

# Des Barden Geschichte

Der auserwählte Ritter



Ein Abenteuer für Earthdawn & andere Rollenspiele

Basierend auf *The Bard's Tale II: The Destiny Knight* (1986)



*Nach der Geschichte des Barden,  
wird eine epische Handlung getragen,  
von einem Abenteurer vor Zeiten  
als sich ein Sterblicher zum Ritter geschlagen.*

*Durch Wunden wird er niemals sterben;  
seine Stimme nie vom Volk empfangen,  
welche andere verurteilte, längst erloschen  
ist nun als Spielball des Bösen gefangen.*

*Mit kräftiger Macht und unvergleichbarer Stärke  
des Ritters bitteres Schicksal für diesen Akt,  
ist vorgezeichnet im Buch des Lebens  
und in dieser Kraft liegt der Pakt.*

*Suche das Szepter und stelle dich den Fallen  
es gibt keinen Weg dich vorzubereiten,  
auf Zanta's Zorn und unzählige Arglist,  
nun beginne die Suche, Freund ... und lasse dich leiten.*





# Des Barden Geschichte

## Der auserwählte Ritter

### Von Trifalk

Mit Dank an meine Rollenspielgruppe

**Kontakt:** trifalk@gmx.net

**Version:** 1.3, Juni 2011

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

**Stichworte zum Abenteuer:** Befreiung eines Landes

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

**Zeit:** mindestens 1 Jahr nach dem ersten Abenteuer, zwischen Frühling und Herbst

**Helden:** 4 bis 6 Helden

**Erfahrung:** Stufe/Kreis 7 bis 8

**Schwierigkeit:** schwer

**Besonderheit:** Rätsel

**Zeitaufwand:** 15 - 30 Stunden

**Benötigte Literatur:**

Earthdawn Grundregelwerk,  
Codex Sonnenend [CS]  
(<http://codexsonnenend.ucoz.com>)

### Lizenzrechtliche Hinweise

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

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

Die Copyrights der Illustrationen liegen bei den Künstlern.

### Vorwort

Dieses Abenteuer ist inspiriert vom 2. Teil des Computer-Rollenspiels „The Bard's Tale II: *The Destiny Knight*“ von 1986. 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 (z.B. die Namen alter griechischer Städte) und seine Sagen, die Bibel (insbesondere in Namen wie Ephesus oder Tarjan) sowie dessen Mythologie, Alice im Wunderland (der Bandersnatch oder die Teegesellschaft), 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.

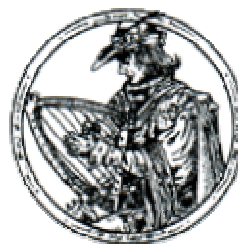
Der Stadtname Skara Brae (auch als Skerrabra bekannt) leitet sich von einer jungsteinzeitlichen Siedlung auf den Orkney ab.

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

### 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

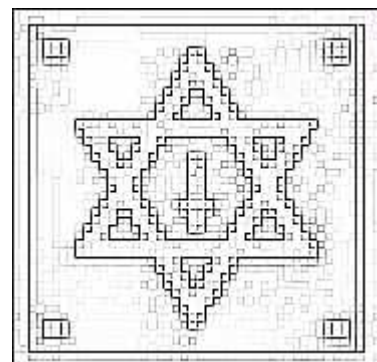
Das Abenteuer im Überblick	5
Die Helden des Abenteuers	5
Musik im Abenteuer	5
Anpassung der Kämpfe	5
Spielräume	6
Heldentod und Rätsel	6
Textgestaltung	6
Baupläne	6
Ausdruck	7
Fallen	7
Geld und Edelsteine	7
Gruppeninitiative	8
Spektakulärer Angriff	8
Nicht-Adepten	8
Erfahrungspunkte	8
Bausteine	9

### Abenteuerbeginn

Nachricht von Pellis	10
Die Reise	10
Ankunft in Skara Brae	10
Trumpet Street Nr. 10	12
Die Wildnis	12
Tempel, Tavernen und Läden	13
Zufallsbegegnungen	16
Die Stadt Tangramayne	18
Der finstere Bezirk	19
Der Weise in der Wildnis	22
Die Stadt Ephesus	23
Die Gruft	23
Die Stadt Colosse	25
Fanskar's Festung	25
Die Stadt Philippi	27
Dargoth's Turm	27
Die Stadt Thessalonica	33
Labyrinth der Furcht	33
Die Stadt Corinth	37
Oscos's Festung	38
Zurück in die Wildnis	41
Graue Krypta	42
Der Berg des Schicksals	44
Der Tempel von Narn	48
Lagoth Zanta	49
Der letzte Akt	50

### Anlage

Karte der Wildnis	51
Umsetzung für andere Rollenspiele	52
Brief von Pellis	53
Nachricht von Pellis	53
Besondere Ausrüstung	54
Nichtspielercharakter (NSC)	55
Talentkniffe	56
Zauberlieder der Barden	57
Fallen	59
Truhen	59
Schätze	60





## Das Abenteuer im Überblick

Nachdem mutige Abenteurer die Stadt Skara Brae vom Joch des Zauberers Mangar befreit haben, ist der (theranische) Söldnerführer Lagoth Zanta im Land eingefallen. Um Skara Brae und die anderen Städte zu befreien, müssen alle sieben Teile des zerbrochenen Szepter des Schicksals gefunden und zusammengefügt werden.

*Für andere Kampagnen sollte ein Söldnerführer 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 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, empfehlen sich bei Betreten des Finsteren Bezirks und der vielen unterirdischen Dungeons unheil-schwangere, düstere Klänge zu benutzen. In den Städten 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.

Die Wildnisbegegnungen sollten nur eine Aufwärmübung sein. Der Endkampf im Finsteren Bezirk ist ein erster Prüfstein zur Einschätzung. Diesen Kampf sollte die Gruppe mit 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 Aufenthalt in Skara Brae bei Garth oder in der Wildnis beim Weisen 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 Freiheitskämpfer und früherer Lehrling von Garth vorgestellt werden, der bereit ist, die Helden im Kampf gegen Lagoth Zanta 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 Spektakulärer Angriff verwenden, den Talentkniff Kleine Verteidigung [CS]. Damit sind die Widersacher im Schnitt um 2 bis 3 Stufen bei dem Nahkampfwert und dem Schaden stärker, ggf. auch bei der Körperlichen Widerstandskraft. Zusätzlich kann der Angriffswurf noch mit einem Karmawürfel verstärkt werden. Große Monstergruppen können zum Beispiel aggressiv werden. Vereinfachte Regel: Addieren sie 3 Stufen zum Angriff und ziehen sie 3 Punkte von der Körperlichen Widerstandskraft (KW) ab. Für andere Rollenspiele sind ähnliche Anpassungsmöglichkeiten zu verwenden.



## Spielräume

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

## Heldentod und Rätsel

Bei diesem 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 Seite 9 finden. Alle Bauteile werden durch ein oder zwei Buchstaben bzw. Zahlen abgekürzt. Grundsätzlich wird für die Helden bei Betreten eines Dungeons das erste Bauteil (Startposition) auf den Tisch gelegt und eine Figur als Symbol für die Gruppe darauf gestellt. Möchten die Helden in eine Richtung weitergehen, teilen sie das dem Meister mit und dieser händigt den Spielern den nächsten Baustein für die gewünschte Richtung aus. Von diesem Baustein aus weiterführende Gänge sagt der Meister an und die Helden können diese z.B. mit einem Streichholz markieren. Grundsätzlich bleiben alle besuchten

Plättchen liegen, so das nach und nach der Dungeonaufbau sichtbar wird.

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

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

Bei allen Gängen (G1 und G2) können Fallen 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 dies mit und ein Dieb bzw. ein Zauberer oder Barde kann mit dem entsprechenden Zauber eine Probe ausführen um die Falle zu entdecken bzw. um sie danach zu entschärfen. Ist die Entdeckungs- oder Entschärfungsprobe misslungen oder keine möglich, wird je nach Falle der erste Held oder die ganze Gruppe davon betroffen.

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

Zufallsbegegnungen können sich auf allen Bausteinen 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 Dungeons 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 wird bei X-Feldern nicht gebraucht. In der Beschreibung zum Dungeon findet sich unter X1 der Hinweis:

### X1, Baustein E

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

Der Meister übergibt den Helden Baustein E um diesen anzulegen. Aus dem

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

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

### Ausdruck

Die Schriftgröße dieses Abenteuers reicht aus um per Mehrseitendruck zwei Seiten auf eine DIN A4-Seiten zu bringen. Bei Nutzung der Vor- und Rückseite reichen 15 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-, Initiativwurf und die Magische Widerstandskraft der Falle.

### Geld und Edelsteine

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





## Gruppeninitiative

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

## Spektakulärer Angriff

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

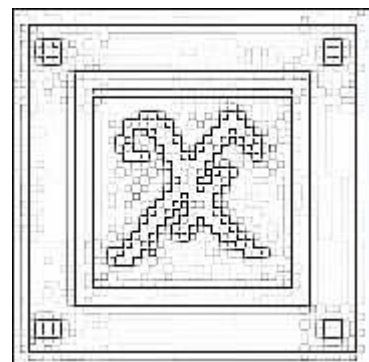
Sagt diese Lösung nicht zu, kann der Talentkniff Kleine Verteidigung [CS] genutzt werden, um die angegebene KW zu halten.

## Nicht-Adepten

Die Abkürzung NA (z.B. bei den Söldnern: NA Soldat) steht für Nicht-Adepten. Nur ein geringer Teil der Bevölkerung folgt dem Weg des Adepten, aber weitaus mehr eignen sich während einer Ausbildung Talente oder Fertigkeiten an oder suchen Abenteuer. Hierzu wird auf den Artikel Non-Adepts in B'jados Issue 1 (November 1999) verwiesen. Nichtadepten können bis zu 10 Talente oder Fertigkeiten erlernen und steigern. Ihr Kreis bestimmt sich anhand der Werte ihrer Talente oder Fertigkeiten entsprechend den allgemeinen Aufstiegsregeln.

## Erfahrungspunkte

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





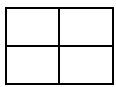


## Bausteine

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

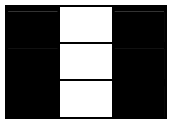


wird zu

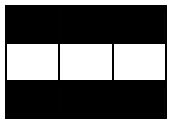


Diese Größe ist ausreichend um taktische Kämpfe ausführen zu können. Je nach eigener Kreativität lassen sich auch schöne Bausteine selbst gestalten. Besondere und abweichende Plätze werden extra im Abenteuer erwähnt.

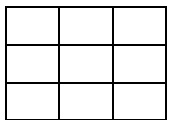
G1 – Gang (Falle?)



G2 – Gang (Falle?)



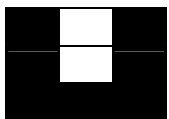
E – Eckiger Raum (Truhe?)



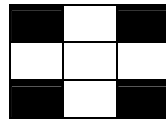
R – Runder Raum (Truhe?)



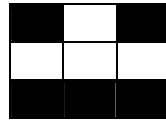
S – Endstück



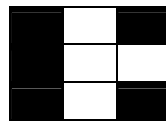
K – Kreuzung



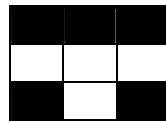
T1 – T-Kreuzung Nord



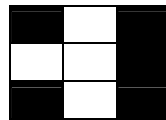
T2 – T-Kreuzung Ost



T3 – T-Kreuzung Süd



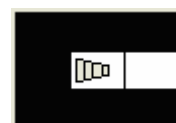
T4 – T-Kreuzung West



Ub – Treppe abwärts



Uf – Treppe aufwärts



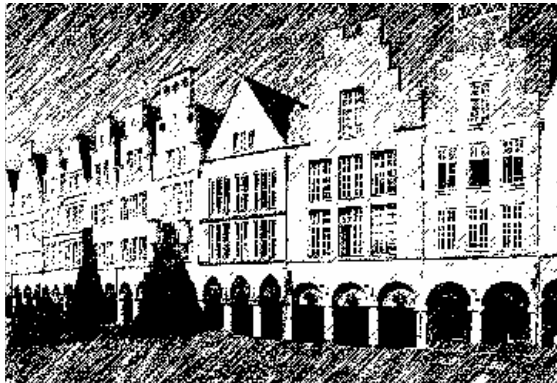
D – Dungeoneingang



## Abenteuerbeginn

### Nachricht von Pellis

Die Sonne steigt langsam zum höchsten Punkt auf und eine leichte Brise läßt die Reste der verblassenden frühen Kühle spüren. Auf dem Marktplatz haben sich bereits viele Händler eingefunden und preisen lautstark ihre Waren und Tiere an. Der Duft der verschiedenen Waren; wie Äpfel, Rüben, Kartoffeln, Zwiebeln und Salate legt sich über den Platz und vermischt sich mit den Gerüchen der angebotenen Gänse und Hühner, die aufgeregt in ihren Körben schnattern und gackern. Als sich die Helden vom Marktplatz abwenden und zu einem zünftigen Frühstück zur nächsten Taverne aufmachen werden sie auf eine weiße Taube aufmerksam, die entlang der Dächer und Mauern den Helden folgt. Diese Taube trägt ein kleines Holzröhrchen am rechten Fuß.



Zeigt sich ein Held mit gutem Charisma-Wert freundlich zugetan gegenüber der Taube und lockt sie an, kommt sie in seine Hände geflogen. In dem Holzröhrchen ist ein Brief. Der Brief (siehe Anlage) sollte den Helden ausgehändigt werden, damit ihn ein Spieler verliert.

Wird die Taube von einem Helden getötet, hat dieser Spieler Pech für das ganze Abenteuer. Fallen lösen sich immer an seinem Standort aus, Gegner attackieren ihn vorwiegend, sein normales Schild oder Waffe zerbricht bei heftigen Gefechten, seine Kleidung reißt oder sein Geldbeutel platzt und die Münzen klumpen während des Kampfes auf den Boden. Teilen sie dem Spieler mit, dass er



plötzlich im Schatten eine Wolke am Himmel steht, während sich alle anderen im Sonnenschein befinden.

### Die Reise

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

Die lange Reise führt die Helden in nördliche Richtung an den Throalbergen vorbei über den Blutwald hinweg. Steppen, Laub- und Mischwälder lassen sie hinter sich. So weit im Norden wird es kühler und verregener. Hinter einem Tannenwald taucht in der Ferne das Stadtbild von Skara Brae auf. Die Stadtmauer wird von zwei bekannten Türmen überragt. Hinter blau gestrichenen Zäunen, die den Weg säumen, dehnen sich üppige Korn- und Gemüesfelder. Die Bauern können dem Land reiche Ernten abgewinnen.

*In anderen Rollenspielen erfordert der Reiseweg eine neue Beschreibung*

### Ankunft in Skara Brae

Die Tore von Skara Brae sind geöffnet und nur vereinzelt passieren Händler. Ein paar Meter hinter dem Tor stehen zwei Wachen, die einen blauen Waffenrock mit einer silbernen Krone darauf tragen. Die beiden Wachen erzählen, dass sie in den Diensten von Endor dem Mächtigen stehen, dem neuen König dieses Landes.

Falls die Helden sich als Befreier der Stadt aus der Sklaverei Mangar's zu erkennen geben, gibt es Jubelrufe und Schulterklopper der Wachen und Bürger.

Bei Garth, Roscoe und anderen Läden bekommen die Helden sofort einen Rabatt von 25%. In den Tavernen bekommen sie die erste Runde gratis. Kylearan ist nicht anzutreffen.



Die Straßen und Häuser sind ausgebessert und zum größten Teil wieder bewohnt. Frauen gehen den notwendigen Einkäufen nach und Kinder spielen auf den Straßen. Bäckereien verbreiten den Duft von frischem Brot in der Stadt. Die Bevölkerung besteht auf den ersten Blick vorwiegend aus Menschen. Angehörige andere Rassen sehen die Helden nur selten.



Bei einem kurzen Rundgang durch die teilweise wieder belebte Stadt sehen die Helden Tavernen, Lebensmittelläden, Schuhmacher und Schneider, den wieder in Betrieb genommenen Pferdestall, die Tempelanlage, Roscoe's Laden der magischen Tränke und Garth's Ausrüstungsladen. Der Turm im Südwesten, welcher derzeit als Zauberschule dient. In Harkyn's Schloss sitzt ein Verwalter des neuen Königs mit 100 Soldaten zur Verteidigung der Stadt. Die von den Helden befragten Bürger berichten über anständige Verhältnisse, seit der König ein eigenes schuldfreies Silbergeld herausgibt.

Besuchen die Helden den Verwalter, begrüßt dieser sie sehr herzlich und wünscht einen angenehmen Aufenthalt in Skara Brae. Skara Brae ist die einzige Stadt, die noch nicht von den Söldnern Lagoth Zanta's besetzt ist. Auf die Fragen nach dem König antwortet er, dass dieser inkognito im Lande umher reist und Soldaten zur Befreiung des Landes anwirbt.

Als die Helden an der Trumpet Street, Haus Nr. 10 erreichen und sich der Haustür zuwenden, lösen sich vier schwarz gekleidete und schwer bewaffnete finstere Gestalten aus dem Schatten des gegenüberliegenden Hauses und sprechen die Helden an: „He, ihr da, legt die Waffen ab und kommt rüber.“

Wenn die Helden ihre Waffen nicht ablegen und der Weisung folgen, ziehen die Söldner ihre Waffen, rufen „Tod und Dreck“ und greifen an.

#### 4 Söldner (NA Soldat)

##### Orientierungsstufe: 2

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

Kampf: Initiative: 5, Angriff: 1x12, Schaden: 12

TS: 56, BW: 44, Wunde 9

Verteidigung: KW: 12,\* MW: 7, SW: 6, Rüstung: 8, 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, Speer, Holzschild, Geh. Lederrüstung

\* mit Talent Spektakulärer Angriff



Nach dem Kampf eilen, angelockt vom Kampflärm, sechs Stadtwachen vorbei. Sie identifizieren die Gestalten anhand der schwarzen Kleidung sofort als Söldner von Lagoth Zanta, gratulieren den Helden zu ihrem Sieg und schaffen die Söldner weg.



## Trumpet Street Nr. 10

Den hierher führenden Absichten wieder folgend, öffnen die Helden die Tür von Pellis Heim. Das Schloss ist aufgebrochen und im inneren sieht es schlimm aus. Die Möbel wurden zerstört und alle Bücher und Schriftrollen liegen auf dem Boden. Offenbar haben Fremde etwas gesucht.

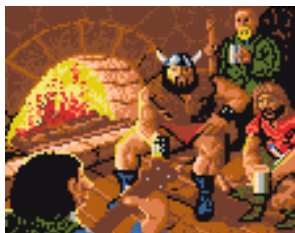
Der Dielenboden zwischen Kaminraum und Arbeitszimmer ist aber unangetastet. Nach der Entfernung der Nägel lassen sich die Dielenbretter problemlos anheben. Darunter liegt ein in dunklen Stoff eingeschlagenes Päckchen und ein Zettel mit merkwürdigen Schriftsymbolen (siehe Anlage: Nachricht von Pellis).

βεσυγητ ταγγραμαψνε ιμ συεδοσ  
τεν

Die Schrift läßt sich mit Hilfe des Briefes von Pellis übersetzen. Dort sind alle Buchstaben des Alphabets einmal in dieser Schrift verfasst. Die Nachricht lautet im Klartext: Besucht Tangramayne im Suedosten.

In dem Päckchen finden sich Zauberspruchrollen mit den Zaubern der Kreise 1 bis 10 aus dem Codex Sonnenend, ein paar Silberstiefel (Lederstiefel mit Silberplättchen, Bonus von +1 auf SW) ein Kompass, zwei Heiltränke +12 und 100 Goldmünzen sowie für jeden Held eine graue Bauernkutte.

Die Helden können im Haus noch verweilen um die Zauber in ihre Spruchbücher zu übertragen.



In der Stadt sind alle unter Tempel, Tavernen und Läden aufgeführten Gebäude geöffnet. In der Taverne können neue Zauberlieder der Barden gelernt werden. Die Vorräte an Heiltränken und Proviant können aufgefüllt und auch die Ausrüstung aufgestockt werden.

Wenn die Helden in Richtung Südosten nach Tangramayne reisen möchten, geht es weiter mit Die Wildnis und danach Die Stadt Tangramayne und der Möglichkeit einer Zufallsbegegnung auf der Reise.

Bewohner von Skara Brae können den Helden mitteilen, dass die Reise per Pferd rund 2 Tage dauert.

## Die Wildnis



Für jeden Tag, den die Helden jetzt und später durch die Wildnis reisen oder für jede Reise zwischen Städten und Orten kann eine Zufallsbegegnung ausgewürfelt werden. Siehe hierzu im Kapitel Zufallsbegegnungen nach.





### **Tempel, Tavernen und Läden**

Die angebotenen Dienstleistungen finden sich in allen Städten.

#### **Taverne(n)**

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

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



Oft finden sich Gäste, die dem Würfelspiel General frönen. Jeder Spieler bringt zuerst den einfachen Einsatz. Der Einsatz bedarf der vorherigen Absprache. Die einfachen Leute spielen üblicherweise um ein Silberstück.

Jeder Spieler erhält einen Würfelbecher mit 3 sechsseitigen Würfeln darin. Die Becher werden geschüttelt und verdeckt auf den Tisch gestellt. Sein eigenes Ergebnis kann jeder Spieler einsehen.

Danach verkünden die Spieler reihum, ob sie das Spiel abschließen wollen oder den doppelten Starteinsatz bringen. Schließen alle Spieler ab, wird aufgedeckt und der Sieger erhält den gesamten Einsatz als Gewinn. Verdoppelt ein Spieler den Einsatz, müssen alle anderen Spieler entscheiden, auch diejenigen welche vorher abschließen wollten, ob sie mitgehen und ebenfalls den doppelten Einsatz bringen oder aus der Runde scheiden. Alle Spieler, die den doppelten Einsatz gebracht haben, decken dann ihren Wurf auf und der Sieger erhält den Topf.

Der Spieler mit der höchsten Augenzahl aller Würfel gewinnt. Speziell gewertet werden die Generäle. Alle Würfe mit drei gleichen Zahlen sind ein General, der immer höher ist als jeder andere Wurf. Die Generäle untereinander ordnen sich nach der Höhe der Augenzahl der Würfel, d.h. der General mit dreimal der Sechs ist der größte.

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

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

1. Suche Weisheit beim alten Mann in der Wildnis
2. Hütet euch vor unheimlichen Mönchen, die sich als Tarjan's Jünger bezeichnen
3. Hungrige Hunde und Trolle ziehen durch die Wildnis
4. Reisende berichten, dass sie am Abendhimmel einen jagenden grünen Drachen gesichtet haben
5. Die Dungeons sind gefüllt mit alten Inschriften
6. Der König reist inkognito durch das Land um Soldaten zu sammeln

Die in den Tavernen anzutreffenden Barden können einen Troubadour unter den Helden die magischen Zauberalieder lehren, darunter mit Wayland's Wacht und Falkentyne's Wut (siehe Anlage) zwei neue Melodien.

In Skara Brae können die Helden den Barden Corfid treffen (siehe Des Barden Geschichte I). Jede Melodie kostet 100 Silberstücke.





### **Lebensmittelläden**

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

### **Pferdestall**

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

### **Roscoe´s Magische Tränke**

Der Magier Roscoe bietet nicht nur in Skara Brae, sondern auch in den anderen Städten magische Tränke und andere Mittelchen an. Fast alle Tränke des Handbuchs sind im Angebot.

### **Schneider**

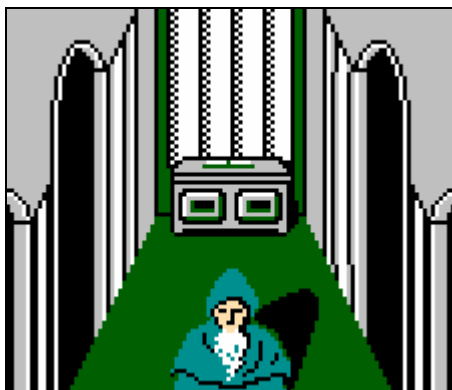
Die Schneider bieten eine große Auswahl an Kleidungsstücken an. Alle einfachen und normalen Waren sind vorhanden.

### **Schuhmacher**

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

### **Tempel**

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





### Garth's Ausrüstungsladen in Skara Brae

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.

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.



### Ausrüstungsläden in den anderen Städten

In den anderen Städten bieten die Ausrüstungsläden nur Waren bis zu einem Preis von 50 Silberstücken an.



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





## Zufallsbegegnungen

Die Zufallsbegegnungen sind aggressiver Natur. Die Goblins und Söldner sind an den Besitzümern der Helden interessiert: Geld und Waffen. Die Bandersnatch und Skogtrolle dagegen sind hungrig, sie würde auch genügend Reiseproviant oder das richtige Lied des Barden beruhigen.

- 2-6 keine Begegnung
- 7-8 1W6+4 Goblins
- 9-10 1W4+1 Söldner
- 11 1W2+2 Bandersnatch
- 12 1W2+1 Skogtrolle

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

### **Goblins [CS]**

#### **Orientierungsstufe: 1**

Attribute: Ges 7, Stä 5, Zäh 3, Wah 4, Wil 3, Cha 3

Kampf: Initiative: 5, Angriff: 1x10, Schaden: 8

TS: 40, BW: 35, Wunde 5

Verteidigung: KW: 10, MW: 3, SW: 4, Rüstung: 4, MyR: 0

Kräfte: Infrarotsicht

Niederschlag: 6, EP 1

Laufleistung: Bewegung 40/80

Legendenpunkte: 50 (Elite: 100),

Ausrüstung: Kurzbogen, Speer, Lederrüstung, Holzschild

Schatz: 30 Silbermünzen

Diese kleinen, zumeist bösen Humanoiden könnte man als lästige Plage bezeichnen, wären sie nicht so zahlreich. Goblins sind 1,20 Meter klein, haben flache Gesichter, breite Nasen und Mäuler, spitze Ohren und kleine, scharfe Zähne. Ihre Kleidung besteht aus dunklem Leder und erdfarbenen Tönen. Die Hälfte der Krieger nimmt die Gegner mit Kurzbögen unter Beschuss, während die andere Hälfte, bewaffnet mit Speeren und Kurzschertern, die Schützen vor Ausfällen des Gegners schützt. Offene Konfrontationen vermeiden sie.



### **Söldner (NA Soldat)**

#### **Orientierungsstufe: 2**

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

Kampf: Initiative: 3, Angriff: 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

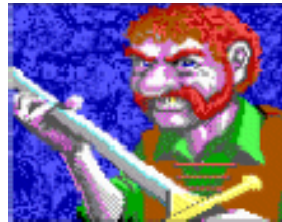
ausweichen 12, Spektakulärer Angriff 12, Unempfindlichkeit 4

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

Legendenpunkte: 400

Ausrüstung: Breitschwert, Speer, Holzschild, Ringpanzer

\* mit Talent Spektakulärer Angriff



### **Bandersnatch [CS]**

#### **Orientierungsstufe: 5**

Attribute: Ges 9, Stä 11, Zäh 9, Wah 8, Wil 8, Cha 7

Kampf: Initiative: 8, Angriff: 1x15, Schaden: Biß 15\*

TS: 50, BW: 40, Wunde 10

Verteidigung: KW: 10, MW: 10, SW: 8, Rüstung: 10, MyR: 8, Niederschlag: 12, EP 3

Magie: Anzahl der Zauber: (1),

Spruchzauberei 12, Magie: Gift 12

Kräfte: Infrarotsicht

Laufleistung: Bewegung 90/180

Legendenpunkte: 1.000, Ausrüstung: -, Schatz: -

Der Bandersnatch ist ein sehr großer, bulliger Hund mit einem weißen Fell und schwarzen Flecken. Seine weiße Augeniris und die spitzen zulaufenden Zähne geben ihm ein furchterregendes Aussehen.

\* Der Biß des Bandersnatch ist giftig. Ist bei einem Biß mit Schaden eine Probe der Stufe 12 gegen die magische Widerstandskraft des Zieles erfolgreich, nimmt das Opfer beim allerersten Treffer weiteren Schaden der Stufe 12 durch Gift.







### Skogtrolle (Waldtrolle) [CS]

**Orientierungsstufe: 5**

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

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

TS: 60, BW: 52, Wunde 12

Verteidigung: KW: 12, MW: 12, SW: 11, Rüstung: 8, MyR: 3, Niederschlag: 21, EP 3

Kräfte: Infrarotsicht, Regeneration 2

Lebenspunkte pro Runde

Laufleistung: Bewegung 30/60

Legendenpunkte: 640, Ausrüstung: -,

Schatz: -

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





## Die Stadt Tangramayne

Nach einer Reise von zwei Tagen sonnigem Wetter und klarer Luft erblicken die Helden von einer kleinen bewaldeten Anhöhe aus die Stadt Tangramayne. Ihre Stadtmauer und Häuser aus gelbem Sandstein strahlen im Glanz der Sonne. Eine Straße aus gelben Steinen führt entlang zahlreicher Felder zur Stadt, auf denen ärmlich aussehende Bauern ihrer Arbeit nachgehen. In der Mitte eines Feldes steht eine Vogelscheuche in blauer Kleidung, die von den Krähen schon deutlich zerrupft wurde.

Die Bauern geben sie wortkarg. Sie verweisen bei Fragen auf den Söldneroffizier im Rathaus der Stadt.

Nachdem die Helden den Platz hinter dem Stadttor erreichen, stellen sich ihnen schwarzgekleidete Kämpfer entgegen und greifen die Helden an.

Die Anzahl der angreifenden Söldner entspricht der Anzahl der Helden.



### **Söldner (NA Soldat)**

#### **Orientierungsstufe: 2**

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

Kampf: Initiative: 5, Angriff: 1x12, Schaden: 12

TS: 56, BW: 44, Wunde 9

Verteidigung: KW: 12,\* MW: 7, SW: 6,

Rüstung: 8, 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, Speer, Holzschild, Geh. Lederrüstung

\* mit Talent Spektakulärer Angriff

Nach dem Kampf trauen sich die Bürger der Stadt aus den Häusern. Ein älterer Mann nähert sich euch mit friedlichen Absichten: „Seid willkommen, ihr tapferen Streiter. Verzeiht einem armen Bürger die bescheidene Frage: Für welche Seite kämpft ihr?“

Geben die Helden keine oder eine andere Auskunft, geht er in sein Haus zurück und die Helden stehen allein auf der Straße.

Erklären die Helden, dass sie für Skara Brae, den König oder bzw. im Auftrag von Pellis unterwegs sind, gibt der Mann sich erleichtert:

„Wir sind alle froh über euer Erscheinen. Die Söldner haben uns gezwungen für unsere Waren ihr Papiergeld anzunehmen, immer weniger bezahlt und für Kredite Wucherzinsen verlangt. Wir sind alle arm und krank. Folgt mir bitte, wir haben in der Stadt bereits einen Streiter des Königs.“

Der alte Mann führt die Helden durch verwinkelte Gassen zu einem Haus. Dort liegt auf einem Bett ein leicht verwundeter Zauberer in blauer Robe, winkt euch zu sich und erzählt folgende Geschichte:

Ich habe ein edles Streben für euch. Hört meine tragische Geschichte. Die Tochter von Endor dem Mächtigen, König des ganzen Landes, residierte hier beim ersten Angriff der Söldner und wurde von ihnen eingesperrt. Sie halten sie im Finsteren Bezirk - dem alten Tunnelsystem - versteckt. Im Kampf mit den Söldnern bin ich verwundet worden und mußte mich zurückziehen. Befreit die Prinzessin und bringt sie in dieses Haus. Der König wird euch dafür später reich belohnen. Ich werde hier auf eure Rückkehr warten.

In der Stadt können die Helden jederzeit die Tempel, Tavernen und Läden besuchen.





## Der finstere Bezirk

### Tunnelsystem 1. Ebene

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

### Startposition A6

Das alte Tunnelsystem unter der Stadt ist mit Steinwänden gestützt und macht einen stabilen Eindruck. Die Umgebung ist kühl, feucht und die Luft riecht nach Erde. Der Tunnel diente vor Jahrzehnten als Schutz für die Bevölkerung vor Angriffen. Die Fackeln in den Eisenhalterungen an den Wänden sind entzündet und werfen ein flackerndes Licht in die Gänge.

An der westlichen Wand sehen die Helden eine alte Inschrift: „Tötet alle eure Zauberer und ihr werdet sicher sein.“



### X1, Baustein E

Eine Inschrift an der westlichen Wand lautet: „Die Dunkelheit schützt den Sehenden.“

### X2, Baustein E

Eine Inschrift an der nördlichen Wand lautet: „In dem Raum der Dunkelheit liegt der Biss der Rinde. Um ein grausames Schicksal zu vermeiden bleibt gleich dem Pfeil auf eurem Weg.“

### X3, Baustein E

Als die Helden diesen Bereich betreten wird es plötzlich stockdunkel. Die Fackel und Magie erlöschen. Ein warnendes Fauchen ist aus einer Ecke zu hören.

Der Drachenbasilisk greift die Helden in der Dunkelheit an, indem er sich nach Geräuschen richtet. Er verlässt aber nicht diese Kammer. Wählen sie den lautesten Helden aus (Metallrüstung?), den der Basilisk angreift. Nach zwei Wunden oder wenn die Helden den Bereich verlassen, zieht sich der Basilisk zurück.



### Drachenbasilisk [CS]

#### Orientierungsstufe: 6

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

Kampf: Initiative: 12, Angriff: 1x14, Schaden: 15

TS: 84, BW: 72, Wunde 16

Verteidigung: KW: 14, MW: 13, SW: 13, Rüstung: 12, MyR: 4, Niederschlag 15, EP 4

Zauber: (1)

Spruchzauberei 17,

Effekt: Blick 24

Laufleistung: Bewegung 20/40

Legendenpunkte: 1350

Schatz: -

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

### X4, Baustein G2

Eine Inschrift an der nördlichen Wand lautet: „Suche die vier Buchstaben in den Ecken.“





### X5, Baustein G1

Die Helden finden eine Inschrift: „Hass ist keine Zuneigung“

### X6, Baustein G1

Eine Inschrift an der westlichen Wand lautet: „Gockel am frühen Morgen bedeutet Kummer und Sorgen.“ Der Wortteil „früh“ ist unterstrichen.

### X7, Baustein E

Eine Inschrift an der östlichen Wand lautet: „Geschwindigkeit ist der Schlüssel.“ Das kleine „e“ ist fett geschrieben.

### X8, Baustein E

Eine Inschrift an der südlichen Wand lautet: „Befreit die Sklaven!“

### X9, Baustein G2

An der Nordwand bemerken die Helden die Inschrift: „Das Wort lautet Stille.“

### Tunnelsystem 2. Ebene

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

### Startposition C5

### X1, Baustein E

Eine Inschrift an der westlichen Wand lautet: „Wein lösch des Barden Durst.“ Das kleine „ö“ ist fett geschrieben.

### X2, Baustein E

Eine Inschrift an der westlichen Wand lautet: „Mit wenig Gold wird aus einem Bettler ein Lebemann.“ Das kleine „w“ ist fett geschrieben.

### X3, Baustein E

Die Helden finden eine Inschrift „Die Lüge ist nicht wahrhaftig.“ Das große „L“ ist fett geschrieben.

### X4, Baustein G1

Eine Inschrift an der östlichen Wand lautet: „Sprich und gehe geradeaus.“

### X5, Baustein G1

Eine Inschrift an der westlichen Wand lautet: „Mit wenig Gold wird aus einem Bettler ein Lebemann.“

### X6, Baustein G2

Eine Inschrift an der östlichen Wand lautet: „Der Winzling ist kein Riese.“

### X7, Baustein E

An der östlichen Wand befindet sich ein magischer Mund. Dieser stellt die Frage: „Zutritt nur mit Passwort?“

Lösung: Löwe



Nach Aussprechen des korrekten Passwortes öffnet sich eine Geheimtür. Dahinter führt ein Gang weiter nach Osten.





## X8, Baustein E

Als die Helden den Raum betreten, befinden sich vier Söldner mitten in einem Kartenspiel. Der Offizier erzählt gerade „... in Ephesus lag mir sogar ein König zu Füßen!“ Darauf meint ein Soldat spottend: "Der ist dir sicher beim Kartenspielen hinuntergefallen!"

Als die anderen beiden Soldaten lachen, schaut der Offizier strafend auf und erblickt die Helden. Er schreit „Verdammtes Pack“, läßt seine Spielkarten fallen, zieht seine Waffen blank und befiehlt den Angriff.

### Söldneroffizier (Krieger)

#### Orientierungsstufe: 4

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

Kampf: Initiative: 5, Angriff: 2x15, Schaden: 15

TS: 76, BW: 60, Wunde 10

Verteidigung: KW: 18\*, MW: 8, SW: 7, Rüstung: 10, MyR: 2, EP 3

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

Laufleistung: Bewegung 40/80

Legendenpunkte: 800

Ausrüstung: Breitschwert+2, Speer, Holzschild, Kettenpanzer

Schatz: 3W6 Silbermünzen

\* mit Talent Spektakulärer Angriff

### 3 Söldnerveteranen (NA Soldat)

#### Orientierungsstufe: 3

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

Kampf: Initiative: 4, Angriff: 1x14, Schaden: 14

TS: 66, BW: 52, Wunde 10

Verteidigung: KW: 15\*, MW: 8, SW: 6, Rüstung: 7, MyR: 2, EP 3

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

Laufleistung: Bewegung 35/70

Legendenpunkte: 600

Ausrüstung: Zweihänder, Speer, Kettenpanzer

Schatz: 2W6 Silbermünzen

\* mit Talent Spektakulärer Angriff

## X9, Baustein E

In eine Ecke gekauert finden die Helden die geknebelte und gefesselte Prinzessin, die euch mit großen Augen anstarrt. Daneben steht eine eiserne Truhe.

Die Prinzessin ist total entkräftet und fällt dem Helden, der sie befreit, um den Hals und muß rausgetragen werden.

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



Inhalt der Truhe: 6 Heiltränke, 3W6x10 Goldmünzen

Nach dem die Helden den Finsteren Bezirk siegreich verlassen und die Prinzessin sicher zum Zauberer geleiten, bedankt sich der Zauberer herzlich und gibt euch den Rat den weisen Mann in der Wildnis zu besuchen. Er kann euch helfen. Haltet euch südöstlich für einen Tag und sucht nach einem kleinen Wäldchen. Diese Karte wird euch gute Dienste leisten.

Der Zauberer übergibt den Helden die Karte der Wildnis (siehe Anlage).





## Der Weise in der Wildnis

Nachdem die Helden einen Tag in südlicher Richtung zurückgelegt haben, finden sie in einem lichten Waldgebiet eine Holzhütte. Vor der Hütte sitzt ein rausche bärtiger Mann in einem braunen Umhang und stopft sich gerade seine Pfeife.

Der alte Mann mustert euch und spricht: „Ihr seid also die von Pellis empfohlenen. Mal sehen ob euer Verstand so scharf wie eure Waffen sind. Sagt mir, was kann man mit den Augen sehen, aber nicht mit den Händen greifen?“



Antwort: Schatten oder Regenbogen, eventuell auch Sonne, Mond oder Sterne zulässig.

Ist die Antwort mehrmals nicht korrekt, fordert der alte Weise die Helden auf am Waldrand zu übernachten und nachzudenken.

Wenn die Antwort korrekt ist:

„Der Verstand ist eine Waffe scharf wie das Schwert. Nutzt ihn weise. Um die ersten Teile des Szepter des Schicksals zu finden besucht die umliegenden Städte und geht den Hinweisen nach die ihr findet. Kommt zurück, wenn ihr alle gefunden habt.“

Der alte Weise bietet den Helden an Gegenstände zu identifizieren. Die Kosten betragen 20 Silberstücke pro Gegenstand.

Die Helden haben nun die Qual der Wahl, welche Stadt sie als nächstes besuchen:

- |                |          |
|----------------|----------|
| - Ephesus      | Seite 23 |
| - Colosse      | Seite 25 |
| - Philippi     | Seite 27 |
| - Thessalonica | Seite 33 |
| - Corinth      | Seite 37 |

Weiter geht es entsprechend der Entscheidung mit dem Kapitel Die Stadt x und der Möglichkeit einer Zufallsbegegnung auf der Reise.

Als Meister machen sie sich hier Anmerkungen, welche Stadt die Helden bereits besucht haben und dabei ein Bruchstück des Szepters gefunden haben.

Wenn die Helden noch nicht fünf Teile des Szepters haben und den Weisen besuchen, schickt dieser sie wieder hinaus.

Haben die Helden fünf Teile des Szepter des Schicksals oder es bereits zusammengesetzt, geht es weiter bei Zurück in der Wildnis (Seite 41).





## Die Stadt Ephesus

Über dem Land liegt ein tiefer Schatten und ein kalter Wind weht aus Norden. Weit vor der Stadt neben dem Weg steht eine mannshohe Figur aus Blech mit einer alten rostigen Holzfälleraxt und einem Hinweisschild, auf dem der Stadtname Ephesus zu entziffern ist. Als nördlichste Stadt wurde sie als erste von den Söldnern angegriffen. Die beschädigte graue Steinmauer der Stadt wird von ersten grünen Ranken überwuchert. Der Eingang wird von einem einfachen Holztor geschützt. Innerhalb der Stadt finden sich Ruinen vieler abgebrannter Häuser und Überreste einer Schlacht. Die Manufakturen für Holzfällerbeile, Eimer und Fässer, Wagen und Karren sind zerstört. Nur wenige Menschen halten sich noch in der Stadt auf.

Die Läden sind nur tagsüber und kurzzeitig geöffnet. Einzig die Taverne schenkt noch abends wärmendes aus. Die Sehenswürdigkeit der Stadt war die Kathedrale, deren Steinmauern nach einem Brand nun den Wiederaufbau erwarten.



Wie in jeder Stadt können die Helden die Tempel, Tavernen und Läden besuchen. Wenn die Helden die Kathedrale besichtigen, finden sie den Eingang zu einer Gruft. Am Eingang findet sich eine Inschrift im Stein: „Seid gewarnt. Dies ist ein Reich untauglich für die Lebenden!“

## Die Gruft

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

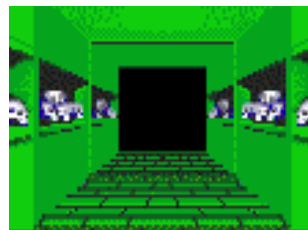
### Startposition A4

Am Ende der in das Kellergewölbe führenden Treppe werden die Helden von einer erstickenden Finsternis umhüllt.

Die Helden müssen eine Fackel oder Laterne entzünden. Wird hier ein Zauber benutzt, hat dies eine magische Explosion zur Folge und alle Umstehenden nehmen Stufe 2W6 Schaden.

### X1, Baustein K

Im flackernden Licht schreiten die Helden an uralten Spinnennetzen vorbei und erblicken schauderliche Dinge. Entlang der Wände tauchen Nischen voller Schädel und Knochen auf. Auf dem Boden stehen unzählige Tonkrüge, in der die Asche der Verblichenen zur letzten Ruhe gebettet wurde. Die Luft riecht abgestanden und muffig. Bei jedem Schritt wirbelt etwas Staub auf und knacken die unter dem Staub liegende Knochen. Eine aufgeschreckte Ratte flüchtet als die Helden sich umsehen. Es herrscht Totenstille...



### X2, Baustein E

Eine Inschrift an der südlichen Wand lautet: „Mit Hitze und Kälte wird auch Stein gespalten.“



### X3, Baustein E

Diese Kammer endet an einer Steinwand im Norden. An der westlichen Wand befindet sich ein magischer Mund. Dieser stellt die Frage: „Erhelle das leuchtende Element und betrete die Schlinge des Todes.“ Seitlich sind zwei Fackelhalter in Kopfhöhe angebracht.

Der Lichtschein der Fackel oder Laterne muß verstärkt werden. Wenn die Helden die Lichtstärke verdoppeln, öffnet sich lautstark eine Geheimgtür im Norden. Hinter der Tür führt ein Gang weiter nach Norden.

### X4, Baustein R

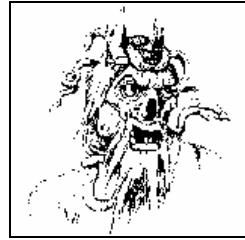
Eine Inschrift an der nördlichen Wand lautet: „Vor Zeitaltern gekrönt.“

### X5, Baustein R

Als die Helden die Tür öffnen schlägt ihnen ein eiskalter Hauch entgegen und läßt frösteln. In der Mitte der Grabkammer befindet sich ein Steinsarg. Auf der zerborstenen Deckplatte sitzt eine Mumie in zerschlissenen königlichen Gewändern - es ist ein Untoter König dieses Landes aus der Vorzeit. Der Kopf der Mumie bewegt sich und blutleere Augen starren umher. Die Mumie sieht nicht erfreut aus euch zu sehen, stößt einen gellenden Schlachtruf aus und greift das vor sich liegende Schwert.

Solange der Untote König nicht in einen Nahkampf verwickelt wird, zaubert er pro Runde einen Eisspeer und wirft diesen auf einen Held. Im Nahkampf schlägt er mit dem Schwert zu oder benutzt sein Frosthorn<sup>\*2</sup> (siehe Besondere Ausrüstung) gegen ein Ziel, das er in der Runde davor nicht treffen konnte.

Zusätzlich wählt er die geeignete Kraft<sup>\*1</sup> unter Unglück, Karmabann und Geringes Häuten aus, um den Helden zu schwächen, der ihm den meisten Schaden zufügt.



### Untoter König

#### Orientierungsstufe: 5

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

Kampf: Initiative: 8, Angriff: 2x16, Schaden: 16, TS: 110, BW: -, Wunde 15  
Verteidigung: KW: 15, MW: 14, SW: 14, Rüstung: 12, MyR: 6, EP 4, Karma 40 (W8)

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

Zaubersprüche: Eisspeer (Schaden 14) Kräfte<sup>\*1</sup>: Unglück (15), Karmabann (15), Geringes Häuten (15) [CS]

Laufleistung: Bewegung 40/80

Legendenpunkte: 6000, Ausrüstung:

Reiterschild+1, Kettenpanzer+1, Breitschwert+1

Schatz: Frosthorn<sup>\*2</sup>, 10 Edelsteine zu je 20 Gold

### X6, Baustein R

In der Mitte der Kammer steht eine verschlossene schwere Eisentruhe.

Die Truhe ist mit einer Falle (Wert 15) versehen, die bei unsachgemäßer Öffnung einen Zauber auslöst. Es handelt sich um eine Giftwolke, die alle Anwesenden schädigt (Schaden Stufe 15).

Inhalt der Truhe: Bruchstück des Szepter des Schicksals



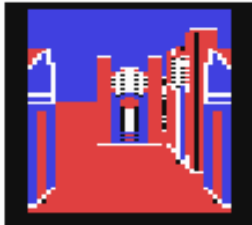




## Die Stadt Colosse

Durch den wolkenverhangenen Himmel trifft selten ein Sonnenstrahl den Weg, als die am Fuß eines Berges gebaute Stadt Colosse in Sichtweite kommt. Ihre roten Mauern bilden einen farblichen Kontrast zu den gelben Heuballen auf den Feldern. Die umgebende Landschaft ist lieblich und voller Blumen. Bunte Vögel zwitschern fröhlich. Ein Feld Mohnblumen verbreitet seinen süßen, aber betäubenden Duft.

Die Stadt wird noch von einigen armen Bauern bewohnt. Die Mehrzahl der Bevölkerung ist geflüchtet oder von den Theraner versklavt worden. Neben einer Taverne und den Läden befindet sich innerhalb der Stadt eine Festung. Laut den Bewohnern lebt dort ein Zauberer namens Fanskar. Er gilt als sehr gefährlich. Seit vorbereitet wenn ihr auf ihn trifft. Er treibt den Zehnten von den Bauern durch seine Orkwachen ein, die aber in der Stadt bleiben, da seit kurzem ein Löwe vor der Stadt herumstreift und bereits 2 Orks gefressen hat.



Wie in jeder Stadt können die Helden die Tempel, Tavernen und Läden besuchen. Wenn die Helden sich der Festung nähern, wird ihnen am Festungstor von 6 bewaffneten und in Fellen und Lederrüstung gekleideten Orks der Weg versperrt. Sie grunzen die Helden an und geben ihnen zu verstehen, dass sie sich von der Festung fernhalten sollen. Andernfalls werden sie den Helden alle Knochen brechen.

### **6 Orks (NA Soldat)**

#### **Orientierungsstufe: 2**

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

Kampf: Initiative: 5, Angriff: 1x12, Schaden: 12

TS: 56, BW: 44, Wunde 9

Verteidigung: KW: 12,\* MW: 7, SW: 6, Rüstung: 8, MyR: 1, EP 2  
Talent: Nahkampfwaffen 12, Hieb ausweichen 12, Spektakulärer Angriff 12, Unempfindlichkeit 4  
Laufleistung: Bewegung 30/60  
Legendenpunkte: 400  
Ausrüstung: Speer, Holzschild, Geh. Lederrüstung  
Schatz: 2W6 Silbermünzen

\* mit Talent Spektakulärer Angriff

Wenn die Helden die Orks besiegen, können sie die Festung betreten.

## Fanskar's Festung

Nach der Auseinandersetzung betreten die Helden das Hauptgebäude der Festungsanlage. Auf der schweren Eichentür am Eingang entdecken die Helden den Hinweis: „Frauen unerwünscht!“ Hinter der Tür hören die Helden Stimmen.

Zeit für die Helden sich vorzubereiten...

Das Innere des steinernen Gebäudes ist durch einen großen Saal dominiert. Am anderen Ende des Saals hat ein älterer Mann in Rüstung mit einem roten Umhang auf einem Tisch ein Buch aufgeschlagen und zitiert ein paar Sätze, hebt seinen Blick und schleudert euch einige Wort entgegen. Vor im bilden sich 4 lanzenähnliche Gebilde aus Eis und mit einer Handbewegung schnellen die Eislanzen auf euch zu. Neben dem Schmerz, als sich die Lanzen durch die Rüstung ins Fleisch bohren, kommt der Schock eisiger Kälte, der die Glieder gefrieren läßt...



Der Zauberer Fanskar hat den Zauber (NILA) Fanskar's Nachtlanzen [CS] gesprochen, der als Ziel vier Helden hat.





Ermitteln sie die Auswirkungen. Fanskar wirkt Spruchzauberei mit Stufe 19, der Schaden von Fanskar's Nachtlanze beträgt Stufe 29. Bei einem Treffer wird das Ziel verlangsamt (Bewegung halbiert und KW -4).

Nach dem Zauber zieht Fanskar sein Breitschwert, hebt sein Schild, ruft laut einige Worte in den rechten Gang und schaut die Helden mit einem mordlüsternen Blick an und flüstert: „Nur die Toten haben das Ende des Krieges gesehen“. Aus dem rechten Gang erklingt plötzlich ein Schnauben und ein 5 Schritt langer grüner Drache betritt den Saal.

Stellen sie Fanskar 60 Schritte von den Helden entfernt auf, vor ihm einen Tisch. Der Drache steht 80 Schritte neben Fanskar.

#### **Fanskar (Krieger / Elementarist)**

##### **Orientierungsstufe: 6**

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

Kampf: Initiative: 5, Angriff: 2x15

Schaden: 15

TS: 108, BW: 83, Wunde 12

Verteidigung: KW: 10 oder 18\*<sup>1</sup>, MW: 10,

SW: 10, Rüstung: 12, MyR: 4, EP 4

Magie: Anzahl der Zauber: (1),

Spruchzauberei 19

Talente: Nahkampfwaffen 15, Zweiter

Angriff 15, Spektakulärer Angriff 15,

Unempfindlichkeit 8, Willenskraft 18

Zaubersprüche: Elementarist 8. Kreis

Laufleistung: Bewegung 35/70

Legendenpunkte: 1200

Ausrüstung: Wundspeicherring (1 Wunde

ignorieren), Breitschwert+2, Speer,

Reiterschild+2, Lederrüstung+2

Schatz: 6 Edelsteine zu je 20 Gold,

Zauberbuch (fremde Schrift), 2 Heiltränke

Stufe 23 und ein Bruchstück des Szepter des Schicksals.

\*<sup>1</sup> mit Talent Spektakulärer Angriff

Solange Fanskar sich nicht im Nahkampf befindet, spricht er jede Runde den Zauberspruch Feuerball (Stufe 26), den er in einer Erweiterten Matrix gespeichert hat.

Im Nahkampf benutzt er die ersten drei aufgeführten Talente und weist damit eine KW von 18 auf.



#### **Geringer Grüner Drache**

##### **Orientierungsstufe: 5**

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

Kampf: Initiative: 12, Angriff: 3x15,

Schaden: Biß 14, Klaue 2x15

TS: 110, BW: 103, Wunde 14

Verteidigung: KW: 15, MW: 14, SW: 15,

Rüstung: 10, MyR: 6, Niederschlag: 12,

EP 4, Karma 50 (W6)

Magie: Anzahl der Zauber: (1),

Spruchzauberei 12,

Zaubersprüche: -

Kräfte: Drachenodem 14, Gift 5,

Astralsicht 10, Magie neutralisieren 10

Laufleistung: Bewegung 100/200 Flug

120/240

Legendenpunkte: 2000, Ausrüstung: -,

Schatz: -

Der Drache beherrscht alle Zaubersprüche des Magiers bis Stufe 6. Im Kampf gegen mehrere Gegner greift er mit beiden Klauen an und zaubert dazu einen Feuerball (Stufe 20).

Der Drachenodem (Feuerodem, Reichweite 100 Schritte, Kosten 15 Überanstrengungspunkte) ist ein schmaler Strahl und kann nur ein Ziel treffen. Ist eine Zauberprobe Stufe 12 erfolgreich gegen die Magische Widerstandskraft des Opfers, erhält dieses jede Runde einen Feuerschaden Stufe 14. Das Odemfeuer läßt erst nach, wenn der Drache stirbt, der Held sich 1000 Schritte vom Drachen entfernt oder eine Willenskraft- oder Magie neutralisieren-Probe gegen die Magische Widerstandskraft des Drachens schafft.

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





## Die Stadt Philippi

Auf dem Weg nach Philippi wärmt die Sonne mit ihren Strahlen. Die am Himmel vorbeiziehenden Wolken zeichnen variierende Schattenmuster auf die Landschaft. Nach einer Stunde kommen die Helden an einen großen Graben. Es ist ein sehr breiter und tiefer Graben und er zieht sich scheinbar endlos zu beiden Seiten. Die Seitenwände sind sehr steil und am Boden liegen unwirtliche Felsbrocken.

Der Graben ist etwa 5 Schritt breit und 50 Schritt tief. Die Helden müssen eine Möglichkeit finden um über den Graben zu kommen. Entweder mittels Magie oder durch einen Trick. Jede Idee ist großzügig zu bewerten.

Nachdem der Graben überwunden ist, erkennen die Helden nach einer weiteren Stunde Fußmarsch durch den Wald ein eigenartiges Funkeln und Glitzern in der Ferne. Als der Wald weiten Feldern und Blumenwiesen weicht, führt der Weg zu einer Stadt mit einer grünen Steinmauer. In dieser Mauer blitzen im Sonnenlicht einige Stellen auf. Von nahem sind eingelassene grüne Halbedelsteine zu erkennen. In den vergangenen friedlichen Zeiten war Philippi der Haupthandelsplatz des Landes. Nun stehen am Tor verschlafene Söldner Wache, denen den Kater der durchzechten Nacht anzusehen ist. Die wenigen Händler und Bauern können genauso wie die Helden unkontrolliert durch das Stadttor schreiten.

In den Tempeln, Tavernen und Läden sind Fremde ungern gesehen. Die Bevölkerung bleibt in den Häusern, während die Söldner die öffentlichen Gebäude besetzt haben. Im südwestlichen Teil der Stadt ist ein Steinturm in einem mit Hecken bewachsenen Garten auffällig, genannt Dargoth's Turm. Der Turm ist Jahrhunderte alt, trotzdem überdauerte er unbeschadet die Zeit. In den Tavernen erzählt man sich schaurige Geistergeschichten. Da des Nachts dort bereits

einige Söldner spurlos verschwanden, kümmert sich niemand um den Turm.



Wie in jeder Stadt können die Helden die Tempel, Tavernen und Läden besuchen. Wenn die Helden sich dem Turm nähern, muß ein Held mit seiner Waffe drei Proben auf Stärke mit mindestens einem Wert von 5 schaffen, um einen Weg durch die Hecken zu schlagen. Für jede nicht geschaffte Probe nimmt er 1W6 Schaden durch die Dornen der Hecke.

### Dargoth's Turm

Nachdem sich die Helden einen Weg durch das dichte Gestrüpp geschlagen haben, sehen sie keine Eingangstür, sondern einen Magischen Mund in der Form von zwei aus Stein geschlagenen Lippen.

Der Magische Mund antwortet bei Ansprache durch die Helden:

„Ich hab ein eigenes Schloß,  
doch ist das ziemlich klein.  
Es paßt kein Gast, kein Hausgenoß  
zugleich mit mir hinein.  
Wer bin ich?“

Antwort: Der Schlüssel

Wird die korrekte Antwort gegeben, öffnet sich neben dem Magischen Mund aus dem festen Stein eine Geheimtür. Diese schließt nach Ablauf einer Minute wieder automatisch. Die Geheimtür als solche ist von außen wie innen äußerst schwierig zu erkennen und nicht anderweitig zu öffnen. Ist die Antwort falsch, bleibt alles still und unbewegt. Nur der Magische Mund wird bei erneuter Ansprache sein Rätsel wiederholen.





## Erdgeschoss des Turmes

	A	B	C
1	X3	G2	R
2		X2	T4
3	X1	G2	R

In Dargoth's Turm sind nur die Regeln für Fallen anzuwenden. Dabei ist es durchaus beabsichtigt, dass die Fallen der Gänge aufgrund der Teleportationsfelder am selben Platz variieren können. Truhen sind hier nicht vorhanden.

Sofern die Helden im Turm etwas zerstören wollen, lösen sich aus den Wänden 12 Steingolems (Werte siehe 3. Ebene des Turmes) und bekämpfen die Helden. 4 Runden später trifft die Unterstützung von der 3. Ebene des Turmes von Feld A3 (X2) ein.

### Startposition A3

#### X1, Baustein R

Der kreisrunde Turm mit recht ordentlichen Ausmaß von 20 Schritten Durchmesser ist solide aus Stein gebaut. Im Inneren des Turmes herrscht tiefste Schwärze bei einer gewissen Kühle.

Die Helden sind aufgefordert Licht zu machen. Die Eintrittskammer ist abgesehen von dem Gang nach Osten völlig leer.

#### X2, Baustein R

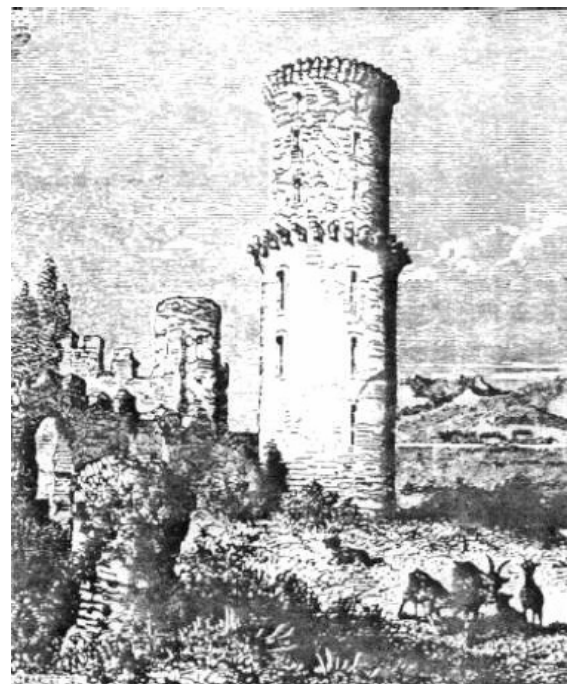
In der Mitte der Kammer befindet sich ein Brunnen. Darüber ist an einem Holzrahmen eine Seilwinde mit einem Eimer angebracht. An der Wand finden die Helden eine eingeritzte Inschrift mit dem Hinweis „Drei Wörter der Weisheit müssen gefunden werden.“

Der Brunnen führt frisches Wasser.

#### X3, Baustein R

An der westlichen Wand sind zwei Treppen vorhanden. Eine führt zur nächsten Ebene und die andere hinunter. An der Wand hängt ein Ölgemälde der Festung in Colosse. Rechts unten im Bild ist die römische Zahl Zehn mit einem „X“ gemalt.

Die Treppe hinunter führt in den Keller des Turmes. Die andere in die 2. Ebene.



#### Keller des Turmes

In den unterirdischen Räumen finden die Helden Steinblöcke, Mörtel, einen halbvollen Wassereimer und entsprechendes Werkzeug. Überall liegen Steinsplinter herum und vieles deutet darauf hin, dass hier noch vor kurzem gearbeitet wurde. In weiteren Kammern sind Zellen mit angerosteten Stahlgittern vorhanden. Ein humanoides Skelett liegt in einer davon.





## 2. Ebene des Turmes

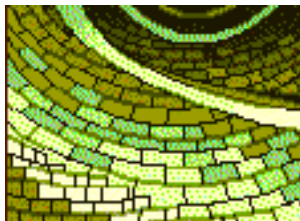
	A	B	C
1	X1	G2	R
2		X3	T4
3	X4	G2	X2

### Startposition A1

#### X1, Baustein R (Herrenzimmer)

Eine durch ein buntes Bleiglasfenster beleuchtete Kammer mit einem runden Tisch und sechs Stühlen. Ein großer Kamin ziert die südliche Wand, dessen Abzugsrohr nicht nach oben sondern in der Wand verschwindet. An der westlichen Wand sind zwei Treppen vorhanden. Eine führt zur nächsten Ebene und die andere hinunter.

Die Treppe hinunter führt in das Erdgeschoss des Turmes, Feld A1 (X3). Die andere Treppe führt in die 3. Ebene des Turmes, Feld A1 (X4).



#### X2, Baustein R

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

Bei diesem Feld handelt es sich um einen Teleportationsfeld. Die Helden werden in das Erdgeschoss auf Feld C3 teleportiert. Die Bausteine und die Figur als Symbol für die Heldengruppe werden dabei nicht angetastet.

**Wichtig:** Die Bausteine der aktuellen Etage werden nicht abgeräumt. Legen Sie trotz Teleporation der Helden neue Bausteine dort an (oder lassen sie anlegen), wo die Helden ursprünglich hinwollten. Nur sie als Meister müssen sich merken, in welcher Etage sich die Heldengruppe befindet. Verwirrung bei den Spielern ist durchaus möglich.



## X3, Baustein R (Rätselzimmer)

Rund um ein Mosaik auf dem Boden, das einen Kompass darstellt, sind sieben Statuen von Kriegerern aufgestellt. Als die Helden sich bewegen, ertönt eine Stimme „Antwortet auf die zehn Fragen, ihr Törichtchen, und gebet acht, dass sie der Wahrheit entsprechen.“

1. Und dieses, das erste, es löscht Durst
2. Nummer zwei ist niemals wahr
3. für drei, siehst du, kann nicht frei sein
4. gib ihm vier, und er wird nicht arm sein
5. das fünfte, das kann natürlich nicht die Liebe sein
6. Sechs, wir wissen, wird versuchen zu krähen
7. für sieben, das Gegenteil von winzig
8. für acht, wie vorgenannt, aber nicht spät
9. Nummer neun ist die Disziplin welche mag Wein
10. das zehnte, du siehst, ist die Nummer zehn. Sie können nicht aufgerufen werden als Männer

Nach jeder Frage wartet die Stimme auf die Antwort.

Lösungen: Wein, Lüge, Sklave, Gold, Hass, Hahn (Gockel), Riesig, Früh, Barde\*, Frau(en)

\* *Diese Disziplin wird in anderen Rollenspielen verschiedenen benannt, z.B. Troubadour oder Sänger. Diese Bezeichnungen sind als Antwort ebenfalls korrekt.*

Sind die Antworten korrekt, ertönen drei laute Glockenschläge, die durch den ganzen Turm hallen, und die Helden werden in die 3. Ebene des Turmes teleportiert, Feld C2. Alle Helden fühlen sich für einen Augenblick etwas schwindelig.

Ist mindestens eine Antwort falsch, sehen die Helden wie jeder Statue ein geisterhafter Krieger entsteigt und zum Angriff übergeht. Sie folgen den Helden nicht in andere Etagen und verschwinden nach einer Stunde.



## 7 Geisterkrieger

### Orientierungsstufe: 4

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

Kampf: Initiative: 8, Angriff: 1x14, Schaden: 14

TS: 80, BW: 70, Wunde 10

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

Rüstung: 12, MyR: 6, Niederschlag: -, EP 3

Laufleistung: Bewegung 30/60

Legendenpunkte: 250, Ausrüstung: -,

Schatz: -

Sind alle Geisterkrieger besiegt, wiederholt der Magische Mund seine Fragen auf Ansprache. Kommen abermals falsche Antworten, entstehen 7 neue Geisterkrieger. Sind die Helden besiegt, löst sich aus der Wand ein Steingolem und bringt die Überreste nach draußen.

## X4, Baustein R (Schlafzimmer)

Ein altes Holzbett, ein Tisch mit einer abgebrannten Kerze und ein Holzschrank lassen auf eine Kammer für die Nachtruhe schließen. Ein Eisenrohr kommt aus der nördlichen Wand und führt mit leichter Steigung durch den ganzen Raum, bis es knapp vor der südlichen Wand nach oben führt. Durch ein buntes Bleiglasfenster läßt sich ein Blick über die Stadt bis zum Waldrand werfen.

Im Holzschrank findet sich ein smaragdgrüner Umhang mit silbernen Ornamenten (Körperliche Widerstandskraft+1, Magische Widerstandskraft+1). Die Größe des Umhangs ist vom Träger beliebig veränderbar.



Diese Kammer hat einen Geheimgang, der durch einen versteckten Drucksensor (Wert 18) geöffnet wird und in die 3. Ebene zu Feld A3 (X2) ins Teezimmer führt.





### 3. Ebene des Turmes

	A	B	C
1	X4	G2	X1
2		X3	T4
3	X2	G2	R

#### Startposition C3

#### X1, Baustein R

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

Bei diesem Feld handelt es sich um einen Teleportationsfeld. Die Helden werden in in das Erdgeschoss auf Feld C1 teleportiert. Die Bausteine und die Figur als Symbol für die Heldengruppe werden dabei nicht angetastet.

Wichtig: Die Bausteine der aktuellen Etage werden nicht abgeräumt. Legen Sie trotz Teleportation der Helden neue Bausteine dort an (oder lassen sie anlegen), wo die Helden ursprünglich hinwollten. Nur sie als Meister müssen sich merken, in welcher Etage sich die Heldengruppe befindet. Verwirrung bei den Spielern ist durchaus möglich.

#### X2, Baustein R (Teezimmer)

Die Helden erblicken dank zweier Bleiglasfenster einen prächtigen Raum. Ein Eisenrohr kommt an der westlichen Wand aus dem Boden und mündet aufsteigend die Wand entlang in der nördlichen Wand. Die Mauern sind mit acht Wandteppichen in den Farben Grün und Silber sowie Holzspeeren mit Metallspitzen und Schilden geschmückt. Auf dem gedeckten Holztisch steht ein Zwiebelmustergeschirr und Teetassen. Am Ende des Tisches liegt der Hut eines Zauberers, eine Hasenpfote, eine Schale mit Haselnüssen und ein weiterer Teil des Szepter des Schicksals. Um den Tisch herum stehen ein halbes Dutzend prachtvolle Stühle. Daneben steht die steinerne Statue eines Zentaurs.

Als die Helden näher treten, erwacht nicht nur die Statue plötzlich zum Leben. Auf dem Tisch bekommt das Geschirr kleine

Porzellanbeine und -arme, ergreift Zahnstocher, die in ihren kleinen Händen aufblitzen als wären es Zauberstäbe und formieren sich auf dem Tisch. Ebenfalls die Wandteppiche, die ein Stück vortreten und aus Seilen Arme und Beine bilden und sich Speer und Schild von der Wand nehmen. Dazu lösen sich aus den Wänden einige Steingolems und stellen sich neben den Wandteppichen auf. Die Helden sehen sich plötzlich einer kleinen Streitmacht gegenüber.

Dann spricht die Statue zu den Helden: „Das erste der Zugang zur Quelle, das zweite den Weiser der Richtung und zum dritten den Namen des Meisters. Haltet ein und nennt die drei Wörter der Weisheit, um euch als willkommene Gäste vorzustellen.“

Die Statue wiederholt die Fragen auf Nachfrage.

Antwort: Brunnen, Kompass, Dargoth

Alle anderen Aktionen außer der Beantwortung der Fragen werden als Angriff gewertet. Ebenso wenn nur eine Frage falsch beantwortet wurde. Eine einzige Warnung allerdings bei der ersten falschen Bewegung gibt die Statue bevor es zum Kampf kommt:

„Bleibt stehen und rührt euch nicht, oh Sterbliche. Beantwortet die Fragen oder begegnet der Ewigkeit.“

Sind die Antworten korrekt, verschwinden nicht nur die Steingolems wieder in der Wand, auch die Wandteppiche stellen die Speere und Schilde zurück und begeben sich wieder an ihren alten Platz und das Besteck ordnet sich friedlich wieder auf dem Tisch. Die Statue spricht zu den Helden: „Fühlt euch als Gäste Dargoths. Sprecht Hinaus wenn ihr den Turm zu verlassen wünscht.“

Die Helden können nun das Bruchstück des Szepter des Schicksals an sich nehmen.

Sobald sie der Statue gegenüber das Wort Hinaus erwähnen, werden die





Helden vor den Turm in den mit Hecken bewachsenen Garten teleportiert.

### **Zentaur-Statue**

#### **Orientierungsstufe: 6**

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

Kampf: Initiative: 12, Angriff: 2x19, Schaden: 19

TS: 120, BW: -, Wunde 20

Verteidigung: KW: 14, MW: 14, SW: 13, Rüstung: 14, MyR: 8, Niederschlag: 20, EP 5

Magie: Anzahl der Zauber: (1),

Spruchzauberei 19,

Zaubersprüche: Elementarist 8. Kreis

Laufleistung: Bewegung 80/160

Legendenpunkte: 6000, Ausrüstung:

Breitschwert+1

### **8 Wandteppiche**

#### **Orientierungsstufe: 4**

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

Kampf: Initiative: 8, Angriff: 1x14, Schaden: Speer 14, TS: 60, BW: -, Wunde 10

Verteidigung: KW: 10, MW: 9, SW: 8, Rüstung: 6, MyR: 2, Niederschlag: 12, EP 4

Laufleistung: Bewegung 50/100

Legendenpunkte: 500, Ausrüstung: Speer und Schild

### **4 Steingolem [CS]**

#### **Orientierungsstufe: 4**

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

Kampf: Initiative: 6, Angriff: 2x14, 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: -

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.



### **Gedeck (6 Tassen und 6 Teller)**

#### **Orientierungsstufe: 2**

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

Kampf: Initiative: 5, Angriff:(1)x4, Schaden: 4

TS: 30, BW: -, Wunde 7

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

Rüstung: 2, MyR: 1, Niederschlag: 8, EP 1

Magie: Anzahl der Zauber: 1,

Spruchzauberei 12,

Zaubersprüche: (ENBL) Energiestrah [CS]

Laufleistung: Bewegung 20/40

Legendenpunkte: 100, Ausrüstung: -

Der Zauber (ENBL) Energiestrah, Reichweite 60 Schritte, wird mit Wirkungsstufe 12 pro Runde von jedem der 12 belebten Gegenstände gezaubert.

Diese Kammer hat zwei Geheimgänge, die durch versteckte Drucksensoren (Wert 18) geöffnet werden. Die eine führt zu Feld A1 (X4) in die Küche, die andere zu Feld A3 (X4) in das Schlafzimmer auf der 2. Ebene.

### **X3, Baustein R (Bibliothek)**

Die Kammer beherbergt alte Holzregale und viele Bücher. Manche sind so alt, dass ihr Einband bereits verfällt. Es finden sich zahlreiche Werke über Magie, Naturkunde, die Elemente und die Alchemie.

### **X4, Baustein R (Küche)**

Eine kleine Küche mit Eisenherd, Töpfen, Pfannen, Geschirr und Regalen mit Vorräten. Der Herd ist eiskalt und seit langem nicht mehr genutzt worden. Ein Eisenrohr kommt aus der südlichen Wand in halber Höhe und führt entlang der Wand nach außen. Tageslicht scheint durch ein buntes Bleiglasfenster.

Diese Kammer hat einen Geheimgang, der durch einen versteckten Drucksensor (Wert 18) geöffnet wird und nach Feld A3 (X2) ins Teezimmer führt.







## Die Stadt Thessalonica

Nachdem die Helden einige Zeit unterwegs sind, finden sie sich in einem unwirtlichen Landstrich voller Moore und Sümpfe wieder. Das Land hier ist sehr wild und das Gehen wird beschwerlich, weil die Wanderer aufpassen müssen, um nicht in ein Schlammloch zu treten und weil das dichte und hohe Gras immer wieder die Sicht behindert. Am Nachmittag stehen sie vor einem breiten Fluß.

Der Fluß ist etwa 20 Schritt breit, bis zu 10 Schritt tief und hat eine starke Strömung. Die Helden müssen eine Möglichkeit finden um über den Fluß zu kommen. Entweder mittels Magie oder durch einen Trick. Jede Idee ist großzügig zu bewerten.

Nach Überquerung des Flusses erreichen die Helden langsam und vorsichtig doch wieder festen Boden und gelangen zu einem dichten Wald, dessen Bäume an ihrer nördlichen Seite halbhoch mit weichen Moos bewachsen sind. Als sich eine Lichtung öffnet, wird der Blick auf eine mit erdfarbenen Mauern umgebene Stadt frei. Das Stadttor ist kaum bewacht und die Stadt besteht aus Fachwerkhäusern mit strohbedeckten Dächern. Die Tempel und Geschäfte sind sehr naturbezogen. Die Tavernen bieten ein erfrischendes Weizenbier an. Nachdem die Helden längere Zeit die Stadt beobachtet haben, fällt eine Taverne auf, in die einige suspektere Gestalten verschwinden, aber nicht unter den Gästen auszumachen sind. Derzeit sind drei Söldner und der Wirt im Gasthaus.



Der Wirt spricht kaum zu den Helden und kämpft nicht, schaut aber immer wieder verängstigt in Richtung der drei Söldner.

Bei aktiver Schnüffelei werden die Söldner misstrauisch. Die Helden werden schon die Wachen per Kampf beseitigen oder anderweitig entfernen müssen um dann den Wirt zu befragen.

Das Szenario ist für eine Kneipenschlägerei geeignet mit geworfenen Bierkrügen, Stühle, Tische...

### **3 Söldner (NA Soldat)**

#### **Orientierungsstufe: 2**

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

Kampf: Initiative: 5, Angriff: 1x12, Schaden: 12

TS: 56, BW: 44, Wunde 9

Verteidigung: KW: 12,\* MW: 7, SW: 6,

Rüstung: 8, 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, Speer,

Holzschild, Geh. Lederrüstung

\* mit Talent Spektakulärer Angriff

Wenn der Wirt sich sicher fühlt, flüstert er den Helden zu:

„Seit vorsichtig, werte Recken. Im Labyrinth der Furcht regiert eine Gruppe namens Graphnar Fist, gefährliches Diebesgesindel welches nur zum Spaß tötet. Befreit uns bitte von diesem Pack.“ Er zeigt den Helden im Hinterzimmer eine versteckte Geheimtür. Dahinter verbirgt sich ein langer in die Tiefe führender Gang.

### Labyrinth der Furcht

Abermals empfängt die Helden ein dunkles Kellergemäuer. Die bisher genutzte Lichtquelle erleuchtet nur schwach die nähere Umgebung.





Nach mehreren Versuchen mit anderen Mittel stellt die Gruppe fest, dass hier mittels Magie die Reichweite von Licht begrenzt ist. Jegliches Licht im Labyrinth reicht nur für das Feld auf dem die Heldengruppe steht. Trennt sich die Gruppe, ist schon das Licht des oder der anderen auf dem übernächsten Feld nicht mehr sichtbar.

Bei diesem Dungeon bleiben nicht alle erkundeten Bausteine liegen, sondern nur der Baustein auf dem die Helden stehen und der von dem sie kamen (Achtung: Bei den Teleporter-Feldern bleiben beide Bausteine liegen, die Helden glauben sie wären noch am selben Ort!). Alle anderen werden entfernt. Dies soll einerseits die magische Dunkelheit symbolisieren, andererseits zur Verwirrung im Zusammenspiel mit dem Kreisel-(Spinner) Feld beitragen. Die Helden werden sich irgendwann etwas einfallen lassen um ihre Richtung zu bestimmen ... als Meister ist der Ebenenwechsel und ggf. Aktionen der Helden zu bedenken!

Im Labyrinth der Furcht sind nur die Regeln für Fallen anzuwenden. Dabei ist es durchaus beabsichtigt, dass die Fallen der Gänge am selben Platz variieren können. Truhen sind hier nicht vorhanden.

Es gibt in beiden Ebenen wandernde Monster. Die Helden treffen auf eine Gruppe von 1W4+1 Diebe der Graphnar Fist, wenn für die Ermittlung von Truhen oder Fallen auf einem Baustein auf 2W6 eine 2 gewürfelt wird.

**Graphnar Fist (NA Diebe)**  
**Orientierungsstufe: 4**  
 Attribute: Ges 7, Stä 5, Zäh 5, Wah 5, Wil 4, Cha 4  
 Kampf: Initiative: 12, Angriff: 1x14, Schaden: 12  
 TS: 52, BW: 40, Wunde 8  
 Verteidigung: KW: 10, MW: 7, SW: 6, Rüstung: 8, MyR: 0, EP 3  
 Talent: Überraschungsangriff 15  
 Laufleistung: Bewegung 40/80, Schatz: 2W6 Silbermünzen  
 Legendenpunkte: 120  
 Ausrüstung: Breitschwert, Speer, Holzschild, Geh. Lederrüstung

Die Diebe der Graphnar Fist versuchen sich im Kampf von Feind zu Feind zu bewegen bzw. tauschen das Feld, um gegen jeden Gegner einmal mit Überraschungsangriff (Schadenstufe +7) zuschlagen zu können.

	A	B	C	D	E
1	X6	G2	T3	X7	X8
2			G1		
3	X2	G2	X1	G2	X3
4			G1		
5	Uf	G2	X1	G2	X5
6			G1		
7			X4		

**Startposition A5**

Schnellübersicht Teleportationsfelder  
 X2 > X3, X3 > X2, X4 > C4



**X1, Baustein K (C3 und C5)**

\* 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.

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





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

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

Wichtig: Legen Sie trotz Drehung der Helden den neuen Baustein dort an (oder lassen sie ihn dort anlegen), wo die Helden ursprünglich hin wollten. 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. Verwirrung bei den Spielern ist durchaus möglich. Die Helden werden sich irgendwann etwas einfallen lassen um ihre Position/Richtung zu bestimmen!

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

#### **X2, Baustein G2, Teleporter-Feld**

Die Helden werden nach X3 teleportiert, ihre Bewegungsrichtung bleibt unverändert.

#### **X3, Baustein G2, Teleporter-Feld**

Die Helden werden nach X2 teleportiert, ihre Bewegungsrichtung bleibt unverändert.

#### **X4, Baustein G1, Teleporter-Feld**

Die Helden werden nach C4 teleportiert, ihre Bewegungsrichtung bleibt unverändert.

#### **X5, Baustein E**

Die Helden erblicken umgeben von Weinfässern vier schwarzgekleidete Gestalten im Gespräch miteinander, die um einen Lichtquarz herumstehen und als Abzeichen auf ihrem Umhang einen orangen Dolch tragen. Als sie euch erblicken machen sie sich zum Kampf bereit.

Die Diebe sind nur beim erstmaligen Betreten des Bausteins anwesend. Zu den Werten der Diebe siehe vorherige Seite.

#### **X6, Baustein E**

In diesem Raum erblicken die Helden einen Hebel an der Wand sowie eine Inschrift:  
„Schönes Blau, schau und trau  
Schau Gelb, wie Papier gilbt  
Ruhend Braun, wie der Stamm des Baumes  
Strahlend Weiß, als Feuer glühendheiß  
Siehe Rot, und schnell bist du tot  
Tiefes Schwarz, dunkel wie Rauchharz“

Der Mechanismus hinter dem Hebel kann die Steinwand wieder anheben, welche die Helden bei falscher Antwort bei X8 einschließen kann. Ist die Steinwand in ihrer Ausgangstellung, hat der Zug am Hebel keine Auswirkung.

#### **X7, Baustein G2**

Die Mitte des Ganges wird von einer Wand mit einem Magischen Mund blockiert. Dieser stellt die Frage: „Blau, rot, grün, braun, schwarz, weiß, gelb - Farben in des Künstlers Topf. Nenne die mangelnde Farbe bevor du gefangen wirst!“

Richtige Antwort: Grün

Die Wand, auf dem der magische Mund angebracht ist, schwenkt zur Seite und gibt einen von Fackeln beleuchteten Gang frei.

Falsche Antwort: Hinter den Helden fällt eine schwere Steinwand hinab und sperrt die Helden auf Feld X8 ein. Nach einer halben Stunde wird dann die Steinwand angehoben und davor stehen 6 Diebe der Graphnar Fist mit ihrem Anführer (siehe X9).



## X8, Baustein E

Hell erleuchtet von dutzenden Laternen und einem großen Kaminfeuer in einer geräumigen, gemauerten Halle sitzen 6 schwarzgekleidete Diebe rund um ein wärmendes Feuer und trinken reichlich Bier. Bei allen ist an der Kleidung ein oranger Dolch als Abzeichen erkennbar. In ihrer Mitte steht ein großer Mann mit einem schwarzen Umhang auf einer eisernen Truhe und hält eine Rede. Als er die Helden bemerkt, zeigt er in eure Richtung und brüllt: „Tötet den Abschaum!“ Dabei zieht er behände ein schimmerndes Schwert, das einen hellen bläulichen Glanz ausstrahlt.

### Graphnar Fist Meisterdieb (Dieb)

#### Orientierungsstufe: 7

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

Kampf: Initiative: 12, Angriff: 1x18\*, Schaden: 17\*

TS: 86, BW: 68, Wunde 10

Verteidigung: KW: 11, MW: 10, SW: 10, Rüstung: 10, MyR: 1, EP 4\*

Talent: Überraschungsangriff 17, Hieb ausweichen 17, Unempfindlichkeit 10

Laufleistung: Bewegung 40/80

Legendenpunkte: 600

Ausrüstung: \*Schwert von Zar (siehe Besondere Ausrüstung), Holzschild+1, Geh. Lederrüstung+1

Schatz: 5 Edelsteine zu je 20 Gold

Die Diebe der Graphnar Fist versuchen sich im Kampf von Feind zu Feind zu bewegen bzw. tauschen das Feld, um gegen jeden Gegner einmal mit Überraschungsangriff (Schadenstufe +7) zuschlagen zu können.

Der Meisterdieb bleibt in der zweiten Reihe und wirft das Schwert über eine Entfernung von bis zu 60 Schritten auf ein Ziel (Angriffsstufe 20, Schaden 17). Ist dies der erste Angriff auf ein Ziel, beträgt die Schadensstufe 24. Der Meisterdieb ändert daher bei jedem Wurf das Ziel. Das Schwert kehrt nach dem Angriff wieder zurück.

### 6 Graphnar Fist Diebe (NA Diebe)

#### Orientierungsstufe: 4

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

Kampf: Initiative: 12, Angriff: 1x14, Schaden: 12

TS: 52, BW: 40, Wunde 8

Verteidigung: KW: 10, MW: 7, SW: 6,

Rüstung: 8, MyR: 0, EP 3

Talent: Überraschungsangriff 15

Laufleistung: Bewegung 40/80

Legendenpunkte: 120

Ausrüstung: Breitschwert, Speer,

Holzschild, Geh. Lederrüstung

Schatz: 2W6 Silbermünzen

Die Diebe der Graphnar Fist versuchen sich im Kampf von Feind zu Feind zu bewegen bzw. tauschen das Feld, um gegen jeden Gegner einmal mit Überraschungsangriff (Schadenstufe +7) zuschlagen zu können.



Die eiserne Truhe ist mit einer Falle (Wert 15) versehen, die bei unsachgemäßer Öffnung einen Zauber auslöst. Es handelt sich um einen Feuerball, der alle Anwesenden schädigt (Schaden Stufe 15).

Inhalt der Truhe: Bruchstück des Szepter des Schicksals





## Die Stadt Corinth

Die Helden wanderten lange auf einem breiten Weg unter Bäumen dahin, bis sie das Ende des Waldes erreicht hatten. Dort sehen sie in einiger Entfernung eine Stadt mit einer weißen Mauer und Türmen. Aus der Ferne wirkt dies wie eine Stadt aus Porzellan.

Aufgrund der südlichen Lage war Corinth die letzte Stadt, die eingenommen wurde. Mangels Verteidigungskräften nach den zahlreichen Schlachten an anderen Orten fiel Corinth widerstandslos an die Söldner. Die mit festen Mauern umgebene Stadt ist der letzte Zeuge vergangener friedlicher und reicher Epochen des Landes. Über der mit schweren Eisentoren verschlossenen und mit Armbrustschützen schwerbewachten Stadtmauer wehen schwarze Flaggen. Vor dem Stadttor erkennen die Helden, dass ein Dutzend Söldner alle Bauern und ihre Heuwagen untersuchen. Durch ihre Bauernkutten sind sie zwar gut getarnt, aber wie wollen sie ihre Bewaffnung und Ausrüstung in die Stadt einschleusen?

Die Helden müssen sich einen Weg in die Stadt ausdenken. Entweder mittels Magie oder durch einen Trick. Jede Idee ist großzügig zu bewerten.



Nachdem die Helden erfolgreich in die Stadt gelangt sind, sehen sie unter ihren tarnenden Bauernkutten auf dem Marktplatz einige Dutzend Söldner. Diese ordnen lange Reihen von schweren Fußketten und Gefängniswagen, mit denen offenbar bald die Bürger der Stadt als Sklaven weggebracht werden. Bei einem kurzen Rundgang zeigen sich die typischen Tavernen, Läden und Tempel sowie im Norden eine Stadtfestung. Dort soll ein Söldnerkommandant namens

Oscon logieren. Das schwere Zugangstor wird von 4 Söldnern bewacht.

### **4 Söldner (NA Soldat)**

#### **Orientierungsstufe: 2**

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

Kampf: Initiative: 5, Angriff: 1x12, Schaden: 12

TS: 56, BW: 44, Wunde 9

Verteidigung: KW: 12, \* MW: 7, SW: 6,

Rüstung: 8, 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, Speer, Holzschild, Geh. Lederrüstung

\* mit Talent Spektakulärer Angriff

Haben die Helden die Torwachen besiegt, können sie das Haupthaus (**Oscon's Festung**) betreten.





## Oscon's Festung



Das Haupthaus ist mit Sandstein verkleidet und zahlreichen Verzierungen geschmückt. Früher hat hier offenbar eine hochgestellte Persönlichkeit residiert. Zahlreiche Fenster lassen viel Licht herein. Ein Gang rechts und links läßt den Helden die Qual der Wahl.

### Erdgeschoss

	A	B	C
1		Uf	
2		X4	
3	X3	T1	X3
4	G1		G1
5	X1	T3	X2

Die Regeln für Fallen und Truhen sind in der Festung nicht anzuwenden.

### Startposition B5

#### X1, Baustein R

Der Waffenraum der Festung. Zahlreiche Holzspeere mit Eisenspitze und Holzschilde stehen in den vorgesehenen Befestigungen an den Wänden. Eine Inschrift lautet: „Schwert des Schweigens, Axt des Hasses, der Todespfeilpfad führt immer geradeaus.“

#### X2, Baustein R

Ein Brunnen dominiert diesen Raum. Ein halb gefüllter Eimer mit klarem Wasser steht daneben. Auf dem Brunnen findet sich eine Inschrift: „In tiefen Höhlen, Gruben des Feuers, der Unterdrücker kriecht und wird sich nicht verschwören.“

#### X3, Baustein R (bei A3 und E3)

In diesen beiden Räumen sind Stolperdrähte (die Vorgänger von Lichtschranken) gespannt. Hat die Heldengruppe einen aufmerksamen Dieb dabei, der die Falle (Wert 9) bemerkt?, andernfalls:

Als die Helden durch den Raum gehen, durchtrennen sie einen feinen Faden in Fußhöhe und von einer kleinen magischen Glocke am Ende des Fadens ertönt ein helles Läuten.

#### X4, Baustein R, Thronraum

Dieser Raum wird von einem großen runden Tisch aus weißen Marmor und verzierten Holzstühlen gefüllt. An den Wänden sind zahlreiche Fahnenhalter, aber nur eine ist provisorisch mit einer schwarzen Flagge belegt.

Falls die Helden die Falle bei X3 ausgelöst haben:

Vor dem Tisch steht bereits das Aufgebot der Söldner. Vier Krieger, geführt von Oscon, einem großen Menschen in schwarzen Lederrüstung, der bereits sein Schwert gezogen hat und euch begrüßt: „Laßt uns das Chaos ausrufen und die Hunde des Krieges toben!“

Falls die Helden die Falle bemerkt und das Läuten verhindert haben:

Am dem Tisch sitzen fünf Personen und diskutieren. Ein großer Mensch in schwarzer Lederrüstung spricht zu den anderen: „Nationen, die man unterworfen hat, muss man entweder glücklich machen oder vernichten.“ Als sie euch erblicken brüllt Oscon: „Zu den Waffen!“ Dank der Überraschung haben die Helden eine Runde frei.



Oscon positioniert sich zu Beginn des Kampfes hinter den 4 Söldnern.

### **Oscon (Dieb/Illusionist)**

#### **Orientierungsstufe: 6**

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

Kampf: Initiative: 15, Angriff: 1x14, Schaden: 14

TS: 90, BW: 74, Wunde 12

Verteidigung: KW: 12, MW: 12, SW: 12, Rüstung: 6, MyR: 2, EP 3, Karma 40 (W8)

Talent: Überraschungsangriff 18, Schlangenbiß 18 [CS]

Magie: Anzahl der Zauber: (1),

Spruchzauberei 17,

Zaubersprüche: Illusionist Kreis 8

Laufleistung: Bewegung 40/80,

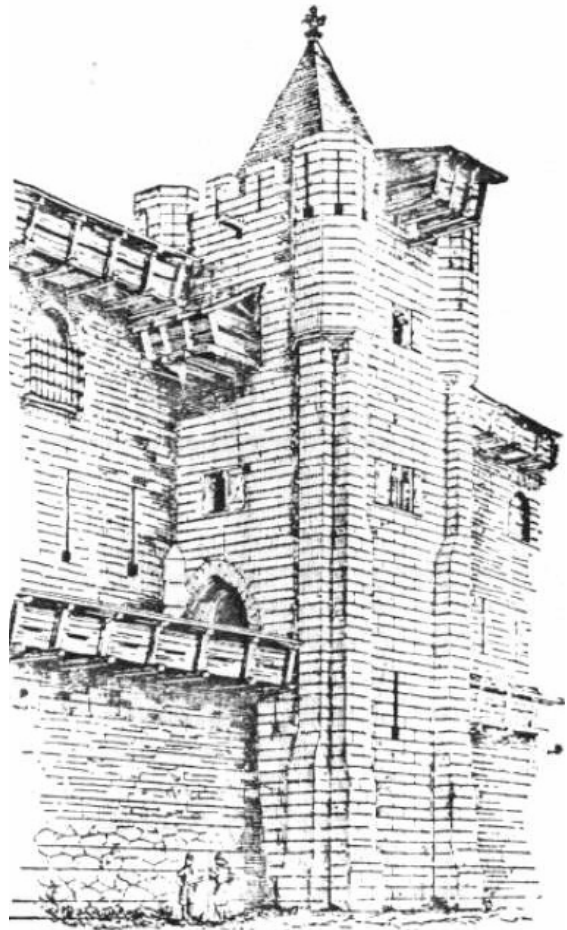
Legendenpunkte: 1200

Schatz: Breitschwert+1, Geh.

Lederrüstung+1, 10 Dolche+1, 10

Edelsteine zu je 20 Gold.

Oscon hat zwei Option im Kampf: Er kann jede Runde einen Blitz zaubern mit Schaden Stufe 26 oder im Nahkampf mittels Schwert (Angriff 19, Schaden 19) angreifen. Bei höherer Initiative wirft er zusätzlich mittels Schlangenbiß einen Dolch (Angriff 18, Schaden 14).



### **4 Söldner (NA Soldat)**

#### **Orientierungsstufe: 2**

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

Kampf: Initiative: 5, Angriff: 1x12, Schaden: 12

TS: 56, BW: 44, Wunde 9

Verteidigung: KW: 12,\* MW: 7, SW: 6,

Rüstung: 8, 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, Speer, Holzschild, Geh. Lederrüstung

\* mit Talent Spektakulärer Angriff





## Obergeschoss

	A	B	C
1		Ub	
2		G1	
3	X1	T1	X2
4	G1		G1
5	R	X3	R

### Startposition B1

#### X1, Baustein R

An der westlichen Wand ist eine Schlachtenszene modelliert. Darunter findet sich eine Inschrift: „Von geschlagenen Schlachten, im Lande Krill, singen die Barden, mit geisterhafter Stimme.“

#### X2, Baustein R

In der Mitte dieses Raumes steht eine Truhe aus Eisen, die mit einem großen Schloss gesichert ist.

Die Truhe ist mit einer Falle (Wert 15) versehen, die bei unsachgemäßer Öffnung einen Zauberspruch auslöst. Es handelt sich um den Zauber Feuerball, er alle Anwesenden schädigt (Schaden Stufe 15).

Inhalt der Truhe: Auf einem roten Kissen liegt ein glänzender Kriegsbogen. Das Bogenholz schimmert wie Bernstein. Im Holz schimmert unter der obersten Schicht eine goldene Gravur: „**Ragnar's Kriegsbogen**“

Werte wie ein Elfischer Kriegsbogen+5. Der Bogen hat eine um 25% höhere Reichweite.

#### X3, Baustein G2

Die Helden sehen einen Magischen Mund an der nördlichen Wand. Es sind geringe Spuren der Beschädigung am Mund und an der Wand sichtbar. Offenbar hat jemand versucht die Wand gewaltsam zu öffnen, ist aber an dem magischen Schutz gescheitert.

Wenn die Helden den Mund ansprechen stellt dieser nacheinander die Fragen:

„Gruben des „,“

Lösung: Feuer(s)

„im Land ...“

Lösung: Krill

„Schwert des ...“

Lösung: Schweigen(s)

„und das Wort lautet ...“

Lösung: Stille

Sind die Antworten unvollständig oder falsch, rührt sich nichts. Sind die Antworten korrekt:

Die Wand mit dem Magischen Mund öffnet sich und gibt eine kleine Kammer frei. Dort liegt ein Bruchstück des Szepter des Schicksals.







## Zurück in die Wildnis

Die Helden sollten im Besitz von 5 Bruchstücken des Szepters sein. Fehlt ihnen eins, müssen sie noch einmal die Städte absuchen.

Bei bewölktem Wetter am Mittag des Tages erreichen die Helden das kleine Wäldchen. Sie entdecken den Weisen beim Wandern auf einem Pfad. Sorgenfalten zeichnen seine Stirn als er zu euch spricht: „Lagoth Zanta hat sich bereits auf den Weg in dieses kleine Wäldchen gemacht um unseren Erfolg zu verhindern. Die letzten Bruchstücke sind in der grauen Krypta und dem Berg der Weisheit verborgen. Die graue Krypta liegt auf halbem Weg zwischen Tangramayne und Ephesus. Der Berg des Schicksals liegt südlich von Colosse. Gebt euch bis zuletzt nicht zu erkennen. Vereinigt alle Bruchstücke im Tempel von Narn, bevor ihr euch hier Lagoth stellt. Der Tempel liegt südöstlich von Corinth. Beeilt euch und verliert keine Zeit.“





## Graue Krypta

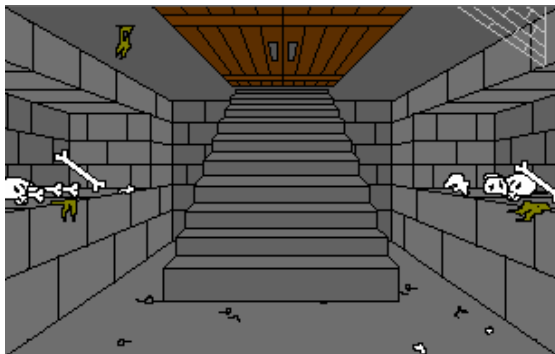
Wissen die Helden wo sie die Graue Krypta zu suchen haben?

Bereits nach kurzer Erkundung der Wildnis entdecken die Helden eine kleine Kapelle aus grauen Steinen. Statt einer Türe bewacht ein Magischer Mund den Eingang. Dieser stellt die Frage: „Wohin wollt ihr?“

Lösung: (Zur) Graue(n) Krypta

Ist die Antwort korrekt, gibt der Magische Mund eine Eingangstür frei durch die die Helden in die Kapelle gelangen.

Die Kapelle ist im Innenbereich nur mit zwei Bänken und einem kleinen Altar ausgestattet. Neben dem Altar führt eine Treppe hinunter. Im Kellergewölbe ist es dunkel wie die Nacht...



Die Helden sind aufgefordert Licht zu machen. Sollten sie Magie benutzen, fällt ihnen auf das Zaubersprüche hier unten nicht gewirkt werden können. Die ganze Krypta ist eine Art Antimagiezone.

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

## **Startposition A1**

## **X1, Baustein E**

Die Luft ist modrig und unheilschwanger. Die Wände sind aus grauem Stein und von Kratzspuren und Spinnenfäden überzogen. In den Nischen stehen unzählige Behältnisse mit der Asche der Verblichenen. Reste von humanoiden Skeletten liegen verteilt herum. Der Tod ist hier allgegenwärtig. Eine krakelige Inschrift an der Wand besagt „Vorsicht Abenteurer. Dies ist die Gruft des Vampirdrachen. Kehrt um!“

## **X2, Baustein E**

Eine mit Blut geschriebene Inschrift an der Decke lautet: „Bitte ist ein Wort der Freundlichkeit“

## **X3, Baustein E**

An der westlichen Wand finden die Helden eine Inschrift „Im Dunkeln schleicht das Vergangene“

## **X4, Baustein E**

An der nördlichen Wand finden die Helden eine eingeritzte Inschrift „Geheimnisse verbergen sich im Dunkeln!“

Der Raum bei D5 (X5) ist durch eine Geheimtür (Wert 8) verborgen.



## X5, Baustein R

In der Mitte der Kammer steht eine verschlossene schwere Eisentruhe.

Die Truhe ist mit einer Falle (Wert 15) versehen, die bei unsachgemäßer Öffnung einen Zauber auslöst. Es handelt sich um eine Giftwolke, die alle Anwesenden schädigt (Schaden Stufe 15).

Inhalt der Truhe: Bruchstück des Szepter des Schicksals

## X6, Baustein E

Die Helden betreten einen widerlich stinkenden Raum. Neben alten Drachenschuppen liegen auf einem großen Haufen Knochen verschiedenster Rassen sowie Stoff- und Rüstungsfetzen. Viele Schädel sind zu kleinen Türmchen gestapelt.

In dem Knochenhaufen können die Helden 6W20 Goldmünzen finden sowie 2W6 Edelsteine zu je 20 Goldmünzen.

## X7, Baustein E

Noch bevor die Helden den Raum betreten, stürzt aus dem rechten Gang mit enormer Geschwindigkeit ein schwarzes Untier hervor. Die Helden erkennen zwei grünlich leuchtende Augen und ein riesiges Maul, welches einen eisigen Hauch speit.



## Vampirdrache

### Orientierungsstufe: 5

Der Vampirdrache ist ein durch dämonischen Einfluss verwandelter Geringer Drache. Sein Panzer ist dunkel geworden und tarnt ihn in der Finsternis der grauen Krypta. Neben dem Blut des Ungeziefers sind unvorsichtige Helden seine Nahrungsquelle.

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

Kampf: Initiative: 12, Angriff: 3x15,

Schaden: Biß 14, Klaue 2x15

TS: 110, BW: 103, Wunde 14

Verteidigung: KW: 15, MW: 14, SW: 15,

Rüstung: 10, MyR: 6, Niederschlag: 12,

EP 4

Magie: Anzahl der Zauber: (1),

Spruchzauberei 12,

Zaubersprüche: (nicht in der Krypta)

Kräfte: Infrarotsicht, Drachenodem 14, Gift 5, Astralsicht 10

Laufleistung: Bewegung 100/200 Flug 120/240

Legendenpunkte: 2000, Ausrüstung: -, Schatz: -

Der Drachenodem (Kälteodem, Reichweite 100 Schritte, 15 Punkte Überanstrengung) ist ein schmaler Strahl und kann nur ein Ziel treffen. Ist eine Zauberprobe Stufe 12 erfolgreich gegen die Magische Widerstandskraft des Opfers, erhält dieses jede Runde einen Kälteschaden Stufe 14. Die Odemkälte läßt erst nach, wenn der Drache stirbt, der Held sich 1000 Schritte vom Drachen entfernt oder eine Willenskraft- oder Magie neutralisieren-Probe gegen die Magische Widerstandskraft des Drachens schafft.

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





## Der Berg des Schicksals

Wissen die Helden wo sie den Berg des Schicksals zu suchen haben?

Mit neuem Tatendrang ausgerüstet kurz vor dem Ziel machen sich die Helden auf und erkunden südlich von Colosse die Landschaft. Inmitten einer hügeligen Umgebung steht ein schmaler Berg. Nach kurzer Suche findet sich ein Höhleneingang. Dieser ist nach wenigen Schritten durch eine schwere Steintür mit einem Magischen Mund versperrt. Dieser spricht: "Sagt mir zwei Dinge, Kindsköpfe, um diesen Fels zu spalten und das freundliche Wort am Ende jedes Wunsches."

Antwort: Hitze, Kälte, Bitte

Ist die Antwort korrekt, öffnet sich die Steintür.

	A	B	C	D	E
1	D	G2	X1	T3	E
2				G1	
3	X7	X3	E	X2	E
4			E	E	E
5			X4	X5	X6
6			X8	X9	X0

### Startposition A1

### X1, Baustein R

Inmitten der Kammer wirbelt unerwartet eine dichte Aschewolke auf und für einige Sekunden können die Helden die Hand nicht vor den Augen sehen. Plötzlich zerreit ein schriller Schrei die Stille des Berges. Als sich die Asche wieder legt schauen die Helden sich irritiert und hustend um. Es ist aber nichts zu entdecken.

Der Meister fhrt einen Wurf der Stufe 12 durch und vergleicht den Wert mit der magischen Widerstandskraft der Helden. Ist der Wurf hher als des Helden mit der

niedrigsten magischen Widerstandskraft (bei mehreren per Zufall ermitteln), hat sich ein Doppelgngermonster in die Heldengruppe geschlichen und ersetzt diesen Helden. Der betroffene Held wurde bezaubert und sitzt nun in der Kerkerzelle bei C6 (X8). Mittels Magie kann das Doppelgngermonster mit der Stimme des Helden antworten und hat Verbindung zu seinen Erinnerungen. Die Ausrstung (magische Illusionen), Werte und Fhigkeiten des Doppelgngermonsters entsprechen exakt denen des Helden. Der Meister behlt diese Information fr sich.

Wenn die Helden in der groen Halle (X2) gegen eine Statue kmpfen, wendet sich das Doppelgngermonster in der ersten Runde gegen die Helden. Der Meister weist den betreffenden Spieler an, mit aller Gewalt gegen den nchst stehenden Helden vorzugehen.

### X2, Baustein E

Die Helden betreten eine groe Halle inmitten des Berges. Die eleganten Sulen und Bgen zeugen von einer meisterlichen Qualitt. Auf der gegenberliegenden Seiten der Halle befinden sich 4 Tren. Vor jeder Tr steht eine steinerne Statue. Im Westen steht die Statue eines alten Mannes. Darunter links die Statue eines blauen Salamanders. Im Sden befindet sich die Statue einer gelben Eidechse und links daneben die Statue eines kleinen Gnomen mit spitzen Hut.

Die sechs E-Bausteine sind alle auf den Tisch zu legen, sie symbolisieren eine groe Halle. Vor den Tren sind die Statuen aufzustellen. Bei X3 steht ein alter Mann mit Gehstock, bei X4 eine kleiner blauer Salamander, bei X5 der Gnom mit dem spitzen Hut und bei X6 eine gelbe Eidechse.

**X3 bis X6**, Baustein G1 bzw. G2 mit verschlossener Holztr (Wert 7).





Wenn die Helden einer Tür näherkommen oder eine Figur angegriffen wird, erwacht diese, transformiert sich und greift an. Als Statue nehmen die Figuren aufgrund eines magischen Schutzes nur 1/10 des normalen Schadens.

Alle 6 E-Bausteine können durch ein Schachfeld symbolisiert und darauf auch der Kampf ausgetragen werden.

**X3, Baustein G2, Statue alter Mann**

Als die Helden den ersten Schritt tun, bewegt sich die Statue, und der alte Mann nimmt die Form eines kräftigen Kriegers in prunkvoller Rüstung an. Die Figur zieht ihr Schwert und greift an...

**Krieger**

**Orientierungsstufe: 6**

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

Kampf: Initiative: 12, Angriff: 2x18, Schaden: 18

TS: 100, BW: 90, Wunde 16

Verteidigung: KW: 16, MW: 14, SW: 14, Rüstung: 14, MyR: 3, EP 3

Laufleistung: Bewegung 40/80, Schatz: -  
Legendenpunkte: 1200

Ausrüstung: Schwert+1, Speer, Schuppen-panzer+1, Reiterschild+1

**X4, Baustein G1, Statue blauer Salamander**

Die Statue schüttelt sich plötzlich und wächst, bis vor den Helden ein blaugrüner Basilisk mit tödlichen funkelnden Augen steht ...

**Basilisk**

**Orientierungsstufe: 4**

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

Kampf: Initiative: 6, Angriff: 7, Schaden: 5

TS: 24, BW: 15, Wunde 5

Verteidigung: KW: 7, MW: 6, SW: 5, Rüstung: 2, MyR: 0, EP 2

Zauber: 1

Spruchzauberei 17

Effekt: 24



Laufleistung: Bewegung 18/35, Schatz: -  
Legendenpunkte: 350

Ausrüstung: -

In einigen Rollenspielregeln besitzen Basilisken einen versteinernenden Blick, in Earthdawn fügt der Blick nur Schaden zu. Im Gegensatz zum Finsternen Bezirk kann der Basilisk hier sein Auge einsetzen.

**X5, Baustein G1, Statue Gnom mit spitzen Hut**



Der kleine Gnom schlägt die Augen auf und bewegt dann seinen Zauberstab...

**Statue Gnom mit spitzem Hut wird zum Magier**

**Orientierungsstufe: 5**

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

Kampf: Initiative: 12, Angriff:(1)x5, Schaden: 10

TS: 100, BW: 90, Wunde 16

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

Magie: Anzahl der Zauber: 1, Spruchzauberei 17

Zaubersprüche: Blitzschlag (Stufe 20),

Stärkung, (ANSW) Aker's lebhaftes

Schwert [CS], (AIAR) Luft-Rüstung [CS]

Laufleistung: Bewegung 40/80, Schatz: -  
Legendenpunkte: 1200

Ausrüstung: -

Der Gnomenmagier kann einen Zauberspruch sprechen und sich danach mit einem Blinzeln zusätzlich immer wieder in eine möglichst abgelegene Ecke des Schachfeldes teleportieren.

## X6, Baustein G1, Statue gelbe Eidechse

Die kleine Eidechse vibriert und Steine aus der gelben Deckschicht werden weggeschleudert. Das Innere wächst zu einer riesigen Masse und formt sich zu einem 10 Schritt langen Drachen mit bronzenen Schuppen...

### **Geringer bronzenener Drache**

#### **Orientierungsstufe: 5**

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

Kampf: Initiative: 12, Angriff: 3x15, Schaden: Biß 14, Klaue 2\*15

TS: 110, BW: 103, Wunde 14

Verteidigung: KW: 15, MW: 14, SW: 15, Rüstung: 10, MyR: 6, Niederschlag: 12, EP 4, Karma 50 (W6)

Magie: Anzahl der Zauber: (1),

Spruchzauberei 12,

Zaubersprüche: -

Kräfte: Drachenodem 14, Gift 5,

Astralsicht 10, Magie neutralisieren 10

Laufleistung: Bewegung 100/200 Flug 120/240

Legendenpunkte: 2000, Ausrüstung: -, Schatz: -

Der Drache beherrscht alle Zaubersprüche des Magiers bis Stufe 6. Im Kampf gegen mehrere Gegner greift er mit beiden Klauen an und zaubert dazu einen Feuerball (Stufe 20).

Der Drachenodem (Feuerodem, Reichweite 100 Schritte, 15 Punkte Überanstrengung) ist ein schmaler Strahl und kann nur ein Ziel treffen. Ist eine Zauberprobe Stufe 12 erfolgreich gegen die Magische Widerstandskraft des Opfers, erhält dieses jede Runde einen Feuerschaden Stufe 14. Das Odemfeuer läßt erst nach, wenn der Drache stirbt, der Held sich 1000 Schritte vom Drachen entfernt oder eine Willenskraft- oder Magie neutralisieren-Probe gegen die Magische Widerstandskraft des Drachens schafft.

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



## X7, Baustein R

Im Raum an der Wand findet sich eine Inschrift: „Suche den Tempel von Narn. Wer sich dem Altar nähert wird Einen was zerbrochen wurde.“

## X8, Baustein R

Dem Anschein nach der alte Arbeitsraum eines Magiers. An den Wänden in unbekannter Sprache sind Formen, Zahlen und Buchstaben zu finden. In der Mitte stehen ein Tisch mit halbvollen Alchemistenflaschen und darunter eine verschlossene Eisentruhe.

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

Inhalt der Truhe: Bruchstück des Szepter des Schicksals

## X9, Baustein S, Kerker

Der kurze Gang ist in der Mitte mit Stahlgittern versehen und endet dahinter.

Wenn ein Held vom Doppelgängermonster bezaubert wurde, finden die Helden ihren bewußtlosen Freund hinter diesen Gittern. Sie stehen nun vor der Aufgabe, den falschen Freund zu identifizieren. Sie könne es z.B. an den Gegenständen merken, die des Doppelgängers sind nur illusionärer Natur.





## X0, Baustein R

Ein mit Regalen gefüllter Raum. Hier finden sich leere Wasserflaschen, Eiserne Rationen und unbeschriebene Pergamente. An der Südwand steht eine eiserne Truhe.

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

Inhalt der Truhe: Drachenschild (siehe Besondere Ausrüstung)

Die Helden können nun zum Tempel von Narn.

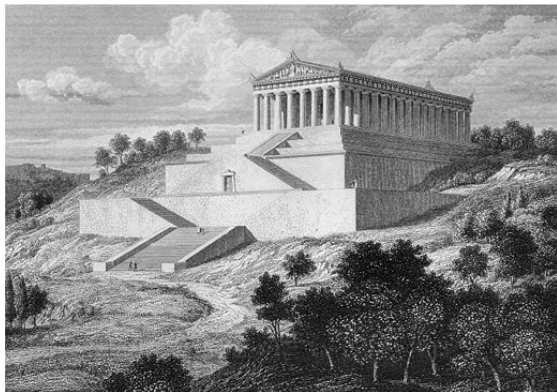




## Der Tempel von Narn

Wissen die Helden wo sie den Tempel von Narn zu suchen haben?

Rasch brechen die Helden gen Süden in Richtung Corinth auf. Die Wolken am Himmel ziehen sich zu und teilweise fällt leichter Regen. Am nächsten Morgen erkennen die Helden schon aus der Entfernung die hohen Türme der Stadt. Etwas weiter südöstlich taucht ein Gebäude am Waldesrand auf.



Schnellen Schrittes betreten die Helden den Tempel von Narn mit seinen beeindruckenden Säulen. Der Innenraum wird von einer Wasserschale und einem Altar in der Mitte des Raumes geprägt. Auf dem Altar rollen die Helden die sieben Teile des Szepters aus. Wer will die Teile zusammensetzen?

Die Helden sollen einen von sich auswählen, der mit allen sieben Bruchstücken des Szepters vor den Altar tritt.

Ein frische Brise zieht plötzlich durch den Tempel, in der Wasserschale beginnt es zu sprudeln und der auserwählte Held wird von Blitzen umgeben und eine tiefe, weise Stimme tönt hörbar für jeden im Umkreis des Tempels als die Teile des Szepters des Schicksals sich zusammenfügen: „Höre. [Name], auserwählter Ritter, folge deinem Schicksal und verteidige dieses Land, den aus ihm speist sich deine Kraft.“



Auch die anderen anwesenden Helden werden von der Aura erfasst und fühlen sich erfrischt. Alle Lebens-, Magie- und Karmapunkte sind wiederhergestellt und Wunden verschlossen.

Führt der Ritter das Szepter bei sich, besitzt er folgende Kräfte:

- ein Geisterpferd rufen (Talent wie Steppenreiter, Rang 10),
- Fähigkeit Taktik (Rang 10) und
- einen Bonus von +2 Stufen auf Charisma

Auf dem Altar erscheint ein silberner Helm mit zahlreichen Verzierungen und einer kleinen Drachenfigur obenauf. Der Helm verleiht einen Bonus von 1 auf die KW, MW und SW. Daneben liegt eine an einem hölzernen Speer befestigte Standarte, eine weiße Flagge mit einem silbernen Drachen als Symbol.

Als die Helden nach diesem eindrucksvollen Erlebnis den Tempel verlassen, ist aus Corinth Glockengeläut zu vernehmen. Die Wolkendecke bricht auf und die Strahlen der Sonne berühren das gebeutelte Land. Doch die Zeit drängt, die letzte Reise zum Wäldchen des alten Weisen steht bevor.





## Lagoth Zanta

Als die Helden den Wald erreichen, werden sie am Waldesrand schon von drei Gestalten auf Streitrössern erwartet.

Zeit für die Helden sich kurz vorzubereiten!

Zwei vermummte Gestalten in schwarzen Mänteln begleiten einen hochgewachsenen Menschen in Rüstung, der einen goldenen Helm und einen braunen Umhang trägt. Während er in der rechten Hand einen Zauberstab hält, zeigt die Spitze seines Schwertes in seiner linken Hand in Richtung der Helden. Ein lautes „Verflucht sind die Törichten. Eure Tage sind gezählt. Spürt meinen Zorn, die Rache Lagoth Zanta´s“ schallt es den Helden entgegen.

Für den Kampf läßt sich ein Schachfeld nutzen. Lagoth Zanta steht zwischen zwei Kumpanen auf der hintersten Reihe, die Helden auf der vordersten.

In der ersten Runde beschwört Lagoth Zanta pro Held einen Veteranenkrieger-Geist, welche sich auf der Linie vor Lagoth Zanta positionieren und jede Runde vorrücken. Danach zaubert er jede Runde einen Feuerball (Zauber in einer erweiterten Matrix, Reichweite 100 Schritte). Dringt ein Held zu ihm durch, benutzt er sein Talent Verspotten und geht in den Nahkampf.

Seine beiden Mitstreiter benutzen auf Distanz einen Langbogen (Reichweite 40/100/220). Kommt ein Held Lagoth Zanta zu Nahe, ziehen sie die Schwerter und beschützen ihn im Nahkampf. Wenn Lagoth Zanta fällt, verschwinden die Geister und die beiden Soldaten ziehen sich zurück.

### **Geist eines Veteranenkriegers**

#### **Orientierungsstufe: 2**

Attribute: Ges 8, Stä 10, Zäh 11, Wah 6, Wil 8, Cha 6

Kampf: Initiative: 8, Angriff: 1x12, Schaden: 12

TS: 60, BW: 55, Wunde 10

Verteidigung: KW: 10, MW: 6, SW: 6, Rüstung: 10,

MyR: 6, Niederschlag: 10, EP 3

Laufleistung: Bewegung 30/60

Legendenpunkte: 150, Ausrüstung: -, Schatz: -

### **Lagoth Zanta (Abenteurer)**

#### **Orientierungsstufe: 7**

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

Kampf: Initiative: 14\*, Angriff: 2x17, Schaden: 17

TS: 102\*\*, BW: 84, Wunde 12

Talente: Zweiter Angriff (17)

Magie: Anzahl der Zauber: (1),

Spruchzauberei 18,

Zaubersprüche: Elementarist 8. Kreis

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

Rüstung: 12, MyR: 4, EP 3, Karma 40

(W8)

Laufleistung: Bewegung 35/70, Pferd 50/120

Legendenpunkte: 2000

Ausrüstung: Breitschwert+5, Kettenhemd+5,

Goldener Helm (+1 SW) Armschienen

(Fadengegenstand, Name: Sturmfaust, Rang

3, KW+2, MW+2), Zauberstab (+1 Zaubern), 2

Heiltränke

Schatz: 20 Edelsteine zu je 20 Gold

\* Initiative mittels Tigersprung

\*\* Holzhaut: TS und BW +10 Punkte.

Zauber: Feuerball (Schaden Stufe 24)

### **2 Theranische Soldaten (Krieger)**

#### **Orientierungsstufe: 5**

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

Kampf: Initiative: 15, Angriff: 2x14 oder (1x 14+10\*), Schaden: 14

TS: 89\*\*, BW: 72, Wunde 10

Talent: Zweiter Angriff (14), Tigersprung 8, Kampfsinn 14

Verteidigung: KW: 10 (oder 20\*), MW: 10,

SW: 10, Rüstung: 12, MyR: 2, EP 3,

Karma 40 (W8)

Laufleistung: Bewegung 40/80, Pferd 50/120

Legendenpunkte: 500

Ausrüstung: Breitschwert+2, Speer+2,

Reiterschild+2, Geh. Lederrüstung+2,

Langbogen+2, Theranischer Mantel

Schatz: 5W20 Silbermünzen

Der Angriff mit dem Langbogen oder mit dem Schwert hat einen Angriffs- und Schadenswurf von 14.

\* Hat die Gruppe um Lagoth Zanta die höhere Initiative, führen die Krieger beim Kampf mit dem Schwert einen Wurf Stufe 14 gegen die MW des Gegners ab. Ist diese höher, haben sie KW 20 und greifen mit Angriffsstufe 14+10 an.

\*\* Holzhaut: TS und BW +10 Punkte.





## Der letzte Akt

Den alten Weisen finden die Helden nicht mehr im Wald. Wenn die Helden noch beweglich sind, sollten sie den kurzen Weg nach Corinth antreten.

Von Corinth herüber schallt weiterhin Glockengeläut. Die Helden schwingen sich auf ihre Pferde. Bereits in der Nähe der Stadtmauern ist Kampflärm zu vernehmen. Am Stadttor gehen Stadtbewohner und Bauern mit Äxten und Mistgabeln bewaffnet gegen die Söldner vor. Unterstützt wird das Volk von ein Mann mit blauen Umhang und Helm mit silbernen Krone inmitten seiner Soldaten. Es ist König Endor der Mächtige. Mutig werfen sich die Helden noch einmal mit scharfen Waffen in die Schlacht. Erst einzeln und leise, dann aber immer weiter verbreitender und lauter durch die Stadt schallt der Ruf „Der Ritter ist hier!“ Mit neuem Mut wird die Stadt von ihren verhassten Besatzern befreit.

Nach dem Sieg feiern die Bürger den neuen Ritter und schöpfen Hoffnung. Die Helden werden zum Tempel getragen und dort die nächsten Tage gepflegt. Die Priester überbringen euch während dieser Zeit die Nachrichten, dass die Bürger der anderen Städte ebenfalls nun geeint gegen die restlichen Söldnerbanden vorgehen. Der König ist mit einer stetig wachsenden Zahl von Männern unterwegs um die Städte zu unterstützen. Nach einer Woche wird euch gegen Abend ausgerichtet, dass der König wieder in der Stadt ist und euch morgen früh sehen möchte.

Am nächsten Morgen wird euch von einem Offizier frische Kleidung gebracht und begleitet euch zum König. Auf den Türmen der Stadt wehen blaue Flaggen mit einer silbernen Krone als Symbol. Der Offizier bittet euch in die Festung. Dort sind bereits zahlreiche Offiziere und Bürger vertreten und applaudieren als ihr die Reihen durchschreitet. Auch Pellis steht unter den Anwesenden und zwinkert euch zu. Auf einem Thron, erhoben durch ein Podest, wartet der König. Neben ihm sitzt die Prinzessin. Der König erhebt sich und begrüßt euch. „Wir haben euch viel

zu verdanken. Ihr habt dem Reich einen unschätzbaren Dienst erwiesen. Mögen die Mächtigen euch segnen und Stärke und Gesundheit bescheren. Aber wir müssen unsere Wirtschaft und Streitkräfte neu ordnen, dafür werde ich eigene Silbermünzen prägen lassen und zinslose Darlehen vergeben. \* Ich hoffe auf die dauerhafte Unterstützung des Ritters und seiner Freunde. Als Zeichen unserer Dankbarkeit nehmt bitte diese Belohnung an.“

\* vgl. „*Money and Politics in the Land of Oz*“ by Quentin P. Taylor, 2005;  
„*Following the Yellow Brick Road: How the United States Adopted the Gold Standard*“, Velde, Francois R., 2002;  
„*The Fable of the Allegory: The Wizard of Oz in Economics*“ by Hansen, Bradley A, 2002;  
„*The Geo-Politics of Oz; Now It Can Be Told! Treachery, Tin Men, Hegemony and Toto*“ (The Washington Post), Seeley, W. Geoffrey, 1993



Den Helden wird eine Schatztruhe mit 2000 Goldmünzen übergeben.

„Der Ritter und seine Freunde können jederzeit in den Festungen in Skara Brae, Corinth und Colosse als meine Gäste verweilen.“ Der König verbeugt sich vor euch und die Hofmusikanten spielen ein Freudenlied. Es werden Getränke gereicht, die Leute tanzen ausgelassen und feiern die neu gewonnene Freiheit.

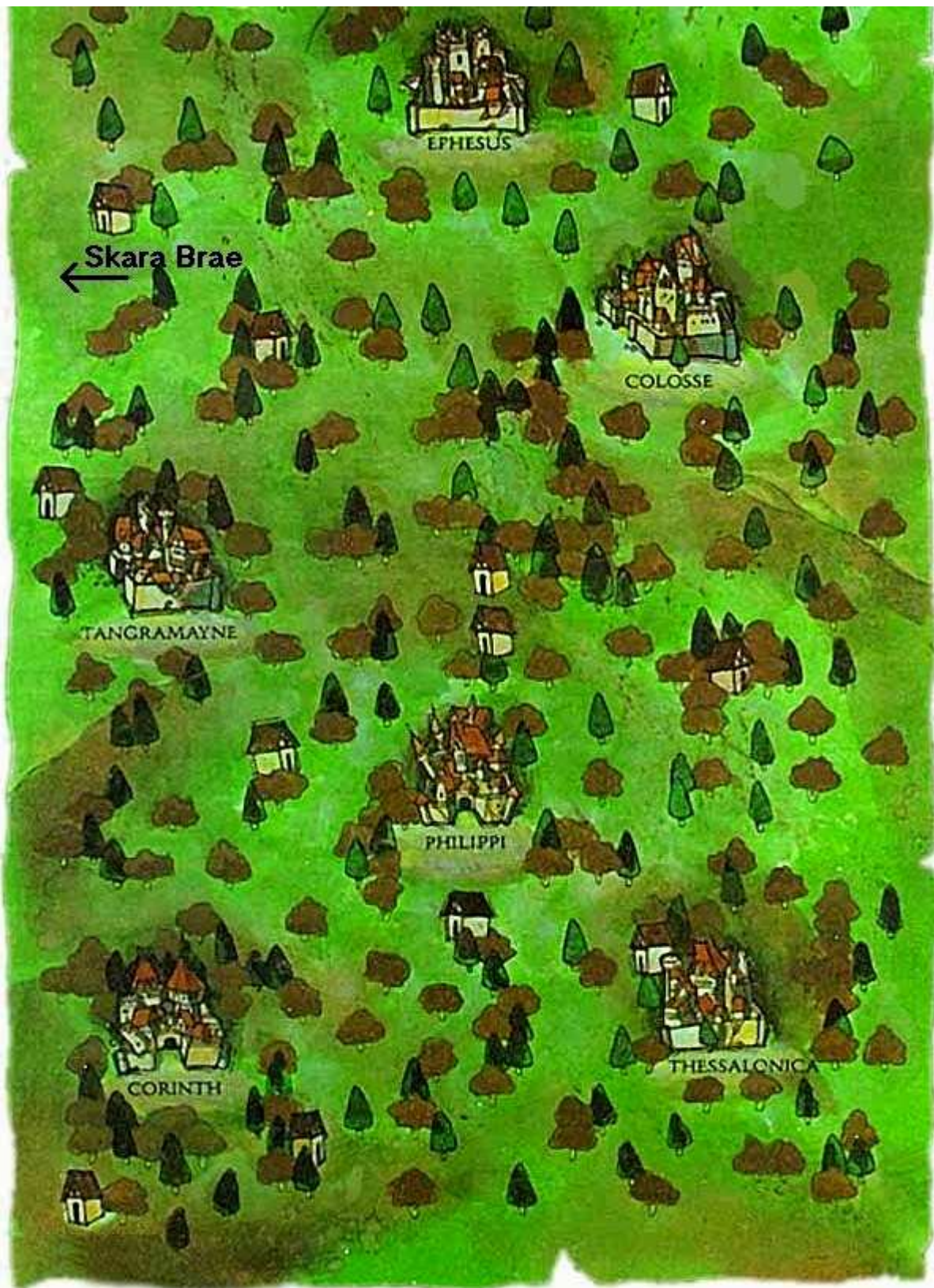
Am nächsten Tag besucht euch Pellis. Nach dem freudigen Wiedersehen und langen Erzählungen nimmt er das Zauberbuch von Fanskar entgegen und verspricht dieses zu übersetzen. Nach weiteren Feiern haben unsere Helden die große Aufgabe erfolgreich beendet.

Jeder Held bekommt für das erfolgreich abgeschlossene Abenteuer 50.000 Erfahrungspunkte.





## Karte der Wildnis



## Umsetzung für andere Rollenspiele

Derzeitige Rollenspiele unterscheiden häufig die Entwicklung oder Macht eines Charakters nach Stufen (Level) oder Talent- bzw. Fertigkeitensteigerung. Für diese Abenteuer ist für jeden NSC oder Monster eine Orientierungsstufe von 1 bis 10 angegeben. Die nachfolgende Tabelle gibt den Modifikator an, um anhand der Orientierungsstufe die Stufe für das benutzte System zu bestimmen. Für die hier benutzten Earthdawn-Regeln ist die Orientierungsstufe mal 1,5 zu nehmen, um den Kreis (Stufe) zu berechnen.

<u>System</u>	<u>Modifikator</u>
(A)D&D	x2
Dungeonslayer	x2
MERS	x1
Narnia	/2 = Fertigkeiten
Das Schwarze Auge	x3 = Talente

Nachstehend werden die verschiedenen Werte der Earthdawn-Regeln für eine Konvertierung erklärt:

An Attributen sieht Earthdawn die Geschicklichkeit (Ges), die Stärke (Stä), die Zähigkeit (Zäh), die Wahrnehmung (Wah), die Willenskraft (Wil) und Charisma (Cha) vor. In anderen Rollenspielen wird die Stärke als Körperkraft, die Zähigkeit auch als Konstitution oder Ausdauer bezeichnet. Die Werte der Attribute reichen von 1 bis 30. Eine 10 bedeutet Durchschnitt.

Für den Kampf sind die Werte für die Initiative, der Angriff (Attacke), der Schaden, die Todesschwelle (TS), die Bewusstlosigkeitsschwelle (BW) und die Wunden bedeutend. Die Initiative (Werte von 1 bis 15), Angriffe und Schaden (Werte von 1 bis über 30, durchschnittlich ca. 15) sind systemspezifisch. Die Todesschwelle (Lebenspunkte oder -energie von 20 bis über 200) stellt die Menge an Schaden dar, die der Charakter oder das Monster einstecken kann, bevor

es sein Leben verliert. Die Bewusstlosigkeitsschwelle zeigt an, ab welcher Schadensmenge die Bewusstlosigkeit eintritt. Wunden führen zu einem Abzug bei allen Werten.

Zur Verteidigung gehören die Widerstandskräfte und teilen sich in die körperliche (KW), magische (MW) und soziale (SW) auf. Die Körperliche Widerstandskraft (Parade) repräsentiert die Fähigkeit Angriffen auszuweichen. Er startet bei 2 und kann durchaus einen Wert von 20 erreichen. Die magische Widerstandskraft zeigt den Schutz gegen Magie auf (Rettungswürfe/Magieresistenz) und reicht bei Helden von 2 bis sehr guten 15. Ebenso die soziale Widerstandskraft, die den Schutz des Charakters gegen Angst und Furcht darstellt sowie der Aufdeckung von Lügen dient.

Die Rüstung (Rüstungsschutz) gibt an wie stark ein Wesen gepanzert ist. Eine 0 bedeutet unbekleidet, eine 20 äußerst stark gepanzert. Die 10 ist guter Durchschnitt mit Kettenpanzer und Schild. In anderen Rollenspielen wird oft die Körperliche Widerstandskraft und die Rüstung in einem Wert (Rüstungsklasse) wiedergegeben. Als Richtlinie können sie beide Werte zusammenrechnen und halbieren.

Die Mystische Rüstung (MyR) gibt den Widerstand gegen Magie an. Dieser Wert (2 bis 15) wird vom magischen Schaden abgezogen.

Die Erholungsproben (EP) von 1 bis 5 pro Tag nutzen Helden und Monster um Schaden und Wunden zu regenerieren. Das Karma kann für Angriffe und Talente benutzt werden und erhöht die Höhe der Würfel

Die Bewegung (Laufleistung) ist ein weiterer sehr spielsystemabhängiger Wert. In Earthdawn reicht die Spannweite von 13 bis 110 Schritten im Kampf und 25 bis 220 Schritten bei schneller Bewegung.





## Brief von Pellis

Nach Möglichkeit einzeln ausschneiden und den Helden zum passenden Zeitpunkt aushändigen.

Seid begrüßt werte Helden,

die Geschichte von euren Taten, euren Kampf gegen Mangar und seinen grausamen Horden in Skara Brae werden im ganzen Land von den Barden besungen. Wir danken euch alle für euren Einsatz und Mut. Nach einer kurzen Zeit des Friedens sehen wir uns aber heute einer größeren Gefahr gegenüber. Ein Übel, das nicht nur die Sicherheit und Ruhe einer Stadt bedroht, sondern die Existenz des ganzen Landes.

Schon unseren Kindern erzählen wir die Geschichte von Turin, dem Erzmagier, der vor langer Zeit tief im Inneren des Heiligen Berges das Szepter des Schicksals geschmiedet hat. Dieses Szepter hat die einigende Kraft, die Soldaten des Landes zur Verteidigung zu versammeln und so für viele Jahrhunderte für Frieden und Wohlstand gesorgt hat.

Aber schauen wir uns um, wohin ist die Macht des Schicksals gegangen. Söldner aus Thera unter der Führung eines Mannes namens Lagoth Zanta überfallen das Land und veröklaven die Bauern und Stadtbewohner.

Glaubt ihr an Legenden? Das Szepter soll eine unvorstellbare Macht verleihen. Der einzige Weg, den Frieden jemals wieder zurück zu bringen, ist die sieben Fragmente zu finden und das Szepter wieder zu einen, damit ein neuer Ritter das Land vereint.

Nun muß ich aber eilen, der Tyrann Zanta entdeckte, daß ich mit magischer Hilfe das Land durchsuche und hat Söldner auf mich angesetzt. Ich kümmere mich in meinem Alter nicht besonders um meine eigene Sicherheit, aber ich bete, dass meine Magie noch stark genug ist damit euch dieser Brief erreicht. Ich bedaure nur, daß ich euch nicht persönlich helfen kann, sondern mich versteckt halten muß. Ich habe in meinem Haus in Skara Brae unter dem Dielenboden zwischen Kaminraum und Arbeitszimmer einige Dinge für euch hinterlegt.

Ich bitte euch darum uns abermals zur Seite zu sehen. Möge das Schicksal uns bald wieder zusammenführen.

*Pellis*

## Nachricht von Pellis

βεσυχητ τανγραμαψνε ιμ συεδοστεν





## Besondere Ausrüstung

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

### Frosthorn

Jagdhorn aus Silber, das einen Kälteodem erzeugt

- einmal pro Tag benutzbar
- Reichweite 60 Schritte
- 1 Ziel
- zum Einsetzen eine Probe auf Fadenweben von mindestens 4 nötig, bei unter 4 zerbricht das Horn
- Angriff Stufe 23 gegen magische Widerstandskraft des Opfers
- Schaden Stufe 23

### Schwert von Zar

Breitschwert +5

Geschmiedet mit Wahrer Luft, strahlt einen hellen bläulichen Glanz aus.

Inschrift in menschlicher Sprache auf der Klinge: „**Schwert von Zar**“

- Bonus von +1 auf Nahkampfwaffen, +3 auf Wurfaffen
- Das Schwert kann bis zu einer Entfernung von 60 Schritte geworfen werden, es schneidet bei einem erfolgreichem Treffer den Gegner und kehrt auch bei einem nicht erfolgreichen Angriff zurück in die Hand des Werfenden.

### Drachenschild

Reiterschild mit einem aufgemalten weißen Drachen und einem Silberbeschlag, darauf die Inschrift „**AMLUG AMATH**“

- Reiterschild +3, Zauber „FRFO“, einmal pro Tag,
- Zauber auslösen: Probe auf Fadenweben gegen die mag. Widerstandskraft des Zieles
- bei Erfolg Zauberdauer 4 Runden
- das Ziel wird in seiner Bewegung um die Hälfte verlangsamt und seine Verteidigungsfähigkeit reduziert. Die Körperliche Widerstandskraft des Ziels wird um 4 reduziert.
- am Silberbeschlag bildet sich etwas Eis während der Zauberdauer.





## Nichtspielercharakter (NSC)

**Name:** Hawkslayer

Disziplin: Krieger

Kreis: 7

Rasse: Mensch

Alter: 25, 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* <sup>1</sup>	10	5
Charisma	10	5

### Widerstandskräfte

Körperlich:	13 bzw. 20* <sup>2</sup>
Magisch:	9
Sozial:	8

### Rüstung

Physisch:	15
Mystisch:	0

Initiative:	6
Bewegung:	50/100
Traglast:	165/310

Karmapunkte:	40
Karmawürfel:	W8

### Kunsthandwerk

Holzschnitzen

### Ausrüstung

Langschwert +4 (Schadensstufe 16), Reiterschild+3, Ringpanzer+3, Medaillon des Schutzes (MW und SW +2), Lederbekleidung, Wandertiefel, graue Bauernkutte, Überlebensausrüstung [CS], 2 Heiltränke

Todesschwelle:	108
Bewusstlosigkeit:	84
Wunde:	10

Erholungsproben:	4
Erholungswürfel:	W10

<u>Talente</u>	Rang	Attrib.	Stufe
Holzhaut (Z)	7	6	13
Karmaritual	7	-	-
Lufttanz (G)	7	9	16
Nahkampfwaffen (G)	7	9	16
Spek. Angriff (G)	7	9	16
Waffenl. Angriff (G)	7	9	16
Kampfsinn (Wa)	7	5	12
Unempfindlichkeit	8	-	-
Wurfaffen (G)	7	9	16
Hieb ausweichen (G)	7	9	16
Tigersprung (Wa)	7	5	12
Fadenweben (Wa)	7	5	12
Schmetterschlag (S)	5	7(+3)	15
Luftgleiten (G)	7	9	16
Nachtreten (G)	4	7	11
Letzte Rettung (Z)	7	6	13
Projektilwaffen (G)	2	9	11
Erdhaut	2	.	2
Zweiter Angriff (G)	1	9	10
<u>Vielseitigkeit: 2</u>	Rang	Attrib.	Stufe
Verspotten (C)	9	5	14
Schildangriff (S)	9	7	16
<u>Fertigkeiten</u>	Rang	Attrib.	Stufe
Taktik (Wa)	9	5	14

### 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 20. Der Angriffswurf mit Spek. Angriff bleibt bei Stufe 16.

Als drittes Talent kann der Schildangriff (Angriff 16, Schaden 16, 1 Punkt Überanstrengung) eingesetzt werden - oder wenn ein Angreifer Hawkslayer umgehen will, das Talent Verspotten benutzen, 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 Nahkampf-ungeübten 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

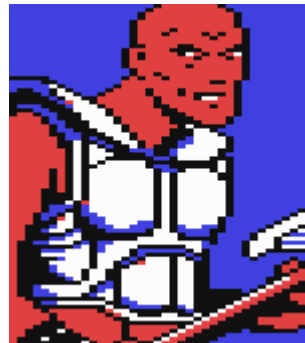
**Disziplin:** \* **Talent:** Nahkampfwaffen  
**Rang:** 4  
**Strain:** 1 **Kosten:** 100  
**Autor:** Codex Sonnenend

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 die geforderte Wirkschwierigkeit des Liedes oder gegen die Soziale Widerstandskraft der Ziele erforderlich. Näheres ergibt sich in den nachfolgenden Beschreibungen. Die Soziale Widerstandskraft kann vom Empfänger freiwillig gesenkt werden, wenn er dem Barden vertraut. Ist diese Probe erfolgreich, führt der Spieler in jeder Runde pantomimisch das Spielen seines Instrumentes vor.

Die Luftgitarre ist zum Beispiel eine pantomimisch gespielte imaginäre Gitarre. Der Luftgitarrenspieler mimt dabei in seiner Gestik das Spielen einer Gitarre nach. Typisch hierfür ist die Haltung und Bewegung der Arme und Hände. Da zudem noch in typischer Weise die komplette Körperbewegung von Gitarrenspielern zum Takt nachgeahmt wird, entsteht eine Art Tanz. Manche Luftgitarrenspieler imitieren dabei auch Gitarrentöne mit ihrem Gesang. Populär wurde die Luftgitarre 1969 beim Woodstock-Festival durch den Auftritt von Joe Cocker, der sein Luftgitarrenspiel sogar live mit Gesang begleitete. Der Meister kann einen Bonus auf die Probe gewähren, wenn der Spieler einen passenden kurzen Text zu seinem Lied singt.

Mit ausreichend feuchter Kehle kann der Barde pro Kreis (Stufe) am Tag ein Lied singen. Nach jedem Lied ist ein Schluck aus einem Weinschlauch nötig. Der Barde kann in jedem Kreis eines der magischen Lieder erlernen. Die Auswahl hängt dabei von den Kenntnissen des Lehrers ab.

### Kiel's Ouvertüre

Wirkschwierigkeit: 4  
Wirkungsdauer: 10 Minuten  
Wirkung: Richtungsanzeige

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

### Badh´r Kilnfest

Wirkschwierigkeit: Soz. W´kraft der Ziele  
Wirkungsdauer: Pro Runde 1 Karmapunkt  
Wirkung: Heilung

Dies ist eine alte Elfenmelodie, welche die Wunden des Barden und seiner Gefährten heilt. Der Barde muß einen Karmapunkt spenden für jede Runde, in der er das Lied spielt. Dafür erhalten bis zu sechs Gefährten und der Barde selbst 1 Lebenspunkt (Todesschwelle) pro Runde zurück.

### Die Ballade des Suchers

Wirkschwierigkeit: 4  
Wirkungsdauer: 10 Minuten  
Wirkung: Licht

Nach Vollendung des kurzen Liedes erscheint in der Nähe des Barden eine kleine, mobile Flamme, die sich mit ihm bewegt. Die Flamme erleuchtet einen Radius von 60 Schritten. Der Barde kann die Flamme jederzeit erlöschen lassen.

### Zanduvar Carack

Wirkschwierigkeit: 5  
Wirkungsdauer: 10 Minuten  
Wirkung: Fallen finden

Mit Hilfe dieses durchgehend zu spielenden Liedes kann der Barde in einem Umkreis von 40 Schritte Fallen entdecken. Auf die eigene Initiative gegen Fallen erhält der Barde einen Bonus von 4 Punkten.

### Die Weise des Reisenden

Wirkschwierigkeit: Soz. W´kraft der Ziele  
Wirkungsdauer: 10 Runden  
Wirkung: Bessere Verteidigung

Diese Melodie stärkt das Gemeinschaftsgefühl der Gefährten und macht sie aufmerksamer, wendiger und somit schwerer zu treffen. Solange der Barde dieses Lied spielt, erhalten er selbst und bis zu 6 Gefährten einen Bonus von 2 auf die Körperliche und Soziale Widerstandskraft.

### Vers der Zeit

Wirkschwierigkeit: Soz. W´kraft der Ziele  
Wirkungsdauer: 10 Runden  
Wirkung: Höhere Initiative

Das schnelle Spiel des Barden erhöht die Initiative der Gefährten um 4 Punkte.





### **Wayland´s Wacht**

Wirkschwierigkeit: Soz. W´kraft der Ziele

Wirkungsdauer: 10 Minuten

Wirkung: Beruhigung

Diese Weise beruhigt Monster und Tiere in Hörweite. Ist das Ergebnis der Probe auf Gefühlsmelodie höher als die soziale Widerstandskraft der Ziele, werden diese ruhig und sehen von Angriffen ab. Dies gilt nicht für die Selbstverteidigung.

### **Falkentyne´s Wut**

Wirkschwierigkeit: 6

Wirkungsdauer: 10 Runden

Wirkung: Berserkerwut

Diese Melodie läßt bis zu 6 Gefährten, die sich darauf freiwillig einlassen, in einen Kampfesrausch verfallen, der einen Bonus von 4 auf alle Angriffs- und Schadenswürfe gewährt. Während der Dauer der Melodie greifen sie ausschließlich immer den nächst stehenden Feind an.





## Fallen

Alle Fallen haben einen Mindest-, Entdeckungs-, Entschärfungs-, Initiativwurf und Magische Widerstandskraft von 12.

### Fallen in den Gängen (G1, G2)

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

Würfelergebnis: 1

#### Bodenfalle

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

Würfelergebnis: 2

#### Metallscheiben

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

Würfelergebnis: 3

#### Treibsand

Der vorausgehende Held versackt plötzlich im Boden. Der Steinboden hat sich in giftigen Treibsand verwandelt, der den Held hinunter zieht und Schaden verursacht bei erstmaliger Berührung. Die Gefährten haben 3 Runden Zeit zur Rettung.

Würfelergebnis: 4

#### Pfeile

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

Würfelergebnis: 5

#### Speerfalle

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

Würfelergebnis: 6

#### Flammenstoß

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

## Truhen

Alle Fallen der Metallbeschlagenen Holztruhen haben einen Mindest-, Entdeckungs-, Entschärfungs-, Initiativwurf und Magische Widerstandskraft von 12.

### Truhen (E, R)

Das Ergebnis des zweiten Würfels des 2W6-Wurfes entscheidet über die Art der Truhe. Jede Falle verursacht Schaden der Stufe 12. Der Inhalt einer Truhe wird auf der Tabelle Schätze ermittelt, wenn die Falle entschärft und geöffnet wurde.

Würfelergebnis: 1 und 2

#### Keine Falle

Die Truhe ist ohne Falle, aber verschlossen.

Würfelergebnis: 3

#### Dornfalle

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

Würfelergebnis: 4

#### Monstertruhe

Der Held ist erfolgreich und öffnet die Truhe, als er plötzlich einen magischen Stoß bekommt und in die Truhe hineingeschubst wird. Der Deckel der Truhe bekommt dabei Zähne und beißt einmal kräftig zu, bevor die Truhe den Helden einschließt. Die Truhe ist innen aus Stahl. Ein paar kräftige Waffenhiebe der Gruppenmitglieder können die Truhe zerstören und den Ärmsten befreien.

Würfelergebnis: 5

#### Blitzschlag

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

Würfelergebnis: 6

#### Feuerball

Aus der Truhe schlägt ein Feuerball und fügt der ganzen Gruppe Schaden zu.



## Schätze

Die Art des Inhalts bestimmt sich durch einen W6-Wurf. Ein weiterer Wurf bestimmt den Gegenstand.



### Inhalt (W6)

- 1: Kleidung oder Rüstung
- 2: Geld und Edelsteine
- 3: Trank
- 4: Ausrüstung
- 5-6: Magischer Gegenstand

### Untertabellen

#### **Kleidung oder Rüstung (W6)**

- 1: Ein Ballen edler Seide (10 Goldmünzen)
- 2: Männerkleidung
- 3: Frauengewänder
- 4: Ringpanzer und Reiterschild
- 5: Kettenpanzer und Turmschild
- 6: Schwert und Dolch

#### **Geld und Edelsteine (W6)**

- 1-3: 1W100 Silbermünzen
- 4-5: 2W10 Goldmünzen
- 6: 1W4 Edelsteine zu je 20 Goldmünzen

#### **Trank (W6)**

- 1: Heiltrank
- 2: Attributstrank +3 (Attribut bestimmen)
- 3: Lebenstrank (+33% Trefferpunkte)
- 4: Zieltrank (+3 Bonus auf den Angriff)
- 5: Zaubertrank (+3 auf Zauber wirken)
- 6: Wiederbelebungs salbe

*Die Tränke Nr. 2 bis 5 können eine Wirkung von maximal einer Stunde haben. Die genaue Auswirkung des Bonus bestimmt sich nach dem verwendeten Rollenspielsystem.*

#### **Ausrüstung (W6)**

- 1: Überlebensausrüstung [CS]
- 2: Diebeswerkzeug
- 3: Sturmlaterne und Öl
- 4: 2 Flaschen edlen Weines
- 5: Seil 50 Ellen und Enterhaken
- 6: Schmiedewerkzeug

#### **Magischer Gegenstand (W12)**

- 1: Dolch +1W2 Bonus
- 2: Kurzsword +1W4 Bonus
- 3: Schwert +1W4 Bonus
- 4: Geh. Lederrüstung +1W4 Bonus
- 5: Ringpanzer +1W4 Bonus
- 6: Kettenpanzer +1W4 Bonus
- 7: Schuppenpanzer +1W4 Bonus
- 8: Holzschild +1W2 Bonus
- 9: Reiterschild +1W2 Bonus
- 10: Turmschild +1W4 Bonus
- 11: Kurzbogen +1W2 Bonus
- 12: Langbogen +1W4 Bonus

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

