten Adepten der Disziplinen Elementarist, Geisterbeschwörer, Illusionist und Magier zur Verfügung, denn ihre Überzeugung ist: „Die Feder ist mächtiger als das Schwert.“

Kleine Verteidigung kann nicht zusammen mit dem Talent Verteidigung eingesetzt werden.

Schwerer Schlag

Disziplin: * **Talent:** Nahkampfaffen
Rang: 4
Strain: 1 **Kosten:** 100
Autor: Codex Sonnenend

Der Angriffs- und Schadenswurf mit einer Waffe erhöht sich um ein Viertel des Ranges (kfm. gerundet) in Schwerer Schlag.

<u>Rang</u>	<u>Bonus</u>
1-5	1
6-9	2
10-13	3
14-15	4

Der Kniff Schwerer Schlag kann nicht zusammen mit anderen Talenten oder Fähigkeiten eingesetzt werden, die den Angriffs- oder Schadenswurf modifizieren.

* Dieser Kniff steht allen nichtzaubernden Adepten zur Verfügung.





Zauberlieder der Barden

Grundlage der Bardenlieder ist das Talent Gefühlsmelodie. Wenn der Barde (Troubadour) eines der magischen Lieder zu spielen wünscht, ist eine Probe zu Beginn des Liedes mit dem Talent Gefühlsmelodie gegen den geforderten Schwierigkeitsgrad des Liedes oder gegen die Soziale Widerstandskraft der Ziele erforderlich. Näheres ergibt sich in den nachfolgenden Beschreibungen. Die Soziale Widerstandskraft kann vom Empfänger freiwillig gesenkt werden, wenn er dem Barden vertraut. Ist diese Probe erfolgreich, führt der Spieler in jeder Runde pantomimisch das Spielen seines Instrumentes vor.

Die Luftgitarre ist zum Beispiel eine pantomimisch gespielte imaginäre Gitarre. Der Luftgitarrenspieler mimt dabei in seiner Gestik das Spielen einer Gitarre nach. Typisch hierfür ist die Haltung und Bewegung der Arme und Hände. Da zudem noch in typischer Weise die komplette Körperbewegung von Gitarrenspielern zum Takt nachgeahmt wird, entsteht eine Art Tanz. Manche Luftgitarrenspieler imitieren dabei auch Gitarrentöne mit ihrem Gesang. Populär wurde die Luftgitarre 1969 beim Woodstock-Festival durch den Auftritt von Joe Cocker, der sein Luftgitarrenspiel sogar live mit Gesang begleitete. Der Meister kann einen Bonus auf die Probe gewähren, wenn der Spieler einen passenden kurzen Text zu seinem Lied singt.

Mit ausreichend feuchter Kehle kann der Barde pro Kreis (Stufe) am Tag ein Lied singen. Nach jedem Lied ist ein Schluck aus einem Weinschlauch nötig. Der Barde kann in jedem Kreis eines der magischen Lieder erlernen. Die Auswahl hängt dabei von den Kenntnissen des Lehrers ab.

Kiel's Ouverture

Wirkschwierigkeit: 4
Wirkungsdauer: 10 Minuten
Wirkung: Richtungsanzeige

Auf dem Musikinstrument zeigt sich eine Kompassnadel und die Buchstaben für die vier Himmelsrichtungen.

Badh´r Kilnfest

Wirkschwierigkeit: Soz. W´kraft der Ziele
Wirkungsdauer: Pro Runde 1 Karmapunkt
Wirkung: Heilung

Dies ist eine alte Elfenmelodie, welche die Wunden des Barden und seiner Gefährten heilt. Der Barde muß einen Karmapunkt spenden für jede Runde, in der er das Lied spielt. Dafür erhalten bis zu sechs Gefährten und der Barde selbst 1 Lebenspunkt (Todesschwelle) pro Runde zurück.

Die Ballade des Suchers

Wirkschwierigkeit: 4
Wirkungsdauer: 10 Minuten
Wirkung: Licht

Nach Vollendung des kurzen Liedes erscheint in der Nähe des Barden eine kleine, mobile Flamme, die sich mit ihm bewegt. Die Flamme erleuchtet einen Radius von 60 Schritten. Der Barde kann die Flamme jederzeit erlöschen lassen.

Zanduvar Carack

Wirkschwierigkeit: 5
Wirkungsdauer: 10 Minuten
Wirkung: Fallen finden

Mit Hilfe dieses durchgehend zu spielenden Liedes kann der Barde in einem Umkreis von 40 Schritte Fallen entdecken. Auf die eigene Initiative gegen Fallen erhält der Barde einen Bonus von 4 Punkten.

Die Weise des Reisenden

Wirkschwierigkeit: Soz. W´kraft der Ziele
Wirkungsdauer: 10 Runden
Wirkung: Bessere Verteidigung

Diese Melodie stärkt das Gemeinschaftsgefühl der Gefährten und macht sie aufmerksamer, wendiger und somit schwerer zu treffen. Solange der Barde dieses Lied spielt, erhalten er selbst und bis zu 6 Gefährten einen Bonus von 2 auf die Körperliche und Soziale Widerstandskraft.

Vers der Zeit

Wirkschwierigkeit: Soz. W´kraft der Ziele
Wirkungsdauer: 10 Runden
Wirkung: Höhere Initiative

Das schnelle Spiel des Barden erhöht die Initiative der Gefährten um 4 Punkte.





Wayland's Wacht

Wirkschwierigkeit: Soz. W'kraft der Ziele

Wirkungsdauer: 10 Minuten

Wirkung: Beruhigung

Diese Weise beruhigt Monster und Tiere in Hörweite. Ist das Ergebnis der Probe auf Gefühlsmelodie höher als die soziale Widerstandskraft der Ziele, werden diese ruhig und sehen von Angriffen ab. Dies gilt nicht für die Selbstverteidigung.



Falkentyne's Wut

Wirkschwierigkeit: 6

Wirkungsdauer: 10 Runden

Wirkung: Berserkerwut

Diese Melodie läßt bis zu 6 Gefährten, die sich darauf freiwillig einlassen, in einen Kampfesrausch verfallen, der einen Bonus von 4 auf alle Angriffs- und Schadenswürfe gewährt. Während der Dauer der Melodie greifen sie ausschließlich immer den nächststehenden Feind an.

Sir Robin's Lied

Wirkschwierigkeit: Soz. W'kraft der Ziele

Wirkungsdauer: 1 Runde / sofort

Wirkung: Aufhebung von Furcht oder Angst

Mit diesem Lied fassen der Barde und bis zu 6 seiner Gefährten neuen Mut, wenn die Probe auf Gefühlsmelodie höher ist als die Soziale Widerstandskraft der Ziele. Alle Betroffenen haben eine neue Probe mit einem Bonus in Höhe der Ergebnis der Probe auf Gefühlsmelodie gegen die Auswirkungen von Furcht oder Angst. Ergibt zum Beispiel die Gefühlsmelodie einen Wurf von 12, haben alle Betroffenen einen Bonus von 12 Stufen auf einen neuen Wurf gegen Furcht oder Angst.

Lucklaran

Wirkschwierigkeit: 7

Wirkungsdauer: 10 Runden

Wirkung: Schwächung von Magie

In einem Umkreis von 50 Schritten um den Barden herum wird jede Form von Magie geschwächt. Das Sprechen und die Auswirkungen von Zaubern oder magische Aktionen von Kreaturen werden Würfe und Proben um 4 Stufen gemindert.





Fallen

Alle Fallen haben einen Mindest-, Entdeckungs-, Entschärfungs-, Initiativwurf und Magische Widerstandskraft von 15.

Fallen in den Gängen (G1, G2)

Das Ergebnis des zweiten Würfels des 2W6-Wurfes entscheidet über die Art der Falle. Jede Falle verursacht Schaden der Stufe 15, wenn die Falle nicht erkannt oder entschärft wurde.

Würfelergebnis: 1

Bodenfalle

Unter dem vorausgehenden Helden öffnet sich eine Fallklappe. Darunter ist eine Grube mit aufrechten stehenden Speeren.

Würfelergebnis: 2

Metallscheiben

Aus den Wänden schießen zwei rotierende, messerscharfe Scheiben hervor und schneiden den vorausgehenden Helden.

Würfelergebnis: 3

Treibsand

Der vorausgehende Held versackt plötzlich im Boden. Der Steinboden hat sich in giftigen Treibsand verwandelt, der den Held hinunter zieht und Schaden verursacht bei erstmaliger Berührung. Die Gefährten haben 3 Runden Zeit zur Rettung.

Würfelergebnis: 4

Pfeile

Die ganze Gruppe wird mit kleinen, giftigen Pfeilen gespickt, die aus den Wänden in unterschiedlicher Höhe abgeschossen werden.

Würfelergebnis: 5

Speerfalle

Von der Decke stechen Dutzende Holzspeere hinunter und fügen der ganzen Gruppe Schaden zu.

Würfelergebnis: 6

Flammenstoß

Aus vielen kleinen Löchern im Boden, die mit Staub bedeckt waren, stoßen heiße Stichflammen empor und fügen der ganzen Gruppe Feuerschaden zu.

Truhen

Alle Truhen der (Eisen-)Truhen haben einen Mindest-, Entdeckungs-, Entschärfungs-, Initiativwurf und Magische Widerstandskraft von 15.

Truhen (E, R)

Das Ergebnis des zweiten Würfels des 2W6-Wurfes entscheidet über die Art der Truhe. Jede Falle verursacht Schaden der Stufe 15. Der Inhalt einer Truhe wird auf der Tabelle Schätze ermittelt, wenn die Falle entschärft und geöffnet wurde.

Würfelergebnis: 1 und 2

Keine Falle

Die Truhe besitzt keine Falle, ist aber verschlossen.

Würfelergebnis: 3

Dornfalle

Aus dem Schloß schnellt ein giftiger Dorn heraus und verletzt den Öffnenden.

Würfelergebnis: 4

Monstertruhe

Der Held ist erfolgreich und öffnet die Truhe, als er plötzlich einen magischen Stoß bekommt und in die Truhe hineingeschubst wird. Der Deckel der Truhe bekommt dabei Zähne und beißt einmal kräftig zu, bevor die Truhe den Helden einschließt. Die Truhe ist innen aus Stahl. Ein paar kräftige Waffenhiebe der Gruppenmitglieder können die Truhe zerstören und den Ärmsten befreien.

Würfelergebnis: 5

Blitzschlag

Aus dem Schloss springt ein Blitzschlag und fügt dem Öffnenden Schaden zu.

Würfelergebnis: 6

Feuerball

Aus der Truhe schlägt ein Feuerball und fügt der ganzen Gruppe Schaden zu.





Schätze

Die Art des Inhalts bestimmt sich durch einen W6-Wurf. Ein weiterer Wurf bestimmt den Gegenstand.



Inhalt (W6)

- 1: Kleidung oder Rüstung
- 2: Geld und Edelsteine
- 3: Trank
- 4: Ausrüstung
- 5: Magischer Gegenstand
- 6: Besonderes

Untertabellen

Kleidung oder Rüstung (W6)

- 1: Ein Ballen edler Seide (10 Goldmünzen)
- 2: Männerkleidung
- 3: Frauengewänder
- 4: Ringpanzer und Reiterschild
- 5: Kettenpanzer und Turmschild
- 6: Schwert und Dolch

Geld und Edelsteine (W6)

- 1-3: 1W100 Silbermünzen
- 4-5: 2W10 Goldmünzen
- 6: 1W4 Edelsteine zu je 20 Goldmünzen

Trank (W6)

- 1: Heiltrank
- 2: Attributstrank +4 (Attribut bestimmen)
- 3: Lebenstrank (+50% Trefferpunkte)
- 4: Zieltrank (+4 Bonus auf den Angriff)
- 5: Zaubertrank (+4 auf Zauber wirken)
- 6: Wiederbelebungs salbe

Die Tränke Nr. 2 bis 5 können eine Wirkung von maximal einer Stunde haben. Die genaue Auswirkung des Bonus bestimmt sich nach dem verwendeten Rollenspielsystem.

Ausrüstung (W6)

- 1: Überlebensausrüstung [CS]
- 2: Diebeswerkzeug
- 3: Sturmlaterne und Öl
- 4: 2 Flaschen edlen Weines
- 5: Seil (50 Ellen) und Enterhaken
- 6: Schmiedewerkzeug

Magischer Gegenstand (W20)

- 1: Dolch +1W2 Bonus
- 2: Kurzsword +1W4 Bonus
- 3: Schwert +1W4 Bonus
- 4: Geh. Lederrüstung +1W4 Bonus
- 5: Ringpanzer +1W6 Bonus
- 6: Kettenpanzer +1W6 Bonus
- 7: Schuppenpanzer +1W8 Bonus
- 8: Holzschild +1W2 Bonus
- 9: Reiterschild +1W2 Bonus
- 10: Turmschild +1W4 Bonus
- 11: Kurzbogen +1W2 Bonus
- 12: Langbogen +1W4 Bonus
- 13: Speer +1W4 Bonus
- 14: Handaxt +1W4 Bonus
- 15: Streitkolben +1W4 Bonus
- 16: Dreizack +1W4 Bonus
- 17: Morgenstern +1W4 Bonus
- 18: Streitaxt +1W6 Bonus
- 19: Streithammer +1W6 Bonus
- 20: Hellebarde +1W8 Bonus

Der Bonus kann je nach Rollenspiel normaler oder magischer Natur sein.

Besonderes (W6)

- 1: Homunkulus *¹
- 2: Blitzechsenstab *²
- 3: kleine Golemfigur aus Bernstein
- 4: Das Fell eines Bären
- 5: eine alte Goldmünze *³
- 6: Schatzkarte *⁴





*1 Der Homunkulus ist ein magisch erschaffenes, handgroßes, fledermausflügliges Lebewesen, der wie ein kleiner Gargyle aussieht. Er versteht und spricht die Allgemeinsprache und befolgt einfache Befehle seines Meisters. Der Spielleiter entscheidet darüber, ob der Homunkulus einen Befehl ausführt. Ist der Meister mehrmals böse zum Homunkulus, sucht er sich einen neuen Meister und wählt den ersten, der nett zu ihm ist - wie der Held, der ihn gerade aus der Truhe befreit.

*2 Der Schattendrachenbasilikenstab ist ein eine Elle langer Holzstab mit grün-schwarzen Gravuren. Wird der Stab zerbrochen, materialisiert sich ein Schattendrachenbasilisk (Seite 73) und greift das erste Wesen an, auf den der Held zeigt.

*3 Eine mehr als 100 Jahre alte Goldmünze, die sehr wertvoll erscheint. In Wirklichkeit handelt es sich um eine magische Fressmünze. Sobald kein Tageslicht mehr vorhanden ist (in der Nacht oder im Geldbeutel!) frißt diese Münze alle anderen Münzen in der Nähe.

*4 Die Schatzkarte weist den Weg zu einer versteckten Geheimkammer im Keller eines Gebäudes auf der Welt, wo sie gefunden wurde. Der Spielleiter wählt das betreffende Gebäude aus. Der Zugang zum Keller ist durch eine verschlossene Tür gesichert (Stufe 12). In der Kammer bewachen Monster die Schatztruhe. Die Monster werden durch einen W6-Wurf ermittelt:

- 1: 2 Dunkle Meuchler (Seite 12)
- 2: 2 Entkräfter (Seite 24)
- 3: 3 Schwarze Höllenhunde (Seite 33)
- 4: 2 Stahlcyborgs (Seite 62)
- 5: 2 Schattendrachenbasiliken (Seite 73)
- 6: 2 Schatten-Vampire (Seite 77)

Die Schatztruhe aus Stahl ist mit einer Falle (Wert 15) versehen, die bei unsachgemäßer Öffnung einen Zauber auslöst. Es handelt sich um einen Feuerball, der alle Anwesenden schädigt (Schaden Stufe 19). In der Truhe sind 2W100 Goldmünzen und ein weiterer frei erwürfelter Inhalt auf der Tabelle Schätze.

