

Elementare Wut

Einführung:

Komisch, Balsen wandte sein Blick von dem Inventar ab. Was ist das für ein Krach, der aus einem der hinteren Räume kommt? Haben etwa wieder die beiden Stümper etwas kaputt gemacht? Aber er hatte seinen Meister ja gewarnt. Die beiden taugen nichts, hatte er gesagt. Sie haben nicht das Zeug zu einem Waffenschmied und sein Meister verschwendet nur seine Zeit, aber er wußte es ja besser. Na wartet, ihr könnt was erleben. Balsen stutzte, er wollte gerade vom Verkaufsraum nach hinten zur Schmiede gehen, da bemerkte er, daß das kontinuierliche Hämmern nicht aufgehört hatte. Anscheinend waren die beiden wohl doch nicht die Verursacher des Lärms. Erst jetzt fiel ihm auf, daß der Krach nicht aus der Schmiede, sondern aus dem Lagerraum zu scheinen kommt. Er überlegte noch, ob er die beiden Lehrlinge holen sollte, doch dann entschied er sich dagegen. Es ist wahrscheinlich nur eine Katze und dann würden sie ihn auslachen und als einen Angsthasen bezeichnen. Also ging er nervös zur Tür des Lagerraumes und öffnete sie einen Spalt...

“Wo hat man denn die anderen beiden gefunden“, fragte der Kommandant der Königlichen Wache seinen Untergebenen? “Sie waren anscheinend in der Schmiede beschäftigt gewesen und haben dort an einem Schwert oder so etwas in der Art gearbeitet. Jedenfalls so weit man das sagen kann, denn es ist ja alles mehr oder weniger verbrannt. Wir haben Glück, daß in Throal alle Häuser aus Stein sind, sonst hätte es weit aus schlimmer ausgehen können.“ “Schlimmer? Wir haben hier drei Tote, wieviel schlimmer hätte es denn noch kommen können? Ich weiß gar nicht mehr, wann hier das letzte mal jemand gewaltsam zu Tode kam? Ich sehe es jetzt schon vor mir, wie sich alle panisch in ihre Häuser verschanzen und keiner mehr abends auf die Straße geht und ich muß dafür sorgen, daß es nicht so weit kommt.“ “Aber so wie es aussieht, sind sie doch nur einem bedauernswerten Unfall zum Opfer gefallen.

Ich glaube nicht, daß so etwas noch mal... “Kommandant, Kommandant, kommen sie schnell, es ist erneut ein Feuer ausgebrochen, nicht weit von hier.“ Der Kommandant stieß ein Fluch aus. “Unfall, wie? Ich werde mal sehen, was wir diesmal haben. Sie werden in Erfahrung bringen, wem dieser Laden gehörte.

2 Wochen später:

Ragmar schaute sich um. Er glaubte man würde ihn verfolgen, aber eigentlich glaubte er dies schon seit er untergetaucht ist. Vor ihm befand sich die Taverne “Zum Kristallschild“. Nach seinen Informationen würde er hier eine Gruppe finden, die seine Probleme beseitigen könnte. Und da sie in der Taverne “Zum Kristallschild“ sind, brauchen sie wahrscheinlich ein Waffenschmied. Er war früher selbst öfters hier. Es ist ein Ort, wo man Erfahrungen und Tips mit anderen Waffenschmiedern austauschen kann und wo Leute hingehen, die die Dienste eines Waffenschmiedes benötigen.

Er schlich sich zur Tür, sah sich noch einmal um und betrat dann die Taverne. Der Wirt erkannte ihn sofort, begrüßte ihn und beschwerte sich, warum er sich so lange nicht mehr blicken ließ. Doch Ragmar beachtete ihn gar nicht. Er war viel mehr an einer Gruppe von Namensgebern interessiert, die an einem Tisch in der Ecke saß und die Leute hier eingehend beobachtete. Das müssen sie sein, sagte er sich und ging auf sie zu...

Einleitung:

Das Abenteuer 'Elementare Wut' ist für 4 -8 Charaktere des 5-8 Kreises gedacht. Es spielt hauptsächlich im Zwergenkönigreich Throal und die Charaktere sollte es am besten dorthin verschlagen, weil sie etwas über ein magisches Schwert/ Rüstung herausfinden wollen oder weil sie ihre Schwerter/Rüstungen verstärken wollen. Früher oder später verweist man sie auf die Taverne 'Zum Kristallschild': Das ist der Treffpunkt von vielen Waffenschmieden hier in Throal und von Leuten, die einen guten Waffenschmied brauchen. Nachdem sie längere Zeit gewartet haben und bisher kein Waffenschmied ihren Anforderungen entsprach, kommt ein alter, nervös aussehender Zwerg an ihren Tisch und macht ihnen ein Angebot.

Hintergrund:

Der Zwerg (Ragmar Obelisk) ist ein recht angesehener Waffenschmied in Throal und lebt hier schon fast sein ganzes Leben lang. Ihm gehört eine eigene Schmiede, die sehr gut läuft und er hat für sich und seine Frau ausgesorgt. Er hatte beschlossen bald in den Ruhestand zu gehen und das Schmieden den jüngeren zu überlassen. Doch er ist ein sehr ehrgeiziger Mann und auch wenn er sich einen gewissen Ruf in den Jahren erarbeitet hat, so ist er in Throal doch nur ein guter Waffenschmied unter vielen. Er wollte also zum Schluß noch etwas besonderes, etwas einzigartiges herstellen. Er schmiedete schon lange mit Hilfe seiner Lehrlinge an einem wunderschönen Breitschwert, das er Prinz Neden zum Geschenk machen wollte. Jeder Waffenschmied in Throal träumt davon das Schwert geschmiedet zu haben, welches der Prinz trägt. Doch dieses Schwert muß etwas besonderes sein. Das Schwert soll den Prinzen immer daran erinnern woher er kommt und soll ihn auf seinen Abenteuern stets beschützen.

Deswegen plante Ragmar ein mächtiges Erdelementar in das Schwert zu bannen und es dann Prinz Neden zum Geschenk zu machen. Er hoffte, daß damit sein Name auch weit über die Grenzen von Throal bekannt würde und viele mächtige Helden nach Throal kämen, um seine Dienste in Anspruch zu nehmen. Ragmar ist nämlich nicht nur ein Waffenschmied des 8. Kreises, sondern auch ein Elementarist des 5. Kreises. Vor ein paar Monaten trat er der Elementaristengilde Geokosmos bei, um sein Wissen noch zu vertiefen und um andere Elementaristen kennenzulernen, die ihm vielleicht bei seinem Plan behilflich sein könnten. Es ist eigentlich recht ungewöhnlich, daß jemand Geokosmos beitreten kann, der Elementarist nur

als Zweitdisziplin gewählt hat. Doch da sein bester Freund Gorzon ein langjähriges Mitglied von Geokosmos ist, wurde diesmal eine Ausnahme gemacht. Während seiner Zeit bei Geokosmos lernte er auch noch den Elementaristen Balduin kennen, der auch bereit war ihm zu helfen. Die Gründe dafür, daß Balduin und Gorzon Ragmar helfen wollten sind recht unterschiedlich. Während Gorzon natürlich der beste Freund von Ragmar ist und es deswegen, auch mit einigen Bedenken, selbstverständlich für ihn war Ragmar zu helfen, sind die Gründe Balduins von anderer Art. Balduin erhofft sich dadurch ein Ausbau seiner Macht, wenn er bei der Erschaffung eines mächtigen Schwertes für Prinz Neden mitwirkt. Auf langer Sicht plant er Geokosmos anzuführen und als königlicher Berater anerkannt zu werden.

Aus welchen Gründen auch immer, jedenfalls setzten die drei ihren Plan in die Tat um. Gorzon war vor einigen Monaten bei einer Expedition in die Minen in den Besitz eines Unbedeutenden Gegenstandes mit Magischer Struktur von einem mächtigen Erdelementar gekommen. Dies war genau das Mittel, was Ragmar für die Verwirklichung seines Plans

benötigte. Nach weiteren Nachforschungen fanden sie den Namen des Erdelementars heraus und konnten anhand dieser Informationen einen Faden zum Gegenstand weben. Nachdem sie zu dem Ort gingen, wo Gorzon seinerzeit den Gegenstand (Stein) fand, beschwören sie das Elementar und bannten es mit vereinten Kräften an das Schwert.

Als Ragmar in der Taverne an die Gruppe herantritt, ist die Beschwörung ca. 2 Wochen her. In der Zwischenzeit ist viel passiert, denn irgendetwas ging schief. Entweder war das Erdelementar zu mächtig oder das Orichalkum, was das Elementar halten sollte, war fehlerhaft. Jedenfalls gelang dem Elementar ein paar Stunden später die Flucht. Während Ragmar und die anderen beiden ihren Triumph in einer Taverne feierten, befreite sich das Elementar und verwüstete Ragnars Laden, wo sie das Schwert aufbewahrten. Der Zufall wollte es so, daß auch noch drei Angestellte von Ragmar um diese Zeit anwesend waren, die leider dabei den Tod fanden. Unglücklicherweise zerstörte das Elementar während seines Wutausbruches auch noch einen kostbaren Dolch von Ragmar. Dieser Dolch wurde Ragmar vor einigen Jahren von einer Abenteuergruppe gegeben, die damit ihre Schulden beglichen. Das Besondere an dem Dolch war das Feuerelementar, welches an ihm gebunden war. Dieses wurde natürlich befreit und geistert seitdem durch Throal und ist schon für mehrere Brände verantwortlich.

Ragmar hat durch Zufall von der Anwesenheit der Gruppe und ihrer Suche nach einem Waffenschmied gehört. Er hofft, daß sie ihm mehr helfen kann als die letzte. Das verschweigt er den Charakteren vorerst zwar, aber nachdem die drei merkten, daß das Elementar fliehen konnte, versuchten sie den Schaden so gering wie möglich zu halten.

Doch die drei konnten sich nicht auf eine Vorgehensweise einigen. Während Ragmar und Balduin die Sache selbst regeln wollten, war Gorzon dafür Geokosmos und die Gardisten um Hilfe zu bitten. Nachdem sie ein paar Tage nur damit verbrachten sich zu streiten und die Schuld sich gegenseitig zu zuschieben, überschlugen sich die Ereignisse. Am Morgen des dritten Tages wurde die Leiche von Gorzon in den verkohlten Trümmern seines Hauses gefunden. In der Öffentlichkeit glaubte man, daß der wahnsinnige Brandstifter, der seit einigen Tagen sein Unwesen trieb, wieder zu geschlagen hat. Doch Ragmar und Balduin glaubten nicht, daß das Feuerelementar damit etwas zu tun gehabt hatte. Das Feuerelementar wütete nur in der Gegend um die Schmiede und Gorzon wohnte weiter weg. Sie waren der Meinung, daß ihnen jemand auf die Schliche gekommen ist. Sie hatten erst einmal das Problem mit dem Feuerelementar und dem Erdelementar, welches noch frei rumlief und sicher auf Rache aus war. Dazu paßten auch die Berichte von Toten in den Minen und den Straßen von Throal, die übel zugerichtet wurden. Während die Gardisten die Schuld einem wahnsinnigen Troll zuschoben, war die Bevölkerung sehr beunruhigt. Es gab nämlich auch Gerüchte über einen mächtigen Dämon, der für die Taten verantwortlich war. Natürlich wußten es Ragmar und Balduin besser, sie hofften noch immer die Sache vertuschen zu können. Doch sie konnten nicht alle täuschen. Geokosmos kam ihnen auf die Spur. Auch wenn die meisten lieber tatenlos zu sahen und die Augen vor dem Offensichtlichen verschlossen, um ihre Gilde nicht in Verruf zu bringen, gab es eine kleine Splittergruppe in der Gilde, die sich die 'Die Hüter der Elemente' nannte. Diese Gruppe hat sich auf die Fahnen geschrieben jedes Verbrechen an den Elementen hart zu bestrafen. Sie sehen die Elemente als das Höchste an und sind sehr extrem in ihrer Denk- und Lebensweise. Ragmar und Balduin vermuteten, daß die Hüter ihnen auf die Schliche gekommen sind und etwas mit dem Tod von Gorzon zu tun hatten. Kurz darauf ist der Druck auf die beiden immer größer geworden. Während die Hüter das Gerücht unter den Minenarbeitern verbreiteten, daß Ragmar und Balduin verantwortlich für die Toten waren, weil sie sich eines schweren Verbrechens gegenüber dem Berg schuldig gemacht hatten, ist auch das Auge von Throal auf sie aufmerksam geworden. Zu diesem Zeitpunkt ist Balduin dann untergetaucht und hat Ragmar im Stich gelassen. Dieser sah sich gezwungen etwas zu tun und wollte das Erdelementar bannen. Er heuerte eine Gruppe von Adepten an, die ihn zu dem Ort begleiten

sollten, wo Ragmar und die anderen das Elementar beschwören und bannten. Er hoffte, mit Hilfe des Steines und der besonderen Bedeutung des Ortes für das Elementar auch ohne die anderen das Erdelementar zu bannen oder mit Hilfe der Adepten es zu vernichten. Doch leider erwiesen die Adepten sich als nicht gut genug dafür. Schon auf den Weg zur Höhle des Elementars kam die ganze Gruppe ums Leben. Nur Ragmar schaffte es schwer verletzt an die Oberfläche, wo er von einer Forschergruppe gefunden wurde, die ihn zu einer Heilerin brachte. Seine ganzen Sachen wurden beschlagnahmt und nachdem er wieder einigermaßen genesen war, mußte er sich einer umfangreichen Befragung zu den Vorfällen stellen. Doch er erzählte den Gardisten nicht die Wahrheit, im Glauben noch immer alles selbst lösen zu können. Er hatte aber ein Problem, denn der Stein ist verschwunden. Er glaubte, die Hüter hätten ihn gestohlen. Er tauchte nun ebenfalls unter und hielt Ausschau nach einer Gruppe von Adepten, die ihm helfen könnte. Da erfuhr er von den Charakteren und ihrer Suche nach einem Waffenschmied...

Die Situation:

Ragmar kommt in die Taverne, während die Charaktere gerade besprechen, was sie als nächstes tun sollten. Bisher hatten sie noch keinen Waffenschmied gefunden, der ihnen helfen konnte. Da erscheint Ragmar auf der Bildfläche und geht sofort auf sie zu. Er scheint zu wissen, was sie hier wollen und spricht sie an:

“Guten Abend edle Helden, mein Name ist Ragmar. Ihr kennt mich zwar nicht, aber ich habe von eurem Problem gehört und könnte euch sicher helfen, denn ich bin ein sehr erfahrener Waffenschmied.“ Gerade als die Charaktere Ragmar bitten Platz zu nehmen, wird die Tür aufgestoßen und eine Gruppe von Zwergen betritt die Taverne. Es wird auf einmal ruhig im Schankraum. Wenn sich die Charaktere die Zwerge genauer ansehen, erkennen sie, daß es wahrscheinlich Minenarbeiter sind. Sie sind mit Spitzhacken und Schwertern bewaffnet und gucken sich in der Taverne um. Ragmar sitzt mit dem Rücken zu ihnen, doch als er merkt, daß irgendetwas nicht stimmt, dreht er sich um. Genau in dem Augenblick erkennt ihn einer der Zwerge und schreit: *“Haben wir dich endlich Ragmar. Jetzt kannst du dich nicht mehr verstecken. Du wirst büßen für den Tod von Rolgor und den anderen.“*

Mit diesen Worten stürmt die Meute schreiend und mit erhobenen Waffen auf Ragmar zu...

Nun kommt es darauf an, was die Charaktere tun. Machen sie nichts, dann werden die Minenarbeiter Ragmar lynchen. Zwar versuchen das einige Gäste zu verhindern, aber sie werden von den Zwergen einfach niedergeschlagen. Ragmar ist wie erstarrt zu keiner Gegenwehr fähig. Entschließen sich die Charaktere dazu zu helfen, dann haben sie nicht allzu große Probleme mit den Minenarbeitern. Bei einer zu großen Gegenwehr und dem ersten Blut werden sie fliehen, aber nicht ohne den Charakteren vorher Vergeltung an zu drohen.

Fragt man einen der Zwerge warum sie Ragmar töten wollen kriegt man als Antwort, daß er für den Tod von mehreren Minenarbeitern verantwortlich wäre. Bohrt man weiter nach, so werden die Aussagen des Zwerges nun zaghafter. Er habe es nur von anderen gehört, daß Ragmar etwas damit zu tun hätte. Die Charaktere können vorher auch schon durchaus von den Todesfällen gehört haben, da sie zur Zeit **das** Tagesgespräch sind.

Nachdem sich Ragmar vom ersten Schrecken erholt hat, dankt er den Charakteren für ihre Hilfe und bittet sie ihm zu folgen, bevor die Gardisten kommen. Alles weitere will er ihnen nachher erzählen. Wenn die Charaktere sich darauf einlassen, bringt er sie nach ein paar Umwegen zu einem Haus in der Nähe. Das Haus gehört einem Freund von ihm namens Damar, der gerade auf einer Geschäftsreise ist. Hier ist er erst mal untergetaucht.

Nachdem wieder Ruhe eingekehrt ist und alle an einem Tisch sitzen fängt Ragmar an zu erzählen, was das alles auf sich hat.

Der Auftrag:

Wie schon eingangs erwähnt erzählt Ragmar den Charakteren nicht die ganze Wahrheit. Er hofft immer noch, daß alles wieder in Ordnung kommt und er nicht sein Gesicht verlieren muß.

‘Ihr fragt euch sicher, warum es die Minenarbeiter auf mich abgesehen haben, aber ich werde

euch alles von Anfang an erzählen. Vor ein paar Wochen sind zwei Freunde von mir und ich einer Gruppe von Elementaristen auf die Spur gekommen, die sich “die Hüter der Elemente“ nennen. Dies ist eine Splittergruppe der Elementaristengilde Geokosmos, wo auch wir Mitglied sind. Diese Gruppe ist sehr extrem in ihren Ansichten und hat sich auf die Fahnen geschrieben jeden Mißbrauch der Elemente zu bestrafen. Leider zählt dazu fast alles, so auch der Erzabbau in den Minen. Wir haben sie eigentlich immer für paar Verrückte gehalten, die nur Sprüche klopfen. Doch vor kurzem gelangte ihr Anführer Melkor Zinkbart in den Besitz eines Gegenstandes, mit dessen Hilfe er in der Lage war ein mächtiges Erdelementar zu beschwören und zu kontrollieren. Als wir ihnen auf die Spur kamen, war es schon zu spät. Sie hatten das Erdelementar schon beschworen. Es gab schon die ersten Todesopfer unter den Arbeitern. Nachdem sie merkten, daß wir ihnen auf die Schliche gekommen waren und sie aufhalten wollten, töteten sie einen meiner Freunde und hetzten das Elementar auf uns. Dabei wurde mein Geschäft zerstört und drei meiner Angestellten fanden den Tod. Als ob das nicht genug wäre, beschwörten diese Verbrecher noch ein Feuerelementar, welches seitdem durch meine Nachbarschaft streift und schon viele Brände verursacht hat. Wir haben versucht dem ein Ende zu setzen und wollten mit unserem Wissen zu den Gardisten. Doch leider waren sie uns schon zuvor gekommen. Sie säten das Gerücht, daß wir dafür verantwortlich waren unter den Minenarbeitern und Gardisten. Seitdem sind alle hinter uns her und wir mußten untertauchen. Wo sich mein Freund Balduin aufhält, weiß ich nicht und ihr seit jetzt auch unsere einzige Rettung. Denn zu den Gardisten können wir nicht, da wir keine Beweise für unsere Unschuld haben und auch den Hütern nichts nachweisen können. Außerdem wißt ihr ja, wenn die Gardisten erst mal einen Sündenbock haben, dann lassen sie den auch nicht so schnell wieder in Ruhe.

Deswegen ist die einzige Möglichkeit, daß wir die Sache in die Hand nehmen. Seid ihr daran interessiert?

Wenn die Charaktere genauer wissen wollen, was sie tun müßten, dann erzählt ihnen Ragmar, daß die Hüter einen Gegenstand besitzen, mit dem sie das Elementar beschwören konnten. Wenn sie ihm den besorgen könnten, dann wäre er mit Hilfe der Charaktere in der Lage das Elementar zu bannen. Als Gegenleistung würde er ihnen seine Dienste nach getaner Arbeit anbieten.

Wie sich das Abenteuer nun entwickelt, hängt von den Spielern ab. Als nächstes habe ich ein paar Situationen beschrieben, die während der Ermittlungen der Charaktere passieren können. Die Reihenfolge ist nicht vorgegeben und kann variiert werden. Danach habe ich alle wichtigen Personen aufgelistet, auf welche die Charaktere treffen können und im Anhang befinden sich die Werte der Gegner.

Situation 1:

Die Charaktere können mit ihrer Fragerei vielen Leuten auf die Nerven gehen und viel Staub aufwirbeln.

Die Minenarbeiter haben den Charakteren ja schon mit Vergeltung gedroht. Diese könnten sie jetzt auch wahr machen und einen Trupp Schläger bezahlen den Charakteren einen Denkkzettel zu verpassen.

Situation 2:

Die Charaktere schnüffeln bei Geokosmos zu viel herum. Die Gilde befürchtet, ihr Ruf wäre in Gefahr. Sie würden zwar nur in äußersten Umständen zur Gewalt greifen, könnten den Charakteren aber drohen oder sie bei den Gardisten in Verruf bringen. Vielleicht bestechen sie die Charaktere auch und bieten ihnen ihre Dienste an, nur um sie aus der Stadt zu kriegen.

Situation 3:

Das Auge Thoals wird auf die Charaktere aufmerksam. Sie wundern sich, warum die Charaktere so an den Vorkommnissen in Throal interessiert sind.

Sie werden sie höchstwahrscheinlich beschatten (Wah.pr. von 12) und durchsuchen ihre Zimmer. Merken die Charaktere nichts, werden sie das Auge wahrscheinlich irgendwann zu ihrem Auftraggeber führen. Sie könnten mit dem Auge aber auch ein Kompromiß aushandeln und zusammen arbeiten. Schließlich verfolgen beide Gruppen ja das gleiche Ziel. Dadurch würden sie wahrscheinlich auch erfahren, daß ihr Auftraggeber sie angelogen hat.

Situation 4:

Die Charaktere finden heraus, wo der Anführer (Melkor Zinkbart) wohnt und statten seinem Haus einen Besuch ab. Natürlich ist er nicht da und es ist ihnen wohl schon jemand zuvor gekommen. Das Haus ist nämlich schon durchsucht wurden. Sie können nichts interessantes mehr finden. Doch sie bemerken, daß sie von einer alten Frau, die auf der gegenüber liegenden Seite am Fenster sitzt, beobachtet werden. Gehen sie zu der Frau hin (und überzeugen vorher ihren Neffen, daß sie einen guten Grund dafür haben sie aufzusuchen) können sie erfahren, daß die Frau fast den ganzen Tag am Fenster sitzt und die Straße beobachtet. Aber das einzige was sie den Charakteren sagen kann ist, daß mehrere Zwerge vor ein paar Tagen das Haus durchsucht haben und daß sie Melkor schon seit sehr langer Zeit nicht mehr gesehen hat. Sie gibt den Charakteren aber noch ein Tip, denn sie hat gesehen, wie die Charaktere jemand beobachtet hat, als sie ins Haus gegangen sind (siehe "das Auge").

Situation 5:

Durch jemanden bei Geokosmos oder durch gezielte Fragen in den richtigen Tavernen können sie herausfinden, daß die Hüter neben ihrem Anführer noch aus vier weiteren Elementaristen bestehen und daß einer davon (Mensch namens Grotan) eine Schwester namens Izar hat, die als Kellnerin im "abgestürzten Windling" arbeitet. Izar kann den Charakteren zwar nicht viel weiterhelfen, denn sie hat ihren Bruder schon lange nicht mehr gesehen, doch sie können feststellen, daß Izar anscheinend beobachtet wird. Sonst kann sie ihnen nur noch sagen, daß sie befürchtet, ihr Bruder sei in schlechte Gesellschaft gekommen. Besonders diesen Melkor, den sie ein paar mal gesehen hat, machte auf sie kein besonders vertrauenerweckenden Eindruck. Außerdem wurde sie über ihren Bruder und den Hütern schon von anderen Leuten befragt. Die einen waren eine Gruppe von Zwergen, die sehr geheimnisvoll taten und dann war da noch ein einzelner Zwerg, der behauptete von Geokosmos zu kommen.

(Fragen die Charaktere bei Geokosmos nach, so wird dies geleugnet)

Situation 6:

Balduin taucht bei Ragmar wieder auf. Er hatte sich schon gedacht, daß Ragmar bei einem Freund untergetaucht ist. Deswegen hat er alle abgeklappert und als er hörte, daß Damar auf einer Geschäftsreise ist wußte er, wohin er gehen mußte. Was nicht gerade für das Versteck spricht.

Balduin erzählt, daß er es nach den ganzen Ereignissen mit der Angst zu tun bekam und deswegen erst mal untergetaucht ist. Doch nun wollte er gemeinsam mit Ragmar eine Lösung für ihr Problem finden. Als er davon erfährt, daß Ragmar die Charaktere engagiert hat, ist er davon überhaupt nicht begeistert. Auch als Ragmar ihm versichert den Charakteren nicht die ganze Wahrheit gesagt zu haben, kriegt er sich nur schwer wieder ein. Er kann nicht verstehen, daß Ragmar noch andere eingeweiht hat, die ihnen vielleicht auf die Schliche kommen können. Auch gegenüber den Charakteren macht Balduin kein Hehl daraus, daß er sie hier nicht haben will. Doch nachdem er sich wieder beruhigt hat und wohl bemerkt hat, daß man nun nichts mehr ändern kann, ist er bemüht darum das Vertrauen der Charaktere zu gewinnen. Aber auch nur weil er ein Plan hat, die Charaktere los zu werden...

Situation 7:

Balduin hat die Befürchtung, daß die Charaktere etwas herausfinden können und hält es deswegen für ein zu großes Risiko, die Charaktere weiter ermitteln zu lassen. Falls er es nicht geschafft hat die Charaktere zu überreden nicht weiter diese Sache zu verfolgen, wird er zu drastischeren Maßnahmen greifen. Er wird alles dafür tun die Angelegenheit zu vertuschen und geht dafür auch über Leichen. Er wird erst mal versuchen das Vertrauen der Charaktere zu gewinnen und so tun, als ob er mit ihnen zusammenarbeitet. Dann lockt er sie in eine Falle. Er wird ihnen eine fingierte Nachricht von Ragmar oder von ihm zukommen lassen, die den Aufenthaltsort der Hüter enthält. Er behauptet, er hätte diese Information von Geokosmos oder von einem Freund bei den Gardisten. Wie dem auch sei, jedenfalls sollten die Charaktere ihm das abkaufen und glauben, sie wären dem Ziel schon sehr nahe.

Die Nachricht sollte sie in irgendeine verlassene Gegend führen. Zu einem Lagerhaus oder ein leerstehendes Wohnhaus. Ein ideales Versteck für die Hüter der Elemente.

In Wahrheit aber lauert dort schon eine Gruppe von Assassins, die Balduin angeheuert hat, um die Charaktere auszuschalten.

Situation 8:

Den Hütern ist es irgendwie gelungen den Aufenthaltsort von Ragmar herauszufinden. Sie haben vor Ragmar zu entführen und dem Erdelementar zu opfern. Sind die Charaktere zu der Zeit nicht anwesend gelingt dies auch, außer das Auge beschattet schon das Haus. Dann könnten die Charaktere zusammen mit dem Auge einen Befreiungsversuch starten. Sind die Charaktere anwesend, liegt es an ihnen, wie der Kampf ausgeht. Melkor hat den Stein auf jeden Fall bei sich.

Situation 9:

Falls die Charaktere sich entschließen das noch immer frei herum laufende Feuerelementar zu vertreiben, so gelingt es ihnen auch nach einigem Suchen das Elementar zu finden. Nachdem ein weiteres Feuer ausgebrochen ist, hören sie aus einer Seitengasse Stimmen. Wenn sie hingehen sehen sie, wie fünf Elementaristen (anscheinend die Hüter) gerade dabei sind das Feuerelementar zu bannen. Das könnten die Charaktere nun unterschiedlich interpretieren.

Entweder sie fangen das Elementar ein, um es in ihre Vergeltungspläne einzuspannen, oder sie bannen es, damit es keinen weiteren Schaden anrichtet. Wie dem auch sei, jedenfalls könnten die Charaktere diese Situation nutzen, um einen Überraschungsangriff zu starten, oder um mit den Hütern zu reden. Treten die Charaktere freundlich und ohne Drohungen auf, können sie mit den Hütern verhandeln. Drohen sie ihnen aber und greifen sie an, dann würden die Hüter das Elementar wieder beschwören und auf die Charaktere hetzen.

Jedenfalls wird es schwer werden die Hüter davon zu überzeugen, daß sie Ragmar in Ruhe lassen sollen. Zumal die Hüter den Charakteren eine andere Geschichte erzählen. Ob sie diese Geschichte nun glauben, hängt von ihnen ab. Wenn ja, dann wissen sie nun, daß ihr Auftraggeber sie belogen hat. Ob sie ihm dann noch helfen ist fraglich.

Situation 10:

Die Charaktere finden heraus, wo sich die Hüter verstecken. Entweder mit Hilfe vom Auge oder sie waren in der Lage sie unauffällig zu beschatten. Was sie nun mit dieser Information anfangen ist ihre Entscheidung. Bitten sie das Auge um Hilfe oder versuchen sie die Sache alleine zu regeln. Es würde ihnen jedenfalls ein harter Kampf bevor stehen, wenn sie auf eigene Faust das leerstehende Haus, indem sich die Hüter verschanzen, stürmen. Sie könnten aber auch versuchen mit den Hütern eine friedliche Lösung zu suchen, besonders, wenn sie schon herausgefunden haben, daß ihr Auftraggeber sie belogen hat. Vielleicht finden sie ja einen Vorschlag, der für alle annehmbar ist. Obwohl das verdammt schwer werden dürfte, denn Ragmar will sein Gesicht nicht verlieren und die Hüter wollen ihn bestrafen. Zumal da ja auch noch die Gardisten und das Auge sind, die einen Schuldigen für die Ereignisse haben wollen.

Haben die Charaktere nun den Stein und wollen Ragmar auch weiterhin helfen, so werden sie mit ihm wohl zur Mine gehen und die Sache dort zu ende bringen. Die Mine ist zwei Stunden von Throal entfernt und Ragmar will so schnell wie möglich aufbrechen. Was nun im weiteren Verlauf passiert kommt darauf an, wie sich die Geschichte bisher entwickelt hat. Leben Balduin und die Assassins noch, so werden sie versuchen Ragmar und die Charaktere aufzuhalten und lauern ihnen auf dem Weg zur Mine auf. Sollten die Hüter noch leben und auf freiem Fuß sein, so werden auch sie versuchen Ragmar aufzuhalten und den Stein wieder in ihren Besitz zu bringen.

Ragmar kennt sich sehr gut aus in der Mine. Sie bräuchten deswegen höchstens eine Stunde zu der Höhle, wo Ragmar und die anderen damals das Elementar beschwörten und ins Schwert bannten. Was auf dem Weg dorthin passiert, kommt auf den Zustand der Gruppe an. Vielleicht treffen sie auf zwei Gargyle o.ä. Auf jeden Fall aber werden sie kurz vor ihrem Ziel den zwei Steinbärten (Throal S. 165) begegnen, welche die letzte Gruppe Ragmars vernichtet haben.

In der Höhle des Erdelementars kommt es dann zum großen Finale. Ob es dort schon auf die Gruppe wartet oder erst von Ragmar beschwört werden muß ist Spielleiterentscheidung. Jedenfalls kann man nicht mit ihm reden. Das Elementar will sich rächen und will seinen Stein zurück haben. Wird es gebannt, so ist die Gefahr zwar erst einmal vorüber, doch irgendwann könnte das Erdelementar wieder auftauchen.

Das Erdelementar wird natürlich hauptsächlich auf Ragmar losgehen, doch sollte es im Verlaufe des Kampfes sehr schlecht um die Charaktere stehen, so könnte man sich vielleicht überlegen, ob nicht ein paar Elementaristen von Geokosmos plötzlich auftauchen oder eventuell die Hüter, falls sie noch leben, zu den Rettern werden.

Damit wäre das Abenteuer vorbei. Sollte Ragmar den Kampf überlebt haben, so wird er natürlich seine Schuld bei den Charakteren begleichen. Wird es aber noch ein Nachspiel mit den Gardisten geben, so könnte das ein wenig dauern...

Anhang:

Hier befinden sich die Werte von Balduin, den Hütern, den Assassins, dem Erdelementar, den Steinbärten und eine Auflistung der wichtigsten Personen, mit denen die Charaktere während des Abenteuers zu tun haben.

Ragmar (Zwerg)

Ragmar ist ein Waffenschmied des 8. Kreises und ein Elementarist des 5. Kreises. Er ist sehr ehrgeizig und glaubt, sein Leben wäre bald zu Ende und hat Angst, daß niemand sich mehr an ihn erinnert und er in Vergessenheit gerät. Er hofft, durch das Schwert, welches Prinz Neden tragen soll, zu einer Legende in Throal und ganz Barsaive zu werden. Dieser Ehrgeiz macht ihn blind gegenüber den Konsequenzen seines Tuns. Er will keinem schaden, gibt sich aber auch selber nicht die Schuld an dem Tod der ersten Gruppe und den Opfern der Elementare. Tief im Inneren weiß er, daß es ein Fehler war das Elementar zu beschwören, doch zugeben würde er dies nie. Nachdem sein Freund Gorzon starb und er immer mehr Leute anlügen mußte, glaubt er nun schon fast selber, daß die Hüter der Elemente an allem Schuld sind. Konfrontieren die Charaktere ihn mit seiner Schuld und drohen ihm an die Öffentlichkeit zu gehen, würde die ganze Last der letzten Wochen aus ihm heraus brechen und er würde nun begreifen, daß alles vorbei ist. Es wäre ein jämmerlicher Anblick, wie er am Boden liegt, heult und die Charaktere bittet ihn lieber zu töten, als die Verachtung der Bevölkerung ertragen zu müssen.

Balduin (Zwerg)

Balduin ist ein Elementarist des 7. Kreises und Mitglied von Geokosmos. Er ist noch nicht sehr lange in Throal und lebte früher in Märkteburg. Er ist noch recht jung und will es weit bringen bei Geokosmos und in Throal. Er hat fast keinen Skrupel und für ihn stehen seine Belange im Vordergrund. Er hält die meisten bei Geokosmos für alte, verbohrt Spießbürger, die das Potential der Gilde nicht mal ansatzweise ausnutzen. So offen würde er seine Meinung gegenüber den anderen Mitglieder der Gilde natürlich niemals darlegen. Trotzdem hat er noch keine Freunde in der Gilde gefunden und deshalb kam ihm das Angebot von Ragmar gerade recht. Er erhofft sich dadurch großen Ruhm unter der Bevölkerung in Throal und dem Königshaus. Das würde seiner Karriere natürlich überaus nützlich sein und seinem Ziel die Gilde anzuführen einen Schritt näher bringen. Für die Hüter hat er nur Verachtung übrig. Für ihn sind das wahnsinnige Fanatiker, die mit seiner Lebensweise nicht viel gemeinsam haben. Er kann immer noch nicht verstehen, warum Geokosmos nichts gegen sie unternimmt und hat dies auch schon oftmals kundgetan. Nachdem er feststellen mußte, daß Ragmars Plan fehlgeschlagen ist, versucht er mit allen Mitteln die Sache zu vertuschen. Dafür geht er auch über Leichen. Denn er hat Gorzon in Wahrheit umgebracht und nicht die Hüter. Er ist dann erst mal untergetaucht um in Ruhe nachzudenken, was er jetzt tun soll. Nachdem er erfuhr, daß die Charaktere Ragmar helfen hat er Kontakt zu den Assassins geknüpft, die er noch aus Märkteburg kannte. Er wird alles dafür tun die Charaktere zum Schweigen zu bringen

Melkor (Zwerg)

Melkor Zinkbart ist der Anführer der Hüter der Elemente und ein Elementarist des 8. Kreises. Er ist schon seit über 5 Jahren Mitglied von Geokosmos, hat sich aber in den Jahren immer weiter von den Zielen und der Lebensweise der anderen Mitglieder entfernt. Für ihn sind die Elemente das Höchste, daß ein und alles und Geokosmos hat sich immer weiter davon entfernt für die Überzeugungen der Elementaristen einzutreten. Sie haben sich mehr mit sinnlosen Diskussionen und der Einmischung in die Politik beschäftigt, als mit den elementaren Dingen. Für ihn ist Geokosmos vom Weg, vom Glauben abgekommen und sie verdienen es nicht sich Elementaristen zu nennen. Sie haben ihre Disziplin verraten. Über die Jahre hinweg blieben die ganzen Verbrechen an den Elementen ungesühnt.

Melkor schaffte es noch 4 Gleichgesinnte bei Geokosmos zu finden und mit ihnen gründete er die Hüter der Elemente. Die 4 heißen Varis, Daken, Grotan und Brisan. Es sind zwei Zwerge und zwei Menschen, sie sind alle Elementaristen des 4. Kreises und folgen Melkor bedingungslos. Sie glauben das, was Melkor ihnen predigt und bringen Geokosmos die gleiche Verachtung entgegen wie er. Als Melkor davon Wind bekommt, was Ragmar getan hat, da ist er außer sich vor Zorn. Alle Beteiligten sollen büßen für das, was sie dem Erdelementar angetan haben und er will an ihnen ein Exempel statuieren. Das soll eine Warnung für alle Frevler sein. Die Hüter sind zwar Fanatiker, doch es wäre vielleicht möglich sie davon zu Überzeugen, Ragmar nicht zu töten. Er könnte ein Bluteid schwören oder Sühne leisten etc. Da können sich die Spieler etwas passendes ausdenken.

Borit (Zwerg)

Borit Steinklaue ist ein Elementarist und Mitglied von Geokosmos. Auf ihn können die Charaktere bei ihren Ermittlungen stoßen. Er ist ein hohes Mitglied der Gilde und schon lange in ihrem Dienste tätig. Er ist mehr als besorgt um den Ruf der Gilde und will nicht, daß sie in Throal in Verruf gerät. Sie billigen weder das, was Ragmar getan hat, noch den Fanatismus der Hüter. Sie unterstützen aber keine der beiden Seiten und sind darauf aus die ganze Sache still und heimlich zu regeln, ohne daß jemand zu Schaden kommt. Deswegen wird Borit die Ermittlungen der Charaktere auch torpedieren und versuchen sie zur Beendigung der Ermittlungen zu bewegen.

Melkor hat in einigen Punkten recht, was Geokosmos angeht. Die Ratsmitglieder der Gilde sind alte Elementaristen, denen die Politik und das gesellschaftliche Leben wichtiger geworden ist, als die bedingungslose Ausübung ihrer Disziplin. Als junge Elementaristen hätten sie vielleicht noch was unternommen, doch die Zeit der Abenteuer ist schon lange vorbei und sie sind in dem tristen Alltag des "normalen" Lebens gefangen.

Anor (Zwerg)

Anor ist Mitglied des Auge von Throals und untersucht mit seinen Männern die Vorkommnisse der letzten Zeit. Er ist auf der Suche nach Ragmar, um ihn zu verhören, da er ihn für den Verantwortlichen der Morde und der Brände hält. Aber auch die Hüter ziehen seine Aufmerksamkeit auf sich, denn er stuft sie als äußerst gefährlich ein. Nur zur Zeit kennt er von keiner der beiden Parteien den Aufenthaltsort und hält sich deshalb an die Charaktere, um herauszufinden warum sie in die Sache verwickelt sind. Bemerken die Charaktere das Auge oder tritt es selbst an sie heran, so wird Anor darauf bestehen, daß sie sich aus den Ermittlungen heraus halten und den Aufenthaltsort ihres Auftraggebers preisgeben. Doch die Charaktere könnten ihn davon überzeugen mit ihnen zusammenzuarbeiten, da sie das gleiche Ziel verfolgen. Hier ist gute Überzeugungsarbeit seitens der Charaktere gefragt.

Anor ist ein Zwerg mittleren Alters und sehr unscheinbar, so wie es sich für einen Geheimdienstler gehört. Er ist ein Krieger des 5. Kreises und ist unbestechlich. Er ist gewillt diese Serie von Verbrechen so schnell wie möglich aufzuklären und den Schuldigen die gerechte Strafe zukommen zu lassen. Er ist ein sehr ehrenhafter Mann und für ihn ist es die Pflicht und auch sein persönliches Ziel Throal vor allen Gefahren zu beschützen.

Elroy (Elf)

Elroy ist der Anführer der Assassins, die Balduin anheuerte und hat in seiner Disziplin den 6. Kreis erreicht. Zu seiner Gruppe gehört noch ein weiterer Elf und 3 Menschen, die alle Assassins des 4. Kreises sind. Elroy kennt Balduin noch aus seiner Zeit in Märkteburg und

hatte einige Geschäfte damals mit ihm gemacht. Da Balduin gut zahlt und sie zur Zeit so wieso nichts anderes zu tun hatten, haben sie den Auftrag angenommen, obwohl sie sich den Gefahren bewußt waren in Throal ein Mord zu begehen. Elroy ist ein Mann ohne Skrupel und Gewissen, der für Geld fast alles tut. Für ihn ist ein Leben nicht viel wert und er sieht sich eher als ein Künstler an, denn als Mörder. Sollte das Attentat mißlingen und sie geschnappt werden, so wird es sie in eine schwere Talentkrise stürzen, da es für einen Assassine unverzeihlich ist zu versagen und erkannt zu werden. Sie werden lieber sterben wollen, als die Schmach der Gefangennahme über sich ergehen zu lassen. In dieser Situation sollte es leicht für die Charaktere sein zu erfahren, wer die Assassins angeheuert hat.

Werte:

Balduin (Elementarist des 7. Kreises)

Ges: 16(7) Str: 17(7) Zäh: 13(6)

Wah: 22(9) Wil: 23(9) Cha: 13(6)

Initiative: 6 Körperliche Widerstandskraft: 9

Angriffe: 1 Magische Widerstandskraft: 13

Angriff: 7 Soziale Widerstandskraft: 7

Rüstung: 5 Mystische Rüstung: 5

Niederschlag: 7 Erholungsproben: 2

Todesschwelle: 63 Verwundungsschwelle: 9 Bewusstlosigkeitsschwelle: 48

Normale Laufleistung: 65

Laufleistung im Kampf: 33 Karmapunkte: 20 Karmastufe: 4

Sonderfähigkeit:

Infrarotsicht, Kann Karma für Wahrnehmungsproben und Charismaproben ausgeben

Talente	Rang	Attributsstufe	Talenst./ Würfel	Di/ Ka/ Üb/ Ak
Fadenweben	7	9	16/W20+W8	1 / 0 / 0 / 1
Karmaritual	6	-	-	0 / 0 / 0 / 1
Lesen/Schreiben	7	9	16/W20+W8	0 / 0 / 0 / 1
Spruchzauberei	8	9	17/W20+W10	1 / 0 / 0 / 1
Zauberbücher verstehen	7	9	16/W20+W8	1 / 0 / 0 / 1
Zaubermatrix	7	-	-	0 / 0 / 0 / 0
Zaubermatrix	7	-	-	0 / 0 / 0 / 0
Unempfindlichkeit	7	-	-	0 / 0 / 0 / 0
Zaubermatrix	6	-	-	0 / 0 / 0 / 0
Elementarsprachen	7	9	16/W20+W8	1 / 0 / 0 / 0
Elementarbann	6	9	15/W20+W6	1 / 0 / 1 / 0
Zaubermatrix	7	-	-	0 / 0 / 0 / 0
Willensstärke	7	9	16/W20+W8	0 / 0 / 0 / 0
Unerschütterliche Erde	6	7+5	18/W20+W12	1 / 0 / 1 / 0
Erweiterte Matrix	7	-	-	0 / 0 / 0 / 0
Verformung	3	9	12/2W10	1 / 0 / 2 / 1

Balduin kennt alle Zauber aus dem Hauptbuch bis zum 7.Kreis. In seiner Erweiterten Matrix hat er Feuerball.

Ausrüstung: Grimoire, Gehärtetes Leder, rotbraune Robe, Stickset, 20 Goldstücke und einen Matrixstab (bis Rang 4 gewoben)

Legendenprämie: 700

Melkor Zinkbart (Anführer der Hüter; Elementarist des 8. Kreises)

Ges: 18(7) Str: 16(7) Zäh: 14(6)

Wah: 23(9) Wil: 22(9) Cha: 10(5)

Initiative: 6 Körperliche Widerstandskraft: 10
 Angriffe: 1 Magische Widerstandskraft: 14
 Angriff: 13 Soziale Widerstandskraft: 7
 Schaden: 17
 Rüstung: 7 Mystische Rüstung: 4
 Niederschlag: 7 Erholungsproben: 2
 Todesschwelle: 70(64) Verwundungsschwelle: 10 Bewusstlosigkeitsschwelle: 54(48)
 Normale Laufleistung: 75 Laufleistung im Kampf: 38 Karmapunkte: 20 Karmastufe: 4
 Sonderfähigkeit:
 Infrarotsicht, Kann Karma für Wahrnehmungsproben und Charismaproben ausgeben

Talente	Rang	Attributsstufe	Talenst./ Würfel	Di/ Ka/ Üb/ Ak
Fadenweben	9	9	18/W20+W12	1 / 0 / 0 / 1
Karmaritual	8	-	-	0 / 0 / 0 / 1
Lesen/Schreiben	8	9	17/W20+W10	0 / 0 / 0 / 1
Spruchzauberei	9	9	18/W20+W12	1 / 0 / 0 / 1
Zauberbücher verstehen	8	9	17/W20+W10	1 / 0 / 0 / 1
Zaubermatrix	8	-	-	0 / 0 / 0 / 0
Zaubermatrix	8	-	-	0 / 0 / 0 / 0
Unempfindlichkeit	8	-	-	0 / 0 / 0 / 0
Zaubermatrix	7	-	-	0 / 0 / 0 / 0
Elementarsprachen	8	9	17/W20+W10	1 / 0 / 0 / 0
Elementarbann	8	9	17/W20+W10	1 / 0 / 1 / 0
Zaubermatrix	8	-	-	0 / 0 / 0 / 0
Willensstärke	8	9	17/W20+W10	0 / 0 / 0 / 0
Unerschütterliche Erde	7	7+5	19/W20+2W6	1 / 0 / 1 / 0
2 Erweiterte Matrixen	7	-	-	0 / 0 / 0 / 0
Verformung	8	9	17/W20+W10	1 / 0 / 2 / 1

Fertigkeit	Rang	Attributsstufe	Stufe/ Würfel
Tierkunde	3	9	12/ 2W10
Magiekunde	2	9	11/ W10+W8
Nahkampfwaffen	6	7	13/W12+W10

Talentkniffe:

Spruchbeschleunigung und Spruchfäden halten

Melkor kennt alle Zauber aus dem Hauptbuch bis zum 8. Kreis. Außerdem kennt er noch Sandböe und Wüstenrache (siehe Earthdawn.de). In seinen Erweiterten Matrixen hat er Zusammenkleben und Querschläger.

Ausrüstung: Grimoire (Schrift nicht lesbar, mit Zaubertinte geschrieben), Gehärtetes Leder +2, braune Robe (Matrixrobe Rang 2), Stickset, 10 Goldstücke, Pergament mit Tinte und Feder, Orichalkum Kästchen (enthält jeweils 5 Körnchen elementares Feuer und Luft), 2 Heiltränke, Erdstab(benannter Zauber), Verzweiflungszauber, Letzte Rettung, Stein vom Elementar

Die anderen Mitglieder der Hüter sind Elementaristen des 4. Kreises. Die Werte von Melkor müssen nur dementsprechend geändert werden. Sie besitzen außerdem keine Matrixrobe und auch kein Orichalkum Kästchen. Über Talentkniffe verfügen sie auch nicht.

Legendenprämie: 1000 für Melkor und jeweils 500 für die anderen

Elroy (Anführer der Assassins; Assassine des 6. Kreises)

Ges: 22(9) Str: 16(7) Zäh: 14(6)

Wah: 18(7) Wil: 16(7) Cha: 10(5)

Initiative: 7 Körperliche Widerstandskraft: 12
 Angriffe: 1 Magische Widerstandskraft: 10
 Angriff: 16(18) Soziale Widerstandskraft: 6
 Schaden: 13

Rüstung: 9 Mystische Rüstung: 2

Niederschlag: 7 Erholungsproben: 3

Todesschwelle: 72(71) Verwundungsschwelle: 10 Bewusstlosigkeitsschwelle: 60(59)

Normale Laufleistung: 130 Laufleistung im Kampf: 65 Karmapunkte: 20 Karmastufe: 4

Sonderfähigkeit:

Nachtsicht, Kann Karma für Geschicklichkeitsproben ausgeben und um den Schaden bei einem Projektilangriff zu erhöhen

Talente	Rang	Attributsstufe	Talenst./ Würfel	Di/ Ka/ Üb/ Ak
Blattschuß	6	9	15*/W20+W6	0 / 1 / 0 / 1
Klettern	5	9	14/W20+W4	0 / 0 / 0 / 1
Lautloser Gang	6	9	15/W20+W6	0 / 0 / 0 / 1
Magische Markierung	5	7	12/2W10	1 / 0 / 1 / 1
Projektilwaffen	7	9	16*/W20+W8	1 / 0 / 0 / 1
Sprint	6	-	-	0 / 0 / 1 / 1
Unempfindlichkeit	6	-	-	0 / 0 / 0 / 0
Wurfaffen	6	9	15*/W20+W6	0 / 0 / 0 / 1
Brandpfeil	6	7+3	16/W20+W8	1 / 1 / 2 / 0
Nahkampfwaffen	5	9	14/W20+W4	0 / 0 / 0 / 1
Überraschungsangriff	5	9	14/W20+W4	0 / 1 / 0 / 1
Gezielter Querschläger	4	9	13/W12+W10	1 / 0 / 1 / 1
Maske	4	7	11/W10+W8	0 / 0 / 1 / 1

*Durch das Wurmage + 2 Stufen

Ausrüstung: Reisekleidung, Kapuzenumhang, Meuchelmesser, Klingenhant, Breitschwert, Armbrust mit Windlingstotenkopf (Schadensst. 6), 5 Flugdolche, Köcher, Gehärtetes Leder +2, verstärkter Lederhelm, Sanikasten, 10 Ellen Seil, 2 Kletterhaken, 2 kl. Heiltränke, Tinktur der Wachsamkeit, Wurmage, Whadhyragift für 5 Anwendungen (Lähmung, MWSK:9, Wirkungsdauer: 1 Stunde), 100 SS

Die vier anderen sind Assassins des 4. Kreises. Über die drei letzten Talente verfügen sie nicht, genauso wie über das Gift.

Legendenprämie: 600 für Elroy und jeweils 400 für die anderen

Zyakolum (Erdelementar Stärke 6)

Ges: 8 Stä: 10 Zäh: 15
 Wah: 10 Wil: 9 Cha: 5

Widerstandskraft

Körperlich:	15	Physikalisch	10
Magisch:	15	Mystisch	5
Sozial:	15	Niederschlag	10

Kampf

Angriffszahl:	3	Anzahl der Zauber:	4
Angriff:	10	Spruchzauberei:	13
Schaden:	14	Wirkung:	

Todesschwelle: 61 **Laufleistung**

Verwundungssch.: 20	Normal:	240
Bewußtlosigk.: 54	Kampf:	120

Initiative: 9	Karmapunkte: 15
Legendenprämie 2500	Karmastufe: 9

Kräfte: Beschwörer Helfen, Element Manipulieren, Speer 16, Verschlingen 15
Elementare Wut 15, Element Beseitigen 15,

Besonderheit: Die Rüstung eines Erdelementars kann nur durch einen Außergewöhnlichen Erfolg durchdrungen werden.

Steinbärte (Throal S. 165)

Ges: 4	Stä: 10	Zäh: 12
Wah: 2	Wil: 2	Cha: 2

Widerstandskraft	Rüstung	
Körperlich: 7	Physikalisch	20
Magisch: 2	Mystisch	10
Sozial: 2	Niederschlag	13

Kampf	Magie	
Angriffszahl: 1	Anzahl der Zauber:	-
Angriff: 12	Spruchzauberei:	-
Schaden: 15	Wirkung:	-

Todesschwelle: 62	Laufleistung	
Verwundungssch.: 18	Normal:	25
Bewußtlosigk.: 54	Kampf:	13

Initiative: 4	Karmapunkte: -
Legendenprämie 2300	Karmastufe: -

Beute: Goldklumpen in den steinernen Körpern der Steinbärte sind W6x20 SS pro Steinbart wert. Nicht alle Steinbärte haben Goldklumpen.

Besonderheit: Die Rüstung der Steinbärte kann nicht durchdrungen werden. D.h. Direkttreffer sind nicht möglich.