

# Des Barden Geschichte

Die Legende der Unbekannten



Ein Abenteuer für Earthdawn & andere Rollenspiele

Basierend auf *The Bard's Tale: Tales of the Unknown* (1985)



***The song I sing***

*Das Lied daß ich singe*

***Will tell the tale***

*wird die Geschichte erzählen*

***Of a cold and wintry day;***

*eines kalten und winterlichen Tages;*

***Of castle walls***

*Von Schloßmauern*

***and torchlit halls***

*und fackelbeleuchteten Hallen*

***And a price men had to pay.***

*und einen Preis, den die Menschen zu zahlen hatten.*

***When evil fled***

*Wenn das Böse flieht*

***and brave men bled***

*und tapfere Männer bluten*

***The Dark one came to stay,***

*kommt der Finstere um zu bleiben,*

***Till men of old***

*Bis Männer in der Vergangenheit*

***For blood and gold***

*für Blut und Gold*

***Had rescued Skara Brae.***

*Skara Brae gerettet haben.*





# Des Barden Geschichte

## Die Legende der Unbekannten

### Von Trifalk

Mit Dank an meine Rollenspielgruppe

**Kontakt:** trifalk@gmx.net

**Version:** 1.0, November 2010

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

**Stichworte zum Abenteuer:** Befreiung einer (durch Thraner) besetzten Stadt.

**Ort:** Eine Stadt namens Skara Brae, hoch im Norden (über Barsaive).

**Zeit:** beliebiges Jahr, Frühling

**Helden:** 4 bis 6 Helden

**Erfahrung:** Kreis 5 bis 6

**Schwierigkeit:** mittel bis schwer

**Besonderheit:** Rätsel

**Zeitaufwand:** 12 - 25 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 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 1. Teil des Computer-Rollenspiels „The Bard's Tale I: *Tales of the Unknown*“ von 1985. 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 die Bibel (insbesondere in Namen wie Ephesus oder Tarjan) sowie dessen Mythologie, Alice im Wunderland (Jabberwocky), germanische Mythologie, die Gothic Novels wie Dracula und Frankenstein, die Werke von H. P. Lovecraft, der Zauberer von Oz und die jüngere Geschichte des 20. Jahrhunderts, um nur einige zu nennen. Dabei beschränken sich viele dieser Einflüsse 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 wurden sie zum Weltkulturerbe erklärt.

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

### 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.





## Inhaltsverzeichnis



### Einleitung

Das Abenteuer im Überblick	5
Die Helden des Abenteuers	5
Musik im Abenteuer	5
Anpassung der Kämpfe	5
Spielräume	5
Heldentod und Rätsel	6
Textgestaltung	6
Baupläne	6
Ausdruck	7
Fallen	7
Geld und Edelsteine	7
Erfahrungspunkte	8
Bausteine	9

### Abenteuerbeginn

Aufgabe und Reisebeginn	10
Ankunft in Skara Brae	11
Die Stadt Skara Brae	12
Zufallsbegegnungen	13
Garth's Ausrüstungsladen	14
Läden und Tavernen	15
Im Kaminzimmer von Pellis	17
Taverne Scarlett Bard	17
Weinkeller	17
Kanalisation	19
Tempel ...	22
Katakomben	24
Harkyn's Schloss	27
Kylearan's Turm	33
Mangar's Turm	35
Letzter Akt	42

### Anlage

Stadtkarte von Skara Brae	43
Umsetzung für andere Rollenspiele	44
Besondere Ausrüstung	45
Nichtspielercharakter (NSC)	46
Talentkniffe	47
Zauberlieder der Barden	48
Fallen	49
Truhen	49
Schätze	50





## Das Abenteuer im Überblick

Der (theranische) Fürst Mangar hat die Stadt Skara Brae überfallen und besetzt. Durch Magie fror er die umliegenden Ländereien im ewigen Winter ein und isolierte Skara Brae für eventuelle Hilfe. Seitdem werden enorme Steuern erhoben und die Bevölkerung verklavt um eine große Söldnerarmee aufzustellen. Das Abenteuer führt die Helden durch die Stadt und in verschiedene Gebäude um die Herrschaft Mangar's zu beenden.

*Für andere Kampagnen sollte ein Vertreter eines mächtigen, expansionsorientierten und mit negativen Attributen belegten Reiches als Aggressor auftreten.*

## Die Helden des Abenteuers

In diesem Abenteuer können fast beliebige Heldentypen verwendet werden. Prägend sind vor allem Kämpfe und Rätsel, deswegen sind einige hartgesottene und intelligente Krieger 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 bei Betreten des Weinkellers, der Abwasserkanäle, der Katakomben und Mangar's Turm unheilswangere, düstere Klänge zu benutzen. In Skara Brae können Stadtgeräusche verwendet werden. 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 etwas 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.

Der Angriff der 8 Kobolde im Weinkeller ist ein erster leichter Prüfstein zur Einschätzung ihrer Gruppe. Diesen Kampf sollte die Gruppe ebenso wie die zufälligen Stadtbegegnungen mit nur sehr leichten Blessuren überstehen.

Zeigt sich nach den ersten Begegnungen, dass ihre Helden Probleme mit den Kämpfen haben, reduzieren sie die Anzahl der Gegner. Reicht dies nicht aus oder sind erhebliche Nahkampfschwächen sichtbar, führen sie bei einem der mehreren Zwischenaufhalten der Helden bei Pellis den NSC-Krieger Hawkslayer ein (siehe Anlage). Die Figur Hawkslayer taucht im Computer-Rollenspiel erst in Bard's Tale III auf. Hier kann er den Helden als junger Lehrling des alten Krieger Garth, dem Besitzer des Waffen- und Ausrüstungsladen, vorgestellt werden, der bereit ist, die Helden im Kampf gegen Mangar zu unterstützen. Der NSC darf bei dem Abenteuer jedoch nicht tödlichen Schaden erhalten – reduzieren sie diesen auf die Stufe Bewusstlosigkeit.

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 Spektulärer Angriff verwenden, den Talentkniff Kleine Verteidigung [CS]. Damit sind die Widersacher im Schnitt um 2 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 kampfbetonten Abenteuer kann es schnell passieren, dass ein Held plötzlich den Löffel abgibt. Lassen Sie es mitten im Abenteuer nicht dazu kommen. Außer im Endkampf sollte kein Held das Zeitliche segnen. Dazu dürfen Sie auch beim Würfeln schummeln. Keiner hat etwas davon, wenn ein Held vorzeitig vor seinem Schöpfer steht. 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 Umsetzungshilfen für andere Rollenspiel-Regelwerke.*

## Baupläne

Viele Dungeons setzen sich aus Bausteinen zusammen, die sie auf der übernächsten Seite 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 er 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 Strichholz markieren. Grundsätzlich bleiben alle besuchten Plättchen liegen, so das nach und nach der Dungeonaufbau sichtbar wird.

Neben dem Anlegen eines neuen Baustein 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 existieren. Ein Ergebnis von 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 dieskann ein Dieb bzw. ein Zauberer oder Barde mit dem entsprechenden Zauber eine Probe ausführen um die Falle zu entdecken bzw. um sie danach zu entschärfen. Ist die Entdeckungs- oder Entschärfungsprobe mißlungen, wird je nach Falle der erste Held oder die ganze Gruppe davon betroffen.

Bei E- oder R-Baustein wird bei einem Ergebnis von 5 oder 6 auf dem aktiven Würfel eine Truhe gefunden. Die Art der Truhe und der Inhalt werden laut Anhang ermittelt. 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 ab Ergebnis 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 ist somit überflüssig. In der Beschreibung zum Dungeon findet sich unter X1 der Hinweis:

### X1, Baustein E

Eine Inschrift an der östlichen Wand lautet: „Willkommen in der 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 Dunkelfelder oder Spinner 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 13 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.





## Erfahrungspunkte

Die Helden erhalten grundsätzlich erst am Ende des Abenteuers Erfahrungspunkte. Sollten sie zwischenzeitlich Erfahrungspunkte verteilen, ziehen sie diese von der Gesamtsumme ab.







## Abenteuerbeginn

### Aufgabe

Von einer vertrauenswürdigen Person in höherer Stellung oder einem ihrer Lehrmeister werden die Helden schriftlich be-nachrichtigt, ihn am nächsten Tag bitte zu besuchen.

Die Helden werden freundlich empfangen und gebeten einen Auftrag zu übernehmen. Der Empfänger (Auftraggeber) selber ist wegen eines Beinbruchs noch längere Zeit verhindert. Folgender Brief liegt vor:

Freund [Name],

lange hab ich dein Kommen erwartet. Dein Unfall kommt zu einem ungünstigen Zeitpunkt. Unsere Stadt Skara Brae stirbt langsam unter der verfluchten Zauberei des Theranerfürsten Mangar. Er fror mittels eines Zaubers die umliegenden Ländereien im ewigen Winter ein und isolierte Skara Brae für eventuelle Hilfe. Viele forderten seine Kräfte heraus, doch ihr Weg führte ins Verderben. Zuletzt hat sich ihm Lord Garrick entgegengestellt, wurde aber besiegt und fiel. Schick bitte tapfere Streiter um uns zu retten und um die Gebete eines alten Mannes zu erhören.

*Pellis*

Den Helden müssen sich entscheiden ob sie den Auftrag annehmen. Wenn sie einwilligen, fährt der Auftraggeber fort:

„Die Stadt Skara Brae liegt weit im Norden. Per Luftschiff dauert es knapp über eine Woche. Neben Ruhm und Ehre biete ich euch pro Kopf 1 Heiltrank und 50 Goldmünzen aus meiner Privatschatulle. Für eure weiteren Spesen könnt ihr behalten was euch von verfluchten Theranern in die Hände fällt.

Ich persönlich stelle euch den Proviant und habe einen Luftschiffhändler gefunden der euch unauffällig vor der Stadt absetzt. Ich gebe euch die für diese

Region übliche graue Überwurfkleidung der Bauern mit, damit ihr nicht als Fremdlinge erkannt werdet. Sucht dort meinen Freund Pellis auf. Ihr findet ihn in der Trumpet Street, Haus Nummer 10.“

Zum Abschied schüttelt der Auftraggeber allen Helden die Hand (hier kann der Meister einmal umhergehen und dankbar die Hände alle Spieler schütteln!) und wünscht allen viel Glück.

### Reisebeginn

Am nächsten Tag packen die Helden ihre Sachen und begeben sich an Bord des Luftschiffes Schlangenzunge. Der sehr freundliche T´skrang-Händler Scharai weist unsere Helden in die Kabinen ein und steuert die nächsten Tage über die Throalberge und den Blutwald hinweg gen Norden. Bei gutem Wind segeln sie über unbekannte Länder, Steppen und Gebirge. Das Klima wird merklich kühler und in der Ferne tauchen schneebedeckte Berge auf.

*In anderen Rollenspielen kann eine Reise per Pferd oder Schiff (Fluß oder Meer) angezeigt sein.*





## Ankunft in Skara Brae

Eines morgens kommt eine von Mauern umgebene Stadt in Sicht. Schon von weiten sieht man eine Stadt mit zwei hohen Türmen. Das Land hier liegt im tiefsten Winter und ist mit einer Schneedecke überzogen. Die Temperatur ist knapp unter dem Nullpunkt und das Klima sehr trocken. Scharai wählt eine Lichtung in einiger Entfernung aus und sichert das Schiff im Schatten einiger hoher Tannen. Er händigt euch den Reiseproviant aus und wünscht euch alles Gute. In vier Wochen wird er wieder hier sein und auf eure Rückkehr warten. Sollte es länger dauern, schreibt einen Brief an euren Auftraggeber und ihr werdet abgeholt.

An den Toren von Skara Brae stehen ein Dutzend in schwarze Gewänder gekleidete und bewaffnete menschliche Soldaten, welche die hinein- und ausfahrenden Händler und Reisende überwachen und Lieferungen durchstöbern. Unsere Helden können sich aber dank ihrer grauen Bauerngewänder vorbeischnuggeln.

Neben den bekannten namensgebenden Rassen der Menschen, Trolle, Zwerge und Orks tummeln sich in den Straßen der Stadt weitere Lebensformen. Humanoide mit Wolfsgesichtern und durchtriebene zwergengroße Kreaturen mit Hundegesichtern und gelben Augen, die man hier Kobolde nennt. Elfen, Obsidianer, T'skrang und Windlinge sind nur sehr selten zu sehen.



Nach einem kurzen Rundgang durch die Stadt, in deren Straßen sich diverses übles Gesindel umhertreibt, sehen die Helden viele Tavernen, einige Tempel mit Mönchen und verschiedene Läden. Im

Nordosten entdecken die Helden einen Turm namens Kylearans Bernsteinturm, im Nordwesten befindet sich ein Stadtschloß namens Harkyn's Schloss und im Südwesten der zweite Turm, in dem Gouverneur Mangar residieren soll. Die Zugänge zu allen drei Gebäuden sind mit schweren Toren verschlossen und von zahlreichen schwarz gekleideten Soldaten bewacht. Im Süden entdecken die Helden eine Straße namens Sinister Street, die nie zu enden scheint. Dort herrscht eine unheimliche Lautlosigkeit, in der keine menschliche Stimme zu hören ist und kein Vogel singt. Nachdem sie endlos an stillen Häusern vorbeiwanderten und die Kälte sich in den Gliedern ausbreitet, machen sie kehrt und suchen die Trumpet Street, um dort Pellis zu besuchen. Als sie an die Tür des Hauses Nr. 10 klopfen, öffnet ein alter Mann in weinroter Robe, schnippt mit seinen Fingern und schaut die Helden kurz an und bittet sie dann herein. Nachdem er sich vergewissert hat, dass niemand folgt, schaut er euch erwartungsvoll an: „Großen Dank, man schickt mir tapfere Streiter. Ich habe schon so lange gewartet. Was hat euch aufgehalten und wie geht es meinen Freund - wie war sein Name noch gleich?“

Pellis läßt die Helden erst herein, wenn der Namen seines Freundes genannt und eine glaubhafte Antwort erzählt wird.

Mögliche Antworten von Pellis: „Ah, mein Freund [Name des Auftraggebers] und ich, wir werden alt.“

oder

„Umso mehr freue ich mich, dass ihr nun hier seid.“

Und Pellis fährt weiter fort:

Unsere Stadt ist von dunklen Mächten eingenommen worden. Der Winter wurde durch Zauberkraft verlängert und die Nahrungsmittel werden knapp. Unsere letzten Kämpfer um Lord Garrick haben den Kampf aufgenommen, waren aber unterlegen. Mangar hat ständig die Steuern erhöht und alle Bürger, die früher oder später nicht bezahlen konnten, verschleppt. Sie werden alle weggebracht und auf Sklavenmärkten verkauft. In den





leeren Häusern übernachten nun Söldner, Diebe, Gauner und anderes Gesindel.

Im südwestlichen Turm sitzt Gouverneur Mangar, wie er sich nennt, und stellt mit den eingetriebenen Steuern und den Sklavenverkäufen in Skara Brae Armeen von Kobolden und Söldnern auf, um bald die nächsten Städte zu unterwerfen. Er hat am Hauptplatz einen Tempel errichtet, um einem bösen Glauben zu dienen. Wir müssen ihn aufhalten, sonst wird seine Macht irgendwann eure Heimat erreichen. Ihr solltet nur tagsüber unterwegs sein, nachts ist es zu gefährlich. Ruheplätze stehen hier zur Verfügung, ich habe genügend Zimmer, ein paar Vorräte und immer ein wärmendes Kaminfeuer. Schaut euch heute erst mal in der Stadt um, morgen reden wir weiter.



### Die Stadt Skara Brae

Eine Kopie der Stadtkarte (siehe Anlage) sollte den Spielern übergeben werden. In der Stadt können die Helden sich frei bewegen und die verschiedenen Örtlichkeiten besuchen. Für jeden Gang von einem Ort zu einem anderen oder pro Stunde Stadtaufenthalt kann eine Zufallsbegegnung ausgewürfelt werden. Je nach Zeitgestaltung für das Abenteuer können die Zufallsbegegnungen (nächste Seite) ausgespielt oder übergangen werden.

Folgende Händler können aufgesucht werden:

- Garth's Ausrüstungsladen
- Glücksspielschänke
- Lebensmittelläden
- Pferdestall
- Roscoe's Magietränke
- Schneider

- Schuhmacher
- Taverne(n)
- Tempel

Bei Streitigkeiten ist eine Einheit der Stadtwache zur Stelle. Sie besteht auf 20 theranischen Soldaten und einem Offizier pro Stadtviertel. Bei Bedarf können die Einheiten aus einem anderen Stadtviertel nachrücken. Straftäter werden im Kerker von Harkyn's Schloss eingesperrt. Dann wird ein verändertes Abenteuer nötig.

### **20 Theranische Soldaten (NA Soldat)**

#### **Orientierungsstufe: 2**

Attribute: Ges 6, Stä 7, Zäh 5, Wah 5, Wil 5, Cha 4

Kampf: Initiative: 3, Angriffe: 1x12, Schaden: 12, TS: 56, BW: 44, Wunde 9  
Verteidigung: KW: 12\*, MW: 7, SW: 6, Rüstung: 9, MyR: 1, EP 2

Talent: Nahkampfwaffen 12, Hieb ausweichen 12, Spektakulärer Angriff 12, Unempfindlichkeit 4

Laufleistung: Bewegung 30/60, Schatz: 2W6 Silbermünzen

Legendenpunkte: 400

Ausrüstung: Breitschwert, Holzschild, Ringpanzer

\* mit Talent Spektakulärer Angriff

### **Theranischer Offizier (Soldat)**

#### **Orientierungsstufe: 4**

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

Kampf: Initiative: 5, Angriffe: 2x15, Schaden: 15, TS: 76, BW: 60, Wunde 10  
Verteidigung: KW: 18\*, MW: 8, SW: 7, Rüstung: 10, MyR: 2, EP 3, Karma 40 (W8)

Talent: Nahkampfwaffen 15, Hieb ausweichen 15, Spektakulärer Angriff 15, Zweiter Angriff 15, Unempfindlichkeit 8

Laufleistung: Bewegung 40/80, Schatz: 4W6 Silbermünzen

Legendenpunkte: 800

Ausrüstung: Breitschwert+3, Holzschild, Kettenpanzer

\* mit Talent Spektakulärer Angriff





## Zufallsbegegnungen

Die Zufallsbegegnungen sind aggressiver Natur. Die Gegenseite ist an allen Besitztümern der Spieler interessiert: Geld, Waffen und Kleidung.

- 2-6 keine Begegnung
- 7-8 1W4+2 Koblode
- 9-10 1W4+1 Diebe
- 11 1W4+1 Sklavenhändler
- 12 1W4+1 Sklavenhändler und 1 Magier

In der Nacht ist die erwürfelte Zahl der Gegner zu verdoppeln. Wenn die Helden eine Begegnung verlieren, werden die sich ergebenden ohne Hab und Gut auf der Straße zurückgelassen.

### **Kobold**

#### **Orientierungsstufe: 1**

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

Kampf: Initiative: 5, Angriffe: 1x10, Schaden: 10, TS: 40, BW: 29, Wunde 7

Verteidigung: KW: 8, MW: 3, SW: 4, Rüstung: 6, MyR: 0, 6, EP 1

Kräfte: Infrarotsicht

Laufleistung: Bewegung 30/60, Schatz: 1W6 Silbermünzen

Legendenpunkte: 100, Ausrüstung: Kurzschwert, Buckler, Lederrüstung

### **Dieb (Mensch)**

#### **Orientierungsstufe: 2**

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

Kampf: Initiative: 8, Angriffe: 1x12, Schaden: 10, TS: 44, BW: 34, Wunde 9

Verteidigung: KW: 12, MW: 6, SW: 6, Rüstung: 6, MyR: 1, EP 3

Talent: Überraschungsangriff (Erster Schaden mit +7 Bonus)

Laufleistung: Bewegung 40/80, Schatz: 1W6 Silbermünzen

Legendenpunkte: 120, Ausrüstung: Breitschwert, Buckler, Lederrüstung



### **Sklavenhändler (Mensch)**

#### **Orientierungsstufe: 3**

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

Kampf: Initiative: 7, Angriffe: 2x12, Schaden: 12, TS: 52, BW: 42, Wunde 10

Verteidigung: KW: 10, MW: 6, SW: 6, Rüstung: 7, MyR: 1, EP 2

Talent: Zweiter Angriff

Laufleistung: Bewegung 40/80, Schatz: 1W6 Silbermünzen

Legendenpunkte: 130, Ausrüstung: Breitschwert, Buckler, Gehärtetes Leder

### **Geisterbeschwörer (Mensch)**

#### **Orientierungsstufe: 3**

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

Kampf: Initiative: 6, Angriffe: 1 (s. Magie), TS: 48, BW: 36, Wunde 8

Verteidigung: KW: 6, MW: 5, SW: 5, Rüstung: 3, MyR: 1, EP 2

Magie: Anzahl der Zauber: (1)\*,

Spruchzauberei 14,

Zaubersprüche: Geisterbeschw. Kreis 4

Laufleistung: Bewegung 40/80, Schatz: 1W6 Silbermünzen

Legendenpunkte: 140, Ausrüstung: Messer, Robe

\* Zauber (MIFI) Mangars' Geistesfaust [CS], 1 Faden, Reichweite 60 Schritte, Schaden Stufe 16





## Garth's Ausrüstungsladen

### **(Garth's Equipment Shoppe / Main)**

Der Laden wird von einem älteren Krieger namens Garth betrieben. Garth ist ein ehemaliger Held, dessen Taten von so manchen Barden besungen werden. Seine Erfolge als Abenteurer und Kaufmann sind im ganzen Reich bekannt. Seine Kenntnisse von Waffen und Artefakten sind riesig.

Garth interessiert sich immer für aktuelle Abenteuergeschichten und Informationen. Erzählen die Helden eine gute Geschichte, läßt er mit sich über einen Rabatt von 20% handeln. Er verkauft und kauft neue und gebrauchte Waffen und Rüstungen an. Die Preise sind in Silberstücke gelistet.

Den Handel mit schweren Waffen und Rüstungen haben ihm die Theraner untersagt.

Garth selbst 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
Handaxt	12
Speer	3
Knüppel	2
Streitkolben	2
Lederrüstung	10
Gehärtetes Leder	40
Rundschild (Buckler)	5
Holzschild	20
Langbogen	60
20 Pfeile Langbogen	10
Kurzbogen	15
20 Pfeile Kurzbogen	5
Köcher	2
Flöte	21
Laute	26
Überlebensausrüstung	50 [CS]
Abenteurerausrüstung	15
Haltbare Nahrung	10
Flasche Öl	6
Fackel	5 Kupfer
Papier/Pergament	1
Buch	30 [CS]
Kreide (5 Stück)	5 Kupfer
<u>Dienstleistung</u>	
Gegenstand identifizieren	10
<u>Talentkniffe (später im Abenteuer)</u>	
Kleine Verteidigung	100 [CS]
Schwerer Schlag	100 [CS]





## Läden und Tavernen

### **Glücksspielschänke (Fargoer und Death Archer)**

In den beiden Schänken werden Glücksspiele betrieben. Dies sind die einzigen Orte in Skara Brae wo Mangar Glücksspiel erlaubt, den er ist an den Einnahmen beteiligt.



Gespielt wird ein Kartenspiel ähnlich wie Blackjack mit mehreren Spielern gegen die Bank. Kurz zusammengefaßt: Es werden so viele Karten gezogen wie der Spieler möchte, bis das Blatt nah genug an der Zahl 21 ist oder diese erreicht hat. Der Meister sollte sich mit den Kartenwerten vertraut machen. Bei über 21 Punkten hat man automatisch verloren. Das Spiel wird hier nur mit einem 52-Karten Blatt und mehreren Spielern; aber ohne Versicherung, Handteilung, Bust und weiteren Varianten gespielt. Der Einsatz beträgt 1 Silbermünze, der Betrag ist nach 2 Spielen auf Kundenwunsch bis 10 Goldmünzen erhöhbar.

Die Bank (Kartengeber) legt eine offene Karte vor und bringt den Einsatz. Danach erhält jeder Spieler nach Setzen seines Einsatzes eine offene Karte. Die Spieler ziehen dann der Reihe nach so viele Karten bis sie genug haben und legen diese offen vor. Danach ist die Bank an der Reihe. Dadurch, dass die Bank als letzter an der Reihe ist, kann sie kalkulieren welche Zahl ihr zum Gewinnen reicht. Wie alle Glücksspiele ein höchst lukratives Geschäft für die Bank. Das Blatt mit der höchsten Zahl gewinnt. Wer gewinnt, erhält alle Einsätze. Bei Punktgleichheit sind weitere Spiele zwischen den Punktgleichen notwendig, bis ein Gewinner des Gesamteinsatzes feststeht.

### **Lebensmittelläden (auf jeder Straße)**

Die Händler können aufgrund des eingeschränkten Handels nur wenig Ware anbieten. Sie haben noch Trockenproviant sowie Wasserbeutel und Weinschläuche im Angebot.

### **Pferdestall (Night Archer)**

Den Pferdestall finden die Helden verlassen vor. Ein vorbeigehender Passant erklärt, dass viele Pferde während des Angriffes der Theraner von einer grauenhaften Kreatur gefressen wurden und die verbliebenen von Mangar beschlagnahmt wurden.

### **Roscoe's Magische Tränke (Ecke Grey Knife und Serpent Street)**

Der Magier Roscoe bietet magische Tränke und andere Mittelchen an. Fast alle Tränke des Handbuches sind im Angebot.



### **Schneider (Bard Blazon)**

Der Schneider Sorius bietet eine große Auswahl an Kleidungsstücken an. Alle einfachen und normalen Waren sind vorhanden.

### **Schuhmacher (Emerald)**

Schuhmacher Ghaklah bietet Sandalen, Lederschuhe und Stiefel sowie stabile und wasserresistente Wanderstiefel an.





## Taverne(n)



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

## Tempel (Gran Plaz)

Die Priester der Tempel an der nördlichen, westlichen und südlichen Seite des Gran Plaz bieten Heilung von Wunden, Gift und Krankheiten an. Pro fehlenden Lebenspunkt (Todesschwelle) kostet die Heilung 5 Silbermünzen. Vergiftungen oder Krankheiten kosten zusätzlich 200 Silbermünzen.



## Tempel des verrückten Gottes (östlicher Gran Plaz)

Wenn die Helden anklopfen, öffnet sich nur eine kleine Klappe an der schweren Eingangstür. Eine Stimme fragt nach dem Passwort. Wird dies nicht gegeben oder ist die Antwort falsch, schließt die Klappe sich wieder. Spätestens nach dem dritten Versuch kommt eine Einheit der Stadtwache vorbei (s. Kapitel Die Stadt Skara Brae).







## Im Kaminzimmer von Pellis

Am frühen Morgen empfängt euch Pellis im warmen Kaminzimmer, das vom Feuer flackernd erleuchtet wird. Draußen ist es noch dunkel und die Fensterläden geschlossen. Es riecht leicht nach verbranntem Holz als Pellis noch ein paar Scheite nachlegt: „Ein neuer Tag bricht an, ich hoffe ihr habt gut geruht. Rüstet euch, streift eure Kutten über und besucht die Taverne Scarlett Bard in der Rakhir Street auf. Verlangt dort einen alten Corinther Rotwein, gebt dem Wirt ein paar Goldmünzen und wartet auf seine Antwort. Ihr werdet bis zur Kanalisation gelangen. Ich habe dort vor langer Zeit einen alten magischen Gegenstand, ein paar Zauberspruchrollen und Gold versteckt. Dieser Schatz wird euch im Kampf für die Freiheit helfen. Das Lösungswort lautet Basilisk. Möge euch das Glück hold sein.“

Die Helden sollten sich ausrüsten und tarnen, damit sie auf der Straße nicht auffallen.

## Taverne Scarlett Bard

Der frühe Tag empfängt die Helden mit einem eiskalten Windhauch. Reif liegt auf den Dächern. Die Sonne wirft erste schwache Strahlen über die Häuser hinweg in die Straßen. Nur ein paar verirrte Gestalten schleichen durch die Gassen als die Helden sich auf den Weg zur Rakhir Street machen. Die Taverne Scarlett Bard ist schnell erreicht und am Werbeschild identifiziert. Eilig die Straße verlassend sind innerhalb der Kneipe der Wirt am Tresen und zwei besoffene Gestalten an einem Tisch auszumachen.

Die Helden müssen nun den Wirt ansprechen und um den benannten Wein bitten. Ab einer zusätzlichen Zahlung von 5 Goldmünzen zwinkert der Wirt den Helden zu und weist sie lautstark an, sich den Wein selber aus dem Keller zu holen und sich mit dem Krabbelzeug herumzuschlagen.

## Weinkeller

Der Weinkeller besitzt weder Fallen noch Schatztruhen. Als optische Hilfsmittel kann das Zimmer abgedunkelt und eine Kerze angezündet werden, solange sich die Helden unter der Erde befinden.

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

## **Startposition A5**

### **X1, Baustein Uf, Ausgang nach Westen**

Die alte Holzterrasse führt in den von Fackeln erleuchteten Weinkeller hinab. Die muffige Luft ist gefüllt mit dem Geruch alten Weines.

### **X2, Baustein E**

Die Helden stehen vor einer Holztür mit der Aufschrift „Billiger Wein“. Die Tür ist unverschlossen und im Lagerraum finden die Helden Weine minderer Qualität vom letzten Jahr.

### **X3, Baustein E**

Eine unverschlossene Tür mit der Aufschrift „Gute Weine, bis 5 Jahre“. Im Lagerraum finden die Helden Weine angenehmer Qualität.



#### X4, Baustein R

Als die Helden den Raum betreten, kommen ihnen aus dem linken Gang eine Gruppe bewaffneter Kobolde entgegen. Der letzte der Gruppe setzt gerade eine Flasche zum Trinken an, als euch gleichzeitig der Anführer erspäht. Mit einem schrillen Kreischen schwingt er sein Kurzschwert und die Bande greift euch an!

Angriff von 8 Kobolden

##### **Kobold**

###### **Orientierungsstufe: 1**

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

Kampf: Initiative: 5, Angriffe: 1x10, Schaden: 10, TS: 40, BW: 29, Wunde 7

Verteidigung: KW: 8, MW: 3, SW: 4, Rüstung: 6, MyR: 0, 6, EP 1

Kräfte: Infrarotsicht

Laufleistung: Bewegung 30/60, Schatz: 1W6 Silbermünzen

Legendenpunkte: 50, Ausrüstung: Kurzschwert, Buckler, Lederrüstung



##### **Spinne**

###### **Orientierungsstufe: 2**

Attribute: Ges 7, Stä 6, Zäh 6, Wah 6, Wil 5, Cha 4

Kampf: Initiative: 10, Angriffe: 1x12, Schaden: Biß 12, TS: 55, BW: 45, Wunde 9

Verteidigung: KW: 12, MW: 9, SW: 9, Rüstung: 10, MyR: 4, Niederschlag: 10, EP 3

Laufleistung: Bewegung 45/90

Legendenpunkte: 160, Ausrüstung: -, Schatz: -

In der hintersten Ecke des Raumes hängt eine Holztafel mit dem Spruch: „Ein Schlaflied wiegt Babys und Drachengeschöpfe ins Land der Träume.“

#### X5, Baustein E

Diese Tür steht offen und überall liegen Scherben von zerstörten Flaschen. Auf der Frontseite der Tür findet sich die Aufschrift „Gute Weine, bis 10 Jahre“. Einige wenige Flaschen guter Qualität sind noch vorhanden.

#### X6, Baustein E

Die Tür des Raumes ist gewaltsam geöffnet worden und hängt schräg in den Angeln. Das Türschild weist auf 10 Jahre oder ältere Weine hin. Als die Helden den Raum betreten, stolpern sie über viele Flaschen und eine sehr große, hungrige Spinne.

#### X7, Baustein E

Die Helden stehen vor einer angelehnten Holztür mit der Aufschrift „Seltene Weine, 50 Jahre oder älter – kein unbefugter Zugang“. Als die Tür geöffnet wird kommt ihnen ein unangenehm riechender Luftzug entgegen. Viele Regale sind umgestürzt und etliche Flaschen zerbrochen. Eine Ursache scheint ein Loch im Boden zu sein, welches ein Stockwerk tiefer führt. In zwei Metern Tiefe ist ein Steinboden erkennbar.

Zum Abstieg ist die Benutzung eines Seils anzuraten.





## Kanalisation

In der Kanalisation gibt es wandernde Gruppen von 1W4+2 aggressiven Kobolden und die Regeln für Truhen und Fallen gelten. Die Helden treffen auf eine Gruppe wenn der 2W6-Wurf für jeden Baustein eine 2 oder 3 ergibt. Zu den Kampfwerten siehe vorherige Seite.

	A	B	C	D	E
1	E	X5	E	G2	X4
2	G1	X6	G1		G1
3	E		R	X2	X3
4	X7	X9		G1	
5	X8		E	T1	X1

### Startposition E5

#### X1, Baustein E

Die Helden befinden sich in der Kanalisation unter Skara Brae. Die derzeitige Position ist nur schwach von Fackelschein aus dem Weinkeller beleuchtet, ringsum herrscht Dunkelheit. Der Boden ist mit Steinen gepflastert und mit einer Rinne versehen. Die durchfließenden Abwässer verbreiten einen unangenehmen Gestank. Das flache Wasser der Kanalisation enthält laut Stadtgerüchten unbekannte Schrecken. Vorsicht ist angesagt.

Um weiterzugehen benötigen die Helden eine Lichtquelle.

#### X2, Baustein T3

Eine Inschrift an der nördlichen Wand lautet: „Die Hand der Zeit schreibt und kann nicht löschen.“



#### X3, Baustein R

In diesem runden Abschnitt finden die Helden die Inschrift: „Passiere das Licht bei Nacht“.

#### X4, Baustein E

In diesem Abschnitt finden die Helden eine Inschrift an der östlichen Wand: „Golems werden aus Stein gemacht.“

#### X5, Baustein T3

Am Rande der Abwasserrinne erblickt der vorderste Held 7 Goldstücke und einen Edelstein.

Wenn sich ein Held hinunter kniet oder beugt um die Münzen aufzuheben, taucht in der Abwasserrinne ein knapp 6 Ellen großer hagerer, grünblauer Troll mit Kiemen und einem Maul voller nadelspitzer Zähne auf und greift den Helden an. Der Nøkk hat durch die Überraschung den ersten Angriff. (Der Meister kann an dieser Stelle aufspringen, die Mitspieler anfleischen und mit seinen Händen nach dem nächsten Mitspieler greifen ;-)

#### Nøkk (Seetroll)

##### Orientierungsstufe: 3

Diese mit Kiemen versehenen Trolle sind die häßlichsten aller Trolle; sie sind sowohl schlau als auch stark. Nøkk sind 6 Ellen groß. Ihre Arme wirken dünn und zerbrechlich. Ihr Maul ist breit und voller nadelspitzer Zähne. Nøkk sind Allesfresser und lauern oft in der Nähe von Gewässern auf ihre Beute. Dieses Exemplar fühlt sich offenbar im Dreck wohl.

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

Kampf: Initiative: 6, Angriffe: 3x12, Schaden: 18, TS: 55, BW: 48, Wunde 10  
Verteidigung: KW: 13, MW: 11, SW: 10, Rüstung: 6, MyR: 4, Niederschlag: 18, EP 3

Kräfte: Infrarotsicht, Regeneration 3  
Lebenspunkte pro Runde

Laufleistung: Bewegung 25/50

Legendenpunkte: 220, Ausrüstung: -, Schatz: 2W6+2 Goldmünzen, 1 Edelstein im Wert von 20 Goldmünzen





### X6, Baustein E

Hier an der tiefsten Stelle der Kanalisation laufen alle Abwässer zusammen. Im unteren Bereich der südlichen Wand befindet sich ein Speergitter, durch das die Abwässer in einem Schacht verschwinden. Über dem Gitter fällt den Helden eine Inschrift auf: „Wisse, daß ein Mann namens Tarjan, der von vielen für verrückt gehalten wurde, sich durch Zauberkräfte selber zum Gott erklärte. Sein Ebenbild ist in Stein eingesperrt, bis er wieder zum Ganzen wird.“

### X7, Baustein T2

In der Mitte der T-Kreuzung fällt ein gleißender Lichtstrahl von der Decke herab und strahlt auf den Steinboden, der an dieser Stelle dunkelschwarz gefärbt ist.

Vor dem Lichtstrahl finden die Helden eine Inschrift an der westlichen Wand: „IRKM DESMET DAEM“.

Bei dem Lichtstrahl handelt es sich um eine Art Lichtbündelung bzw. Laser. Entweder warten die Helden darauf dass die Nacht anbricht und der Lichtstrahl nach dem Untergang der Sonne verschwindet oder sie benutzen Gegenstände um den Strahl zu unterbrechen, wobei diese nach kurzer Zeit heiß werden und verglühen oder Feuer fangen.

Das sorglose Durchqueren des Lichtstrahles führt zu Verbrennungen und Schaden der Stufe 19.

### X8, Baustein R

An der westlichen Seite des Raumes finden die Helden eine schwere Stahltür, die fest im Gemäuer verankert ist. Die Tür ist verschlossen. Wie die Helden schnell feststellen, ist das Schlüsselloch magisch abgesichert. Kein Dietrich oder Haken läßt sich einführen.

Das Schlüsselloch, das Schloss und die Tür besitzen mächtige Schutzzauber.

Wird die Tür später mit dem Onyxschlüssel geöffnet, findet sich dahinter eine lange gewundene Treppe die zu Mangar's Turm führt.

### X9, Baustein E

In diesem Raum befindet sich seltsamerweise ein steinerner Mund an der Wand. Die Lippen haben bereits etliche Scharten und Dellen. Der Scherz eines Steinmetzes?

Als die Helden näher treten bewegen sich plötzlich die Lippen und der Mund spricht zu ihnen: „Wie lautet das Lösungswort?“



Antwort: Basilisk

Ist die Antwort falsch, bleibt alles still und unbewegt. Der Magische Mund wird erst nach Ablauf einer Stunde seine Frage wiederholen.

Wird die korrekte Antwort gegeben, öffnet sich vor dem Magischen Mund eine Bodenplatte. Dort finden die Helden eine Truhe. In dieser befindet sich ein schwarzer Helm mit 8 Opale am Stirnreif (Helm der Geister), 4 große Zauberspruchrollen und 300 Goldmünzen.

Danach kehren die Helden zum Haus von Pellis zurück.





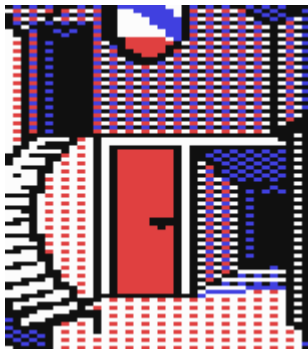
## Rückkehr zu Pellis

Als die Helden bei Pellis anklopfen ist dieser sehr erfreut über eure Rückkehr und der alte Schatz nun helfen kann. Er erklärt: "Den schwarzen Helm nennt man den Helm der Geister. Wer ihn von euch trägt, kann einmal pro Tag eine Kreatur beschwören die im Kampf oder für kleinere Aufgaben von Nutzen sein kann. Das Gold teilt ihr bitte unter euch auf und nutzt es weise. Für die alten Zauberspruchrollen werde ich einige Zeit zur Aufbereitung benötigen."

„Ruht euch aus und besucht dann den Tempel, den Mangar am östlichen Gran Platz übernommen hat. Ich habe erfahren dass dort unheimliche Dinge vor sich gehen.“

Zum Helm der Geister siehe Besondere Ausrüstung.

Die Stahltür in der Kanalisation ist Pellis unbekannt. Aber er wird sich erkundigen.





## Tempel des verrückten Gottes

Als die Helden anklopfen öffnet sich eine kleine Klappe an der schweren Eingangstür. Eine Stimme fragt nach dem Passwort.

Antwort: Tarjan

Ist die Antwort falsch, schließt die Klappe sich wieder. Spätestens nach dem dritten Versuch kommt eine Einheit der Stadtwache vorbei (s. Kapitel Die Stadt Skara Brae).

Wenn die korrekte Antwort gegeben wird:

Die Tür öffnet sich und zwei Priester in schwarzen Kutten gewähren den anklopfenden Einlaß und flüstern leise: „Sprecht den Namen des Hohen nicht so laut, dass er aufwachen könnte.“ Die Tür wird dann wieder geschlossen und die Helden stehen in einem geschmückten Vorraum mit schwarzen Vorhängen sowie diversen Sphinx-Skulpturen. „Gelobt sei Tarjan“, preist der ältere Priester „nun denn, meine theranischen Brüder. Legt eure Kleidung und Waffen ab und zieht diese schwarzen Gewänder an um Buße zu tun.“

Kommen die Helden dem nach oder fangen sie an zu diskutieren, erkennen die Priester anhand der Sprache oder Ausrüstung, daß es sich hier nicht um Theranische Gefolgsleute handelt und rufen die Stadtwache (s. Kapitel Die Stadt Skara Brae) um die Eindringlinge festzunehmen. Erst recht wenn sie dem nicht nachkommen. Geschieht dies, muß eine Befreiung erfolgen. Die Helden werden im Kerker von Harkyn's Schloss eingesperrt. Ein zusätzliches Abenteuer kann nötig sein.

Eine Lösung besteht darin die Priester kampfunfähig zu fesseln und zu knebeln. Wie auch immer sich die Helden entscheiden, die beiden Priester sind keine Kämpfer und es ist ein leichtes sie zu überwältigen.

Im Tempel befinden sich keine Fallen.



	A	B	C	D	E
1		X6	T3	X5	
2			X4		
3		X2	K	X3	
4			X1		
5			D		

### Startposition C4

#### X1, Baustein E

Ein mit schwarzen Kerzen und Vorhängen sowie diverse Sphinx-Skulpturen geschmückter Raum.

#### X2, Baustein E

Ein Gebetsraum, ausgelegt mit schwarzen Teppichen, auf denen mehrere rote Sphinx als Muster eingestickt sind. Auf einem kleinen Tisch steht ein silberner Kerzenleuchter mit 6 Armen, in denen schwarze Kerzen brennen. Der Geruch eines verbrannten Krautes liegt schwer in der Luft.

#### X3, Baustein E

Der Aufenthaltsraum des Tempels mit einem langen Tisch, Stühlen und einige Schränken mit Vorräten. Neben frischem Wasser in Silberkrügen, Brot, Obst und Käse lagern auch haltbare Lebensmittel.

#### X4, Baustein G1

Auf dem Hinweisschild auf der Holztür am Ende des Ganges steht: „Ihr betretet die Kammern des Hohepriesters Bashir Kavalor.“

Die Tür ist unverschlossen und kann geöffnet werden.

## X5, Baustein E

Als die Helden den mit einem Altar und Kerzenleuchtern ausgestatteten Raum betreten, werden sie von den dort anwesenden bemerkt. Drei Priester erheben sich, einer davon in weiten schwarzen Gewand, schwarzgoldener Mitra und goldener Kette sowie einem verzierten Holzstab.

Der geschmückte Priester erhebt seinen Arm, zeigt auf euch und zischt: „Ungläubige, begegnet nun den Zorn eines Dieners des Verrückten!“

Die beiden Priester greifen im Nahkampf an. Der Hohepriester wendet im Hintergrund Zauber an.

### 2 Priester (NA Priester)

#### Orientierungsstufe: 2

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

Kampf: Initiative: 6, Angriffe: 1x14, Schaden: 12, TS: 52, BW: 40, Wunde 8  
Verteidigung: KW: 8, MW: 7, SW: 6, Rüstung: 9, MyR: 2, EP 2

Talent: Nahkampfwaffen 14, Hieb ausweichen 14, Unempfindlichkeit 4  
Laufleistung: Bewegung 30/60, Schatz: 3W6 Silbermünzen

Legendenpunkte: 190

Ausrüstung: Hammer+2, Holzschild, Ringpanzer



### Hohepriester Bashir Kavalor (Priester)

#### Orientierungsstufe: 4

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

Kampf: Initiative: 7, Angriffe: 1x15, Schaden: 14, TS: 78, BW: 61, Wunde 10  
Verteidigung: KW: 10, MW: 9, SW: 8, Rüstung: 12, MyR: 2, EP 3

Magie: Anzahl der Zauber: (1),

Spruchzauberei 15,

Zaubersprüche: Priester Kreis 6 [CS]

Talent: Nahkampfwaffen 15, Hieb

ausweichen 15, Unempfindlichkeit 8

Laufleistung: Bewegung 40/80, Schatz:

6W6 Silbermünzen

Legendenpunkte: 920

Ausrüstung: Hammer+3, Holzschild+1,

Kettenpanzer+1, Schlüssel für Tür bei X6

Der Hohepriester hat in seiner Erweiterten Matrix den Zauber „Flammenschlag“ [CS] mit Schaden Stufe 22 und setzt diesen ein. Als Alternative steht „Blenden“ zur Verfügung.

## X6, Baustein E

Der Zugang zu diesem Raum wird von einer schweren Eichentür blockiert. Die Tür ist verschlossen und mit einem stabilen Schloss gesichert.

Wenn die Helden den Schlüssel des Hohepriester besitzen:

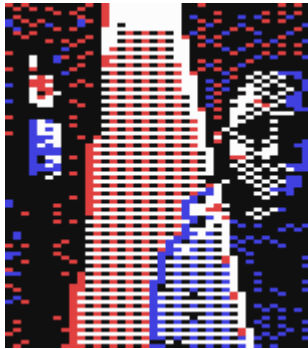
Als die Helden die Tür aufschließen und eintreten empfängt sie völlige Dunkelheit. Erst mit einer Lichtquelle offenbart sich eine Bodenklappe. Unter dieser führt eine steinerne Treppe hinunter in die Katakomben des Tempels.





## Die Katakomben

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



In den Katakomben sind die Regeln für Truhen und Fallen anzuwenden.

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

### Kadavermänner

#### Orientierungsstufe: 1

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

Kampf: Initiative: 4, Angriffe: 1\*x7, Schaden: 9, TS: 36, BW: -, Wunde 9  
Verteidigung: KW: 5, MW: 6, SW: 11, Rüstung: 9, MyR: -, Niederschlag: 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.

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

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

### Startposition A1

#### X1, Baustein E

In den Katakomben brennen nur vereinzelt einige an den Wänden aufgehängte Öllaternen. Die kühle und der leichte Verwesungsgeruch lassen jeden Lebenden schauern. Gewundene Tunnel liegen vor den Helden wie ein Labyrinth von steinernen Eingewänden. 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.“

#### X2, Baustein E

Eine Inschrift an der östlichen Wand lautet: „Fliege zum Turm, ein Verrückter muß sterben, der einst sein Auge verlor.“

#### X3, Baustein G1

Eine Inschrift an der südlichen Wand lautet: „Suche das steinerne ich des verrückten Gottes in Harkyn's Reich.“







#### 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.

Die Kammer ist durch 4 große in den Ecken positionierte Kerzenständer beleuchtet. Ein großer Altar aus schwarzem Stein ist der Mittelpunkt der Kammer. Darum liegen Tongefäße, Leinenbinden sowie Scheren und andere Werkzeuge. Um den Altar herum stehen 6 Kadavermänner und befangen einen daraufliegenden kopflosen Artgenossen. Den Kopf des Unglücklichen versucht einer der Umstehenden mit ungelungenen Bewegungen wieder am Körper anzubringen, bisher ohne Erfolg.

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

Zu den Kampfwerten der Kadavermänner siehe vorherige Seite.

#### X5, Baustein E

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

#### X6, Baustein G2

Eine Inschrift an der südlichen Wand lautet: „Hier liegt die alte Grabkammer von König Aildrek, nun eine Kreatur des Bösen.“

#### X7, Baustein E

Die Helden stehen vor einer uralten Holztür, als diese plötzlich wie von Geisterhand mit einem lauten Knarren aufschwenkt und sich in der Mitte des Raumes vor einem offenen Sarkophag

eine schaurige Gestalt aufgebaut hat – ein Leichnam in alter Rüstung mit zerschlissenen königlichen Gewändern. Diese zischt mit schauriger Stimme: „Nun, Sterbliche, werde ich mich an euren Seelen laben.“ und stürmt mit einem fiesem Lachen und gezogenen Schwert vor.



#### Untoter König Aildrek

##### Orientierungsstufe: 5

Attribute: Ges 11, Stä 11, Zäh 9, Wah 8, Wil 10, Cha 8

Kampf: Initiative: 8, Angriffe: 2x17, Schaden: 17, TS: 120, BW: -, Wunde 14  
Verteidigung: KW: 14, MW: 11, SW: 11, Rüstung: 12, MyR: 4, EP 3, Karma 40 (W8)

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

Kräfte: Unglück (15), Vampirgriff\*<sup>1</sup> (15)

Laufleistung: Bewegung 40/80

Legendenpunkte: 5200, Ausrüstung:

Reiterschild+1, Kettenpanzer+1, Breitschwert+1

Schatz: Feuerhorn\*<sup>2</sup>, Goldenes Auge, 20 Edelsteine zu je 20 Gold

\*<sup>1</sup> Vampirgriff: Unter Verwendung eines Karma-Punktes kann Aildrek vor jedem Angriff mit dem Schwert eine Vampirgriffprobe gegen die magische Widerstandskraft des Opfers einsetzen. Gelingt der Wurf, erhält er den mit dem Schwert verursachten Schaden beim Opfer nach Abzug der Rüstung als Lebenspunkte gutgeschrieben.

\*<sup>2</sup> Kann Aildrek einen Gegner nur schwer treffen, benutzt er das Feuerhorn (siehe Besondere Ausrüstung).





## Heimkehr zu Pellis

Nach vollbrachter Tat schleichen sich die Helden in der bitterkalten Dämmerung der anbrechenden Abend zurück zur Trumpet Street und berichten Pellis von den Ereignissen.

Noch in dieser Nacht gibt es in den Straßen von Skara Brae laute Tumulte. Die Stadtwachen und Soldatentruppen laufen mit Fackeln ausgestattet laut brüllend durch alle Straßen, nehmen verdächtige Personen fest und hämmern an jede Tür. Der alte Pellis kann die bei ihm anklopfenden Wachen jedoch so weit wie möglich beruhigen - es wechseln dabei auch einige Münzen den Besitzer. Gesucht wird eine Gruppe von schwer gerüsteten Verrätern, welche die Tempel ausgeraubt haben.

Erst lange nach Mitternacht wird es ruhiger. Am nächsten Morgen patrouillieren die Stadtwachen entlang jeder Straße und verhören Besucher der Läden und Wirtshäuser. Die Tore von Skara Brae wurden verschlossen und alle Wachen verdoppelt.

Pellis empfängt euch am nächsten Morgen mit nachdenklicher Miene vor dem knisternden Kaminfeuer. „Wir haben Mangar ordentlich aufgeschreckt. Lassen wir seine Leute noch ein paar Tage in den Straßen herumirren. Bald werden die durchgefrorenen Soldaten sich eine warme Ecke suchen. Die Zeit läßt sich nutzen um eure Fähigkeiten zu erweitern. Mit den Zauberspruchrollen kann ich den Zauberkundigen unter euch weitere Sprüche lehren. Während eures Kampfes habe ich Kontakt mit Gleichgesinnten aufgenommen. Die Kämpfer können bei Garth zwei Talentkniffe und ein Barde bei einem Freund magische Lieder erlernen.“

Die Kämpfer können sich von Garth in den Talentkniffen Kleine Verteidigung [CS] und Schwerer Schlag [CS] (siehe Anlage) unterweisen lassen. Das Kampftraining findet sich in der Preisliste von Garth, die Übungen dauern 3 Tage.

An Zaubersprüchen übt Pellis die Zauber zu Bard's Tale aus dem Codex Sonnenend bis zum Kreis des Schülers in seiner Disziplin. Den Spielern kann eine Kopie der entsprechenden Seite übergeben werden.

Die Zaubersprüche der Bardens [CS] (siehe Anlage) lehrt der mit Pellis befreundete Barde Corfid. Ein Barde des 5. Kreises kann z. B. 5 vorgetragene Lieder erlernen. Die Lieder werden von Corfid der Reihenfolge nach gelehrt. Jedes Lied kostet 100 Silbermünzen.



## Besprechung bei Pellis

Nach drei Tagen ruft Pellis die Helden gegen Abend zusammen. Das Kaminfeuer wirft flackernde Schatten und läßt die Kälte draussen vergessen. „Die Wachen sind wieder zum üblichen Tagesablauf übergegangen.“ informiert Pellis und zieht dabei genüsslich an einer Pfeife „Wir können morgen früh zum finalen Schlag ausholen. Ihr stürmt am frühen Morgen Harkyn's Schloss im Nordwesten der Stadt und sorgt dort für Unruhe. Im Schloss befindet sich ein magisches Teleportationsfeld das euch zu Kylearan's Turm transportiert. Kylearan ist ein alter Freund von mir und von Mangar festgesetzt worden. Befreit ihn bitte und kommt danach kurz hier vorbei. Ich halte Heiltränke bereit. Wie ich erfahren habe führt die Stahltür in der Kanalisation direkt zu Mangar's Turm. Den Schlüssel werdet ihr auf eurem Weg finden. Ruht euch aus, morgen werden wir die Stadt von ihrem Joch befreien.“





## Harkyn´s Schloss

Früh am nächsten Morgen beim ersten Hahnenkrähen finden die Helden im Kaminzimmer bereits ein angerichtetes Frühstück nebst einem Nachricht vor: „Bin schon unterwegs. Wünsche uns allen viel Erfolg - Pellis“

Ausgerüstet und voller Tatendrang marschieren die Helden noch in der Dunkelheit während eines Schneetreibens zu Harkyn´s Schloss. Das Tor wird eben geöffnet um zwei Soldaten einzulassen. Ein geeigneter Moment - schnellen Schrittes huschen die Helden dazwischen - und die überrumpelten Wächter ziehen ihre Waffen.

### **4 Theranische Soldaten (NA Soldat)** **Orientierungsstufe: 2**

Attribute: Ges 6, Stä 7, Zäh 5, Wah 5, Wil 5, Cha 4

Kampf: Initiative: 3, Angriffe: 1x12, Schaden: 12, TS: 56, BW: 44, Wunde 9  
Verteidigung: KW: 12\*, MW: 7, SW: 6, Rüstung: 9, MyR: 1, EP 2

Talent: Nahkampfwaffen 12, Hieb ausweichen 12, Spektakulärer Angriff 12, Unempfindlichkeit 4

Laufleistung: Bewegung 30/60, Schatz: 2W6 Silbermünzen

Legendenpunkte: 400

Ausrüstung: Breitschwert, Holzschild, Ringpanzer

\* mit Talent Spektakulärer Angriff

Nach kurzem Klingenspiel betreten die Helden das Schloss.

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

Im Schloss befinden sich keine Fallen.

### **Startposition C5**

### **X1, Baustein D**

Der Eingang zum Schloss ist durch schwere, stahlverstärkte Holztüren gesichert, die aber nicht verschlossen sind. Die Eingangshalle ist aus großen Steinblöcken gefertigt. Zwei seitliche Fackeln erhellen den alten bereits deutlich abgenutzten Steinfußboden. Aus dem nächsten Raum vernehmen die Helden Befehlstöne und Waffengeräusche.

Eine Möglichkeit für die Helden Vorbereitungen zu treffen!





## X2, Baustein E

Durch einen hohen Torbogen schreiten die Helden gerüstet in den nächsten Raum. Die große Halle wird von 8 Säulen getragen und besitzt Durchgänge in allen Himmelsrichtungen. Hier findet derzeit ein morgendlicher Drill mit frisch in die theranische Armee geworbene Ganoven, Schwindler und Kobolden statt. Der befehlshabende Sergeant schaut kurz zu euch herüber und befiehlt den sofortigen Angriff.

### **Theranischer Sergeant (NA Soldat)**

#### **Orientierungsstufe: 3**

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

Kampf: Initiative: 3, Angriffe: 1x14, Schaden: 12, TS: 72, BW: 58, Wunde 10  
Verteidigung: KW: 14\*, MW: 7, SW: 7, Rüstung: 9, MyR: 1, EP 2

Talent: Nahkampfwaffen 14, Hieb ausweichen 14, Spektakulärer Angriff 14, Unempfindlichkeit 6

Laufleistung: Bewegung 30/60, Schatz: 3W6 Silbermünzen

Legendenpunkte: 600

Ausrüstung: Breitschwert, Holzschild, Ringpanzer

\* mit Talent Spektakulärer Angriff

### **8 Theranische Anwärter (NA Soldat)**

#### **Orientierungsstufe: 1-2**

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

Kampf: Initiative: 3, Angriffe: 1x10, Schaden: 10, TS: 38, BW: 29, Wunde 8  
Verteidigung: KW: 8, MW: 7, SW: 6, Rüstung: 8, MyR: 1, EP 2

Talent: Nahkampfwaffen 10, Hieb ausweichen 8, Unempfindlichkeit 1

Laufleistung: Bewegung 30/60, Schatz: 2W6 Silbermünzen

Legendenpunkte: 100

Ausrüstung: Kurzschwert, Holzschild, Geh. Lederrüstung

## X3, Baustein E

Hinter einer Holztür mit der Aufschrift „Wache“ findet sich ein karger Raum mit einigen Dutzend Betten, Tischen und Stühlen. An der Wand sind Waffen und Schilde aufgereiht. Hinter einer weiteren Holztür führt eine unbeleuchtete Treppe hinunter.

Die Treppe führt zum **Kerker**

## X4, Baustein E

Die Halle ist mit Betten, Tischen und Stühlen gefüllt für mehrere Dutzend Soldaten. An den Wänden sind Waffen und Schilde aufgereiht.

## X5, Baustein E

Der mit Fackeln beleuchtete und mit wenigen Bildern ausgestattete Gang endet an einer Treppe, die eine Etage tiefer führt.

Die Treppe führt zur **Küche** und den Dienstbodenkammern.

## X6, Baustein E

An der östlichen Wand des mit Bronzestatuen früherer Könige geschmückten Raumes erkennen die Helden einen magischen Mund. Als sie sich ihm nähern spricht dieser: „Als Krieger damit trainiert, als Herrscher auf ihm präsentiert und nach dem Ableben darauf zur letzten Ruhe getragen?“

Lösung: Schild

Ist die Antwort korrekt, gibt der Magische Mund eine Truhe frei. In dieser findet sich Ybarra's Schild (siehe Besondere Ausrüstung).



## X7, Baustein E

Eine mit Granitplatten und verzierten Säulen prächtige Halle, in der Dutzende von Leuchtern und bunte Wandteppiche für Farbe sorgen. In der Mitte der Halle steht ein großer hölzerner Thron, zu dem ein roter Läufer und drei Marmorstufen führen. In der Ecke rechts führt eine Treppe in das **obere Stockwerk**.

Der Thron kann eine **Geheimtür** (siehe übernächste Seite) aktivieren, die sich in der Ecke links befindet. Wenn sich ein Held auf den Thron setzt fällt ihm auf, dass sich der Thron nach links schwenken läßt. Der Stuhl schwenkt danach in Zeitlupe zurück und die Geheimtür schließt sich wieder langsam.

### Kerker

Ein düsterer Keller mit wenigen Fackeln offenbart einen geräumigen Kerker. Ein merkwürdiger strenger Geruch sticht in der Nase. Neben Folterbänken und diversen Werkzeugen führt eine lange Reihe von engen, leeren Zellen zu einer großen Halle, die mit Eisengittern und einer verschlossenen Gittertür gesichert ist. In der hinteren Ecke liegt ein fürchterlich großes, grünes zweiköpfiges Monster, ähnlich einem Drachen – aber ohne Flügel. Das Monster knabbert zur Zeit an diversen Knochen.

Der Schlüssel zur Gittertür findet sich bei den Folterwerkzeugen. Der Jabberwocky ist ein starker Gegner und den Helden überlegen.

Die Helden können sich zurückziehen. Sollten sie beschließen den Jabberwocky zu bekämpfen, sollten diesen dummen Charakteren keine Träne nachgetrauert werden. Der Jabberwocky wird zuerst seine Kraft Furcht einsetzen um seine Ruhe zu haben. Andernfalls wird er sich mittels seines Odems einen Weg durch die Gitter bahnen.



### Jabberwocky

#### Orientierungsstufe: 8

Attribute: Ges 16, Stä 26, Zäh 25, Wah 23, Wil 25, Cha 22

Kampf: Initiative: 22, Angriffe: 2x22, Schaden: Biß 33, TS: 220, BW: 200, Wunde 25

Verteidigung: KW: 24, MW: 26, SW: 24, Rüstung: 25, MyR: 15, Niederschlag: 27, EP 16

Magie: Anzahl der Zauber: (2), Spruchzauberei 22

Zaubersprüche: -

Kräfte: Drachenodem 22, Furcht 22, Gift 12, Astralsicht 22, Magie neutralisieren 22

Laufleistung: Bewegung 40/80

Legendenpunkte: 250.000, Ausrüstung: -, Schatz: -

Der Drachenodem beider Köpfe (Feuerodem, Reichweite 50 Schritte, 5 Überanstrengungspunkte) ist ein schmaler Strahl und kann jeweils ein Ziel treffen. Ist eine Zauberprobe Stufe 22 erfolgreich gegen die Magische Widerstandskraft des Opfer, erhält dieses jede Runde einen Feuerschaden Stufe 22. Der Odem läßt erst nach, wenn der Jabberwocky stirbt, der Held sich 1000 Schritte entfernt oder eine Willenskraft- oder Magie neutralisieren-Probe gegen die Magische Widerstandskraft des Jabberwocky schafft.

Der Biß des Jabberwocky ist giftig. Sobald ein Held Schaden nimmt hat er für die nächsten 10 Runden eine Probe auf Zähigkeit gegen die Magische Widerstandskraft des Jabberwocky abzulegen. Mißlingt ein einziger Test, nimmt der Held ab dieser Runde bis zum Ende der anfänglichen 10 Runden pro Runde Schaden der Stufe 12.



## Küche

Im Keller finden sich die Vorratsräume mit Lebensmitteln und Weinen sowie die klammen Räume der Dienstbotenschaft. Die kleinen Zimmer sind mit jeweils zwei Betten belegt. In der Küche treffen die Helden auf die ärmliche Dienerschaft des Schlosses. Die Küchenmädchen und Burschen schauen euch mit großen Augen an.

Wie reagieren die Helden? Können sie die Dienerschaft beruhigen?

Die Dienstboten haben vor der Eroberung von Skara Brae dem Magier Soriac gedient. Dieser ist dann nach kurzem Kampf mit Mangar spurlos verschwunden.

An Informationen können die Helden erfahren, dass sich in der oberen Etage der kommandierende Offizier befindet und die hier stationierten Soldaten größtenteils in der Stadt verteilt sind. Auch könnte es hier irgendwo einen Geheimgang geben, da Gouverneur Mangar mit Leibwachen zwar ein- und ausgeht und sich manchmal auf den Thron setzt, aber dann stundenlang von niemanden gesehen wird.

## Oberes Stockwerk

In den mit Teppichen und getäfelten Wänden geschmückten Räumen finden sich luxuriöse Aufenthaltsräume, eine Bibliothek, das Bad und mehrere Wohn- und Schlafzimmer. In einem dieser Aufenthaltsräume spricht ein älterer theranischer Offizier mit einem Sergeant. Als die Helden eintreten bemerken euch beide, ziehen ihre Waffen und rufen nach den Wachen!

### Theranischer Offizier (Soldat)

#### Orientierungsstufe: 4

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

Kampf: Initiative: 5, Angriffe: 2x15, Schaden: 15, TS: 76, BW: 60, Wunde 10  
Verteidigung: KW: 16\*, MW: 8, SW: 7, Rüstung: 10, MyR: 2, EP 3, Karma 40 (W8)

Talent: Nahkampfwaffen 15, Hieb ausweichen 15, Spektakulärer Angriff 15, Zweiter Angriff 15, Unempfindlichkeit 8  
Laufleistung: Bewegung 40/80, Schatz: 4W6 Silbermünzen

Legendenpunkte: 800

Ausrüstung: Breitschwert+3, Holzschild, Kettenpanzer

\* mit Talent Spektakulärer Angriff

### Theranischer Sergeant (NA Soldat)

#### Orientierungsstufe: 3

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

Kampf: Initiative: 3, Angriffe: 1x14, Schaden: 12, TS: 72, BW: 58, Wunde 10  
Verteidigung: KW: 14\*, MW: 7, SW: 7, Rüstung: 9, MyR: 1, EP 2

Talent: Nahkampfwaffen 14, Hieb ausweichen 14, Spektakulärer Angriff 14, Unempfindlichkeit 6

Laufleistung: Bewegung 30/60, Schatz: 3W6 Silbermünzen

Legendenpunkte: 600

Ausrüstung: Breitschwert, Holzschild, Ringpanzer

\* mit Talent Spektakulärer Angriff





## Geheimtür

Hinter der Geheimtür führt eine Treppe hinauf in einen Turm. Die Treppe endet in einer Turmkammer mit einem kleinen Fenster. Gegenüber dem Ausgang führt eine weitere Treppe empor zur **zweiten Turmkammer**. Doch davor steht ein massive Kreatur aus Stein. Diese spricht zu den Helden: „Einst lebendiger Mensch, nun lebender Toter, er trinkt Blut und stiehlt den Atem.“

Lösung: Vampir

Ist die Antwort korrekt, gibt das Steingolem den Weg frei. Ist die Antwort falsch oder die Helden versuchen am Golem vorbei zur Treppe zu kommen, greift es an.

### Steingolem [CS]

#### Orientierungsstufe: 4

Attribute: Ges 9, Stä 11, Zäh 12, Wah 8, Wil 9, Cha 8

Kampf: Initiative: 6, Angriffe: 2\*14, Schaden: Hieb 18, TS: 80, BW: -, Wunde 12

Verteidigung: KW: 12, MW: 10, SW: 10, Rüstung: 10, MyR: 4, Niederschlag: 18, EP 4

Laufleistung: Bewegung 30/60

Legendenpunkte: 430, Ausrüstung: -, Schatz: -

Steingolems sind magische Konstrukte eines Zauberers. Diese Golems besitzen meist die Form von humanoiden Riesen bei ca. 7 Ellen Größe und bestehen überwiegend aus Stein.



## Zweite Turmkammer

Schon auf den obersten Stufen erhellt ein grünliches Leuchten aus der nächsten Kammer die Mauern des Treppenganges. Einige Stufen weiter beim ersten Blick in die Kammer ist eine steinerne Statue als Quelle des Lichts identifizierbar. Auffällig ist an der scheußlichen humanoiden Statue ein fehlendes Auge.



Wenn die Helden das goldene Auge (aus den Katakomben) nicht bei sich tragen, bleibt die Statue regungslos. Andernfalls:

Ein plötzlich auftretender Geruch von verbranntem Stoff lässt die Helden irritiert umschauen. Aus den Augenwinkel erkennen sie, dass etwas glänzendes aus ihren Reihen zur Statue fliegt. Das goldene Auge hat ein Loch in die Kleidung des aufbewahrenden Helden gebrannt und sich nun in die leere Augenhöhle der Statue gesetzt. Kurz darauf kommt Leben in die Statue. Sie zieht zwei Schwerter und spricht zu den Helden: „Wessen Geistes Kinder seid ihr?“

Geben sich die Helden als Anhänger von Tarjan oder Mangar aus, fordert die Statue die Helden auf die Kammer zu verlassen. Bei anderen Aussagen oder wenn die Helden angreifen, kämpft die Statue.





### Steinerne Statue von Tarjan

#### Orientierungsstufe: 5

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

Kampf: Initiative: 6, Angriffe: 2\*15, Schaden: 15, TS: 120, BW: -, Wunde 14  
Verteidigung: KW: 15, MW: 12, SW: 12, Rüstung: 12, MyR: 6, Niederschlag: 21, EP 4

Magie: Anzahl der Zauber: (1), Spruchzauberei 19

Zaubersprüche: (ARFI) Blaue Flammen, (FRFO) Frostbann [beide CS]

Kräfte: Regeneration 1 Lebenspunkt pro Runde

Laufleistung: Bewegung 30/60

Legendenpunkte: 10.000, Ausrüstung: -, Schatz: -

Wird die Statue besiegt oder hatten die Helden das Auge nicht dabei, aber die Statue zerschlagen, erkennen die Helden zwischen Ziegelfugen an der hinteren Wand ein weißes Leuchten. Bei näherer Untersuchung können sie eine Geheimtür erkennen, die mit einem Druck auf einen lockeren Ziegelstein geöffnet werden kann.

Hinter der Geheimtür führt eine schmale Treppe nach oben in die **dritte Turmkammer**.

### Dritte Turmkammer

Die Lichtquelle strahlt aus der obersten Turmkammer die schmale, alte Steintreppe herunter. Es stammt von einem leuchtenden Kreis aus Runenschriftzeichen auf einer weißen Marmorplatte. Die Kammer wird mit Tageslicht durch ein kleines Fenster erhellt, von dem aus die ganze Stadt und die umgebende winterliche Landschaft zu überblicken ist. Unter dem Fenster steht eine verschlossene Truhe mit Metallbeschlägen.

Das Teleportationsfeld führt zu **Kylearan's Turm**. Dort ist ein Gegenstück, mit dem es sich sofort zurückspringen läßt.



Die Truhe ist mit einer Falle (Wert 8) versehen, die bei unsachgemäßer Öffnung die Kammer mit einer Giftwolke (Schaden Stufe 15) füllt.

Inhalt der Truhe: Kristallschwert (Werte wie Breitschwert)

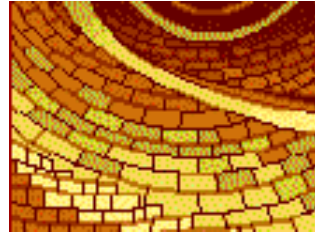






## Kylearan's Turm

Der teleportierte Held findet sich in einem runden Raum auf einer Marmorplatte mit ähnlichen Runenzeichen wieder. Die Wand besteht aus bernsteinfarbenen Steinen. Im Zimmer sind ein Tisch und zwei Stühle. Eine Öllampe brennt schwach auf dem Tisch. In allen vier Himmelsrichtungen befindet sich eine Holztür.



### **Westliche Tür**

Ein kleine Küche mit Eisenherd, Töpfen, Pfannen, Geschirr, Regalen mit Vorräten. Der Herd ist eiskalt und seit langem nicht mehr genutzt worden. Etliche Küchenkräuter sind eingegangen und aus den Kartoffeln sprießen bereits Keimlinge. Ein paar Rationen Trockenproviant und -obst sind noch genießbar. Auf dem Holzbalken über der Tür befindet sich eine Inschrift: „Aus Erde gemacht, ohne Seele, als lebendige Statue wird er zum Ganzen.“

Das erneute Betreten des Teleportationsfeldes führt wieder zu Harkyn's Schloss zurück, sofern die Zielplatte nicht belegt ist.

Öffnen die Helden eine der Türen und gehen (aus beiden Richtungen) hindurch, bemerken sie dasselbe Gefühl wie beim Teleport von Harkyn's Schloss zu Kylearan's Turm.

### **Östliche Tür**

Die Helden betreten eine beeindruckende Bibliothek sowie einem Tisch mit Stuhl in der Mitte. Aus 3 runden Festern oberhalb der Regale fällt Licht in das Zimmer. Es finden sich zahlreiche Werke über Magie, Naturphilosophie, die Elemente, Alchemie und Forschungsaufzeichnungen. Auf dem Holzbalken über der Tür befindet sich eine Inschrift: „Als Wächter muß er gehen, der erste Teil seines Namens bedeutet auch Felsen.“

### **Nördliche Tür**

Ein langer schmaler Gang, der an einer weiteren Tür endet. In der Mitte des Ganges hat sich ein Golem aus Kristall positioniert und blockiert den Weg.

### **Südliche Tür**

An der gegenüberliegenden Wand eines kleinen Raumes mit einer groben Strohmatten auf dem Boden befindet sich ein magischer Mund mit der Frage: „Nenne die endlose Straße?“

Das Golem läßt niemanden durch. Erfolgreiche Angriffe mit normalen Waffen oder Zauber verursachen nur einen Schadenspunkt. Lassen sie die Helden würfeln und verkünden sie dass nur ein klitzekleiner Kristallsplitter abgesprungen ist. Nur Angriffe mit dem Kristallschwert werden normal berechnet.

Lösung: Sinister Street

Ist die Antwort korrekt, gibt der magische Mund eine lange Wendeltreppe zu einer Stahltür frei. Die Tür führt vor dem Turm auf den Turmplatz. Weiter bei **Kurzvisite bei Pellis**.





### **Kristallgolem**

#### **Orientierungsstufe: 4**

Attribute: Ges 9, Stä 11, Zäh 12, Wah 8, Wil 9, Cha 8  
Kampf: Initiative: 6, Angriffe: 2x14, Schaden: Hiebe 16, TS: 70, BW: -, Wunde 12  
Verteidigung: KW: 12, MW: 10, SW: 10, Rüstung: 10, MyR: 4, Niederschlag: 18, EP 4  
Laufleistung: Bewegung 30/60  
Legendenpunkte: 400, Ausrüstung: -, Schatz: -

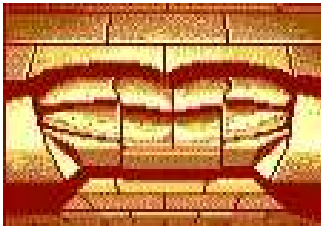
Ein Kristallgolem ist ein seltenes magische Konstrukte eines Zauberers. Golems besitzen meist die Form von humanoiden Riesen bei ca. 7 Ellen Größe.

Ist das Kristallgolem besiegt:

Hinter der Tür findet sich ein kurzer Gang, der einem magischen Mund endet. Dieser stellt die Frage: „Benenne denjenigen kalten, der vorher zweifach genannt wurde?“

Lösung: Steingolem

Ist die Antwort korrekt, gibt der magische Mund den Weg zu **Kylearan´s Raum** frei.



### **Kylearan´s Raum**

Auf einem Stuhl an einem bescheidenen Holztisch sitzt ein älterer Zauberer in gelber Robe und über einem Buch, blickt auf, lächelt und begrüßt erfreut die Helden. Er stellt sich als Magier Kylearan vor: „Seid begrüßt, Abenteurer. Mangar hat mich hier gefangen gehalten und ihr rettet mich nun aus dieser Untätigkeit. Erzählt mir, was ist alles passiert?“

Die Helden können Kylearan unterrichten - kurze Entspannungspause für den Meister und zuhören, ob alles verstanden wurde!

Kylearan antwortet: „Nun, wo die Siegel meiner Gefangennahme gebrochen sind, laßt uns eilen. Nehmt diesen Onyx-Schlüssel, mit dem ihr Eingang zu Mangar´s Turm über die Kanalisation bekommt. Ich habe noch einiges vorzubereiten.“

Die Helden müssen noch an dem magischen Mund an der südlichen Tür vorbei.

### **Kurzvisite bei Pellis**

Die Sonne steht hoch im Süden als die Helden über die Blacksmith zur Trumpet Street eilen. Aus dem Nordwesten der Stadt ist bereits lautes Treiben und Rufen zu vernehmen. Die den Helden begnenden Gestalten erscheinen aufgeregt und laufen in verschiedene Richtungen. Bei Pellis angekommen werden sie bereits hoffnungsvoll von Pellis sowie zwei Priestern, dem Barde Corfis, dem Magier Roscoe samt Zauberstab sowie Garth in voller Rüstung [nebst seinem jungen Krieger-Lehrling namens Hawkslayer] erwartet. „Mein altes Herz kann es kaum erwarten dass Mangar vertrieben wird. Ich habe Freunde versammelt um der Freiheit zum Sieg zu verhelfen. Aber laßt zuerst eure Wunden versorgen.“

Die beiden Priester heilen alle verlorenen Lebenspunkte der Helden, schließen die Wunden und geben jedem Held 2 Heiltränke mit.

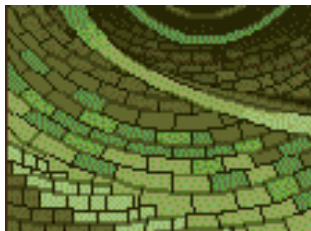
„Auf euch ruhen unsere Hoffnungen. Geht nun zu Mangar und werft ihn aus dieser Stadt. Wir werden als Ablenkung für eure Mission die Soldaten beschäftigen. Das wird ein Spaß auf meine alten Tage. Wünscht uns allen Glück.“





## Mangar's Turm

Schnellen Schrittes wird der kurze Weg zur Taverne Scarlett Bard zurückgelegt. Die Taverne ist menschenleer als die Helden den direkten Weg vom Weinkeller zur Kanalisation nehmen. Ybarra's Schild hält das brennende Licht in dem Gang kurz vor dem Ziel zurück. Nach zwei Umdrehungen öffnet der Onyx-Schlüssel die Stahltür und eine lange Wendeltreppe führt hinauf.



In Mangar's Turm sind die Regeln für Truhen und Fallen anzuwenden.

Es gibt in allen Turmstufen wandernde Monster. Die Helden treffen auf eine Gruppe von 1W4+1 Theranische Soldaten, wenn für die Ermittlung von Truhen oder Fallen auf einem Baustein auf 2W6 eine 2 gewürfelt wird.

### 1. Turmstufe

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

### Startposition A1

#### X1, Baustein E

An der Oberfläche angekommen, klettern die Helden durch eine Klapptür in einen deutlich wärmeren und trockenen Raum. Fenster sind nicht vorhanden, nur eine Öllampe an der südlichen Wand spendet etwas Licht. Der Boden und die Decke sind in grüner Farbe gestrichen und die Steinwände in roter Farbe. Der Ausgang im Süden ist durch ein verschlossenes Eisengitter gesichert.

Das Schloss des Eisengitter (Wert 8) kann von den Helden geöffnet oder mit Gewalt zerschlagen werden.

#### X2, Baustein G1

Eine Inschrift an der westlichen Wand lautet: „Ausdauer in allen Dingen“

#### X3, Baustein E

Die Helden betreten einen Wachraum mit Tisch, Stühlen und ein dutzend einfachen Betten. Eine Öllampe beleuchten vier Theranische Soldaten beim Würfelspiel. Diese ziehen ihre Waffen blank als ihr den Raum betreten.

#### 4 Theranische Soldaten (NA Soldat)

##### Orientierungsstufe: 2

Attribute: Ges 6, Stä 7, Zäh 5, Wah 5, Wil 5, Cha 4

Kampf: Initiative: 3, Angriffe: 1x12, Schaden: 12, TS: 56, BW: 44, Wunde 9  
Verteidigung: KW: 12\*, MW: 7, SW: 6, Rüstung: 9, MyR: 1, EP 2

Talent: Nahkampfwaffen 12, Hieb ausweichen 12, Spektulärer Angriff 12, Unempfindlichkeit 4

Laufleistung: Bewegung 30/60, Schatz: 2W6 Silbermünzen

Legendenpunkte: 400

Ausrüstung: Breitschwert, Holzschild, Ringpanzer

\* mit Talent Spektulärer Angriff

#### X4, Baustein T1

Eine Inschrift an der südlichen Wand lautet: „Voraus liegt das Todesfeld“





## X5 bis X8, alle Baustein R

Als die Helden den runden Raum betreten verlischt nicht nur das lichtgebende Feuer, sondern auch jede Magie wird unterdrückt. Es ist stockdunkel.

Die vorausliegenden Felder sind mit Fallen und gefährlichen Zaubern versehen.

Wenn eine Bodenplatte mit mehr als 100 Kilogramm (2 Personen) belastet wird, löst die Falle aus.

Fallen (siehe Anlage) bei:

- X5:** Metallscheiben aus der Wand
- X6:** Pfeile aus der Wand
- X7:** Speere aus der Decke
- X8:** Feuerstoß aus Löchern im Boden

Jede Falle verursacht Schaden der Stufe 12.

Falls die Spieler fragen wie hier die Wachen oder Mangar selbst durchkommen: Eingeweihte betreten die Kammer nur einzeln und hangeln sich an der rechten Wand entlang.

### X9, Baustein E

Eine Treppe führt eine Etage höher. An der östlichen Wand findet sich eine Inschrift: „Es muß nicht beschrieben werden, das erste ist die Lüge.“

Die Treppe führt zur **2. Turmstufe**

## 2. Turmstufe

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

### Startposition E1

### X1, Baustein R

Auch diese Etage ist in dem merkwürdigen Grün und Rot gehalten. Oberhalb der Treppe erleuchtet eine Öllampe den Weg, da Fenster auch hier nicht vorhanden sind. An der nördlichen Wand befindet sich eine Inschrift: „Die zweite Wahl des Hohen lautet mit.“



### X2, Baustein R

Eine Inschrift an der westlichen Wand lautet: „Wie der Hohe gesagt hat, das dritte ist die Leidenschaft, wenn du Liebe und Leben hast.“

### X3, Baustein R

Eine Inschrift an der südlichen Wand lautet: „In allen Ländern, das vierte ist und.“

### X4, Baustein E

Neben dem von Nord nach Süd laufenden Gang fällt auf östlicher Seite eine große Holztür auf. Auf dem Torbogen darüber ist eine Inschrift zu entdecken: „Willkommen in Mangar´s Krypta.“

Die Tür ist unverschlossen. Dahinter sehen die Helden vier Stahltüren die durch einen Gang verbunden sind. Die Stahltüren sind nur mit Hilfe eines einfachen Riegel verschlossen.



## X5, Baustein R

Als die Helden die Stahltür öffnen, drängen eine Handvoll Ghule heraus.

Kampf mit Ghulen. Ihre Anzahl entspricht der Menge der Helden.

### Ghul

#### Orientierungsstufe: 2

Attribute: Ges 5, Stä 4, Zäh 6, Wah 3, Wil 3, Cha 5

Kampf: Initiative: 5, Angriffe: 1x7, Schaden: Biß 8\*, TS:36, BW: -, Wunde 10  
Verteidigung: KW: 7, MW: 5, SW: 7, Rüstung: 4, MyR: 0, Niederschlag: 5, EP 1  
Laufleistung: Bewegung 50/100  
Legendenpunkte: 90, Ausrüstung: -, Schatz: -

\* Wenn der Biß eines Ghul Schaden verursacht, ist eine Probe der Stufe 8 gegen die magische Widerstandskraft des Opfers erforderlich. Ist die Probe erfolgreich, verursacht das Gift Kakofian 6 Runden lang Schaden. In der ersten Runde 1, dann 4, 5, 10, 15 und 20 Schaden. Die Wirkung des Gifts endet sofort wenn der Ghul stirbt.

In der Zelle findet sich an der nördlichen Wand eine Inschrift: „Es sprach der Hohe, der ewige er ist, das fünfte seines sei.“

## X6, Baustein R

Im Dunkel der Kammer ist zunächst nichts zu erkennen. Wenigen Augenblicke später bemerken die Helden magische Angriffe. Aus dem hintersten Winkel stürmen zwei Kreescra´s hervor.

Kampf mit 2 Kreescra´s. Die Kreescra´s haben in der ersten Runde Unglück gegen die Helden gewirkt.

In der Zelle findet sich an der südlichen Wand eine Inschrift: „Es gibt mehrere Formen, viele sind sehr alt, aber die sechste ist für ewig.“

### Kreescra

#### Orientierungsstufe: 3

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

Kampf: Initiative: 10, Angriffe: 1x11, Schaden: 12, TS: 47, BW: 40, Wunde 13  
Magie:10, Unglück 13\*, Karmapunkte 15, Karmastufe 12

Verteidigung: KW: 12, MW: 8, SW: 8, Rüstung: 8, MyR: 7, Niederschlag: 7, EP 4  
Laufleistung: Bewegung 30/60  
Legendenpunkte: 400, Ausrüstung: -, Schatz: -

Kreescra sind Dämonen, die wie schwarzhäutige Goblins mit verdrehten Gliedmaßen aussehen.

\* Die Fähigkeit Unglück kann bei Erfolg den größten Würfel des Zieles negieren, d.h. er würfelt immer nur eine „1“. Dies gilt nur für die nächste Angriffs- oder Zauberspruchprobe des Zieles.

## X7, Baustein R

Mitten in dieser Kammer steht ein steinerner schwarzer Sarg. Auf der schweren Verschlussplatte sind Schriftzeichen einer unbekanntenen Sprache eingraviert. Eine Inschrift an der nördlichen Wand lautet: „Der Hohe sagt, dass der erste gesegnet sei und der letzte verdammt.“

Öffnen die Helden den Steinsarg, erhebt sich ein Vampir und greift an.



**Vampir [CS]**

**Orientierungsstufe: 5**

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

Kampf: Initiative: 12, Angriffe: 2x15, Schaden: Krallen 16, TS: 90, BW: 81, Wunde 18

Magie: -

Verteidigung: KW: 13, MW: 13, SW: 12, Rüstung: 10, MyR: 6, Niederschlag: 18, EP 3

Laufleistung: 45/90, Flug 90

Legendenpunkte: 1000, Ausrüstung: -, Schatz: 2W12 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 menschlichem oder tierischem 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.



**Geringer Roter Drache**

**Orientierungsstufe: 5**

Attribute: Ges 12, Stä 12, Zäh 10, Wah 10, Wil 13, Cha 12

Kampf: Initiative: 12, Angriffe: 3x15, Schaden: Biß 14, Klauen 15, TS: 110, BW: 93, Wunde 14

Verteidigung: KW: 15, MW: 14, SW: 15, Rüstung: 10, MyR: 6, Niederschlag: 12, EP 4

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

Kräfte: Gehärtete Schuppen\*, Drachenodem 9, Gift 5, Astralsicht 10,

Magie neutralisieren 10, Magie unterdrücken 2, Unempfindlichkeit 10

Laufleistung: Bewegung 100/200 Flug 120/240  
Legendenpunkte: 2000, Schatz: -

\* Um durchschlagenden Schaden zu verursachen muß gegen die KW 12 ein außerordentlicher Erfolg (Wert 27) gelingen. Selbiges gilt für Magie gegen die Mystische Rüstung (Wert 17).

Im Kampf gegen mehrere Gegner greift der Drache mit beiden Klauen an und benutzt seinen Odem.

Der Drachenodem (Feuerodem, Reichweite 25 bzw. 50 Schritte, Kosten 1 bzw. 5 Überanstrengungspunkte) ist ein schmaler Strahl und kann nur ein Ziel treffen. Ist eine Zauberprobe Stufe 12 erfolgreich gegen die Magische Widerstandskraft des Opfer, erhält dieses jede Runde einen Feuerschaden Stufe 9. 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 Drachen schafft.

Der Biß und die Klauen des Drachen sind giftig. Sobald ein Held Schaden nimmt hat er für die nächsten 10 Runden eine Probe auf Zähigkeit gegen die Magische Widerstandskraft des Drachen abzulegen. Mißlingt ein einziger Test, nimmt der Held ab dieser Runde bis zum Ende der anfänglichen 10 Runden pro Runde Schaden der Stufe 5.

**X8, Baustein R**

Ein lautes Knarren ertönt als die Tür dieser Kammer geöffnet wird. Vor einer weiterführenden Tür an der östlichen Wand liegt ein roter Drache. Das Tier ist 5 Schritte lang und von überwältigender Kraft und Eleganz. Seine rötlichen Schuppen glänzen wie ein polierter Panzer. Der Drache hat geschlafen und scheint nun aufzuwachen ...

Der Drache sollte nicht bekämpft werden. Wenn die Helden sich an den Spruch im Weinkeller hinter der Spinne erinnern, kann ein Barde/Troubadour ein langsames Lied oder alle Helden gemeinsam ein Schlaflied anstimmen um den Drachen wieder in den Schlaf summen. Hier kann der Meister alle Spieler auffordern sich zu beteiligen damit es funktioniert ;-)



## X9, Baustein E

In dieser Kammer findet sich an der nördlichen Wand ein magischer Mund. Dieser stellt den Helden folgende Frage: „Sprich die sieben Worte des Hohen, in Reihenfolge, und suche die verschwundene Treppe.“

Lösung: Lüge mit Leidenschaft und sei ewig verdammt.

Ist die Antwort korrekt, ist eine Bewegung im Mauerwerk zu hören und auf Position C5 ist eine Treppe zur **3. Turmstufe** vorhanden.

### 3. Turmstufe

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

### Startposition C5

Für alle Gänge und Räume führen sie den 2W6-Wurf aus, ignorieren aber das Ergebnis, mit Ausnahme der wandernden Monster.

Auf den letzten Stufen der Treppe verkündet das Heulen des Windes über dem Dach des Turmes das Erreichen der letzten Etage. Auf der letzten Treppenstufe umfängt die Helden eine magische Dunkelheit und die eigene Lichtquelle erhellt das Gemäuer nur noch ein paar Ellen weit. Den Abenteurern dämmert das der entscheidende Kampf mit Mangar bald ausgetragen wird. In welchen Gang soll das Schicksal sie zuerst führen, nach Westen, nach Norden oder nach Osten?

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.



Auf dieser Turmstufe 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.

## X1, Baustein K

Die Helden erkennen eine Kreuzung mit weiterführenden Gängen in jede Himmelsrichtung. \*

\* Teilen sie dem sensibelsten Gruppenmitglied mit, dass er/sie sich eben für einen Augenblick etwas schwindelig fühlte.

Bei diesem Feld handelt es sich um einen Kreisel (Spinner). Die Laufrichtung der Helden wird per Zufall verändert. Der Baustein und die Figur als Symbol für die Heldengruppe werden dabei nicht angetastet.

Für alle späteren Aktivierungen bestimmt der aktive Würfel des 2W6-Wurfes die Richtung, der beim Betreten des Bauteils geworfen wurde:

- 1: nach Norden (C3)
- 2-3: nach Osten (D4)
- 4: nach Süden (C5)
- 5-6: nach Westen (B4)

Beim ersten betreten wird die Heldengruppe nach Befinden des Meisters um 90 Grad nach rechts oder links gedreht.

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 aus dem Kreisfeld schreitet. Um als Meister den Überblick zu behalten drehen sie z.B. verdeckt eine Kompassrose mit. Völlige Verwirrung bei den Spielern ist durchaus möglich. Die Helden werden sich irgendwann etwas einfallen lassen um ihre Position/Richtung zu bestimmen!



## X2, Baustein R

In dieser dunklen Kammer erkennen die Helden 2 geflügelte Kreaturen mit langen Krallen, die aus Stein zu bestehen scheinen. Sie blicken in eure Richtung und fletschen die Zähne. Zwischen den Gargylen steht eine Eiserne Truhe.

Die Gargylen sind Wachen von Mangar, um die Schatztruhe zu beschützen.



### 2 Gargylen

#### Orientierungsstufe: 4

Attribute: Ges 8, Stä 18, Zäh 12, Wah 4, Wil 5, Cha 4

Kampf: Initiative: 6, Angriffe: 2x11, Schaden: 22, TS: 55, BW: 48, Wunde 13  
Verteidigung: KW: 12, MW: 9, SW: 11, Rüstung: 13, MyR: 6, Niederschlag: 18, EP 4

Laufleistung: Bewegung 25/50. Flug 50

Legendenpunkte: 500, Ausrüstung: -, Schatz: Hörner, 5W10 Silbermünzen

Die Truhe ist mit einer Falle (Wert 8) versehen, die bei unsachgemäßer Öffnung einen Zauberspruch auslöst. Es handelt sich um einen Feuerball (Schaden Stufe 15 für jeden in der Kammer).

Inhalt der Truhe: 50 Edelsteine zu je 20 Gold, 500 Goldmünzen)

## X3, Baustein R

Die Mitte dieser Kammer beherbergt ein 3 mal 3 Ellen breites Becken. Darin befindet sich heißes, blubberndes Wasser.

Kontakt mit kochendem Wasser kann böse Verbrennungen zur Folge haben!

## X4, Baustein R

Hinter einer verzierten Eichentür findet sich ein großzügig eingerichteter beheizter Wohnraum. Durch bunte Mosaikfenster fällt Tageslicht auf elegante Holzmöbel und ein breites Bett. Auf der Kommode steht eine Waschschüssel, Kernseife, ein besticktes Handtuch und ein silberner Kerzenleuchter. In einem großen Kamin brennen einige Holzscheite. Auf dem Tisch steht ein Obstteller mit Äpfeln und Walnüssen. Die Wände sind mit Teppichen verziert. Zwischen einem Stahlschild und einem silbernen Breitschwert hängen drei silberne Figuren: ein Kreis, ein Quadrat und ein Dreieck.

## X5, Baustein R

Ein Arbeits- und Forschungsraum mit Regalen voller Bücher und einem langen Holztisch, auf dem ein Dutzend Alchemistenflaschen stehen. An den Wänden hängen Pergamente mit wirren Aufzeichnungen. In der Ecke steht eine verschlossene Truhe auf dem Boden.

Die Truhe ist mit einer Falle (Wert 8) versehen, die bei unsachgemäßer Öffnung einen Zauberspruch auslöst. Es handelt sich um einen Blitzschlag (Schaden Stufe 15).

Inhalt der Truhe: 4 Tränke (Auswürfeln auf **Schätze** - Tränke)





## X6, Baustein E

Die Helden stehen in der Beschwörungskammer von Mangar. Die Wände sind mit Runen verziert und im Norden der Kammer befindet sich ein mit Blut aufgemalter Kreis mit weiteren Runenzeichen. Davor steht in einer dunkelblauen Robe, Goldschmuck und roten Schuhen ein Mensch mittleren Alters. Er starrt euch mit tiefen Hass an. „Verreckt Sterbliche“, schreit er. Mit einer Handbewegung springen einige dunkle Wesen aus den Ecken hervor. 4 Gargylen und 2 Kreescra positionieren sich schützend vor Mangar und greifen knurrend an.



Für den Endkampf ist ein Schachbrett oder eine andere Grundlage mit 8x8 Feldern zu benutzen. Während die Helden sich an der südlichen Linie befinden, steht Mangar nördlich neben dem Beschwörungsfeld. Die dunklen Wesen kommen seitlich herbei und positionieren sich in der Mitte.

Die Gargylen und Kreescra rücken vor und greifen die Helden im Nahkampf an. Mangar bleibt auf Distanz von bis zu 60 Schritte und spricht jede Runde den Zauber (MIBL) Mangar's Geistesblitz, den er in einer erweiterten Matrix gespeichert hat. Dank der Ausgestaltung der Kammer kann Mangar ohne Faden den Zauber (GRSU) Höhere Beschwörung anwenden um eine Kreescra zu beschwören. Bei entsprechender Vorbereitung kann der Meister auch andere Zauber einplanen.

*Mangar sollten ein schadensverursachender Zauber und ein Beschwörungszauber zugeordnet werden, die schnell einzusetzen sind.*

### Mangar (Geisterbeschwörer)

#### Orientierungsstufe: 6

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

Kampf: Initiative: 6, Angriffe: (1)x6, Schaden: Dolch 8, TS: 63, BW: 46, Wunde 8

Verteidigung: KW: 10, MW: 10, SW: 7, Rüstung: 5, MyR: 3, EP 2, Karma 40 (W8)

Magie: Anzahl der Zauber: (1),

Spruchzauberei 17

Zaubersprüche: Geisterbeschwörer Kreis 8

Laufleistung: Bewegung 42/85, Schatz: -

Legendenpunkte: 6000

Ausrüstung: -

### 4 Gargylen

#### Orientierungsstufe: 4

Attribute: Ges 8, Stä 18, Zäh 12, Wah 4, Wil 5, Cha 4

Kampf: Initiative: 6, Angriffe: 2x11, Schaden: 22, TS: 55, BW: 48, Wunde 13

Verteidigung: KW: 12, MW: 9, SW: 11, Rüstung: 13, MyR: 6, Niederschlag: 18, EP 4

Laufleistung: Bewegung 25/50. Flug 50

Legendenpunkte: 500, Ausrüstung: -,

Schatz: Hörner, 5W10 Silbermünzen

### 2 Kreescra

#### Orientierungsstufe: 3

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

Kampf: Initiative: 10, Angriffe: 1x11, Schaden: 12, TS: 47, BW: 40, Wunde 13

Magie: 10, Unglück 13, Karmapunkte 15, Karmastufe 12

Verteidigung: KW: 12, MW: 8, SW: 8, Rüstung: 8, MyR: 7, Niederschlag: 7, EP 4

Laufleistung: Bewegung 30/60

Legendenpunkte: 400, Ausrüstung: -,

Schatz: -

Kreescra sind Dämonen, die wie schwarzhäutige Goblins mit verdrehten Gliedmaßen aussehen.

\* Die Fähigkeit Unglück kann bei Erfolg den größten Würfel des Zieles negieren, d.h. er würfelt immer nur eine „1“. Dies gilt nur für die nächste Angriffs- oder Zauberspruchprobe des Zieles.





## Letzter Akt

Wenn die Helden Mangar besiegt haben:

Nach einem harten und anstrengenden Kampf wurde der Tyrann Mangar und seine Geschöpfe besiegt. Der Runenkreis auf dem Boden der Kammer verblasst langsam. Die Lichtquelle der Helden leuchtet langsam stärker, die magische Dunkelheit weicht zurück und alle Sinne der Helden können wieder frei durchatmen. Als die Helden ihre Wunden versorgen erstrahlt ein helles Licht im Raum. Als das Licht schwächer wird steht Kylearan vor euch: „Gut gemacht“, ruft er euch frohen Herzens zu. „Skara Brae ist nun befreit. Das Böse ist besiegt und sein Zauber des ewigen Winter wird bald beendet sein.“

Noch am gleichen Tag werden die Soldaten, Söldner, Diebe und Halunken aus der Stadt vertrieben und die Tempel von finsternen Priestern gereinigt. Am selben Abend wird in Harkyn's Schloss mit Musik, Tanz, Wein und Wildschweinbraten ein großes Fest gefeiert das bis tief in die Nacht hinein Freiheit und Freude zurück nach Skara Brae bringt.

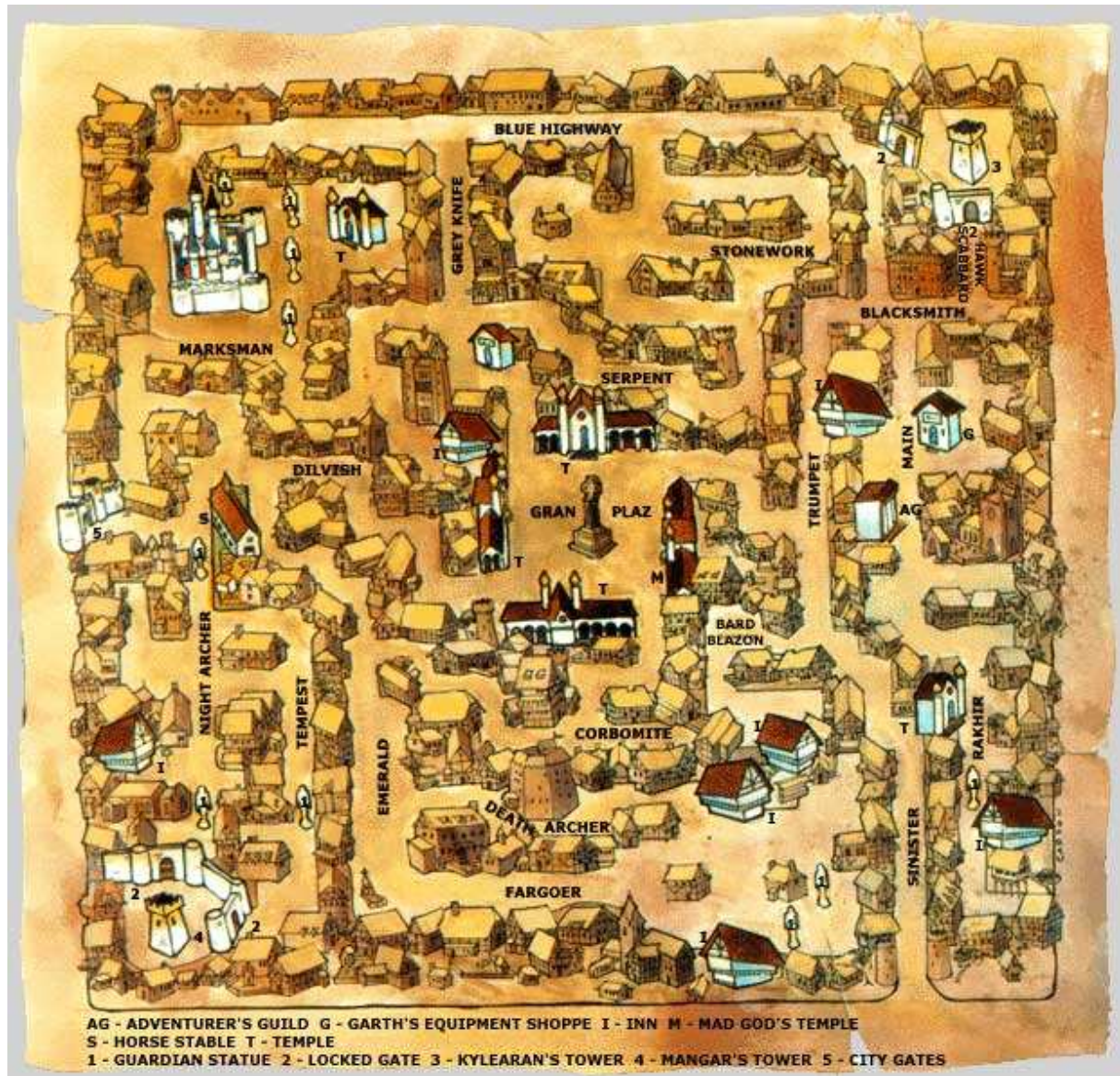
Als sich die Zeit nähert wo die Helden vom Luftschiff des Händler Scharai abgeholt werden schenkt Pellis jedem einen Rucksack mit Proviant und einen Geldbeutel mit 100 Silbermünzen und 5 Edelsteinen im Wert von je 20 Goldmünzen. Er ruft den Helden ein „Lebt wohl und habt ein langes glückliches Leben“ nach als diese bei wärmeren Temperaturen zwischen ersten blühenden Bäumen, Krokussen und Vogelgezwitscher Richtung Treffpunkt wandern.

Jeder Held bekommt für die erfolgreich abgeschlossene Aufgabe 10.000 Erfahrungspunkte.





## Stadtkarte von Skara Brae





## 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 benutzte 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 von 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 spielssystemabhängiger Wert. In Earthdawn reicht die Spannweite von 13 bis 110 Schritten im Kampf und 25 bis 220 Schritten bei schneller Bewegung.





## Besondere Ausrüstung

Die Beschreibungen der Ausrüstungsgegenstände können ausgeschnitten und beim Fund den Helden übergeben werden.

### Helm der Geister

Schwarzer Helm mit 8 Opalen am Stirnreif

- der Träger erhält einen Bonus von 1 auf seine Körperliche Widerstandskraft
- einmal pro Tag Zauber (LESU) Kleine Beschwörung [CS] nutzbar
- zum Einsetzen eine Probe auf Fadenweben von mindestens 8 nötig
- der Träger beschwört bei Erfolg einen niedrigen Dämonendiener

#### (LESU) Kleine Beschwörung

Reichweite: 20 Schritte      Wirkdauer: 1 Stunde

Dieser Zauber beschwört einen niedrigen Dämonendiener in Form eines schwarzhäutigen Goblins mit langen Krallen, der auf Befehle des Helmträgers gehorcht.

Attribute: Ges 6, Stä 5, Zäh 3, Wah 4, Wil 3, Cha 3

Kampf: Initiative: 5, Angriffe: 1x8, Schaden: 8, TS: 40, BW: 32, Wunde 5

Verteidigung: KW: 8, MW: 5, SW: 4, Rüstung: 4, MyR: 1, Niederschlag: 6, EP 1

Laufleistung: Bewegung 40/80, Nachtsicht

Legendenpunkte: 50, Ausrüstung: -, Schatz: -

### Feuerhorn

Jagdhorn aus Bronze, das einen Feuerodem erzeugt

- einmal pro Tag benutzbar
- Reichweite 60 Schritte
- 1 Ziel
- zum Einsetzen eine Probe auf Fadenweb von mind. 4 nötig, bei unter 4 zerbricht das Horn
- Angriff Stufe 19 gegen mag. Widerstandskraft des Opfers
- Schaden Stufe 19

### Ybarra's Schild

Stahlschild mit Silberverzierungen und der Inschrift: „Ybarra's wehrhafter Stolz“

- Rundschild +3, Zauber „YMCA“, einmal pro Tag,
- Zauber auslösen: Probe auf Fadenweben von mindestens 8
- Dauer 10 Runden, im Radius von 20 Meter bis zu 6 Zielpersonen +2 auf KW, MW und SW
- Helden verspüren eine leicht kühlende Brise während der Wirkungsdauer





## Nichtspielercharakter (NSC)

**Name:** Hawkslayer

Disziplin: Krieger

Kreis: 6

Rasse: Mensch

Alter: 24, Haar: Schwarz, Augen: Braun

Größe: 6 Ellen, Gewicht: 180 Pfund

<u>Attribute</u>		<u>Stufe</u>
Geschicklichkeit* <sup>1</sup>	23	9
Stärke	16	7
Zähigkeit	14	6
Wahrnehmung	10	5
Willenskraft	9	4
Charisma	10	5

### Widerstandskräfte

Körperlich:	12 bzw. 18* <sup>2</sup>
Magisch:	7
Sozial:	6

### Rüstung

Physisch:	11
Mystisch:	0

Initiative:	6
Bewegung:	42/85
Traglast:	165/310

Karmapunkte:	40
Karmawürfel:	W8

### Kunsth Handwerk

Holzschnitzen

### Ausrüstung

Langschwert +3 (Schadensstufe 15)

Reiterschild+1

Ringpanzer+1

Lederbekleidung, Wandertiefel

Überlebensausrüstung [CS]

2 Heiltränke

Todesschwelle:	90
Bewusstlosigkeit:	70
Wunde:	10

Erholungsproben:	3
Erholungswürfel:	W10

<u>Talente</u>	Rang	Attrib.	Stufe
Holzhaut (Z)	6	6	12
Karmaritual	6	-	-
Lufttanz (G)	6	9	15
Nahkampfwaffen (G)	6	9	15
Spek. Angriff (G)	6	9	15
Waffenl. Angriff (G)	6	9	15

Kampfsinn (Wa)	6	5	11
Unempfindlichkeit	6	-	-
Wurfaffen (G)	6	9	15

Hieb ausweichen (G)	6	9	15
Tigersprung (Wa)	6	5	11

Fadenweben (Wa)	6	5	11
Schmetterschlag (S)	4	7(+3)	14

Luftgleiten (G)	6	9	15
Nachtreten (G)	3	9	12

Letzte Rettung (Z)	6	6	12
Projektilwaffen (G)	2	9	11

<u>Vielseitigkeit: 2</u>	Rang	Attrib.	Stufe
Verspotten (C)	7	5	12
Schildangriff (S)	8	7	15

<u>Fertigkeiten</u>	Rang	Attrib.	Stufe
Taktik (Wa)	7	5	12

### Kampftaktik

Bei einer nahkampfschwachen Gruppe ist es ratsam, wenn Hawkslayer die Angreifer beschäftigt. Er setzt deshalb das Talent Spektakulärer Angriff ein. Dies steigert seine Körperliche Widerstandskraft\*<sup>2</sup> auf 18. Der Angriffswurf mit Spek. Angriff bleibt bei Stufe 15. Der zweite Angriff ist der Schildangriff (Angriff 15, Schaden 15, 1 Punkt Überanstrengung).

Will ein Angreifer Hawkslayer umgehen, setzt er das Talent Verspotten gegen ihn ein, um dessen Aufmerksamkeit auf sich zu lenken.

Bei Begegnungen mit mehreren Gegnern kann die Fertigkeit Taktik die Gruppe stärken.

\*<sup>1</sup>: 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 Fertigkeitkniff 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 Nahkampfungewübten 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:** Nahkampfwaffen  
**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 Knack 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 am Tag ein Lied singen. Danach ist ein Schlauch guten Weines nötig um ein weiteres Lied vortragen können. Ein zweiter Schlauch Wein bringt die Stimme des Barden zum lallen, so dass die Lieder keine magische Wirkung mehr haben. Der Barde kann in jedem Kreis eines der magischen Lieder erlernen. Die Auswahl hängt dabei von den Kenntnissen des Lehrers ab.

### 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: 1 Stunde  
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.

### Kiel's Ouvetüre

Wirkschwierigkeit: 4  
Wirkungsdauer: 1 Stunde  
Wirkung: Richtungsanzeige

Auf dem Musikinstrument zeigt sich eine Kompassnadel und die Buchstaben für die vier Himmelsrichtungen.

### Zanduvar Carack

Wirkschwierigkeit: 5  
Wirkungsdauer: 1 Stunde  
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.







## Fallen

Alle Fallen haben einen Mindest-, Entdeckungs-, Entschärfungs-, Initiativwurf und Magische Widerstandskraft von 9.

### Fallen in den Gängen (G1, G2)

Wert: 9

Das Ergebnis des zweiten Würfels des 2W6-Wurfes entscheidet über die Art der Falle. Jede Falle verursacht Schaden der Stufe 12, wenn die Falle nicht erkannt oder entschärft wurde.

Würfelergebnis: 1

#### Fallklappe mit Speeren

Unter dem vorausgehenden Helden öffnet sich eine Fallklappe. Darunter ist eine Grube mit aufrechten stehenden Speeren.

Würfelergebnis: 2

#### Metallscheiben aus der Wand

Aus den Wänden schießen zwei rotierende, messerscharfe Scheiben hervor und schneiden den vorausgehenden Helden.

Würfelergebnis: 3

#### Treibsand

Der vorausgehende Held versackt plötzlich im Boden. Giftiger Treibsand zieht den Helden hinunter und verursacht Schaden bei erstmaliger Berührung. Die Gefährten haben 3 Runden Zeit zur Rettung.

Würfelergebnis: 4

#### Pfeile aus der Wand

Die ganze Gruppe wird mit kleinen, giftigen Pfeilen gespickt, die aus den Wänden in unterschiedlicher Höhe abgeschossen werden.

Würfelergebnis: 5

#### Speere von der Decke

Von der Decke stechen Dutzende Holzspeere hinunter und fügen der ganzen Gruppe Schaden zu.

Würfelergebnis: 6

#### Feuerstoß aus Löchern im Boden

Aus vielen kleinen Löchern im Boden, die mit Staub bedeckt waren, stoßen heiße Stichflammen empor und fügen der ganzen Gruppe Feuerschaden zu.

## Truhen

Alle Fallen der Truhen haben einen Mindest-, Entdeckungs-, Entschärfungs-, Initiativwurf und Magische Widerstandskraft von 9. Das Ergebnis des zweiten Würfels des 2W6-Wurfes entscheidet über die Art der Falle.

### Truhen (E, R)

1-4: keine Truhe

5: verschlossen (Wert 8) ohne Falle

6: verschlossen mit Falle (Wert 9)

Jede Falle verursacht Schaden der Stufe 12. Der Inhalt einer Truhe wird auf der Tabelle Schätze ermittelt, wenn die Falle entschärft wurde.

Würfelergebnis: 1 und 2

#### Dornfalle

Aus dem Schloß schnellt ein giftiger Dorn heraus und verletzt den Öffnenden.

Würfelergebnis: 3

#### 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: 4

#### Blitzschlag

Aus dem Schloss springt ein Blitzschlag und fügt dem Öffnenden Schaden zu.

Würfelergebnis: 5

#### Giftwolke

Aus der Truhe quellen enorme Giftwolken und fügen der ganzen Gruppe 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
- 2-3: Geld und Edelsteine
- 4: Trank
- 5-6: Magischer Gegenstand

### Untertabellen

#### **Kleidung oder Rüstung (W6)**

- 1: Ein Ballen edler Seide (10 Goldmünzen)
- 2: Männerkleidung
- 3: Frauengewänder
- 4: Geh. Lederrüstung und Holzschild
- 5: Ringpanzer und Reiterschild
- 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 +2
- 3: Lebenstrank (+20%)
- 4: Zieltrank (+2 Bonus auf den Angriff)
- 5: Zaubertrank (+2 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.*

#### **Magischer Gegenstand (W10)**

- 1: Dolch +1W2 Bonus
- 2: Kurzsword +1W2 Bonus
- 3: Schwert +1W2 Bonus
- 4: Geh. Lederrüstung +1W2 Bonus
- 5: Ringpanzer +1W2 Bonus
- 6: Kettenpanzer +1W2 Bonus
- 7: Holzschild +1W2 Bonus
- 8: Reiterschild +1W2 Bonus
- 9: Kurzbogen +1W2 Bonus
- 10: Langbogen +1W2 Bonus

*Der Bonus kann je nach Rollenspiel normaler oder magischer Natur sein.*

