

Wunderwerk

Ausgabe 7
November 2010

WERK *Online*



Inhalt dieser Ausgabe:

<i>Editorial</i>	<i>Seite 2</i>
<i>Das Schwarze Auge</i>	<i>Seite 3</i>
Der Flug des schwarzen Schmetterlings	
<i>Dungeonslayers</i>	<i>Seite 24</i>
eine Systemvorstellung	
<i>Space Gothic</i>	<i>Seite 29</i>
Lieferung nach BP-5	
<i>Hollow Earth Expedition</i>	<i>Seite 36</i>
Grab In die Vergangenheit	
<i>Der kleine Dämonenbeschwörer</i>	<i>Seite 43</i>
<i>Impressum</i>	<i>Seite 44</i>

Editorial

Mit einer Ausgabe Pause, die wegen der Arbeit für die SPIEL ausgefallen ist, gibt es hiermit wieder eine niegelagelte Ausgabe der Wunderwerk Online.

Trotz einer geringeren Anzahl von Artikeln, ist diese Ausgabe wieder länger als die letzte - was vor allem an dem vollwertigen und langen DSA-Abenteuer liegt. :)

In der nächsten Ausgabe werden wir uns dann wieder mehr um unsere anderen Rollenspielsysteme kümmern (aber natürlich ohne DSA zu vernachlässigen!)

Viel Spass beim lesen und spielen!



Patric „Silent Pat“ Götz

DIE HELDIN DES MONATS



Valeska Almasdottir
Thorwalsche Streunerin

„Wäre der gelehrte Herr so freundlich,
mir mein Werkzeug zu reichen,
damit ich diese phexverfluchte Tür
endlich öffnen kann?
... Doch nicht die Dietriche...
DIE AXT!“

DER FLUG DES SCHWARZEN SCHMETTERLINGS

Von Marc Jenesen. Mit Dank an Marie Mönkemeyer für die Korrekturen

Stichworte zum Abenteuer: Gemeinsame Reise mit einer Bardentruppe durch Schwarztoerien, Aufklärung eines Geheimnisses, das den Barden betrifft

Ort: Wildermark, Transysillien, Weißtoerien, Fürstprotectorat Tobimorien

Zeit: Ab 1032 BF

Helden: Charaktere, die sich unbehelligt in den Schwarzen Landen bewegen können.

Erfahrungen: Erfahren

Schwierigkeiten: Spieler hoch/ Meister mittel

*“Und wir tanzten im Schnee vergang’nes Jahr
und das Madamal funkelt sanft in deinem Haar.*

*Und es tut auch kaum mehr weh, wenn ich
alles vor mir seh,
als ob’s letzte Nacht gewesen sternenklar.
Deine Haut und Stolz bleibt mir nicht mehr
Ich gäbe alles für ein Zaubermittel her”*

—Aus ‘Und wir tanzten’ von Alexandrian di Sprengor*

*Alexandrian di Sprengor ist eine aventurisierte Version des Sängers der Band ASP, von denen auch die hier zitierten Texte stammen.

Das Schwarze Auge

“Aske, ich kann nicht!”

*“Du musst es aber! Sonst wirst du meine
Leiden niemals vergessen. Stich zu und mach
dem schnell ein Ende! Sie kommen!”*

“Ich liebe dich, meine kleine Aske!”

*“Ich dich auch Torxes! Küsst mich ein letztes
Mal und dann stich zu! Ich werde immer bei
dir sein, mein Liebster!”*

—während der Ogerschlacht, 1009 BF

Vergangenes

Dem Schwarzscheml *Torxes von Freigeist* ist wenig mehr zuwider als ein liebendes Paar. Auf seinen Reisen über den gesamten Kontinent traf er jedoch in den Landen, die allerorten nur als das Liebliche Feld bekannt sind, auf ein Paar, das sich mehr liebte, als der Schwarzscheml jemals zuvor gesehen hatte. Der Barde *Alexandrian di Sprengor* und seine Muse *Syrah ya Firgero* lebten glücklich Seite an Seite ihr Leben und genossen jeden gemeinsamen Augenblick. Doch Torxes verabscheute jeden Gedanken an die Liebenden und bald war er sich darüber im Klaren, dass die Liebenden für ihre Zuneigung bestraft werden müssten. Er beschloss, die beiden zu trennen, um zu sehen, wie weit die Liebe der beiden ginge: Um zu seiner Liebe zu gelangen, müsste er buchstäblich sterben. Denn Torxes brachte Syrah in die Schwarze Sichel, wo sich das Orakel vom Purpurberg befindet, und dieses,

ein Erzvampir, verwandelte die junge Frau in seinesgleichen, eine Vampirin, auf dass diese ihren Liebsten bei einem Wiedersehen im Bluttausch tötete.

Doch Torxes verlor bald darauf das Interesse an seinem Plan und entließ Syrah, die nun durch die Schwarzen Lande irrte, auf der Suche nach ihrer großen Liebe. Sie verzehrte sich vor Sehnsucht, doch ihr war bewusst, dass sie es nicht wagen dürfte, ihre wahre Liebe zu umarmen. Denn wie alle Blutsauger so ist auch Syrah von der Göttin verflucht worden, die sie am meisten verehrte: der Liebesgöttin Rahja.

Auch Alexandrian gab nicht auf und machte sich auf, die Liebe seines Lebens zu finden. An manchen Stellen fand er Hinweise darauf, wer seine Braut entführt hatte, und folgte dieser Spur bis nach Warunk. Hier hörte er von einem finsternen Turm an der tobrischen Küste, der angeblich der Turm der verlorenen Liebe genannt wurde. Beim Turm angekommen, wurde ein Geist (der sich nur Schwarzer Schmetterling nennt), der in dem Turm lebte, auf den traurigen Barden aufmerksam. Der Geist, eigentlich zu einem Schicksal in den Niederhöhlen verdammt, wurde durch die Kräfte der Göttin Rahja in der dritten Sphäre gehalten, bis sie wahrhaft Liebende vereint. Alexandrian ließ zu, dass der Geist in seinen Körper eindrang, und zog los, um seine Geliebte zu finden, nun da er durch den Geist mit neuer Zuversicht erfüllt worden war.

Syrah zog es schließlich zu einem Ort, von dem Bronn, das Orakel vom Purpurberg, gesprochen und ihr geweissagt hatte, dass dieser Ort ihre Liebe und ihre Seele retten würde. Und so zog sie an die tobrische Küste und fand den Ort, der ihr geweissagt wurde: Den dunklen Turm.

Zukünftiges

In Zweimühlen findet das Konzert eines bemerkenswerten jungen Barden statt, der angeblich aus Schwarztoerien stammt und der mit glockenheller Stimme seine dunklen Lieder über verlorene Liebe und seine Einsamkeit singt. Doch noch während seines Auftritts stürmen einige Söldner in die Schänke und versuchen den Barden zu töten. Hier liegt es nun an den Helden, diesem bei seinem Problem zu helfen und die Söldner daran zu hindern, den Barden zu töten. Nachdem so ein Kontakt mit diesem zustande gekommen ist, wird ihnen der Barde Teile seiner Geschichte erzählen. Er wird davon berichten, dass er auf der Suche nach seiner entführten Braut ist und gut einige kampferprobte Recken gebrauchen könnte, da er plant, in den nächsten Wochen in die Schwarzen Lande zu ziehen, um dort seine Lieder zum Besten zu geben. Wenn die Helden sich darauf einlassen und den Barden gen Osten begleiten, merken sie schnell, dass etwas mit diesem nicht stimmt. Doch bald zeigt sich, dass die Recken dem Barden bei der Lösung seiner Probleme behilflich sein können.

Die Auswahl der Helden

Da dieses Abenteuer zur Gänze in der Wildermark und den Schwarzen Landen spielt, sollte die Grundvoraussetzung sein,

das sich die Helden halbwegs unbehelligt in diesen Landstrichen bewegen können. Ein Praiot dürfte es schwer haben, sich durch Schwarztoerien zu bewegen, ohne Probleme mit den Machthabern zu bekommen. Und wenn er dann noch die Geheimnisse Alexandrians kennen lernt, dürfte es vorbei sein mit aller Gutmütigkeit und er dürfte sich gezwungen sehen, etwas zu unternehmen.

Es bietet sich an, wenn die Heldengruppe aus regelrechten Söldnerseelen besteht, die bei der richtigen Bezahlung auch darüber hinweg sehen können, dass ihr Begleiter ein Dämonenproblem hat. Auch Romantiker unter den Charakteren passen gut ins Konzept des Abenteuers. Darüber hinaus sollten die Helden in folgenden Gebieten versiert sein: Kampf, phexische Talente, Kombinationsgabe

Auf der Dunklen Seite

Dieses Abenteuer bietet die Möglichkeit, auch "Helden" aus den Schwarzen Landen zu verwenden. Diese besitzen vollkommen andere moralische Grundsätze und sind an die Gegebenheiten in Schwarztoerien gewöhnt. Unter Umständen bringt dieses Abenteuer die Helden dazu, ihre bisherigen Ansichten zu überdenken und ebenso die Dogmen, die sie von ihren Herren, Lehrmeistern und Vorgesetzten eingebläut bekamen. Spätestens in Illsur könnten diese Helden der Dunkelheit durch die Begegnung mit *Leatmon Phraisop* ihr bisheriges Leben in Frage stellen. Schließlich spüren sie, dass die Göttin Peraine ihnen die Möglichkeit bietet, zu bereuen.

Freiheit ist kein borbaradianisches Privileg!

Nein, auch Sie und Ihre Spieler besitzen sie! Sie bestimmen letztlich, ob Ihre Helden den im Abenteuer vorgeschlagenen Weg folgen (müssen), ob Sie neue Szenen gestalten (etwa weil diese besser zu Ihrer Heldengruppe passen) oder hier Geschriebenes abändern. Aber auch Ihre Spieler besitzen die Freiheit, andere Wege als vorgesehen zu gehen, Meisterfiguren anders zu behandeln als erwünscht oder generell den Abenteuerverlauf durch ihre Taten abzuändern. Aber Sie sollten bedenken, viele der in diesem Abenteuer vorgeschlagenen Begegnungen sind kein Muss, sondern ein Kann. Der im Abenteuer vorgeschlagene Weg kann relativ einfach abgeändert werden, ist aber angesichts der Lage in Schwarztoerien der sinnvollste. Wo Straßen zur Verfügung stehen, geht niemand durch einen (möglicherweise dämonenverseuchten) dunklen Wald. Bei aller Freiheit sollten Sie stets das, was realistisch ist, im Hinterkopf behalten. Also, fühlen Sie sich nicht zu sehr an den Text des Abenteuers gebunden, aber binden Sie Ihre Spieler nicht zu sehr in eine vorgeschriebene Handlung ein (auch wenn wir hoffen, dass diese Sie und Ihre Spieler fesselt).

Aufbau des Abenteuers

Dieses Abenteuer deckt einen recht langen Zeitraum ab und spielt an zahlreichen Orten innerhalb der Schwarzen Lande. Aus diesem Grunde finden Sie lediglich einmal einen Auftritt des Barden beschrieben. Auch die Orte, durch die die Reise führt, werden nur kurz beschrieben. Auf genauere Beschreibungen wird an den jeweiligen

Stellen im Abenteuer verwiesen. Auch bei den Überlandreisen werden nur die Szenen beschrieben, die für den Abenteuerverlauf wichtig sind. Von daher ähnelt das Abenteuer eher einem Rahmen, welches Sie mit den hier vorgestellten (oder eigenen, zu Ihrer Heldengruppe passenden) Szenen zu einem vollständigen Abenteuer strecken müssen.

Musik am Spieltisch

An dieser Stelle möchten wir Ihnen die Verwendung von Musikstücken der Gruppe *ASP* nahelegen, welche in der realen Welt die Geschichte um den Schwarzen Schmetterling vertont hat. Speziell die ruhigeren Lieder wie die **Ballade von der Erweckung** oder **Mein Herz erkennt dich immer** eignen sich gut für den Einsatz im Abenteuer. Für Kämpfe oder Gruselszenen im Dunklen Turm eignen sich **Into the Dark** von *Erdenstern* oder Soundtracks wie der zu **Bram Stokers Dracula** oder **Das Omen** sehr gut. Mittels einer düsteren Musikauswahl können Sie hervorragend die drückende Stimmung darstellen, die über Tobrien liegt.

I AKT – DER DÜSTERE BARDE

*„Ich bin unendlich wie ein Ring,
Ich bin der Schwarze Schmetterling“*
—Aus 'Der Schwarze Schmetterling' von ASP

Mittelpunkt dieses Kapitels ist das Kennenlernen des düsteren Barden Alexandrian und seiner Gefährten sowie der Beginn der Reise durch Schwarztoerien bis hin zum ersten gemeinsamen Auftritt in Altzoll.

Zweimühlen

Was die Helden nach Zweimühlen verschlagen hat, soll an dieser Stelle nicht weiter thematisiert werden. Vielleicht begleiteten sie einen Warenzug mit Lebensmitteln in die Stadt oder sind dort, weil sie sich nicht bei einem der finsternen Kriegsfürsten der Mark verdingen wollen. Natürlich besteht auch die Möglichkeit, dieses Abenteuer als zusätzliches Abenteuer für die Herren **Von Eigenen Gnaden** zu spielen. Dieser Band bietet auch eine ausführliche Beschreibung der Stadt und ihrer Bewohner.

Zweimühlen für den eiligen Leser

Einwohner: um 700

Herrschaft: Kriegsherren mit dem Segen Kaiserin Rohajas

Tempel: Travia, Peraine (niedergebrannt), Phex (profanisiert)

Gasthäuser: Schänke 'Blutgrube' (Q3/P2), Schänke 'Mühlenbräu' (Q4/P4), Gasthaus 'Helden von Zweimühlen' (Q6/P7), Bordell 'Rahjas Höhle' (Q4/P5)

Besonderheiten: Aufblühende Stadt inmitten der Wildermark

Was die Helden in die zentrale Wildermark verschlagen hat, wissen wir nicht. Vielleicht haben die Recken einen Korntransport in die Stadt gebracht oder sind auf der Suche nach einer Anstellung als Söldner. Vielleicht sind sie sogar die Herren der Stadt. Zum Zeitpunkt des Abenteuers ist die Stimmung in der Stadt ausgelassen und man ist in Feierlaune. Das Leben in der Wildermark ist hart und man freut sich über jegliche Unterhaltung. Die Ankündigung, dass ein berühmter Barde auftritt (auch wenn er aus

den Schwarzen Landen stammt), lockt viele Bauern aus dem Umland in die Stadt.

Düstere Poesie aus den Niederhöllen

Der Auftritt des Barden, der sich selbst Der Schwarze Schmetterling nennt, findet in der Schänke Blutgrube statt. Zu diesem Zweck wurde eine kleine Bühne errichtet, auf der während des Auftritts der Musiker eine drangvolle Enge herrscht. Doch schnell wird auch der Platz im Schankraum knapp, da fast die Hälfte der Stadtbevölkerung den Auftritt des Barden sehen will (und noch mehr Bauern aus dem Umland). Der Eintritt zum Konzert kostet einen Silbertaler, kann aber bei der Besitzerin der Blutgrube, der Veteranin *Lara Guttmann*, auch in Naturalien bezahlt werden. Zur Neunten Stunde beginnt schließlich der Auftritt des Barden.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Im gesamten Raum werden die Laternen gelöscht, so dass es für einen Augenblick finster wie die Nacht ist. Dann flammen urplötzlich mehrere Feuertöpfe auf der Bühne auf und tauchen den Raum in flackerndes Licht. Wie eine Burg wirken die zahlreichen Trommeln, hinter die sich ein Zwerg gestellt hat, der plötzlich einen Marschrhythmus anschlägt. Unter den gleichförmigen Klängen der Trommeln kommen zwei Lautenspieler und drei Chorsänger auf die Bühne. Das Publikum beginnt zu jubeln, als diese ein Lied anstimmen. Fast übertönt es die Musiker, doch dann wird es auf einen Schlag still. ER kommt! Gehüllt in eine lederne schwarze Robe, den kahlrasierten Schädel und das Gesicht weiß geschminkt, die Augen

von dicken Kohlestrichen in der Dunkelheit verborgen, wirkt er wie ein Geist. Im Publikum ist es totenstill, als der Barde zu singen beginnt. Überraschenderweise ist seine Stimme volltönend und wohlklingend. Dort irgendwo ganz tief in mir, verbirgt sich dieses dunkle Tier...

Sofort zieht der Barde sein Publikum in seinen Bann. Während er seine Lieder singt, ist es im Publikum still, aber in den Pausen zwischen den Liedern brandet Jubel auf, wie er nicht von einem viele tausend Köpfe zählenden Publikum erreicht wird. Die Lieder handeln von einer dunklen Liebe und sind äußerst eingängig und werden bald begeistert mitgesungen. Oft vergehen mehrere Minuten bis sich die Zuschauer beruhigt haben und die Gruppe mit dem nächsten Lied beginnen kann. Jedoch kommt es nach fast zwei Stunden zu einer Störung des Auftritts – eine Störung, die schnell eine Panik auslösen kann und nur durch kampferprobte Recken abgewendet werden kann.

Ein Überfall

Balphemor von Punin, Herr der Magierakademie zu Yol-Gurmak, versuchte während der Warenschau im Jahre 1032 BF den Schwarzen Schmetterling dazu zu bewegen, dämonische Propaganda in seinen Texten unterzubringen. Doch der Barde lehnte ab und zog so den Zorn des uralten Magiers auf sich. Seitdem verfolgen dessen Schergen den Zug des Barden und warten auf eine günstige Gelegenheit, mit dem widerspenstigen Barden kurzen Prozess zu machen. Insgesamt handelt es

sich um Helden +5 Söldner, die versuchen, den Auftritt des Barden zu stören. Im darauffolgenden Chaos will sich der Anführer der Söldner, *Arkhobalion*, zur Bühne durchkämpfen, um den Barden zu töten.

Arkhobalion

Bastardschwert INI 15+1W6 AT 17
PA 13 **TP** 1W6+7* **DK** N
LeP 39 **AuP** 41 **MR** 7** **RS** 5
KO 15 **GS** 7

Wundschwelle: 8

Vorteile/Nachteile: Eisern, Balance, Agrimothwahn

Sonderfertigkeiten: Aufmerksamkeit, Niederwerfen, Formation, Rüstungsgewöhnung I+II, Schildkampf I, Wuchtschlag, Hammerschlag, Festnageln, Ausweichen I+II

Schwarze Gaben: Macht über Dschinne, Feuerhand

*Dämonische Waffe

**Kann durch einen PSYCHOSTABILIS Stirnreif um weitere 6 Punkte erhöht werden.

Die Söldner sind fanatische Anhänger Balphemors und Arkhobalion ist ein Paktierer Agrimoths. Die Söldner versuchen alles, um möglichst viel Panik zu schüren, um dann den Barden zu töten.

Mögliche Szenen wären:

- Umfallende Feuertöpfe lösen vor der Bühne einen Brand aus. Einzelne Musiker oder Zuschauer sind von Feuer eingeschlossen und benötigen die Hilfe der Helden
- Im allgemeinen Chaos hat eine Mutter ihr Kind verloren, das nun heulend

auf dem Boden sitzt und nach seiner Mutter schreit. Und dies umgeben von Hunderten panischen Menschen!

- Einige der an Kummer gewöhnten Zweimühlener bewaffnen sich mit allem, was gerade zur Hand ist (Stuhlbeine, Küchenmesser, Mistgabeln und Fackeln), und rücken gegen die Angreifer vor. Mangelnde Kampferfahrung und Bewaffnung machen die Bürger dadurch wett, dass sie versuchen, die Söldner voneinander zu isolieren und dann durch schiere Übermacht zu überwältigen.
- Arkhobalion ruft mit Hilfe seiner Schwarzen Gaben einen Dunklen Dschinn des Humus'. Dornenranken, Schlammwellen und belebte hölzerne Bauteile des Hauses wenden sich gegen die Besucher des Gasthauses und verbreiten weitere Panik.
- Wenn es den Helden gelingt, die Besucher des Konzertes (und die Musiker) aus der Blutgrube ins Freie zu bringen, dann können sie den Kampf auch in die gesamte Stadt ausdehnen. Arkhobalion wird dann fliehen und später versuchen, den Barden aus dem Hinterhalt zu töten.
- Am Ende steht Arkhobalion (oder einer seiner Söldner, falls dieser nicht mehr lebt) auf der Bühne und bedroht den Barden mit seiner Waffe. Die Zuschauer, die Angriffe gewohnt sind, haben sich bewaffnet und es bildet sich eine Phalanx aus wütenden Bürgern. Man ist entschlossen, die Eindringlinge zu töten. Hier müssen die Helden gleichermaßen schlichtend eingreifen, um das Leben des Barden zu retten.

Die Geschichte des Barden

Nach seinem Auftritt zieht sich der Barde in sein Zimmer zurück, doch ein kleiner Junge kann den Helden berichten, dass der Barde sie am nächsten Morgen im Hinterzimmer treffen möchte.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:
Wieder betretet ihr die Blutgrube und lasst euch von der Besitzerin ins Hinterzimmer führen. Die Bühne wurde noch während der Nacht abgebaut und auf den Wagen der Bardentruppe verladen. Nachdem Einarm-Lara euch angekündigt hat, betretet ihr das Hinterzimmer. Die Läden sind verschlossen, so dass in dem Raum eine Dunkelheit wie in der Nacht herrscht. Lediglich eine Kerze erhellt den Raum ein wenig und beleuchtet das abgeschminkte Gesicht des Barden. Dieser schreibt gerade in einem, in schwarzem Leder gebundenen Buch etwas nieder. Als er euch wahrnimmt, klappt er es zu und erhebt sich. Freundlich lächelnd kommt er auf euch zu und hält euch die linke Hand zur Begrüßung hin. Mit leiser Stimme dankt er euch und stellt sich vor:
„Mein Name ist Alexandrian di Sprengor. Ich möchte euch für euer Eingreifen am gestrigen Abend danken und habe gleichzeitig eine Bitte an euch! Setzt euch, es gibt viel zu erzählen.“

In der Folge berichtet Alexandrian von der anstehenden Tournee durch Schwarztoerien. Er und seine Gefährten hätten von verschiedenen Herren der Schwarzen Lande einen Freibrief erhalten, durch ihre Lande zu reisen und in verschiedenen Städten aufzutreten. Doch seine Reise durch die

finsternen Lande dient einem anderen Zweck! Er will den Heptarchen und ihren Dienern keine Unterhaltung bieten, sondern nutzt die Vorrechte, die er besitzt, um jemanden zu suchen. Seine Geliebte Syrah, die von einem verrückten Harlekin entführt wurde. Nun hat er eine Spur gefunden, die ihn in das Herz der Finsternis – nach Yol-Ghurmak – führt. Dort hofft er seine große Liebe in die Arme schließen zu können. Doch bei seinem letzten Aufenthalt in der Stadt der tausend Augen, während der großen Warenschau, habe er sich mächtige Feinde gemacht, die ihm nun nach dem Leben trachten. Sein eigenes Leben wäre ihm egal, er wolle nur seine Geliebte aus der Gefangenschaft befreien. Dass sie noch lebte ist sicher, wie eine Botschaft ihm berichtete. Und da er die Helden in Aktion gesehen hat, bittet er diese, ihn bei seiner Reise in die Dunkelheit zu begleiten und für seinen Schutz zu sorgen. Er bietet jedem Helden 10 Dukaten an, wenn diese ihn begleiten und für den Schutz der Reisegruppe sorgen. Im Zweifel lässt er sich auch noch etwas hoch handeln, aber seine Mittel sind begrenzt.



(Wenn Sie die Geschichte des Barden detaillierter erzählen wollen, so orientieren Sie sich an der Hintergrundbeschreibung des Abenteurers und Alexandrians und Syrahs (Personenbeschreibung).

Allerdings wird er bei seinem Bericht einiges verschweigen, etwa seine Besessenheit durch den Schwarzen Schmetterling oder Syrahs Verwandlung in einen Vampir. Sorgen Sie bei der Darstellung des Barden dafür, dass er sympathisch und zuvorkommend, aber auch geheimnisvoll und mysteriös erscheint. Die Helden sollten neugierig werden, was es mit dem Barden auf sich hat, und gleichzeitig von seiner traurigen Lebensgeschichte mitgerissen werden. Wenn diese zustimmen, den Barden zu begleiten, ist dieser begeistert und man besiegelt die Partnerschaft mit einem Handschlag der linken Hand. Schon am Abend geht die Reise los. Denn zur Verklärung reist man, soweit es geht, nur in der Nacht. (Lassen Sie die Helden ruhig rätseln, wie viel vom Gehabe des Barden nur Schauspiel und wie viel ernst gemeint ist.)

Auf Konzertreise

An dieser Stelle wollen wir den ersten Abschnitt der Reise beschreiben, inkl. einiger Hinweise, wie Sie das Abenteuer weiter ausbauen können. Den gesamten Weg können Sie relativ frei bestimmen, aber soweit möglich wird man entlang der Straßen reisen, um die sicheren Städte zu erreichen, wo man meist auch auftritt.

- Von Zweimühlen aus geht es während dreier Nachtmärsche auf der Reichsstraße über Talf in Richtung Gallys. Tagsüber rastet man abseits der Straße. Hier bietet es sich an, dass ein Trupp der Aaskrähen aus Gallys auf den Bardenzug trifft und Zoll fordert. Ob es zum Kampf kommt oder ob der Geleitbrief durch Schwarztoerien schon hier gilt und Kämpfe erspart, liegt in Ihrer Hand, je nachdem, wie schwer Sie es den Helden machen wollen. In Gallys selbst können Sie einen weiteren Auftritt stattfinden lassen, der allerdings nur wenige Zuschauer anlockt.
- Während der nächsten vier Tage geht es auf der Reichsstraße Richtung Osten ins Herz der Rabenmark. Hier können Sie die Reise mit der Szenariensammlung **Reigen der Toten** im **AB 132** nutzen, um die Reise weiter auszugestalten. In Sankta Boronia verbringt Alexandrian den Tag im Gebet im Borontempel.
- Ein weiterer improvisierter Auftritt in Devensberg spaltet die Bevölkerung, da man befürchtet, dass die düsteren Lieder des anscheinend aus dem Osten stammenden Bardens dämonische Inhalte besitzen. Doch ein Boroni, der des Bosparano mächtig ist, kann die Lage

entschärfen, indem er versichert, dass die Texte teilweise verschlüsselte Texte aus Chorälen der Boronkirche enthalten.

- Die Tore der Ogermauer durchquert man am helllichten Tage, da man in Devensberg von der nächtlichen Herrschaft der Untoten über das Bauwerk gehört hat. Trotzdem sollten Sie für die Helden mit fahlen Geistererscheinungen, massenhaften Knochenbergen und einer extrem unheimlichen Stimmung den Weg in die Schwarzen Lande eindrucksvoll untermalen.

Die Bardentruppe

Während der Reise sollten Sie den Helden die Musiker näher bringen. Sie sind allesamt etwas geheimnisvoll, aber sympathisch. Unterstützt wird Alexandrian von einigen Musikern aus aller Herren Länder, die ihn aus den unterschiedlichsten Gründen begleiten. Zusammen mit den beiden Knechten *Palenor* und *Tharsinion* erledigen sie die alltäglichen Aufgaben, die während der Reise anfallen. Bei den übrigen Musikern handelt es sich um:

- *Himmi, Sohn des Hedmurg*. Der Erzzwerg träumte lange Jahre davon, Mitglied des legendären Rollenden Donners zu werden. Als dies nichts wurde, zog er als Söldner in die Wildermark. Hier traf er auf Alexandrian und schloss sich ihm an. Seitdem ist er ein treuer Gefährte des Schwarzen Schmetterlings.
- *Mattheus Ambreus*. Der Thorwaler ist seit langen Jahren der treue Gefährte

Alexandrians und gemeinsam sorgen die beiden für die allabendliche Unterhaltung der Fahrenden Gemeinschaft. Manches Mal sind die beiden jedoch vollkommen geistesabwesend und ziehen sich von allen anderen zurück – dann nämlich, wenn die beiden neue Lieder komponieren.

- *Tossinion*, der zweite Lautenspieler, ist auch gleichzeitig für das Aufstellen der Bühne und alle Belange des Auftritts zuständig. Der Darpatier weiß genau, wie Alexandrian auf der Bühne wirken möchte, und gestaltet den Auftritt dementsprechend.
- Die Chorsänger *Hartgon*, *Pietmann* und *Lahenia* sind einfache Bauern, die nichts mehr in ihren Dörfern hielt. Die Aussicht, mit einem berühmten Barden durchs Land zu ziehen, fand bei ihnen mehr Zuspruch, als Soldat zu werden. Doch das karge Leben als Fahrender hat den beiden jungen Männern und der hübschen Frau die Flausen ausgetrieben und manch einer wird sicherlich bald sein Heil in der Flucht suchen.

Die Bardentruppe besitzt zwei düster angemalte Kastenwagen, in denen Alexandrian reist sowie die Bühne, Requisiten und Instrumente befördert werden. Während der Reise kommen alle in vier Fünfpersonenzelten unter. Auch diese sind schwarz, aber bequem eingerichtet.

Seltsames Gebaren

Schnell werden die Helden bemerken, dass etwas mit Alexandrian nicht stimmt. Sind es zu Beginn gelegentliche düstere Stimmungen, so kommen ab Altzoll immer

wieder unkontrollierte Wutausbrüche hinzu. Je weiter die Reise durch Schwarztoerien voranschreitet, desto mehr bröckelt das Charisma des Bardens und verwandelt sich in Düsternis und Mordlust. Woran dies liegt, können die Helden nur erahnen, Alexandrian wird sich mit den düsteren Schwingungen, die in diesen Ländern vorherrschen, herausreden. Fast scheint es, als würden zwei Wesen in der Brust des Bardens wohnen. Doch bald sollten sich die Helden fragen, was genau dahinter steckt. Erst in Yol-Ghurmak finden sie den wahren Grund heraus und sollten fortan darauf hinwirken, die Reiseroute zu ändern, um in einem Zwölfgöttlichen Tempel Hilfe zu suchen. Hier bietet sich beinahe ausschließlich Ilzur an, da die Grenze zum Freien Tobrien von der Schwarzen Sichel bis hin nach Usnadamm schwer befestigt und gut bewacht ist.

Aufgaben der Helden

Während der Reise sind die Helden für die Sicherheit des Bardenzuges zuständig! Wenn den Helden etwas fragwürdig vorkommt, so haben sie das letzte Wort. Selbst Alexandrian wird sich an Anweisungen der Helden halten, obwohl er der Auftraggeber ist. In Sicherheitsfragen ist er sehr unbedarft und lässt selbst fremde Menschen nahe an sich heran. Wenn er das Bad in der Menge sucht, sollte es den Helden Angst und Bange werden. Verdeutlichen Sie den Helden, dass überall ein Attentäter lauern kann. Sind die Helden allzu sorglos, sollten Sie einem solchen Attentatsversuch stattfinden lassen, der aber mit knapper Not von den Helden verhindert wird. Zwar wird Alexandrian höchst erbost über die Nachlässigkeit seiner Beschützer und wird diesen das auch klar mitteilen, ist aber trotzdem dankbar, die

Helden bei sich zu haben. Während der Reise können einige zusätzliche Hände immer gut gebraucht werden. Somit können die Helden beim Bühnenaufbau mithelfen, die Zelte aufstellen, und wenn sie über passende Talente verfügen (Musizieren, Singen, Schauspielern), so könnten sie diese in den Auftritt Alexandrians einbauen.

In die Schwarzen Lande

Von nun an geht die Reise im Gebiet Schwarztoeriens weiter. Auch wenn das erste Wegstück nominell zur Warunkei (die allerdings eher ein Flickenteppich als ein geordneter Staat ist) gehört, kann der Bardenzug unbehelligt diese Lande passieren (Alexandrian hat keine Vollmachten von den Rondrianern in Warunk erhalten, aber dafür einen vom Herren von Altzoll – dem finsternen Lucardus von Kemet.

Weitere Etappen der Reise sind:

- Nach der Ogermauer kommt man nur noch langsamer voran, da sich die ehemalige Reichsstraße in sehr schlechtem Zustand befindet. Ab jetzt können Sie die Reisenden immer wieder auf Freie Untote treffen lassen. Unter Umständen sind diese Untotenhorden groß (bis zu 30 Untote) und Rettung naht entweder durch eine Schwinge Golgariten oder einige Knochenritter von Lucardus von Kemet, welche die Abtrünnigen Untoten niedermachen.
- Auf beiden Seiten kennt man den Bardens und lässt ihn passieren.
- Von nun an reist man tagsüber, was Untotenangriffe erheblich vermindert.

Am Nachmittag erreicht man das Dorf Alt-Bergenbach, wo man im Haus des örtlichen Barons unterkommt. Dieser ist ein brutaler Schlächter, der sich gerne an Leichen vergeht, aber für einen Schöngeist hält. Obwohl er von dem Mann angewidert ist, singt der Barde einige Lieder für den Adligen. Als Dank erhält der gesamte Bardenzug Unterkunft in dessen Gutshof.

- Nach weiteren anderthalb Tagen erreicht man die Stadt Altzoll, wo der erste größere Auftritt innerhalb der Schwarzen Lande stattfindet.

Der Auftritt in Altzoll

Altzoll für den eiligen Leser

Einwohner: um 800

Herrschaft: Kriegsfürst Lucardus von Kemet

Tempel: Belhalhar-Unheiligtum

Gasthäuser: Druidenrache (Q 3/P7/ S 14)

Besonderheiten: Das Erdheiligtum unweit der Stadt

Lucardus hörte schon einiges von dem Barden und ist gespannt, ob ihn dessen düstere Lieder erfreuen können. Von daher sorgt er für perfekte Rahmenbedingungen während des Auftritts. Jeder Erwachsene wird gezwungen, dem Auftritt des Bardens auf dem Marktplatz beizuwohnen. Gehorsam beklatscht man jedes Lied, doch es kommt keine echte Begeisterung auf. Im Gegensatz zum Auftritt in Zweimühlen dauert der Auftritt fast drei Stunden und es werden mehr als zwanzig Lieder gespielt. Unter den Helden

sollte die Stimmung angespannt sein, da es während des Auftritts zu Handgreiflichkeiten in Bühnennähe kommt, als ein Widerständler der Wolfsfährte versucht, den 'Propagandabarden' Schwarzobriens zu töten. Die Helden können den Mann leicht gefangen nehmen und geraten in einen Gewissenskonflikt, als der Stadtherr die Auslieferung des Mannes verlangt, um ihn für seine Störung des Auftritts zur Rechenschaft zu ziehen. Hier kommt es zu einem ersten Wutausbruch Alexandrians, als der Schwarze Schmetterling die Kontrolle über den Körper des Bardens übernimmt. Hier liegt es nun an den Helden, Alexandrian davon zu überzeugen, seinen Einfluss auf Lucardus zu nutzen, um dem Widerständler das Leben zu retten.

II AKT – MIT MUSIK DURCH TRANSYSILIEN

Dieses Kapitel behandelt die Reise durch Transysilien. Orientieren Sie sich bei den Auftritten des Schwarzen Schmetterlings am Konzert in Zweimühlen und variieren diesen ein wenig. Ansonsten finden Sie nun einige mögliche Begegnungen, die Sie auch für die restliche Reise nutzen können.

Begegnungen während der Reise

Die im Folgenden beschriebenen Begegnungen sind nur eine kleine Auswahl dessen, was möglich ist. Achten Sie darauf, das Land und seine Bewohner düster und gedrückt darzustellen, und lassen nicht hinter jeder Ecke Dämonen und Feinde auf die Reisegruppe lauern.

Desillusionierte Bauern

Mehrfach sollten Sie den Bardenzug an Bauern vorbeikommen lassen und darauf aufmerksam machen, dass auch in Schwarzobrien das Leben seinen Gang geht. Die Kinder spielen, die Eltern arbeiten. Gut, die Abgaben sind höher, es gibt mehr Soldaten und Magier und bestimmte Regionen sollten gemieden werden. Die Tempel wurden neuen Göttern geweiht und man dankt nicht mehr Peraine für die gute Ernte, sondern Agrimoth dafür, dass er das Land von Stürmen, Erdbeben und Feuersbrünsten verschont. Es kommt häufiger zu Missgeburten, aber das interessiert nicht weiter. Denn wie die Helden schon bald bemerken, denkt man nach dem Genuss des Schwarzen Dämonenkorns schon bald in einfacheren Bahnen. Doch dies mildert nicht den Argwohn der Bevölkerung gegen alles Fremde. Man behandelt die Helden und den Bardenzug freundlich, aber distanziert. Auffällig ist die Tatsache, dass niemand den Namen eines der Zwölfe in den Mund nimmt. Auch die Helden tun gut daran, in der Gegenwart der Dörfler auf Götternamen zu verzichten, da sie sonst bald darauf einem Soldatentrupp begegnen, der sehr genau darauf achtet, dass sich keine Spione einschleichen. Im Zweifel kann Alexandrian die Recken darauf hinweisen.

Die Herren des Landes

Einmal können Sie die Helden auf einen Jagdtrupp Adliger aus Schwarzobrien treffen lassen. Ob diese durch die Helden ihre Jagdbeute verlieren (was sicherlich harte bis sehr harte Strafen nach sich zieht) oder ob die herrischen Adligen in einem kleinen Dorf eine Rast einlegen,

als die Bardentruppe um Alexandrian in besagtem Dorf auftaucht, sollten sie vom Zustand der Helden abhängig machen. Die Adligen beschließen, (je nach Situation) die Spielleute dazu zu zwingen, ihre Kunst darzubringen, will man sich "keinen Ärger einhandeln". Zeigen Sie hier die (vermeintliche) Allmacht, der Adligen des Landes (Entscheiden Sie selbst, wie groß dieser Jagdtrupp ist und ob er auch einige Söldlinge oder Weiße Hetzer bzw. Karmananthi aufweist). Diese verhalten sich, als gehörte jedes einzige Lebewesen ihnen und als könnten sie damit umspringen, wie es ihnen beliebt. Hier können Sie den Helden die tiefschwarze Parodie des mittelreichischen Lebenssystems zeigen, bei dem der Adel alle Rechte hat und dass Volk keine (Die Palette mag hier von barschem Verhalten den Untergebenen gegenüber bis hin zu der regelrechten Vergewaltigung einer frisch verheirateten Bäuerin reichen – dass Recht der ersten Nacht wird eingefordert –, die das widerstandslos und schweigend über sich ergehen lässt. Alexandrian wird den Helden, sollten diese etwas gegen die selbstherrlichen Adligen unternehmen wollen, energisch davon abraten, will man nicht selbst in ernste Gefahr geraten. Hier ist jeder sich selbst der Nächste!

Schwarze Wälder

Besonders in den ausgedehnten Wäldern zwischen Praske und Yol-Ghurmak können die Helden immer wieder in dämonisch pervertierte Wälder geraten. Dörfer in der Nähe haben sich mit den Nachbarn arrangiert und Paktierer unter den Dörflern holen die Wertgegenstände der in den Dämonenwäldern Gestorbenen. Hier

können bis zu zehn Jahre alte Arkhobalim und Tuur-Amashya auf die Helden lauern, wahrscheinlicher ist aber, dass die Helden auf deren Opfer und Daimonide Kreaturen treffen, die halb Tier (oder Mensch) und halb Pflanze sind. Weitere mögliche Szenen wären:

- Überraschend kann ein misstrauischer Trupp der Wolfsfährte, des Weißtobrischen Widerstands, sein. Diese können wertvolle Informationen, Heilkräuter und ähnliches liefern, sobald sich die Helden als göttertreue Reisende herausstellen (nähere Informationen zur Wolfsfährte finden Sie in der Anthologie **Schwarze Splitter**).
- Zu einer Horrorbegegnung können eigentlich vollkommen harmlose Eichhörnchen werden, die hier auf den Geschmack von Fleisch und Blut gekommen sind (Vielleicht entdecken die Helden bei einer Patrouille ein totes Reh, das gerade von einem Dutzend Eichhörnchen gefressen wird, bevor diese sich ihnen mit rot-leuchtenden Augen und völlig blutverschmiert zuwenden). Von nun an werden die Helden stundenlang von den Wesen verfolgt, deren Augen man in der Dunkelheit des Waldes immer wieder leuchten sehen kann. Entfernt man sich von der Gruppe, so wird man von etlichen (3W6) der 'Daimonidenhörnchen' angegriffen.

Biss INI 8+1W6 AT 8 PA 0 TP 3

DK B

LeP 7 **AuP** 10 **MR** 4 **RS** 0 **GS** 14

Besondere Kampfregeln: Gezielter Angriff (+4), Verbeißen, sehr kleiner Gegner (AT+6)

- Eine weitere Begegnung kann daraus resultieren, dass sich einer der Helden an einer Dornenranke oder beim Angriff eines Tieres eine leicht dämonisierte Variante des Wundbrandes eingefangen hat. Fieber, schwarz anlaufende Adern, Schüttelfrost und ähnliches können den Helden treffen. Hilfe kann im nächsten Dorf auf die Helden warten (in Form des örtlichen Agrimoth-‘Priesters’, welcher zuerst die Segnung des Helden durch den Herrn der Schwarzen Wälder preist, dann aber in einem Ritual (das urtümlichen, auf druidischem Wirken basierenden Aberglauben mit konkreten dämonischen Anrufungen verbindet) oder in Praske oder Yol-Ghurmak, wo man eine Art Segnungstrank (für teures Geld, vornehmlich transysillischer Währung) kaufen kann.

Botendämonen

Ein für die Bewohner der freien Länder ungewohnter Anblick ist der von über das Land huschenden Difarim und spionierenden Gotongis. Die Dämonen dienen in erster Linie dazu, Nachrichten zu überbringen und die Bevölkerung aususpionieren. Sollten sich die Helden im Sinne des Dämons verdächtig verhalten, so könnte er in der nächsten Garnison einen Trupp Soldaten alarmieren. Ob es sich bei dieser Benachrichtigung um eine Auslegung seines Befehls handelt oder um dämonische Bösartigkeit, sei Ihnen überlassen. Ebenso wer den Dämonen kontrolliert.

Sollte es den Helden gelingen, einen der rasend schnellen Botendämonen zu fangen oder zu stellen, so kommen sie höchstens an codierte militärische Botschaften. Treffen diese allerdings nicht an ihrem Zielort ein, wird bald ein Soldatentrupp

nach Verdächtigem zu suchen beginnen. Um die Botschaft zu entschlüsseln, sind mehrere Proben auf Kryptographie notwendig, bis 20 TaP angesammelt worden. (Verschiedene Werte für Söldner, Dörfler und einige Dämonen finden Sie am Ende des Abenteuers).

Militärische Übungen

An manchen Stellen können die Helden auch Zeuge von militärischen Übungen kleinerer Einheiten (bis Bannergröße) werden. Im Speziellen wird dabei die Abstimmung mit Dämonen während der Schlacht geübt. Interessieren sich die Helden zu stark für die Übungen, erregen sie unwillkürlich das Aufsehen der Offiziere. Entweder werden sie fortgejagt, für Spione gehalten und ausgiebig verhört oder zur Unterhaltung der Truppe herangezogen, was die Reise unnötig verlängert. Alexandrian kann versuchen, freien Abzug mit der Bemerkung zu erzwingen, “dass man einen wichtigen Auftritt vor den Herren Yol-Ghurmaks absolvieren muss“, aber dies muss nicht von Erfolg gekrönt sein. Verzögert sich die Reise, wird Alexandrian einen unglaublichen Wutanfall erleiden und fast in Raserei geraten. Die Helden können in einer Nacht- und Nebelaktion dann für die Befreiung sorgen. Betonen Sie bei dieser Begegnung die Willkür, mit der die Soldaten sich dem einfachen Volk gegenüber aufspielen.

Praske

Praske für den eiligen Leser

Einwohner: etwa 350

Herrschaft: Nominell Herzog Arngrimm von Ehrenstein, meist vertreten durch den Pfalzgrafen von Praske

Tempel: Blakharaz, Agrimoth-Schrein

Gasthäuser: Keine

Besonderheiten: Ehemalige Kaiserpfalz, im Dorf finden sich etliche versteinerte Menschen.

In Praske findet der Auftritt lediglich vor einigen Dutzend Zuschauern statt. Diese sind vornehmlich Söldlinge des Dutzends Adliger der Mark Osterfelde. Diese halten im Rittersaal der Pfalz ein Gelage ab und diskutieren zwischen Wein und Braten über die ‘hohe Politik’. Der Bardenauftritt wird distanziert zur Kenntnis genommen, während man feiert. Herzog Arngrimm ist nicht anwesend, was dazu führt, dass einer der Adligen, ein Angehöriger der Schwarzen Ritter (der sich nun als besondere Machtgestalt sieht), der Chorsängerin Lahenia nachstellt und versucht, sich im Zweifel mit Gewalt zu nehmen, was er nicht freiwillig bekommt. Hier ist von Seiten der Helden Fingerspitzengefühl angesagt, da die Kerker der Pfalz sehr gut gesichert sind.

Durchs Land der Werwölfe

“Lykantrophia ist der Glaube, sich in ein Raubtier, speziell in einen Wolf zu verwandeln! Der Legende nach trug der Werwolf, wenn er als Mensch in Erscheinung trat, seine Wolfshaut innen!”
—Aus ‘Lykantrophia’ von ASP

Einen Tag, nachdem die Helden Praske hinter sich gelassen haben, steht das Madamal in voller Pracht am Himmel. Während der Nacht spürt ein Werwolf das Lager der Reisegruppe auf. Dieser, ursprünglich ein Bergbauer, wurde von Herzog Arngrimm in seine jetzige Gestalt verwandelt. Nun begibt er sich er sich

während jeder Vollmondnacht auf die Jagd nach warmen Blut. Einige Waldwölfe haben sich ihm angeschlossen und unterstützen ihn.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Rund steht das Madamal am nächtlichen Himmel. Alexandrian starrt wehmütig zu dem hell leuchtenden Gestirn hinauf, als plötzlich ein Wolf heult. Dann noch einer! Und noch einer! Es klingt, als wären die Wölfe recht nah. Da bricht ein Wesen aus dem Unterholz und läuft in rasender Geschwindigkeit auf euch zu. Auch wenn das Wesen mit seinen gelben Augen und dem pelzigen Körper an einen Wolf erinnert, läuft es doch auf zwei Beinen. Ein Werwolf!

Wenige Augenblicke später kommen noch Helden +5 Waldwölfe (Werte sind in der **ZBA S.188**) hinzu und der Kampf beginnt. Es dürfte äußerst schwer werden, den Werwolf zu besiegen, da den Helden in Praske jegliche silbernen Gegenstände abgenommen wurden.

Krallen INI 11+1W6 **AT** 12 **PA** 9
TP 1W6+4 **DK** H
Biss INI 12+1W6 **AT** 10 **PA** 10
TP 1W6+6 **DK** B
LeP 33 **AuP** 100 **MR** 6/13
RS 2 **KO** 14 **GS** 12
Wundschwelle: 7

Besondere Kampfregeln: Gezielter Angriff, Verbeißen, Niederwerfen
 (Siehe zu den besonderen Verwundbarkeiten von Werwölfen auch ZBA S. 186)

Schließlich geht die Reise durch einige dichte tobrische Wälder weiter, bevor

man nach mehreren Tagen schließlich das Westufer des Ysilisees erreicht. Bald schon kann man am nördlichen Horizont tief hängende Wolken erkennen, aus denen rötliche Blitze die darunter liegende Stadt erhellen und in ein unheimliches Licht tauchen.



In der Stadt der tausend Augen

Yol-Ghurmak für den eiligen Leser

Einwohner: 9.500 Lebende
Herrschaft: Leonardo der Mechanikus
Tempel: Die Halle der Rache, das Agrimothäum, Schreine aller übrigen Erdämonen und Borbarads
 Gasthäuser:
Besonderheiten: Der verwaiste Schwarze Palast, die Dämonenwerkstätten, Heptagonakademie, die dämonischen finsternen Bauten verändern sich in unregelmäßigen Abständen. Der Krater der fliegenden Festung

In den gewaltigen Straßenschluchten der scheinbar menschenleeren Stadt fühlt man sich verloren und hat durch die zahlreichen

Gotongis ein stetiges Gefühl des verfolgt werdens. Betonen Sie die Ausgabe von Fackeln, kleinen glühenden Holzscheiten und Sturmlaternen mit einer Kerze im Inneren (Es ist Gesetz, ein Licht mit sich zu tragen. Dies stammt noch aus der Zeit, als Galotta die Stadt beherrschte, und sein Nachfolger Leonardo hat sich nie die Mühe gemacht, es abzuändern.) Auch die Architektur der Dämonenstadt sollte von Ihnen betont werden.

Der Baustil, der in der Stadt vorherrscht, ist himmelstrebend zu nennen. Die Gebäude reichen oftmals achtzig oder mehr Schritt in die Höhe, bestehen teilweise aus Monumentalstatuen und weisen oft eine spiegelnde Oberfläche aus schwarzem Glas auf. Die Straßen werden von wenigen Menschen, einigen Golems und belebten Rüstungen bevölkert, doch alles wirkt irgendwie verlassen. Eine Attraktion ist der riesige, mehr als eine Meile durchmessende Krater im Zentrum der Stadt, aus dem Galottas fliegende Festung gestartet ist. Am Rand des Kraters wurden nach dem Erfolg der Warenschau im vergangenen Jahr mittels Dämonenhilfe die Hallen der Reisenden errichtet, in dem fremdländische Bardenauftritte und zukünftige Handelsmessen stattfinden sollen. Im zur Anlage gehörenden Amphitheater,

das sich an die Hänge des Kraters schmiegt, findet der Auftritt des Schwarzen Schmetterlings statt. Und lange Schlangen kündeten davon, dass viele Bewohner der Schwarzen Stadt den hier besonders beliebten Barden sehen wollen.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Die Ränge des Amphitheaters sind zum Bersten gefüllt und fast scheint es, als wäre die gesamte Stadt zum Auftritt des Schwarzen Schmetterlings erschienen. In den Logen kann man sogar die winzig kleinen Gestalten der Herrscher und Mächtigen der Stadt erkennen. Dann öffnet sich der Vorhang und die Barden werden für die Zuschauer sichtbar. Sofort beginnt ohrenbetäubender Jubel und ihr befürchtet schon, dass Alexandrians Darbietung in Jubel des Publikums untergehen wird. Doch kaum beginnt dieser zu singen, bemerkt ihr die außergewöhnliche Akustik dieses Ortes. Jeder Ton, der auf der Bühne ertönt, wird durch die Kristalle in diesem künstlichen Tal vielfach verstärkt und so übertönt der klare Gesang das Publikum bald, welches das Konzert sichtlich genießt.

Dieser Auftritt wird ein einziger Triumphzug! Annähernd sechstausend Zuschauer finden sich zum Auftritt Alexandrians ein, der sichtlich bewegt ist. Insgesamt kehren die Barden nach etlichen Da Capo-Rufen siebenmal auf die Bühne zurück, um ihren Zuschauern zu geben, was diese erwarten. Doch auf dem Weg in die Unterkunft der Barden passiert etwas, das die Stimmung Alexandrians verändert – die Begegnung mit Torxes von Freigeist! Während die Barden die gelöste Stimmung

genossen haben, spürte der wahnsinnige Schwarzschem ein seltsames Gefühl in sich. Er sah, dass mit Alexandrian ein Geschöpf zu ihm gekommen war, das er selbst geschaffen hatte. Er verspürte einerseits eine seltsame Verbundenheit mit dem Barden, doch sein Dämonenpakt hinderte ihn daran, Mitgefühl zu empfinden. Also tut er das, was er am besten kann – er verspottet den Barden. Doch damit löst er etwas aus, das ihn schließlich einholen wird – seine eigene Vergangenheit.

Der Spott des finsternen Schelms

Zum Vorlesen oder Nacherzählen: Während ihr den sichtlich gelösten Alexandrian durch die Katakomben begleitet, verspürt (HELD mit dem höchsten Gefahreninstinkt, alternativ Sinnenschärfe) plötzlich eine Bedrohung. Doch es handelt sich nur um einen einzelnen Mann, gekleidet in ein Narrengewand aus lauter Flickern. Er sitzt auf einem etwa drei Schritt hohen Sockel und lässt die Beine baumeln. In der Rechten hat er eine gerupfte Gans und als ihr näher heran kommt, spricht er zu ihr, wie zu einer Frau. "Siehst du Travia. Ich habe es dir doch gesagt! Er wird zu uns zurückkommen. Und nun können wir den Herrn Barden fragen, ob er uns nicht ein... Nein! Die Bitte um ein Lied wäre vermessen... Aber vielleicht singt er uns von seiner Liebsten" antwortet er sich selbst mit quiekender Stimme. "Ja, du hast Recht! Wir sollten ihn fragen. Vielleicht kann er das Herz eines Narren mit Poesie erfüllen und erwärmen?"

Dies ist der Moment, in dem Alexandrian von seiner dunklen Seite vollends übernommen wird. Sein Hass auf den Schwarzschem gibt dem Schwarzen Schmetterling die Kraft, den Körper des Barden zu übernehmen.

Urpötzlich bewegt Alexandrian sich rasend schnell auf den spottenden Schelm zu und versucht ihn zu erreichen.

Aufmerksamen Helden (Sinnenschärfe+6) fällt auf, dass die Fingernägel des Barden in wenigen Lidschlägen zu messerscharfen Krallen geworden sind (Werte wie HEXENKRALLEN) und sich auch sein Gesicht in eine hasserfüllte Fratze verwandelt hat. Es liegt an den Helden, den rasenden

Barden zu bändigen. Sollte ein Magier unter den Helden den Verdacht hegen, dass der Barde unter dem Einfluss eines Zaubers steht, so bringt ein OCCULUS oder ein ANALYS etwas Seltsames zu Tage. Im Körper Alexandrians zeichnet sich die Präsenz eines Geistwesens ab. Zudem gibt es noch eine starke astrale Verbindung zu Torxes, in der dämonische Kraft vom Schwarzschem zu Alexandrian bzw. zu dem Geistwesen fließt. Gelingt es den Helden,



den Barden fortzuschaffen, so können sie ihn befragen. Ob sie Antworten erhalten, ist ungewiss (Sie sollten entweder Heilkunde Seele+6 oder Überreden+9 verlangen, um etwas von dem Barden zu erfahren). Doch

bevor die Helden ihn befragen können, müssen sie ihn erst einmal erwischen! Und das ist gar nicht so einfach!

Raserei

Alexandrian versucht mit Hilfe des in ihm wohnenden Geistes, aus Yol-Ghurmak zu fliehen. Mittels der ihm zur Verfügung stehenden Kräfte (die einen Lolgramothischen Ursprung haben, schließlich werden sie unbewusst von Torxes gespeist) verfügt er über phänomenale

Balance und eine extrem hohe Geschwindigkeit. Machen sich die Helden an eine Verfolgung, so sollten Sie darauf achten, dass diese Geschwindigkeit auch den Spielern vermittelt wird! Mit schnellsten Pferden (oder einem AXCELERATUS) gelingt es den Helden gerade so (nämlich mit drastisch erschwerten Reiten-Proben), den dahin rasenden Barden außerhalb der Stadt einzuholen. Auch das Bändigen des wild um sich schlagenden Barden ist eine

Sache für sich: Die zu Krallen verwachsenen Finger schlagen grässliche Wunden (1W6+4). Außerdem sollten die Helden versuchen, Alexandrian nicht zu verletzen. Anscheinend (für die Helden, auch wenn gängige Analysezauber nichts anzeigen) wurde er von Torxes mit einem dämonischen Zauber belegt. Nach einer Weile beruhigt sich Alexandrian, was diesen Verdacht noch verstärken dürfte. Die körperlichen Veränderungen gehen langsam aber sicher zurück und der erschöpfte Barde fällt in einen tiefen Schlaf. Doch Träume und Visionen plagen ihn. Immer wieder stöhnt er im Schlaf auf und die Helden können ihn von einem Dunklen Turm reden hören.

Verrückte Rätsel

Sobald Alexandrian fort ist, wird Torxes belustigt darüber scherzen, dass die Helden ihr Haustier doch bitte an die Leine legen sollen. Doch mit Einfühlungsvermögen (*Menschenkenntnis*), gutem Zureden (*Überzeugen*) oder analytischem Verstand (*Heilkunde Seele*) fällt auf, dass Torxes irgendetwas erschüttert hat. Und nach einem kurzen Augenblick des Nachdenkens rezitiert Torxes ein rätselhaftes Gedicht:

*„Steigt durch das Portal der Augen,
dort wo Menschlein nichts taugen!
Wo die Wellen anbränden,
ging die Seele zuschanden!
Dort wo ich geboren, wo die Liebe mein
begraben,
Wo sie zwicken Kinderohren, hat es sie hin
verschlagen.
Doch die Liebe vereint an diesem Ort
Schleicht sich Kummer in das Wort“*

Plötzlich springt Torxes auf und rennt mit unglaublicher Geschwindigkeit

(AXXELARATUS und die Schwarze Gabe Geschwindigkeit erhöhen seine GS auf 25.) davon. Ihm ist bewusst geworden, dass er zu viel gesagt haben könnte. Das Rätsel gibt nicht nur das Ziel von Alexandrian an, sondern birgt auch gleichzeitig ein großes Geheimnis des Schwarzschemls. Im Rätsel erzählt er unbewusst von dem Ort, an dem er seinen Pakt schloss: Am Grab seiner Geliebten, welches an der tobrischen Küste liegt. Vom Orakel vom Purpurberg erfuhr er einstmals in einer Prophezeiung, dass dieser Ort einmal sein Leben verändern würde. Doch mit den Jahren veränderte der Kampf zwischen der koboldischen Natur des Ortes und die dämonische Kraft aus Torxes' Pakt die Felsenklippen zu einem Turm der Finsternis (Quasi Torxes Dämonenmal). An folgenden Orten kann man etwas über den Dunklen Turm in Erfahrung bringen:

- Schwarzmagier könnten in der Heptagonakademie nach einem Dunklen Turm forschen, zumindest wenn sie etwas besitzen was Balphemor von Punin, den Herrn der Akademie interessiert.
- Zwerge, Mechaniker, Tüftler und sonstige Gelehrte können vielleicht Zutritt zu den Werkstätten von Leonardo, dem Mechanikus erhalten, wenn diese dem verrückten Erfinder versprechen, ein bestimmtes Metall (z.B. Mindorium oder Toschkri) zu besorgen, das dieser für seine megalomane Apparaturen benötigt. Hier kann sich eventuell ein Folgeabenteuer anschließen.
- Kämpferische und schurkische Charaktere können Kontakte zu Söldnern und Soldaten der

Irrhalkengarde knüpfen, die irgendwann davon berichten können, dass sie vor Jahren einmal so etwas wie einen Dunklen Turm gesehen hätte, der sich irgendwo im Südosten befinden soll. (Hierzu sind mehrere Proben auf Zechen und Überreden notwendig.)

Meine Helden folgen Torxes und verlieren Alexandrian

Die Helden müssen entscheiden, ob Sie Alexandrian oder vielleicht Torxes folgen wollen. Verfolgen sie letzteren, so wird Torxes höchstwahrscheinlich dank seiner überlegenen Geschwindigkeit entkommen können. Erst nach einiger Zeit können sie Alexandrian völlig erschöpft am Ufer des Ysilisees auffinden.

III AKT – GEN OSTEN

Im Verlauf dieses Abschnitts übernimmt das Dämonische in Alexandrian mehr und mehr die Kontrolle über den Barden. Er beginnt sich körperlich zu verändern und wird zunehmend bössartig. Einzig dem Segen eines Geweihten der Zwölfe könnte es gelingen, die dämonischen Kräfte in ihre Schranken zu weisen – doch diese dürften in Schwarztoerien Mangelware sein. Befindet sich unter den Helden ein Geweihter, so kann dieser die im folgenden Kapitel beschriebenen Segnungen durchführen. Ansonsten bleibt lediglich ein Weg offen: Gen Osten, nach Ilsur!

Die weitere Reise

Von nun an sollten Sie die dämonischen Effekte zurückschrauben, können aber,

sobald der Bardenzug die (löchrige) Grenze zum Fürstprotectorat überschritten hat, die verstärkte militärische Präsenz Tobimoriens aufzeigen. Folgende Szenen wären möglich:

- In größeren Orten finden sich häufig kleine Heerlager der Truppen des Fürstprotectorats, die eine flexible Verteidigung des Landes gegen mögliche Bedrohungen aus dem Westen ermöglicht. So können die Helden entweder auf Gardisten der Karmothgarde, der roten Legion oder einfacher Söldlinge treffen. Oft ist ein Offizier der Schwerter Borbarads oder eine Mactaleänata den Soldaten beigeordnet. Allerdings wird kaum ein Dorf mehr als ein Dutzend Kämpfer aufweisen können. Allerdings sind die Trupps durch Botendämonen auffallend gut organisiert.
- Fast überall sind Werber zu finden, die Kämpfern die Mitgliedschaft in der besten Armee des Kontinents anbieten, die dereinst ganz Aventurien beherrschen wird. (Siehe hierzu auch die Ankündigung Helme Haffax⁺ im **Aventurischen Boten 138**, in dem Helme Haffax Kaiserin Rohaja fünf Jahre Zeit bis zu einer entscheidenden Schlacht gibt). Fast scheint es, als ob das gesamte Fürstprotectorat sich auf diese Schlacht vorbereitet.
- Militärische Übungen finden deutlich häufiger statt als bisher. Zwar drillen die örtlichen Adligen nur Landwehr, aber begabten Kämpfern wird direkt angeboten, sich den glorreichen Streitkräften anzuschließen. Denn zur Armee zu gehören, bedeutet gleichzeitig einen sozialen Aufstieg.
- Ungeachtet einer Grenze zwischen

den Einflussbereichen von Leonardo und Haffax kann man hin und wieder auf die gewaltigen Stählernen Schildkröten treffen. Diese werden in gewissem Abstand von Truppen des Fürstprotectorats begleitet und bewachen meist Karawanen, die besondere Materialien nach Yol-Ghurmak bringen oder an einen Ort, in dem diese Materialien abgebaut werden. Die Helden tun gut daran, diese wandelnden Festungen zu ignorieren (und höchstens aus der Ferne zu beobachten. Mehr zu den Stählernen Schildkröten finden sie im Band **Mächte des Schicksals** auf Seite 250. Allerdings weisen diese neueren Modelle, die Leonardo nicht unter Zwang konstruierte, nicht mehr die dort beschriebene Selbsterstörungsmöglichkeit auf und tragen gelegentlich auf ihrem Rücken eine Schwere Rotze oder eine Flammzunge, was die Gefahr durch diese Gefährte enorm erhöht.)

Unter Kontrolle finsterner Mächte

Schließlich übernimmt Alexandrians dunkle Seite vollends die Kontrolle über den Körper des Barden. Während der gesamten Reise ab Yol-Ghurmak ist der Barde überaus missmutig und schlecht gelaunt. Schließlich kommt es zu folgender Szene:

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:
Plötzlich beginnt Alexandrian, wie unter Krämpfen zu zucken. Dann fällt er zu Boden und schüttelt sich. Schwarzer Schaum tritt ihm aus dem Mund und schwärzt seine Lippen, genauso wie seine schwarzen Tränen Alexandrians Augen schwarz

umranden. Er wird immer bleicher und bleibt dann bewusstlos, mit flatternden Augenlidern liegen.

Nichts kann den bewusstlosen Barden im Augenblick aufwecken. Ausnahmen finden Sie weiter unten im Abschnitt Der Segen des Leatmon Phraisop, die auch Geweihte der Zwölfgötter unter den Helden wirken können. Allerdings sind die dazu nötigen Liturgien in den Schwarzen Landen nach den Regelungen in **Götter** Seite 244 erschwert. Mittels Magie ist die Bewusstlosigkeit nur sehr kurzfristig zu beenden, allerdings kann man mittels ANALYS oder ODEM folgendes herausfinden:

ODEM ARCANUM (Probe +3)

- **1 ZfP***: Es ist eine magische Präsenz wahrzunehmen.
- **3 ZfP***: Die Präsenz ist abnehmend, so als wäre Alexandrians Verhalten ein letztes Aufwallen dieser Präsenz.
- **7 ZfP***: Die Präsenz ist in Kopf, Herz und Beinen konzentriert.
- **12 ZfP***: Der Teil der Präsenz rund um Alexandrians Herz wirkt wie eine Fessel, die sich immer weiter zusammenzieht.

ANALYS ARCANSTRUKTUR (Probe +4)

- **1 ZfP***: In Alexandrian ist eine dämonische Präsenz zu erkennen.
- **4 ZfP***: Die Präsenz entstammt zweifelsohne der Domäne Lolgramoths,

weist Ähnlichkeiten zu einem Dämonenpakt auf, aber es ist zu erkennen, dass Alexandrian selbst keinen Pakt geschlossen hat.

- **7 ZfP***: Scheinbar hat ein Wesen, das gleichzeitig eine dämonische und eine unbekannte, aber positive Komponente aufweist, Besitz von Alexandrian genommen. Die dämonischen Komponenten kann man im Gegensatz zu den Göttlichen identifizieren. Sie zerren das Wesen, eine Art Geist, wie auch dessen Wirt unaufhaltsam in Richtung Niederhöllen.

OCCULUS ASTRALIS (Probe +5)

Hier offenbart sich das wahre Wesen, das von Alexandrians Körper Besitz ergriffen hat, als Geist, der deutlich in eine Lichte und eine Finstere Seite gespalten ist. Letztere hat alle Kraftreserven zusammen genommen, um Alexandrian in die Niederhöllen zu reißen, da ihre Kraft schwächer wird. Durch die Mischung aus Licht und Dunkelheit ist es auch nicht möglich, den Geist aus dem Körper des Bardens zu bannen, da der lichte Teil nichtmagischen Ursprungs ist und eine Bannung verhindert. Aber mit jedem Augenblick übt die Finstere Seite einen größeren Druck auf Alexandrians Herz aus.

Liturgien

Auch verschiedene Liturgien können zu den oben aufgeführten Erkenntnissen führen: Weisheitssegens, Urischars ordnender Blick (offenbart besonders die Details Kampf zwischen Lolgramoths und Rahjas Kräften), Nemekaths Geisterblick, Blick der Weberin, Sicht auf Madas Welt

Sollten sich in der Heldengruppe weder magisch begabte noch geweihte Charaktere befinden, so sollte eine IN-Probe +6 (Kann alle 10 Minuten wiederholt werden, allerdings erhält Alexandrian bei jeder gescheiterten Probe 1 Schadenspunkt) jeden Zwölfgöttergläubigen auf den Gedanken bringen, dass ein Geweihter der Zwölfgötter Hilfe bringen könnte. Allerdings wird Alexandrian zunehmend schwächer. In seiner momentanen Verfassung wird Alexandrian noch etwa sechs Stunden überleben (Entsprechend weniger, wenn die Helden länger mit der Analyse von Alexandrians Problem beschäftigt waren). Sie sollten sich also beeilen, um den nächstgelegenen Tempel der Zwölfe zu erreichen. Dieser liegt, wie eine Klugheitsprobe ergibt, in Ilsur. Dort liegt der Haupttempel des Perainekultes. Sie sollten nun die Spannung steigern und eine Hetzjagd zum nächsten Tempel der Zwölfe inszenieren. Wenn die Helden Pferde besitzen, sollten sie die bisherige Reiseroute soweit von Ilsur entfernt legen, dass sich die Helden enorm beeilen müssen. Hier können Sie auch recht großzügig Erschöpfungspunkte verteilen, wenn Sie mit dieser Regel spielen. Der eigentliche Bardenzug bleibt zurück und die (schnelleren) Helden können schleunigst aufbrechen.

Ein anderer Ort

Sollten Sie die Reiseroute der Bardentruppe so legen, dass Ilsur nicht in einer halben Tagesreise zu erreichen ist, so bietet es sich an, dass die Helden im Gebiet des Fürstprotektorats auf einen wandernden Geweihten der Zwölfe treffen (Boron, Hesinde, Travia, Firun, Rahja, Efferd, Phex (schwer zu erkennen), keinesfalls jedoch

Priester der Rondra oder des Praios). Auch bietet sich hier ein Dorftempel an, in dem ein Geweihter mit Hilfe Alexandrians (vorübergehender) Heilung bei der Dorfbevölkerung einen erheblich größeren Rückhalt erhält (Hier bietet es sich an, das Abenteuer **Wenn Zwei sich streiten** aus der Anthologie **Seelenschatten** einzubauen). Natürlich können Sie den Helden ein weiteres Mal die allgemeine Akzeptanz und Macht der Dämonenpaktierer aufzeigen. So könnte man in einem Dorf kurz vor Alexandrians Tod auf den örtlichen Heiler treffen, der sich als alter Bauer erweist, der bei einer regionalen Seuche einen Pakt mit Mishkara eingegangen ist und so sein Dorf retten konnte.

Über den Dogul

Der Fluss Dogul bildet die schwer bewachte Grenze zwischen dem Fürstprotektorat Tobimorien und der befreiten Grafschaft Misamund, die dem freien Tobrien angehört. Eine Probe auf Geographie +7 (für jemanden, der aus Tobrien stammt nur +4) erinnert daran, dass es in Ilsur eine Brücke über den Dogul gibt. Fehlt dieses Wissen, so muss der Dogul an anderer Stelle überquert werden. Dabei kann so manches passieren:

- An beiden Flussufern gibt es einige befestigte Gehöfte und Wachtürme, zwischen denen beständig Patrouillen Wache halten und dafür sorgen, dass keine Spione oder militärischen Einheiten einen Vorstoß aufs andere Flussufer unternehmen. Dabei müssen sich die Helden hauptsächlich mit misstrauischen weißtobriscen

Soldaten herumplagen, die man aber mit mehreren Proben auf Überzeugen (insgesamt müssen 15 TaP* angesammelt werden) besänftigen kann.

- Im Fluss sind noch Überreste aus der Zeit Xeraans zu finden, als dieser über den Splitter der Charyptoroth gebot. So können die Helden auf Wasserleichen, pervertierte Fische oder Tentakel aus Unwasser stoßen.
- Den Fluss kann man mit einem improvisierten Floß überqueren (Es müssen 20 TaP* in Holzbearbeitung angesammelt werden, jede Probe dauert eine halbe Stunde, nur die Hälfte, wenn man lediglich ein Floß für Alexandrian baut), durchschwimmen (3 Schwimmen-Proben - erschwert um den doppelten RS +3 für jeden Helden, der Alexandrian über den Fluss bringt – es werden mindestens 3 Helden für diese Aufgabe benötigt) oder auf dem Rücken ihrer Pferde den Fluss durchqueren (2 Reiten-Proben +4).

Am Ende sollten die Helden im letzten Augenblick im Peraine-Tempel von Ilсур eintreffen, wo sich der jugendliche Patriarch Leatmon Phraisop sofort um die Probleme des bewusstlosen Barden kümmert (dies können Sie natürlich auch noch durch einen Geweihten erschweren, der nicht sofort den Patriarchen ruft, aber vermitteln Sie eher ein positives Bild der Kirche, gerade wenn Ihre Helden aus den Schwarzen Landen stammen).

Ilсур für den eiligen Leser

Einwohner: etwa 1000

Herrschaft: Baronin Lleara-Dhana von Yyoffrynn-Thama zu Ilсур

Tempel: **Peraine**, Rondra, Efferd

Gasthäuser: Pilgergaststätte 'Regenbogenhaus' (Q5/P4/S24), Taverne 'Rondra will es!' (Q7/P7)

Besonderheiten: Ein Teil der Stadt liegt immer noch in Trümmern, aber es herrscht ein ungemeiner Wille, endlich die Vergangenheit hinter sich zu lassen und die Stadt wieder aufzubauen. Die heiligen Quellen der Peraine. Burg Klippenstein. Seit 1029 BF Zentrum des Peraine-Kultes.

Zuerst werden die Helden mit dem bewusstlosen Alexandrian wohl so schnell wie möglich durch die Stadt eilen. Dabei fällt auf, dass es hier besonders viele helfende Hände gibt. Schnell wird eine frisch gezimmerte Tür als Trage zweckentfremdet und etliche Bürger stimmen Choräle der Peraine-Kirche an, und etliche bieten sich als Träger für den anscheinend Kranken an. Machen Sie hier den Unterschied zur bisherigen Reise deutlich und betonen die allgemeine Hilfsbereitschaft und die positive Grundstimmung in der Stadt. Obwohl so mancher vor dem Schwarz-Weißen Gesicht Alexandrians erschrickt und einige auch nachfragen, ob es sich bei dem Mann um einen Dämonenpaktierer handelt, hilft man ohne zu zögern.

Der Segen des Leatmon Phraisop

Sofort, wenn die Helden die Herzog-Kunibald-Brücke zum südlichen Stadtteil Suderstadt überquert haben, erwarten sie einige Therbuniten und auch Akolythen der Peraine-Kirche, welche sofort Kräuter zu verbrennen beginnen (des heilenden Rauchs wegen) und die Trage in die Haupthalle des Tempels bringen. Dort, vor dem Altar, kniet ein junger Mann.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Der junge Mann erhebt sich und tritt an Alexandrians Bahre. Leise murmelnd blickt er auf das schwarz-weiße Gesicht des Barden herab. Plötzlich erhebt er die Stimme und spricht glockenklar: "In diesem Mann, obgleich uns sein Äußeres an jene erinnert, die uns so viele Opfer kosteten, die uns Blut, Freunde und Heimat nahmen und unsere Liebe und Hoffnung zerstören wollten, kämpfen die Götter und die Finsternis um die unsterbliche Seele des Mannes. Doch da ist noch mehr! Wir müssen ihn unbedingt retten. Bringt ihn zum Becken!" Ohne Murren und mit bemerkenswerter Schnelligkeit wird alles für Alexandrians Behandlung vorbereitet.

Während Alexandrian zu den heiligen Quellen gebracht wird, wendet sich Phraisop den Helden zu und befragt sie zu seinem bewusstlosen Gast. Dann bittet er die Helden, ihn zu einem Becken zu begleiten, neben dem schon Alexandrians Leib liegt, größtenteils entkleidet, so dass man die pulsierenden schwarzen Flecken rund um das Herz des Barden sehen kann. Er schwitzt nicht mehr und seine Situation scheint sich etwas entspannt zu haben. Nun beginnt Phraisop mit der Behandlung. Entscheiden Sie selbst, was die Helden bei der Behandlung tun können (und was überhaupt aus der folgenden Liste benötigt wird, um Alexandrians Zustand zu stabilisieren.) Sie sollten es den Spielern nicht mitteilen, aber der Großteil der Heilsamen Wirkung ist durch das Wasser der heiligen Quellen und einen auf Stufe III aufgestuften Harmoniesegen Leatmon Phraisops zustande gekommen Die Helden sollten jedenfalls einen großen Anteil an der Heilung haben.

- Alexandrian muss in das Becken gehoben werden (Zwei Helden können mit anpacken, KK-Proben+4, ansonsten wird heiliges Wasser verspritzt.)
- Während Phraisop den Segen spricht, soll jemand die schwarzen Flecken von Alexandrians Gesicht waschen, was mit dem heiligen Wasser problemlos geht.
- Es werden wenigstens drei unterstützende Gläubige der Zwölfe benötigt, die ein gutes Verhältnis zum Patienten haben und ein persönliches Gebet sprechen (Götter/Kulte-Probe+3).
- Wenigstens ein persönlich Bekannter des Kranken sollte in der korrekten Reihenfolge das richtige Räucherwerk verbrennen (Pflanzenkunde-Probe +2).
- Ein Held muss ein wenig Wirselkraut ins Wasser der heiligen Quellen tauchen und dann dem Barden unter die Zunge legen. Dies bringt die erste Reaktion hervor: Alexandria spuckt einen Schwall schwarzen, öligen Schleim aus, der evtl. einen der Helden trifft (Ausweichen +3).
- Abschließend muss der Barde aus dem Becken gehoben (KK-Proben +4) und auf die nach Kräutern duftenden Binden gelegt werden, in die dann sein Körper eingewickelt wird.
- Letztlich muss jemand, der einen Zugang zum Kranken hat, die nächsten zwölf Stunden an seiner Seite wachen. (Hier können sich die Helden abwechseln, sonst pro Stunde eine Selbstbeherrschungs-Probe erschwert um eventuell angesammelte Erschöpfungspunkte.)
- Ein Geweihter unter den Helden kann Phraisop unterstützen (siehe unten).
- Ein Magier kann mittels eines BALSAM Alexandrians Lebenskraft steigern.

Am nächsten Morgen passiert folgendes (Sorgen Sie dafür, dass dann wenigstens einer der Helden anwesend ist):

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:
Plötzlich schnellt Alexandrians Oberkörper hoch, er schlägt die Augen auf und wiederholt, wie im Trance, immer wieder einen Satz: "Aske, Syrah, sie sind im Dunklen Turm!" Dann fällt er wieder zurück, ist aber nach kurzer Zeit hellwach.

Der Segen und andere hilfreiche Liturgien

Der Segen Phraisops vernichtet den dämonischen Einfluss in Alexandrian nicht vollständig, drängt ihn aber so stark zurück, dass dieser in diesem Abenteuer keinen Einfluss mehr auf den Barden hat. (Was die Helden aber nicht daran hindern sollte, von nun an ihrem Reisegefährten gegenüber ein gewisses Misstrauen an den Tag zu legen.) Wenn Sie den Erfolg der Rettung von Alexandrians Leben einem Heldengeweihten gönnen wollen, so stellt dies natürlich kein Ding der Unmöglichkeit dar. Weiter oben finden Sie einige Liturgien, die es ermöglichen, Licht in Alexandrians dunkles Schicksal zu bringen. Nun folgen die Bedingungen für eine vorübergehende Heilung (die, sobald Syrah und Aske erlöst sind, endgültig wird). Zuerst müssen die Helden einen Ort finden, der möglichst frei von dämonischen Auren ist (was innerhalb der Schwarzen Lande nicht einfach, aber auch nicht unmöglich ist). Hierzu seien Ihnen besonders die Tabellen in **Götter** auf Seite 244 ans

Herz gelegt, ebenso wie die optionalen Regelungen zu Mitbetern und Ritualhelfern. Folgende Liturgien können einen Erfolg erwirken:

- **HARMONIESEGEN** (Alle Zwölfgötter, Angrosch) Muss auf Stufe III aufgestuft werden, um Erfolg zu haben.
- **EXORZISMUS** (Alle Zwölfgötter, Angrosch, Gravesch, H'Ranga) Diese Liturgie treibt einen Großteil des dämonischen Hauchs aus. Da jedoch Askes Seele zum Teil von göttlichen und zum Teil von dämonischen Kräften beeinflusst wurde, bleiben Spuren des Dämonischen zurück. Insgesamt das wirkungsvollste Mittel und auch das, welches Phraisop anwendet (GROSSE SEELENWASCHUNG).
- **PRAIOS' MAGIEBANN** (Praios, Kamaluq) Verursacht Alexandrian große Schmerzen. Kann aber nicht alle dämonischen Spuren vernichten, die sich im göttlichen Wirken Rahjas verbergen.
- **BANNFLUCH DES HEILIGEN KHALID** (Boron, Kamaluq) Nur Rahjas Kräfte halten Askes Geist noch in dieser Sphäre, damit sie ihre Aufgabe erfüllen kann.
- **ARGELIONS BANNENDE HAND** (Hesinde, Praios) Schwächt den Geist Askes (hauptsächlich die dämonischen Kräfte) enorm.

Insgesamt sind all diese Liturgien innerhalb der Schwarzen Lande um bis zu sieben Punkte erswert, je nach der Zeit, in der sie gewirkt werden, noch weiter und bringen dem Geweihten zudem noch einige zusätzliche Punkte Entrückung (maximal +4Punkte Entrückung).

Die Suche nach dem Dunklen Turm

Kurz nachdem Alexandrian erwacht ist, treffen auch die restlichen Mitglieder der Bardentruppe ein. Nun gilt es herauszufinden, wo sich der ominöse Dunkle Turm, von dem Alexandrian bei seinem Erwachen sprach, befindet. Mit Proben auf Gassenwissen, Überzeugen und Magiekunde (es müssen 30 TaP* angesammelt werden, was doppelt so viele Stunden dauert) können die Helden im Tempelarchiv und mit der Befragung einiger Flüchtlinge herausfinden, dass es wohl irgendwo südwestlich von Mendena ein solches Gebäude geben soll. Alternativ kann Alexandrian dieses Wissen auch während seiner Fieberträume erlangen und nach und nach darauf zugreifen.

Abschied von Ilsur

Sobald die Helden herausgefunden haben, wo sich der Dunkle Turm befinden könnten, möchte Alexandrian Richtung Süden aufbrechen, auch um beim mendenischen Bardenfest aufzutreten. Da Leatmon Phraisop ahnt, dass Alexandrians Schicksal dort zu finden ist, lässt er den Bardentrupp ziehen. Alexandrian verspricht, bald zurückzukehren und einige Choräle zu Ehren Peraines zu verfassen.

IV AKT – ERLÖSUNG UND GEBROCHENES HERZ

In diesem Kapitel laufen die Fäden zusammen und es kommt zum finalen Zusammentreffen mit Torxes von Freigeist.

Die Küste entlang

Nun folgt der Weg der Bardentruppe weitestgehend der Küste. Allerdings muss man immer wieder den berüchtigten tobrischen Küstensümpfen ausweichen. Die Einheimischen hier sind recht wortkarg und manches Dorf huldigt offen Charyptoroth. Auf dem Weg und in den Dörfern kann es immer wieder zu Begegnungen kommen. (Ziehen Sie für eventuelle Begegnungen Seite XX zu Rate.) Allerdings sind es hier weniger die dämonischen Schrecken, die den Reisenden begegnen können, als erschreckend normale Bauern und Soldaten, die widerspruchslos jede Demütigung ertragen

Mendena - Der Wettbewerb der Schwarztobrischen Barden

Höhepunkt der Auftritte in Schwarztobrien ist der Auftritt beim Schwarztobrischen Bardenwettbewerb in der Arena Aquatica in Mendena. Die Stadt selbst präsentiert sich als weltoffenes Herz der Schwarzen Lande und ist ein Schmelztiegel, in dem Angehörige fast aller Völker Aventuriens heimisch sind. Einzig die allgegenwärtige Präsenz der Haffaxschen Soldaten drückt die Stimmung beim Bardenwettbewerb ein wenig. Im Abenteuerband **Der Unersättliche** finden Sie eine umfangreiche Beschreibung der Stadt (Stand 1029 BF)

Mendena für den eiligen Leser
Einwohner: um 10.000
Herrschaft: Harboralprotektorin *Yasmina von Darbonia*, in Vertretung des Fürstkomturs Helme Haffax

Tempel: Das Borbaradial, Charyptoroth- und Tasfarelel-Schrein, ein Schrein des Boron in der Al'Anfanischen Botschaft, Travia

Gasthäuser: Hotel Samtener Diwan (Q9/P10/S10), Herberge Gute Heimkehr (Q3/P5/S30), Gästehaus Gänsedaune ((Q6/P6/S8), Taverne Krakonierbraut (Q2/P5), Taverne Voller Humpen (Q4/P5)

Besonderheiten: Das Goldene Haus, Burg Talbrück, der große Hafen mit seinen dämonisch geschaffenen Hafenanlagen.

Angespornt von Erfolg der ersten Schwarztobrischen Warenschau veranstalten Haffax' Untergebene den Schwarztobrischen Bardenwettbewerb in der Arena Aquatica, um das gemeine Volk von sämtlichen Kriegsvorbereitungen abzulenken. Um der Militärpräsenz für ein paar Stunden zu entgehen, finden sich etliche tausend Zuschauer aus nah und fern in der gewaltigen Arena ein und füllen wohl zum ersten Mal die Ränge der Arena leidlich. Mit Dämonenhilfe wird die Lautstärke der Darbietungen verstärkt, die so von allen Zuhörern gehört werden können. Die Konkurrenz ist groß, doch Alexandrian und seine Musiker können überzeugen und landen unter den ersten Plätzen. Preis der Veranstaltung ist übrigens ein Kriegshorn der Karmothgarde, 'das in der Schlacht vom Herrn gesegnet wurde'. (Ob es sich um ein einfaches Horn handelt oder um ein dämonisches Artefakt, und wie die Helden letztlich den Siegerpreis erhalten, liegt ganz bei Ihnen.)

Weitere Barden

- **Belhalhars Traum:** Der Belhalhar-Paktierer *Kaschkarte* bietet seine mit Hilfe des Dämons Gregorroth komponierten, rasenden Hymnen über

Blut, Tod und mystische Themen dar. Dank der zahlreichen Tempel im Publikum wird er am Ende den Sieg davon tragen, obwohl sein Liedgut alles andere als melodisch ist. Vielleicht führt die Opferung eines Mitmusikers auf der Bühne angesichts des speziellen Publikums zu diesem Ergebnis.

- **Die Tobrische Bardenschaft:** Diese sechs Barden singen mit nackten Oberkörpern militaristisch anmutende Hymnen und begeistern mit einer martialischen Bühnenschau.
- **Saltatio Mortis:** Die Bardentruppe zehrt immer noch von ihrem Auftritt vor dem Hofstaat des Dämonenkaisers vor einigen Jahren (Siehe das Abenteuer **Stadt der tausend Augen** im Band **Kreise der Verdammnis**) und wird dementsprechend gefeiert. Nach einem Auftritt in Al'Anfa während des Fests der Freuden zogen die Barden an der Aventurischen Ostküste entlang nach Norden und absolvierten zahlreiche Auftritte in den tulamidischen Stadtstaaten und in Aranien. Und so sind die Barden bei ihrem Auftritt auch braungebrannt und haben zahlreiche tulamidische Instrumente in ihre Musik integriert.
- **Lanes Angst:** Der einzig von einem Clavichord begleitete Gesang des Sängers *Antonius* führt zu Unruhe im Publikum, da dieser sich weigert dem Publikum sein Antlitz zu zeigen und den gesamten Auftritt mit dem Rücken zu den Rängen absolviert.
- **Blutiger Alveraniar:** Die eintönigen Lieder des Belkelel-Paktierers *Chrispohltal* sind keine musischen Perlen, aber die sechs Tänzerinnen untermalen die Musik mit einer mehr als erotischen Bühnenschau.

Musikkultur Schwarztobriens

Was zu Zeiten der Heptarchen Galotta und Rhazzazzor niemand hatte ahnen können, ist Realität geworden. Das Chaos Schwarztobriens begünstigte die Bildung einer regelrechten Musikkultur. Die Zuhörer schätzen die reisenden Musiker, die für ein paar Stunden Abwechslung in den tristen Alltag bringen. Musikalisch ist vielen gemein, dass sie fehlendes musikalisches Talent mit Dämonenhilfe wettmachen. Trotzdem leben viele der Lieder vom alltäglichen Dasein in den Schwarzen Landen und rühren so die Zuhörerschaft. Natürlich führt die dämonische Hilfe dazu, dass viele Lieder düster und episch sind, aber eben auch vollständig anders als alles, was man aus den freien Ländern kennt.

Bevor es zur Siegerehrung kommt (Belhalhars Traum erreichen den ersten Platz und Alexandrian den zweiten, es sei denn, die Helden können dem Auftritt noch ein wenig mehr Würze verleihen), kommt es zu einem Vorfall, nachdem Alexandrian beschließt, auf die Ehre zu verzichten und darauf besteht, schnellstmöglich abzureisen.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Lautstark verkündet der Ansager die Sieger des Bardenwettbewerbs und ruft schließlich Alexandrian auf die Bühne. Ihr steht am Bühnenrand, während dieser in die Mitte der Bretter die die Welt bedeuten geht, als plötzlich aus dem Publikum jemand lautstark ruft: "Alexandrian, bist du mir nun dankbar? Schließlich habe ich dich zu dem gemacht, was du heute bist! Nicht wahr, mein Traviaschatz?"

Alexandrian sieht urplötzlich aus, als hätte er einen wahrhaftigen Erzdämon gesehen, dreht sich auf der Stelle um

und kommt auf euch zu. "Wir müssen abreisen, sofort!" meint er knapp, während der Ansager verlegen stottert, dass diese Künstler nun einmal unberechenbar wären. Im Hintergrund ist lautstarkes irrsinniges Lachen zu hören.

Es dauert keine Stunde, bis man sich wieder auf der Straße befindet. Merkwürdigerweise hat Alexandrian den nächsten Auftrittsort geändert. Statt Eslamsbrück soll nun Sasandra-Südwall zuerst besucht werden. Dies dürfte den Prälaten der Borbarad-Kirche sicherlich nicht gefallen, die sich, wie die Helden in Mendena gehört haben können, mit dem berühmten Barden schmücken wollten.

Verfolgt

Sobald der Bardentrupp Mendena verlassen hat, haben alle Mitglieder das unbestimmte Gefühl, verfolgt zu werden. Was lästig ist, sind die Unmengen von Fliegen (was sich die Helden durch die Misasümpfe erklären können), welche den Bardenzug umschwirren. Aber mehr als einmal können die Helden auch ein kleines, rasend schnelles Wesen (ein Difar) sehen, das den Bardenzug anscheinend ausspioniert. Wollen die Helden dem Dämonen eine Falle stellen, so sollten Sie den Helden an dieser Stelle einen Erfolg gönnen, um eventuellen Beobachtern oder Verfolgern zu entgehen (Die es aber nicht gibt. Torxes ist dank des lolgramothischen Artefaktes, des Fliegenmantels, der seinen Träger in Myriaden Fliegen verwandelt, immer in der Nähe des Bardenzuges...)

Der letzte Hinweis

Nachdem man am Abend ein Lager errichtet hat, offenbart Alexandrian, dass er sich nun daran erinnert, wo sich der Dunkle

Turm genau befindet und was den Barden dort erwartet. In seinem Körper befindet sich eine zweite Seele, genauer ein Geist. Um diese Seele, die sich selbst Schwarzer Schmetterling nennt, kämpfen chaotische und liebende Mächte. Und erst, wenn er bereit ist, ein Opfer zu bringen, dass es seiner Liebe ermöglicht, der Verdammnis zu entgehen, dann???. Weiterhin muss das Herz des Turmes zerstört werden. Im Zuge dieser Beichte eröffnet Alexandrian den Helden auch die gesamte Geschichte um seine große Liebe Syrah und dass er Angst vor seinem Opfer hat. Er bittet die Helden darum, dass sie ihn bei diesem schweren Gang unterstützen.

Der dunkle Turm

Am Morgen des nächsten Tages (es war nur noch eine knappe Stunde Weg), erreicht man schließlich, zielsicher und noch immer von Fliegen umschwirrt, den dunklen Turm. Während der Rest des Bardenzuges ein paar hundert Schritt entfernt lagert, begibt sich Alexandrian Seite an Seite mit den Helden zum Turm (dessen Beschreibung Sie im Anhang auf Seite 21 finden). Hier öffnet sich, sobald die Helden vor dem Turm stehen, ein Portal und die Helden können eintreten.

Die beiden Liebenden

Sobald die Helden den Weg in die oberen Geschosse des Turmes einschlagen und den großen Saal betreten, kommt es zum ersten Wiedersehen der beiden Liebenden – doch dieses Wiedersehen verläuft anders, als Alexandrian sich dies vorstellt.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Gemeinsam mit Alexandrian betretet ihr die große Halle und könnt auf dem im Schatten des Turmes liegenden Balkon eine zierliche Gestalt erkennen, die in den von rötlichen Wolken verhangenen Horizont hinausblickt. Plötzlich dreht sich die Gestalt um und ihr könnt eine wunderschöne junge Frau erkennen, die in ein Kleid gehüllt ist, das eindeutig schon bessere Zeiten gesehen hat. Sie kommt näher und erschrickt, als sie Alexandrian erkennt. "Alexandrian, was... was machst du hier? Du musst gehen! Dies ist kein Ort für die Lebenden. Ich will nicht, dass dir etwas geschieht! Bitte geh!" Während die Frau zu weinen beginnt, tritt Alexandrian einen Schritt vor. "Nein Syrah, was immer mich hier erwartet, was immer ich tun muss, um mit dir zusammen zu sein und dich glücklich zu machen, ich werde es tun!" In diesem Moment lächelt die Frau, bei der es sich wohl um Syrah, Alexandrians Geliebte handeln muss, entblößt dabei lange Fangzähne und meint "Alexandrian, ich würde alles dafür geben, dich noch einmal zu umarmen! Doch du wärst nicht mehr als Nahrung für mich. Und nun geh und lass mich allein!"

Hier liegt es nun an den Helden herauszufinden, was mit Syrah nicht stimmt, da Alexandrian völlig sprachlos ist. Syrah kann den Helden nun von Bronn erzählen und wie er sie zur Vampirin machte. Seitdem fürchtet sie sich vor der Nähe anderer und wartet auf ihr Ende (Das sie allerdings nie ereilen wird, da sie immer, wenn der Hunger sie überkam, tötete und Blut trank.) Nun liegt es an den Helden herauszufinden, was genau Syrah von ihrem dunklen Schicksal erlösen würde.

Da sie den Fluch Rahjas in sich trägt, ist es eine Umarmung Alexandrians. Doch dazu muss Alexandrian sich erst überwinden. Dies ist es, was die Helden erreichen müssen – sie müssen Alexandrian davon überzeugen, dass er seiner großen Liebe einen letzten Dienst erfüllt – und ihr so Erlösung bringt. Wenn der Barde überzeugt wurde, lösen sich plötzlich etliche bunte, geisterhafte Schmetterlinge aus seinem Leib und umschwirren die beiden Liebenden. Doch bevor sie einander Frieden schenken können, taucht eine weitere Person auf – der Schwarzschemm Torxes von Freigeist.

Torxes Auftritt

Nachdem Torxes in Yol-Ghurmak auf Alexandrian aufmerksam wurde (bei früheren Auftritten in der Hauptstadt Transysiliens war er meist nicht vor Ort), begann er die Bardentruppe zu verfolgen, um mehr über Alexandrians Ziel zu erfahren. Seinen ursprünglichen Plan wieder aufnehmend, der das liebende Paar bis aufs Blut quälen sollte, vollzog er jeden Schritt durch Tobrien nach.

Als er allerdings von dem Dunklen Turm hörte, wurde ihm erst bewusst, was mit dem Barden geschehen war. Er hatte den Ort gefunden, wo Torxes seine Liebe begraben und seinen Pakt mit Lolgramoth geschlossen hatte. Der Turm ist ein unverrückbares Mahnmal seines Paktes, welches er von Lolgramoth einforderte. Nun plagten den Schwarzschemm Zweifel, fürchtete er sich doch, an die Vergangenheit erinnert zu werden. Und doch zog ihn etwas zu dem finsternen Gemäuer. Er sagte sich, dass er die Liebenden ein weiteres Mal trennen würde, seinem Meister zum Gefallen.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Während die beiden Liebenden auf dem Balkon stehen, umgeben von einer Wolke schillernd bunter Schmetterlinge, unsicher ob sie einander umarmen sollen, unterbricht plötzlich ein lautes Klatschen die Stille im Raum. (Held) hat eine auf seiner Wange sitzende Schmeißfliege erwischt, als euch bewusst wird, dass es plötzlich nur so von Fliegen in dem Raum wimmelt. Tausende der Plagegeister bilden plötzlich eine dicke, menschenähnliche Wolke. Ein seltsamer Laut ertönt, ein hohes Piepsen und dann steht ER im Eingang – Torxes von Freigeist - und meint mit einem wahnsinnigen Grinsen im Gesicht "Ihr hättet nicht her kommen dürfen! Dies ist kein Ort für Liebende! Hier gibt es nur Trauer. Meine Trauer!!!"

Torxes ist wutentbrannt über die Tatsache, dass jemand in den einzigen Ort vordringen konnte, der ihm heilig ist: Das Grabmal seiner Geliebten Aske. Und nun will er die Eindringlinge bestrafen. Während Alexandrian und Syrah aufs Neue ihren Leidensweg beginnen sollen, will Torxes alle übrigen Personen töten – also auch die Helden! Dazu stehen ihm dank seines Paktes zahlreiche Möglichkeiten zur Verfügung:

- Da Torxes mit seinen Kampfwerten es nicht mit einer kompletten Heldengruppe aufnehmen kann, erhöht er mit Hilfe seiner Schwarzen Gaben zuerst seine Geschwindigkeit und attackiert die Helden scheinbar von allen Seiten, als rasend schneller Schemen zugleich. Allerdings kann eine gut gezielte Boxen-Attacke dies schnell beenden. Torxes bemerkt dann mit

weinerlicher Stimme, dass man einen Harlekin nicht schlägt.

- Sobald er eine Wunde hinnehmen musste, löst er sich wieder in einer Fliegenwolke auf. Er manifestiert sich dann an einer Stelle, wo er sich außerhalb der Waffenreichweite der Waffen der Helden befindet (und die Wunde kann dann nach Meistermaßgabe verschwunden sein).
- Fernkampfangriffen weicht er merkwürdig elegant aus.
- Da er hauptsächlich pervertierte Versionen von Schelmenzaubern in seinem Repertoire hat, kann er die Helden mit Depressionsschüben (ähnlich dem LACHKRAMPF, LCD S.152) attackieren oder lässt ihre Kleidung zerfallen (ähnlich dem NACKEDEI, LCD Seite 185), zaubert den Helden Ungeschick an (MURKS UND PATZ, LCD Seite 184) oder wirft den Helden Glasscherben und Nägel (KOBOLDGESCHENK, LCD Seite 140) entgegen.
- Torxes' Schwarze Gabe Zwist und Hader schafft Unfrieden unter den Helden, die sich nun gegeneinander wenden.
- Die Schwarze Gabe Geschwindigkeit erhöht Torxes' Ausweichen- und INI-Wert um 8 Punkte, während die Parade gegen Torxes rasend schnelle Angriffe um den gleichen Wert erschwert werden.
- Hauptsächlich versucht Torxes aber zu verhindern, dass

die Helden Alexandrian und Syrah zusammenführen können. Er wird mit Gehässigkeiten versuchen, dass die beiden Liebenden nicht zueinander finden. Es liegt an den Helden, die Gehässigkeiten zu zerstreuen und den beiden aufzuzeigen, was es heißt zu lieben.

Drohen die Helden zu unterliegen, so gibt es zwei Möglichkeiten, das Blatt zugunsten der Helden zu wenden. Entweder nutzt Syrah ihre vampirischen Fähigkeiten und springt Torxes rasend schnell an und schleudert ihn mit gewaltiger Wucht gegen eine Wand, oder die herumschwirrenden Schmetterlinge (die eine Manifestation von Askes Geist sind) umschwirren Torxes, der daraufhin inne hält und wie erstarrt wirkt. Sollten die Helden nun versuchen, Torxes zu töten, so wird Alexandrian sie davon abhalten.



Erlösung und Tod

Zum Vorlesen oder Nacherzählen: Schließlich, kaum das Torxes ausgeschaltet ist, geht Alexandrian auf Syrah zu. Er ergreift ihre Hand und führt sie hinaus auf den Balkon. Mittlerweile hat das Licht der Praiosscheibe fast die Brüstung erreicht. Ihr seht, wie Syrah kurz zögert, dann aber ihrem Geliebten auf den Balkon folgt. Dort stehen sich die beiden kurz gegenüber, schauen sich in die Augen, bevor Alexandrian Syrah umarmt und sie küsst. Noch während dies geschieht, beginnt Syrah zu zucken und ihr Leib beginnt sich in Asche zu verwandeln. Nach einigen Augenblicken steht Alexandrian alleine da. Plötzlich fegt ein Windstoß über den Balkon und wirbelt die Asche auf. Die bunten Schmetterlinge schwirren durch die Asche und tragen diese, so scheint es, zum Licht der Praiosscheibe empor. Dann ist der ganze Raum von Rosenduft erfüllt. Aske und Syrah sind einem Schicksal in den Niederhöllen entkommen und haben anscheinend Aufnahme in den Paradiesen Alverans gefunden.

Wahnsinn, Reue und Vergebung

Syrahs Opfer aus Liebe zu Alexandrian und die Manifestation von Askes Geist lösen in Torxes etwas aus. Es erinnert ihn daran, dass hier der Ort ist, an dem seine Liebe schlummert. Nun erst merkt er, was für einen finsternen Weg er für lange Jahre beschritten hatte.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Während ihr mit gezückten Waffen dasteht, bereit Torxes davon abzuhalten, die unglücklich Liebenden wieder auseinander zu reißen, steht der verrückte Schwarzschem zum ersten Mal still da. Dann erst seht ihr, wie eine einzelne Träne über die weiß-geschminkte Wange herab läuft und zu Boden fällt. Sie hinterlässt eine deutliche Spur in Torxes Maskerade. Die verlebten, plötzlich unendlich müde wirkenden Augen des Schelms wirken gebrochen. Plötzlich flüstert er mit rauher Stimme: "Aske! Ich habe dich doch so geliebt. Warum hast du mich allein gelassen? Allein, in dieser Welt. Was bin ich ohne dich?" Da dreht Alexandrian sich zu dem Mann um, der sein Leben zerstört hat, und meint mit Tränen in den Augen: "Du bist das, was du sein willst! Du verfluchst die Welt und hast dich doch selbst verflucht. Ich denke, dass deine Aske das, was aus dir geworden ist, nicht gemocht hätte. Doch sie kann dir nicht verzeihen! Syrah hat mich von meinem Fluch erlöst, doch von deinem kann dich niemand befreien, außer dir selbst! Doch ich kann dir verzeihen! Verzeihen, was du mir angetan, was du Syrah angetan hast! Sie würde nicht wollen, dass ich mich vor Hass verzehre! Also verzeihe ich dir. Geh deiner Wege und denke über das nach, was hier heute geschah!" Torxes senkt den Kopf, dreht sich langsam um und schreitet auf den Eingang des Dunklen Turmes zu, der von der wärmenden Praiosscheibe erhellt wird.

Hier endet der gemeinsame Weg Alexandrians und der Helden. Nun, wo er vom Schwarzen Schmetterling erlöst ist, will er hier im Dunklen Turm sein größtes Werk vollenden: Ein Requiem für Aske und Syrah.

das gleichzeitig eine Hymne auf die Liebe darstellt. Doch auf die Helden wartet noch etwas:

Requiem für eine Seele

Für ihrer Erlebnisse während ihrer Reise durch Schwarztoobrien haben sich die Helden **500 Abenteurpunkte** verdient.

Weiterhin stehen den Helden *Spezielle Erfahrungen in Wildnisleben, Etikette, Singen* und dem am meisten benutzten *Waffentalent* zu. Weiterhin können sie angesichts von Vampiren, Tod und Düsternis eine der eventuell vorhandenen Schlechten Eigenschaften um eine Spalte verbilligt senken: *Rachsucht, Totenangst, Dunkelangst*.

ΑΠΗΛΛΗΓ Ι - ΔΡΑΜΑΤΙΣ ΠΕΡΣΟΠΑΕ

Alexandrian di Sprengor

Aussehen: Alexandrian hat sich in den letzten Jahren an sein schattenhaftes Dasein angepasst, das ihm dadurch aufgezwungen wurde, dass er seinen Körper mit einem dämonischen Wesen teilen musste, welches das Licht der Praiosscheibe scheut. Er rasierte sich seinen Kopf, ist bleich wie eine Leiche, während seine Augen geschwärzt sind. Gekleidet ist er stets in schwarze samtene oder lederne Gewänder und eine Kapuze schützt ihn vor dem hassenswerten Licht. Wenn der Dämon in ihm die Kontrolle übernimmt, werden diese Merkmale noch verstärkt: Eine schwarze Flüssigkeit sickert aus den rotglühenden Augen und bildet auf dem Gesicht des Barden ein grauisches Muster

des Bösen. Auch der restliche Körper verändert sich dann: Die Finger werden lang und spinnenartig, der Gang des Wesens verstohlen wie ein Schatten in der Nacht.

Geschichte: Der junge Barde hatte alle Voraussetzungen für eine große Karriere als Musiker – zumindest bis zu dem Tag,



an dem Torxes auf den Barden und seine Geliebte traf. Angeekelt von der Zuneigung, die das Paar ausstrahlte, beschloss er die Liebenden zu trennen. Alexandrian folgte der Spur des Schwarzschemels, doch irgendetwas führte ihn zu einem dunklen

Turm, welcher sich an der tobrischen Küste befand. Hier fand er ein geisterhaftes Wesen, das ihm anbot, das Wissen über den Aufenthaltsort seiner Braut zu teilen, wenn dieser es in seinem Körper beherbergte. Alexandrian stimmte zu – und wurde von dem raupenartigen Wesen betrogen. Es



kämpft seitdem mit Alexandrian um die Kontrolle über den gemeinsam bewohnten Körper, will es doch eine alte Liebe zu sich locken. Doch dieser Kampf inspirierte den Barden zu einem Epos, welches Geschichte schreiben soll.

Charakter: Der Charakter des jungen Barden ist schwer einzuschätzen, da nicht immer klar ist, wann er und wann der Dämon seinen Körper beherrscht. Oftmals kann Alexandrian stundenlang einfach nur dasitzen, wenn er über ein neues Musikstück nachsinnt. Zu anderen Zeiten wirkt er

ruhelos und gehetzt, verwirrt und führt Selbstgespräche. Wenn jedoch der Dämon die Kontrolle über den Körper übernimmt, dann schwankt sein Verhalten zwischen rasender Boshaftigkeit und flüsternder Beeinflussung. Allerdings ist nicht immer offensichtlich, welches Bewusstsein gerade die Kontrolle über den Körper ausübt.

Zitate: “Manchmal scheint es mir, als würde dieser Körper nicht mir gehören. Ganz so, als wäre ich hier nur zu Gast, ein Fremder im eigenen Körper. Und manchmal spüre ich, wie sich tief in mir ein anderes Wesen regt. Eines das mich vertreiben will. Das mich in die Finsternis stoßen will.”

Alter: 31 *Größe:* 1,83 Schritt
Haarfarbe: Glatze, ansonsten schwarz
Augenfarbe: Schwarz
Kurzcharakteristik: brillanter Barde, herausragender Komponist
Herausragende Talente: Fechtwaffen 7, Körperbeherrschung 10, Singen 15, Betören 10, Etikette 11, Schauspielerei 10, Musizieren 17

Beziehungen: gering
Finanzkraft: gering
Verwendung im Spiel: Alexandrian ist ein Künstler, der seit Jahren der Liebe seines Lebens hinterher jagt und bereit ist, dafür alles zu opfern

Der Hintergrund des Schwarzen Schmetterlings

Das Geistwesen, das sich in Alexandrians Körper einnistete, hat eigene Pläne, die auf den ersten Blick nicht ersichtlich sind. Denn es handelt sich um den Geist der Schelmin Aske. Diese war vor langen Jahren Torxes' große Liebe. Als sie in der Schlacht der tausend Oger durch Torxes' Hand starb, verband sich Askes Seele mit Torxes' Gefühlen, da Askes Seele in Rahjas Paradies eingegangen wäre, sich diese aber aus Liebe diesem letzten Weg verweigerte (wobei ihr ihre schelmische Art hilfreich war). Rahja, die ahnte, wohin Torxes' Weg einmal führen würde, stärkte Askes Seele, damit sie den Kampf um die Seele ihres geliebten Torxes' nicht allein ausfechten müsste. Die Asche Askes, die Torxes an der tobrischen Küste verstreute, bildete gewissermaßen das Fundament des Dunklen Turms. Den hier befand sich einstmals die Koboldhöhle, in der Aske aufgewachsen war. An diesem Ort schloss Torxes schließlich seinen Pakt mit Lolgramoth (dem er die hier heimischen Kobolde opferte), und von diesem Augenblick an war Askes Geist dämonischen Einflüssen ausgesetzt. Und so veränderte sich die hochmagische Koboldhöhle, verband sich mit Askes Seele und wurde zum dunklen Turm. Dieser wucherte, und je bösser Torxes wurde, umso mehr schlug sich dies auf den Turm und seine geisterhafte Bewohnerin nieder. Ihr einziges Ziel war es bald darauf, die Seele ihres Geliebten vor den Niederhöllen zu retten. Koste es was es wolle. Allerdings wurde sie mit der Zeit zu einem immer bösseren Wesen, welches die Nacht liebte. Mittels der Kräfte Lolgramoths lockte sie Alexandrian zum Turm, wo sie sich dem

Liebenden offenbarte und ihm anbot, bei der Suche nach seiner Geliebten zu helfen. Doch letztlich trachtete die flatterhafte Aske (oder das, was von ihrer Seele übrig war) nur danach, Torxes zu ihrer Heimstatt zu locken, um ihm zu verzeihen und so vielleicht vor der Verdammnis zu retten.

Torxes von Freigeist

Aussehen: Ein grellbunt geschminkter Harlekin mit einer Narrenkappe, welche aus den Armen eines Tintenfischs besteht, die sich fortwährend bewegen. Doch jedem fallen die müden Augen, die Ränder darunter, die wirken, als hätte der Schwarzschemel jahrelang nicht geschlafen, und das zynische, falsche Grinsen in seinem Gesicht auf. Gekleidet ist er in schreiend bunte Narrengewänder, die er offensichtlich auf Maraskan erworben hat, und um die Schultern trägt er einen Mantel aus Myriaden von Fliegen. Stets bei sich führt er eine zerfledderte Gans als Bauchrednerpuppe Travia. Seinen Heroldstab führt er ausnahmsweise nicht mit sich.

Geschichte: Unbeschwert zog Torxes in seiner Jugend durch die Lande und verbreitete Freude. Doch er spürte auch, dass man ihn als Fremdling, als Außenseiter ansah. Schließlich lernte er seine Geliebte, die Schelmin Aske, kennen und zog mit ihr schließlich in die Schlacht der 1000 Oger. Dort zerbrach Torxes' Leben und Glück, als er Aske eigenhändig töten musste, um sie davor zu bewahren, bei lebendigem Leibe von den Ogern gefressen zu werden. Jahre vergingen und Torxes wurde zu einem zynischen, bösseren Wesen, eine finstere Parodie eines Schelms – ein wahrer Schwarzschemel. Oft quälte er Liebende und

verspottete die Götter. An die Liebe, die das Schicksal ihm nahm, erinnert, beschloss er Syrah und Alexandrian in ewig Suchende zu verwandeln, die einander doch niemals umarmen können. Allerdings wandte er seine Aufmerksamkeit bald wieder anderen Dingen zu, kann er sich doch nur schwer auf eine Sache konzentrieren und lässt sich leicht ablenken – eine der Folgen seines Paktes.

Charakter: Der Schwarzschemel ist vollkommen verrückt! Sein Pakt mit Lolgramoth trennt ihn mehr und mehr von allem, was er einst war. Der Keim des Wahns wurde in ihm gelegt, als er seine Geliebte Aske in der Ogerschlacht töten musste. Doch zum rastlosen Dämonenpaktierer wurde er erst, als er mit dem toten Leib seiner Geliebten jahrelang durch die Lande reiste, um sie am Ort ihres Kennenlernens, einer Koboldhöhle, zu begraben. Borbarad spürte den Schelmin schließlich auf und versprach Torxes, dass er vergessen würde, wenn er seine Liebe vergaß. Sie würde ein Monument erhalten, einer Königin würdig, wenn er der Stimme nur treu dienen würde. Als Torxes den Pakt mit Lolgramoth schloss, verdamnte er nicht nur sich selbst zu einem Dasein in den Niederhöllen, sondern gleichermaßen Askes Seele. In diesem Moment wurde Torxes zu dem freudlosen Geschöpf, das er heute ist. Er vergaß, was er einst liebte, doch begann er die Liebe zu hassen.

Zitate: "Oh, sieh nur meine liebe Travia. Dort zwei Liebende, hier der herzlose Schuft, der sie trennt. Dabei will ich sie nur von der gegenseitigen Abhängigkeit befreien. Haben sie niemanden mehr, den sie begehren, so sind sie nicht länger an einen Ort gebunden. Sie können gehen, wohin es sie treibt."

Alter: 53 *Größe:* 1,73 Schritt
Haarfarbe: grau-rot *Augenfarbe:* grau
Kurzcharakteristik: brillanter Schwarzschemel

Herausragende Eigenschaften: IN 18, FF 16, GE 20

Herausragende Talente: Akrobatik 20, Körperbeherrschung 18, Fechtwaffen 12, Menschenkenntnis 28, Überreden 13
Herausragende Zauber: alle (meist ins bössere pervertierte) Zauber der schelmischen Repräsentation mindestens Meisterlich, weiterhin besitzt Torxes Kenntnis in verschiedenen Zaubern der Merkmale Dämonisch (Lolgramoth) und Bewegung.

Vorteile/Nachteile: Ausdauernd, Hitze- und Kälteresistenz, Innerer Kompass, Soziale Anpassungsfähigkeit; Ruhelosigkeit, Streitsucht, Treulosigkeit

Schwarze Gaben: Geschwindigkeit, Zwitter und Hader, Schlafresistenz, Sieben-Meilen-Stiefel

Beziehungen: hinlänglich

Finanzkraft: gering

Verwendung im Spiel: Torxes ist der verrückte Schurke des Abenteurers, der anderen nicht das gönnt, was ihm verwehrt wurde. Aus diesem Grunde ist er in diesem Abenteuer auch nicht als Gesandter unterwegs, sondern aus eigenem Interesse

Syrah ya Firgero

Aussehen: Eine wunderschöne junge Frau mit schwarzen Haaren und blasser Haut. Sie ist immer noch gekleidet in die Sachen, die sie bei ihrer Entführung trug - eine Korsage, ein feines samtenes Kleid und feine Seidenstrümpfe. Allerdings sind die

meisten Kleidungsstücke der jungen Frau arg mitgenommen und von der einstmals kunstvollen Frisur ist nicht mehr viel zu sehen. Insgesamt strahlt sie eine Aura der Hilflosigkeit aus. Dies wurde manch einem lüsternen Söldner während ihrer Reise durch Schwarztoerien zum Verhängnis.

Geschichte: Die Tochter eines Kusliker Händlers wuchs behütet auf und schon früh sah es danach aus, als würde sie mit dem älteren Barden Alexandrian den Traviabund eingehen. Doch an einem sonnigen Tag im Stadtpark von Kuslik beobachtete der Schwarzscheml Torxes von Freigeist die Liebenden. Er entführte Syrah und brachte sie zum Purpurberg in der Schwarzen Sichel. Mithilfe des vampirischen Orakels, das in einer Höhle im Berg lebt, verwandelte Torxes Syrahs Liebe zu Alexandrian in eine Unsterbliche Gier.

Charakter: War sie als Lebende eine junge Frau, die in allem die Schönheit sah, so hat sich dies seit ihrer Verwandlung verändert. Mehr und mehr wurde sie zu einem Geschöpf der Finsternis. Sie zog sich schließlich zu einem dunklen Turm an der tobrischen Küste zurück, nachdem sie von Bronn, dem Orakel vom Purpurberg erfahren hatte, dass sich hier eines Tages die Erlösung von ihrem grausigen Schicksal finden würde. Seitdem streift sie durch die Endlosen Gänge des Turms, betrachtet des Nachts von den Balkonen die schimmernde tobrische See und hofft, dass es ihr geliebter Alexandrian ist, der sie von ihrem Untotendasein erlöst. Bis es soweit ist, verlässt sie nur selten ihr Domizil auf der Suche nach Schergen der Finsternis, von deren Blut sie sich ernähren kann.

Zitate: "Ich begehre nichts von dir! Meine Liebe starb mit diesem Körper. Du bist nicht mehr als Nahrung für mich!"

"Alexandrian? Weißt du, wo mein Geliebter ist?"

Alter: 25 *Größe:* 1,63 Schritt
Haarfarbe: schwarz *Augenfarbe:* dunkelblau

Kurzcharakteristik: hervorragende Tänzerin, unglückliche Vampirin

Herausragende Eigenschaften: MU 17, CH 19, GE 15, herausragendes Aussehen

Herausragende Talente: Betören 16, Menschenkenntnis 12, Körperbeherrschung 13, Tanzen 14

Verwundbarkeiten: Praios, Hesinde, Rahja

Beziehungen: gering

Finanzkraft: gering

Verwendung im Spiel: Syrah ist das Ziel der Suche Alexandrians und seine Prüfung

ΑΠΗΛΑΓ II - DER DUNKLE TURM

*"Die Welt mit altem Staub bedeckt
Die Luft nach kalter Asche schmeckt
Und meine Kehle zugeschnürt
Und keine Seele die mich führt"*

—Aus 'Der dunkle Turm' von ASP

"Zum Turm der Finsternis wollt ihr? Seid wohl verrückt! Da hat der Dämonenmeister persönlich seine finsternen Rituale durchgeführt!"

—Gehört an der tobrischen Küste, 1031 BF

Das Äußere

Der Dunkle Turm liegt einige Meilen nördlich der Ortschaft Sasandra-Südwall. Hier gibt es ein zerklüftetes Schottergebiet, das oberhalb einer Felsklippe liegt. Hier erhebt sich ein sicherlich dreißig

Schritt hoher, seltsam verdrehter Turm. Sein Äußeres ist Aschefarben (also ein schmutziges Grau) und es ist auf den ersten Blick kein Eingang zu entdecken. Zum Meer hin ist im oberen Drittel des Turmes ein Balkon zu erkennen. Sollte man sich vom Meer aus dem Turm nähern, so erkennt man, dass auch die Klippen unterhalb des Turmes ebenfalls diese schmutziggraue Färbung aufweisen. Die gesamte Oberfläche des Turmes ist seltsam rau und bietet kaum Möglichkeiten hinaufzuklettern. Schafft man es durch den Einsatz von Kletterhaken (Klettern-Probe+5/+7/+9/+11 für je 5 Schritt Höhe) trotzdem, so zeigt sich bald die Tücke des Turmes: Ist man ein paar Schritt den Turm herauf geklettert, so wird das Gestein des Turmes zunehmend porös und zerbrechlich, was zu einem Sturz in die Tiefe führt (Siehe die Regeln zu Stürzen in WdS S. 144).

Wie man in den Turm hinein gelangt

Es gibt sehr wohl einen Eingang in den Turm, allerdings ist dieser verschlossen, damit nicht jeder im Turm herumstreunt. Lediglich wenn sich ein koboldisches (Schelmisches) Wesen dem Turm nähert, öffnet sich das Tor knarrend (dies ist auf den koboldischen Ursprung dieses Ortes zurückzuführen). Da die Helden unwissend vom Schwarzscheml Torxes begleitet werden (getarnt als Fliegenschwarm), öffnet sich das Tor, sobald die Helden dort eintreffen.

Das Innere

Hinter dem Eingang führt ein Gang zu einem kugelförmigen Raum. An beiden

Seiten dieses Raumes führen Gänge weiter, die bald zu gewundenen Treppen werden. Während sich die Treppe linkerhand in die Höhe windet, führt die rechte in die Tiefe. Bald verändert sich der rechte Gang. Mehr und mehr Wurzeln winden sich über Boden, Wände und Decke und es riecht erdig. Bald hat man das Gefühl, sich im Wurzelwerk unter einem Baum zu befinden, und es wird zunehmend schwieriger, dem enger werdenden Gang zu folgen. Schließlich kommt man nur kriechend weiter, bis man in eine kleine, heimelige Höhle gelangt. Hier wird man Zeuge einer geisterhaften Szenerie: Eine Koboldfamilie streitet sich minutenlang (auch mit Magie und wachsender Begeisterung) mit unglaublicher Boshaftigkeit und tötet sich dann nach und nach gegenseitig. Einige Minuten später beginnt die Erscheinung von neuem (Hier hat Torxes dereinst seine koboldischen Zieheltern mit der Schwarzen Gabe Zwist und Hader gegeneinander aufgebracht. Die dabei freigewordene astrale Kraft ermöglichte erst die Entstehung des Dunklen Turmes. Daraufhin verließen die Koblode auf dem schnellsten Weg diesen Ort). Die zweite Treppe führt über etliche verworrene Umwege in die Höhe, bis sich ein großer, höhlenartiger Raum öffnet. Hier sind Sessel, ein Bett und ähnliche Einrichtungsgegenstände aus dem Material des Turmes heraus gewachsen. Eine an ein Augenlid erinnernde Blende kann sich zum Balkon hin öffnen. Hier treffen die Helden und Alexandrian auf Syrah. Vom Balkon aus führt eine Treppe zur Spitze des Turmes, wo sich ein blitzender Edelstein befindet (der aus Askes Asche entstanden ist und das Herz des Turmes bildet).

Über die Entstehung des Turms

Borbarad höchstpersönlich spürte bei seinen Reisen den an der Grenze zum Wahnsinn stehenden Torxes auf und versprach ihm, seiner Geliebten ein Denkmal zu setzen, wenn er nur seine "Stimme", sein Herold würde. Die Asche Askes, die Torxes mit sich führte, machte der Dämonenmeister dabei zum Samen des von dämonischen Kräften oberhalb der Koboldhöhle wuchernden Turmes. Als dies geschah, verschwanden Torxes' Zieheltern und Torxes schloss seinen Pakt mit Lolgramoth. Somit wurde der Turm ironischerweise zu einem unverrückbaren Pfand eines Lolgramoth-Paktierers, der nirgends lange verbleiben kann.

ΑΠΗΛΑΓ III – ΤΙΕΡΕ,

ΚΡΕΑΤΥΡΕΝ ΥΠΟ ΓΕΓΝΕΡ

Mehr zu den hier vorgestellten Dämonen finden Sie in WdZ, mögliche weitere Begegnungen wären:

Häufig: Rehwild, Riesenlöfller, Rotpüschel

Gelegentlich: Auerhuhn, Bussard, Fasan, Fischotter, Fledermaus, Grimwolf, Iltis, Nesselvipere, Ratte, Rebhuhn, Rotfuchs, Ulmenmarder, Wildkatze, Wildschwein

Selten: Auerochse, Baumbär, Blutassel, Glutling (Höhlen), Hermelin, Höhlenspinne, Kaiserhörnchen, Nerz, Riesenamöbe, Streifenmaus, Waldwolf, Wiesel, Wolfsratte

Sehr selten: Baumdrache, Einhorn, Höhlendrache, Maraskantarantel, Nachtwind, Riesenaffe, Saguraspinne, Schleiereule, Tatzelwurm, Vampirfledermaus, Waldschrat

Weiterhin sollten Sie die Gegner an Ihre Gruppe anpassen. Weitere mögliche Dämonen finden sie im Daimonicum in

WdZ, mögliche auftauchende Dämonen wären: Hesthot (Yol-Ghurmak), Zant, Shruuf (Fürstprotektorat), Morcan, Karakil (um Altzoll herum), Tuur-Amash, Arkhobal (Wälder Transysilliens). Orkische, goblinische und echsische Gegner werden in der ZBA vorgestellt.

Difar

Der Botendämon kann sich durch seine enorme Geschwindigkeit beinahe jedem Gefecht entziehen. Er wird relativ häufig innerhalb der Schwarzen Lande eingesetzt (besonders zur Koordination innerhalb von Haffax' Truppen).

Beschwörung +8 Beherrschung +8

Wahrer Name: 6/6 **Basiskosten:** 2

Umschwirren INI 21+1W6 AT 18

PA 18 TP 1 SP DK HNS

LeP 18 **AuP** unendlich **MR** 5 **RS** 1

GS 100

Besondere Kampfregeln und –manöver: 3

Aktionen pro KR (beliebig), der Difar kann auf Grund seiner Geschwindigkeit auch Zaubern ausweichen, zählt auf Grund seiner Geschwindigkeit als winziger Gegner

Besondere Eigenschaften: Formlosigkeit II, Kritische Konsistenz, Raserei, Regeneration I

Talente: Spionage 10

Mögliche Dienste: Bewegung, Bindung,

Bewegung und Spionage, Kampf,

Körperliche Hilfe (Nachricht überbringen),

Manifestation

Karmanthi

Werden oft zur Menschenjagd beschworen.

Beschwörung +9 Beherrschung +4

Wahrer Name: 4/5 **Basiskosten:** 8

Biss INI 15+1W6 AT 15 PA 12

TP 1W6+7 DK N

LeP 25 **AuP** unendlich **MR** 12 **RS** 3

GS 12

Besondere Kampfregeln und –manöver:

3 Aktionen pro KR (1Reaktion, 2 Angriffe), Sprung/Niederwerfen, Gezielter Biss/ Verbeißen

Besondere Eigenschaften: Raserei, Regeneration I, Rudel, schreckliches Geheul (Auswirkung wie Schreckgestalt I), Verwundbarkeit (Ifirn, Firun)

Mögliche Dienste: Bindung, Kampf, Manifestation, Suchen und Vernichten, Wache

Dörfler

Extrem zurückhaltend, teils verstört gegenüber Magiern und Soldaten, stehen aber zu ihrem örtlichen Dorfpriester (Paktierer). Lassen sich lange drangsalieren, ehe sie Widerstand leisten.

Mistgabel INI 8+1W6 AT 10 PA 8

TP 1W6+3 DK N

LeP 24 **AuP** 27 **MR** 0 **RS** 1 **KO** 10

GS 8

Wundschwelle: 5

Sonderfertigkeiten: Aufmerksamkeit, evtl. Wuchtschlag

Im Folgenden werden zwei der typischen 'Dorfpriester' vorgestellt:

Dörflicher Paktierer (Mishkara)

Der typische Heiler, der heutzutage Mishkara anruft, um sein Dorf vor Seuchen und Krankheiten bewahrt – für ein gelegentliches Opfer aus Blut.

Dolch INI 13+1W6 AT 15 PA 12

TP 1W6+4 DK N

LeP 31 **AuP** 29 **MR** 3 **RS** 4 **KO** 12

GS 8

Wundschwelle: 6

Vorteile: Resistenz gegen Gift und Krankheiten

Sonderfertigkeiten: Aufmerksamkeit

Schwarze Gaben: Krankheiten erkennen, evtl. Giftdrüsen

Dörflicher Paktierer (Widharcal)

Der Dorfschmied oder Großbauer, der mit Agrimoths Hilfe hervorragende Werkstücke schafft oder die örtlichen Felder vor dem Zorn des 'Ackergottes' verschont.

Knüppel INI 10+1W6 AT 11 PA 10

TP 1W6+2 DK N

LeP 28 **AuP** 30 **MR** 0 **RS** 1 **KO** 10

GS 8

Wundschwelle: 5

Vorteile: Meisterhandwerk, Hitzeresistent

Sonderfertigkeiten: Finte, Wuchtschlag

Schwarze Gaben: Kaltes Schmieden oder Feuerhand

Karmothgardisten

Haffax' Gardetruppen (Diese Werte können Sie auch für Offiziere in anderen Landesteilen verwenden).

Schwert INI 13+1W6 AT 15 PA 12
TP 1W6+4 DK N
Schwert und Schild INI 8+1W6 AT 13
PA 13 **TP** 1W6+4 DK N
Piken INI 12+W6 AT 13 PA 11
TP 1W+X DK S
LeP 33 **AuP** 35 **MR** 3 **RS** 5 **KO** 14
GS 8

Wundschwelle: 7

Vorteile: Eisern (WS +2) und Zäher Hund

Sonderfertigkeiten: Aufmerksamkeit, Ausfall, Gegenhalten, Niederwerfen, Formation, Rüstungsgewöhnung I+II, Schildkampf I, Wuchtschlag

Mactaleänata

Die Todfeindinnen der Amazonen sollten Sie höchstens einzeln auftreten lassen.

Brabakengel INI 17+1W6 AT 16
PA 14 **TP** 1W6+4 DK N
Ochsenherde INI 15+1W6 AT 14
PA 12 **TP** 3W6+4 DK N
Dreizack INI 14+W6 AT 17 PA 12
TP 1W+X DK S
LeP 38 **AuP** 40 **MR** 8 **RS** 6 **KO** 15
GS 7

Wundschwelle: 8

Vorteile: Eisern (WS +2), Ausdauernd, Kampfrausch

Sonderfertigkeiten: Aufmerksamkeit, Ausfall, Ausweichen I+II, Festnageln, Formation, Niederwerfen, Rüstungsgewöhnung I+II, Schildkampf I+II,

Gegenhalten, Windmühle, Wuchtschlag, Todesstoß

Schwarze Gaben: Wundschmerz, Bluttrinker, Karmoth-Hieb

Magier Schwarztobriens

Magier in Yol-Ghurmak oder Mendena, oftmals Borbaradianer oder Paktierer

Stab INI 11+1W6 AT 13 PA 16
TP 1W6+1 DK S
LeP 27 **AuP** 26 **AsP:** 36 **MR** 3 **RS** 4
KO 10 **GS** 8

Wundschwelle: 5

Vorteile/Nachteile:

Besondere Zauber: GARDIANUM, BÖSER BLICK, IMPERAVI, IGNIFAXIUS, SCHWARZER SCHRECKEN, INVOCATIA MINOR, FULMINICTUS, HARTES SCHMELZE

Sonderfertigkeiten: Astralmacht, Regeneration I

Rote Legion

Haffax' Linieninfanterie, Werte können auch für andere Soldaten verwandt werden.

Schwert INI 15+1W6 AT 16 PA 13
TP 1W6+4 DK N
LeP 34 **AuP** 33 **MR** 6 **RS** 4 **KO** 13
GS 8

Wundschwelle: 7

Vorteile: Eisern (WS +2) und gelegentlich Zäher Hund

Sonderfertigkeiten: Aufmerksamkeit,

Ausfall, Ausweichen I, Niederwerfen, Formation, Rüstungsgewöhnung I+II, Schildkampf I, Wuchtschlag

Söldner

Söldner der Schwarzen Lande. Werte können auch für die Aaskrähen, Menschenjäger usw. verwandt werden.

Schwert INI 13+1W6 AT 15 PA 12
TP 1W6+4 DK N
Schwert und Schild INI 8+1W6 AT 13
PA 13 **TP** 1W6+4 DK N
LeP 31 **AuP** 29 **MR** 3 **RS** 4 **KO** 12
GS 8

Wundschwelle: 6

Vorteile: Gelegentlich Eisern (WS +2) oder Zäher Hund

Sonderfertigkeiten: Aufmerksamkeit, Niederwerfen, Formation, Rüstungsgewöhnung I+II, Schildkampf I, Wuchtschlag

Wasserleichen

Weitere Varianten der Untoten werden in WdZ vorgestellt.

Beschwörung +3 **Beherrschung:** +4
Hände INI 6+1W6 AT 7 PA 2
TP 1W6+2 DK H
LeP 25 **AuP** unendlich **MR** 8 **RS** 0
GS 4

Start-LO: 12 **Unterhaltskosten:** 2 AsP

Besondere Kampfregeln und -manöver: Zombies erleiden keine Wunden

Weißer Hetzer

Daimonide Parodie des tobrischen Wappentieres, die von schwarztobrischen Adligen zur Jagd eingesetzt werden.

Beschwörung: +20 **Beherrschung** +5

Wahrer Name: 3/5

Biss INI 11+1W6 AT 14 PA 12
TP 1W6+5 DK N
LeP 25 **AuP** 100 **MR** 7 **RS** 4
GS 11

Besondere Kampfregeln und -manöver: 3 Aktionen pro KR (2 Angriffe und 1 Reaktion),Anspringen (6), Verbeißen

Besondere Eigenschaften: KL 6

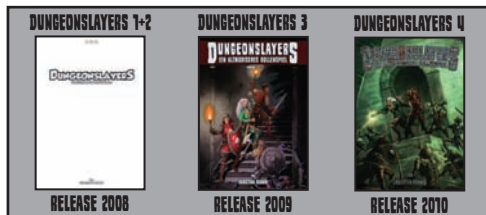
Mögliche Dienste: Bewegung, Gefolgschaft, Kampf, Schutz, Wache, Warte

Wir freuen uns, mit Dungeonslayers (DS), dem altmodischen Rollenspiel aus der Feder von Christian Kennig, ein neues Mitglied in der Uhrwerk-Familie begrüßen zu dürfen, dass für rasante Action und spannende Abenteuer steht.

Dungeonslayers verbindet auf einzigartige Weise moderne, schlanke Regeln mit einem nostalgischen Spielgefühl, dass an die frühen Tage unseres Hobbies erinnert, wo die Bösen noch die Bösen waren, Monster schonungslos vertrimmt wurden, tückische Fallen makaber zuschlugen und wundersame Schätze Charakter- wie Spieleraugen leuchten ließen, während Bleistift und Karopapier ihre ganz eigene Magie am Spieltisch entfalteten.

Dabei sollte sich niemand vom brachialen Titel abschrecken lassen - ob man einfach nur mit ein paar Freunden bei Bier und Brezeln Monster vertrimmen und Dungeons plündern will, oder aber seine Spielerauf eine lange, abwechslungsreiche Kampagne durch die Freien Landen schickt - mit dem neuen Dungeonslayers bekommt man alles, was man braucht, um für Abenteuer jeglicher Art gerüstet zu sein.

Und das alles in einem einzigen Buch.



DUNGEONSLAYERS

Ein altmodisches Rollenspiel

Die zur *Spiel 2010* erscheinende vierte Edition erweitert das altmodische Rollenspiel um viele nützliche Details, für die der Platz bislang nie ausgereicht hat, wonach aber immer verlangt wurde.



Zusätzlich werden endlich Antworten auf die häufigsten Fragen geliefert, dazu gibt es praktische SL-Werkzeuge und Regeloptionen sowie seitenweise slayermäßige Talente, mächtige Zauber und - natürlich - Monster. Fiese Monster.

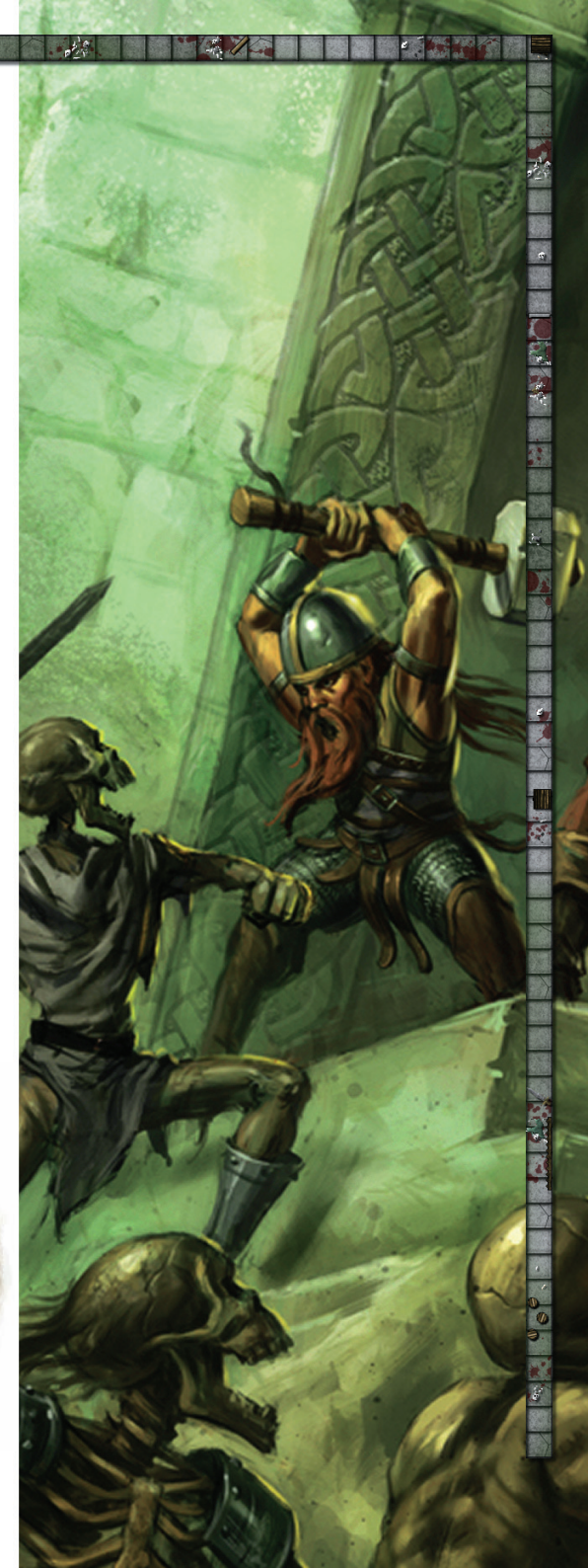
Neben dem stimmungsvollen Cover von Alan Lathwell sorgen im Inneren die zahlreichen Illustrationen von Thomas "Brotkopp" Trapp für ein frisches und angenehmes Lesevergnügen.

Auch wenn das neue DS mit über 150 Seiten vom Umfang her deutlich zugenommen hat - der eigentliche Regelkern umfasst wie bisher lediglich zehn Seiten:

Statt das schlanke, bewährte System aufzublähen, wurde bei DS4 nur das Drumherum behutsam erweitert, die bewährten Kernmechanismen aber beibehalten. Solltest Du DS bereits aus dem Netz kennen, wirst Du Dich sofort zurecht finden, alle anderen erfahren auf den folgenden Seiten genauer, worum es bei DS geht.

Egal ob Rollenspielneuling oder alter Hase, mit Dungeonslayers vertraut oder nicht - wirf das Kettenhemd über, zück die Klinge oder kram den Zauberstab hervor - Abenteuer wartet.

Wir wünschen viel Spaß beim Schmökern!





CHARAKTERE

Als Spieler schlüpft man bei Dungeonslayers in die klassischen Rollen von Elfen, Menschen oder Zwergen und kann als Krieger, Späher oder Zauberwirker sein Glück versuchen.

Die Zauberwirker werden zudem noch in Heiler, Zauberer und Schwarzmagier unterteilt, was der unterschiedlichen Natur ihrer Magie geschuldet ist.

Mit Erreichen der zehnten Stufe kann außerdem jeder Charakter eine von fünfzehn Heldenklassen annehmen, die Zugang zu neuen, individuellen Fähigkeiten verleihen.

Der Krieger entpuppt sich auch im neuen Dungeonslayers abermals als verlässliche Kampfmaschine. Wer den Krieger bereits von DS3 kennt, kann sich wieder auf ordentliches Austeilen freuen, während neue Regeln für Rundumschläge oder den Kampf mit zwei Waffen zusätzliche Anreize bieten. Und Dank den neueingeführten Slayerpunkten trumpt der Krieger im Kampf nochmal richtig auf, da er nun noch besser auf sein Gegenüber reagieren, und Feinden das Fürchten lehren kann.

Charakterwerte basieren bei DS auf lediglich **drei Attributen** (Körper, Agilität und Geist) und **sechs Eigenschaften** (Stärke, Härte, Bewegung, Geschick, Verstand und Aura), aus denen sich alle relevanten Folgewerte wie Angriffschancen oder auch das Zauberpotenzial ergeben.



“Ihr kommt zu einer Tür.”
“Ich trete sie ein!”
“Willst Du nicht erst schauen, ob sie offen ist?”
“Ich trete sie ein!”

REGELN

Bei sämtlichen Proben wird mit einem zwanzigseitigen Würfel gegen einen Probenwert gewürfelt, der sich aus einem der drei Attribute und einer der sechs Eigenschaften ergibt.

Beispielsweise würfelt man gegen Agilität+Bewegung, wenn ein Charakter über ein Seil balancieren oder mit seinem Pferd über ein Hindernis springen will.

Kämpfe funktionieren genauso schnell: Ein einziger Wurf klärt, ob der Gegner getroffen wurde und wieviel Schaden verursacht wird, ohne wichtige Details wie Waffenschaden, getragene Rüstung oder Zauberboni dabei zu vernachlässigen.

SCHNELL GEKÄMPFT BEDEUTET VIEL GESPIELT

Eine ganze Kampfrunde dauert bei DS nicht einmal eine Minute - das betont die Action und lässt mehr Zeit für die weniger kampflastigen Teile eines Abenteuers.

Ein Dungeonslayersspieler würfelt pro Kampf durchschnittlich 10x, was nicht heißt, da passiert nichts: Gegner werden reihenweise niedergemäht, Heiltränke auf Ex gekippt, Feuerbälle gezündet, Feinde weggetreten und man rennt wild umher.

HELDENKLASSEN - FÜR VIELFÄLTIGERE CHARAKTERE

Ab der zehnten Stufe können Charaktere bei DS4 eine von 15 Heldenklassen annehmen, wodurch sie spezielle Talente erlernen können, die anderen Klassen verwehrt bleiben.

Aus dem gläubigen Krieger wird so der heilende *Paladin*, während sein brutaler Waffenbruder in der Rolle des *Berserkers* aufgeht und sich entsprechend weiterentwickelt.

Wer seinem Charakter durch das Annehmen einer Heldenklasse zu mehr Macht verhilft, muss aber auch in den sauren Apfel beißen:

Heldenklassen benötigen etwas mehr Erfahrung, um die Stufenleiter zu erklimmen, als Charaktere ohne Spezialisierung.



DIE VIERTE EDITION

Das neue Dungeonslayers wartet mit all dem auf, wonach DS-Spieler verlangt haben. Hier deshalb ein kleiner Überblick.

DAS NEUE TALENTSYSTEM

Neben einer weit aus übersichtlicheren Sortierung als bei den Vorgängern, wurde für DS4 das gesamte Talentsystem vollständig überarbeitet, systematisiert und sessionlang betagetestet.

Herausgekommen ist eine vielseitige Auswahl an nützlichsten Fähigkeiten, um jeden Charakter von Anfang an völlig individuell zu gestalten.

Dabei reicht die Palette von Talenten, die die kämpferischen oder magischen Fähigkeiten ausbauen, aber auch alltäglichere Dinge wie ein charmantes Auftreten, Verhandlungsgeschick oder auch eine künstlerische Begabung verbessern.

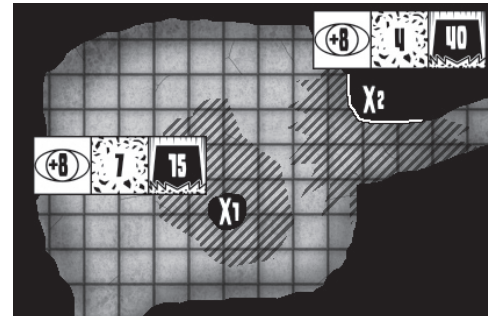
SLAYERPUNKTE: MEHR ACTION

Eine der wohl besten Neuerungen von Dungeonslayers 4 sind zweifellos die Slayerpunkte. Im Kampf setzen sie der Action, dem Spaß und der Spannung nochmal ordentlich Eins drauf und können in einem Gefecht überraschend die Wende hebeiführen. Unbedingt ausprobieren!



ZERSTÖRBARE DUNGEONS

Jetzt kann man es auch Krachen lassen. Mit dem neuen Regelbaustein wird aus dem Riss an der Decke schnell ein Steinschlag und Wände, die heranstürmende Orks zerschmettern, sorgen - wohl dosiert- für erinnerungsreife Momente.



HEILER – DIE HEIMLICHEN STARS

Mit DS4 tritt der Heiler aus seiner dunklen Ecke endlich hinaus ins Rampenlicht. Neben neuen Talenten - wie *Frontheiler* oder *Vergeltung* - wurde sein Zauberrepertoire ordentlich aufgestockt, damit er sich und seinen Gefährten besser den Rücken decken oder Fähigkeiten steigern kann.

Zudem sind die drei Heldenklassen *Druide*, *Kampfmönch* und *Kleriker* nur den heilenden Zaubern bei Dungeonslayers zugänglich, weshalb sich die Klasse der Heiler ab DS4 wohl nie wieder Sorgen um mangelnden Nachwuchs machen muss.

FETTE BEUTE

Der geplagte Spielleiter wird mit dem neuen DS keine Zeit mehr mit der Sichtung von Ausrüstungs- oder Zauberlisten verschwenden oder sich die Haare raufen, um seinen Spielern abwechslungsreiche Beute zu bieten.



Knapp drei Dutzend Beutetabellen sorgen dafür, dass den Geplünderten nicht die wundersamsten Besitztümer ausgehen und das Thema Beute weniger zur Last fällt.

Wer schon immer einmal wissen wollte, was ein Goblin in der Hosentasche hat, wird hier garantiert fündig werden.

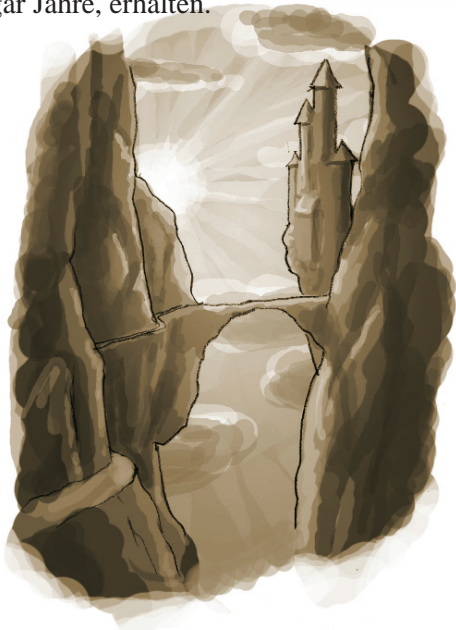




CAERA

Vorbei die Zeit, da man vom Auftraggeber gleich in den Dungeon stolperte: In der vierten Edition wird endlich auch ganz offiziell die klassische Fantasywelt *Caera* vorgestellt, die schon diversen *Dungeons-2-Go* als Schauplatz diente.

Ob man sich auf die Suche nach Schimmerstein begeben will, alte Pyramiden im Reich der Mumienfürsten von Shan'Zasar erforscht, im Schattengrund von Sturmklippe Spione aus Schwarzwall jagt oder im Hafenviertel von Nieheim nach einem Kontaktmann sucht – *Caera* bietet für jedes Abenteuer die passende Kulisse, während Spielleiter eine Spielweise für Monate, wenn nicht gar Jahre, erhalten.



Von den dampfenden Dschungeln von Czuhl bis zu den kalten Ebenen Frostmarrs warten düstere Geheimnisse, verborgene Schätze, gefährliche Wesen und unerforschte Landstriche auf wagemutige Helden, die hier unermesslichen Ruhm oder bitteres Verderben ernten werden.

Caera ist somit die ideale Hintergrundwelt für Abenteuer und Kampagnen des altmodischen Rollenspiels, welche Charakteren von nun an bereits ab Spielbeginn eine Heimat bietet.

Dabei ist *Caera* aus gutem Grund klein gehalten:

Von den kühlen Wäldern Hynrurs im hohen Norden bis in die heiße Wüste von Shan'Zasar reist man nur wenige Tage. Realistische Verhältnisse und irdische Klimagesetze wurden bei *Caera* gezielt über Bord geworfen, damit alle möglichen Kulissen innerhalb weniger Spielsitzungen erreichbar sind.

Letztes Mal untersuchte man eine alte Zwergenbinge auf den verschneiten Gipfeln der Schimmerberge, heute erforscht man die Ruinen einer alten

Festung im Dämmerwald, während man das nächste Mal vielleicht schon im Piratennest Campiliona anlegt oder im Auftrag der Zauberer von Aenk'Mator Blutmagier jagt.

Trotz der geringen Größe bietet *Caera* also eine Vielzahl verschiedener Landschaften und Kulturen, nur entfallen die monatelangen Reisezeiten dazwischen: Es geht darum, Abenteuer zu erleben, statt so etwas wie Wandertage zu simulieren. Auf inhaltliche Tiefe muss dagegen nicht verzichtet werden.

JA, GIBT ES DENN DA ETWA NUR GEWALT, MEIN KIND?

Aber nicht doch – auch wenn Dungeonslayers ein klar actionorientiertes Spiel ist, hält es doch auch alle Hilfsmittel bereit, um der sozialen Interaktion zu frönen, urbane Intrigen aufzudecken oder abenteuerliche Reisen zu erleben. Ob Komödie oder Drama, ob auf die Fresse oder Antigewalt-Seminar – es liegt an Dir, was Du aus Dungeonslayers machst.

ABENTEUER

Bereits schon heute kannst Du auf der Webseite

www.Dungeonslayers.de

zahlreiche, kostenlose *Dungeons-2-Go* herunterladen, die jeweils ein vollständiges, abendfüllendes Abenteuer samt Kartenwerk enthalten. Ob es nun darum geht, ein Räubernest auszuheben, ein fallengespicktes Grab zu erforschen oder man ein Liebespaar in der Nacht durch die Wildnis verfolgt – etwas für die nächste Spielrunde ist immer dabei.

Zwar handelt es sich dabei noch um offizielle DS3-Abenteuer, aber da DS4 zu seinen Vorgängern kompatibel ist, kann man auch zukünftig auf diesen Fundus zurückgreifen.

Zusätzlich werden im Regelwerk gleich drei ganze, spielfertige Abenteuer enthalten sein, die Spielergruppen in tiefe Gewölbe und lichte Wälder führen.

KAMPAGNEN

Die auf langfristiges Spiel ausgelegten Heldenklassen, als auch die Hintergrundwelt Caera laden dazu ein, wieder einmal eine klassische Kampagne zu leiten, statt sich nur mit Oneshots zu begnügen. Wer gleich richtig loslegen will, spielt die im neuen Dungeonslayers mitgelieferten Abenteuer am besten nacheinander in Folge. Nach dieser dreiteiligen Mini-Kampagne haben die Charaktere schon einiges an Erfahrung und Persönlichkeit gesammelt, ein solides Fundament, auf das jeder Spielleiter aufbauen kann.

Der finstere Nekromant Ankmatur ist einer der Endgegner, mit denen es die Charaktere im Verlauf der mitgelieferten Abenteuer zu tun bekommen.

In Folge gespielt, bilden sie einen idealen Auftakt für die eigene Kampagne in Caera.

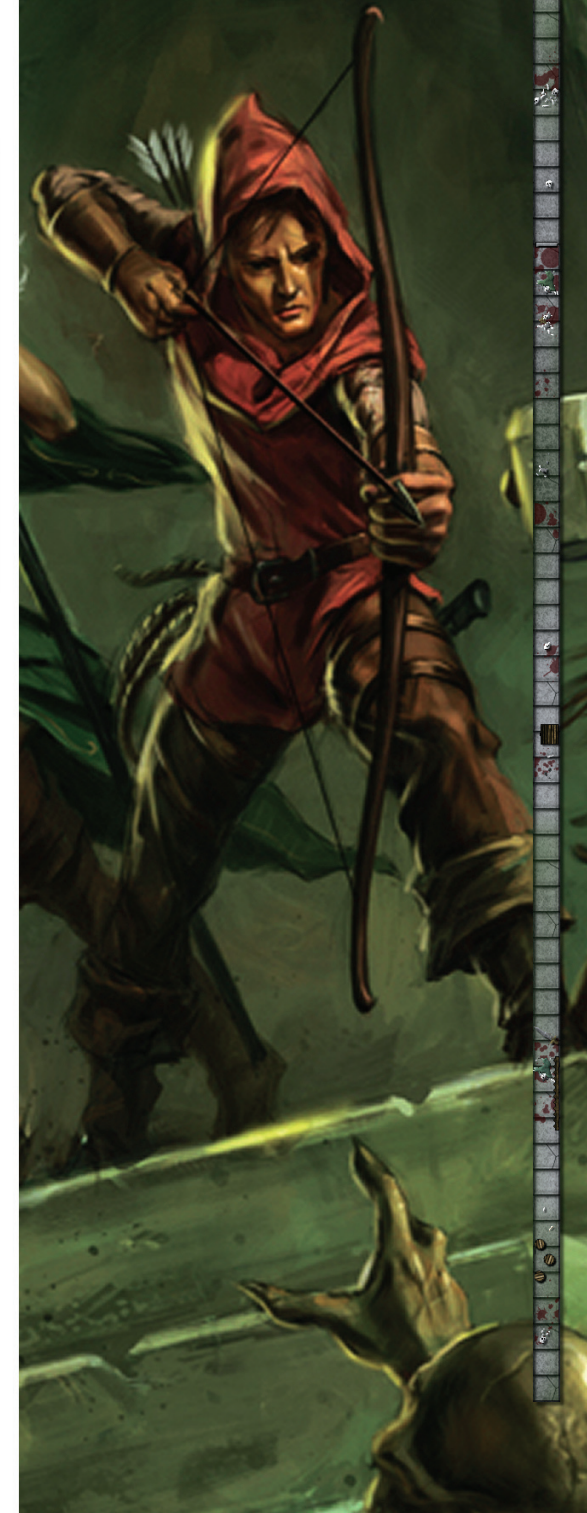
WUSSTEST DU..?

Seit die Arbeit am neuen Dungeonslayers begann, war die aktive, freundliche DS-Community von Anfang an mit involviert und maßgeblich an der Entwicklung der vierten Edition beteiligt. Ein Rollenspiel von Fans, für Fans.

Wer schon vor der Veröffentlichung in die Welt von Dungeonslayers einsteigen will, kommt an

www.Dungeonslayers.de

nicht vorbei, wo neben dem kostenlosen Vorgänger DS3 außerdem regelmäßig neue Infos zu DS4 erscheinen.



Lieferung nach BP-5

Ein Space Gothic Szenario von Frank Sauer

Das Abenteuer eignet sich für Gruppenprofile mit einem kriminellen oder neutralem Profil, wie Piraten, Schmuggler oder Rebellen; auch Spacetrucker oder Söldner sind geeignet. Für „offizielle“ Gruppen wie Raummarine, Kreuzritter oder Konzerntruppen muss der Einstieg in das Abenteuer angepasst werden. Es spielt auf der Planetenoberfläche, ein Charakter mit der Fertigkeit Gravgleiter fahren sollte dabei sein, Kenntnisse in Spurenlesen Wildnis sind hilfreich.

Kurzübersicht über die Handlung des Szenarios:

Die Gruppe landet auf einem etwas abgelegenen Mond Namens BP-5 und benötigt neues Laesum für ihren Antrieb.. Die einzige Quelle, die den Spielern Laesum liefern kann, verlangt im Gegenzug für den Verkauf des Laesums die Erfüllung

eines kleinen Gefallens. Sie sollen von einem nomadisierenden Stamm eine Lieferung abholen. Dieser Stamm lebt in einem Höhlensystem in den Bergen. Bei diesem Gebirge ist ein alter Raumfrachter abgestürzt und durch diverse Flüssigkeiten, die aus dem Wrack in den Boden sickerten, kam es zu Mutationen und

SPACE GOTHIC

Vergiftungen bei dem Nomadenstamm, die signifikante Störungen im Bewusstsein der Bergbewohner verursachten. Diese Verhaltensveränderungen bewirken in gewissen Zeitabständen Wahnvorstellungen – so auch gerade jetzt wieder, als die Charaktere eintreffen...

Damit die Spieler an das benötigte Laesum für den Weiterflug kommen, bleibt ihnen nichts weiter übrig als – gejagt von den Nomaden – die Lieferung zu suchen und beim Auftraggeber abzuliefern.

Lieferung für BP-5 mit anderen Gruppenprofilen

Um das Szenario für Gruppenprofile der Raummarine oder Konzerntruppen zu nutzen, muss der Einstieg anders gestaltet werden. In diesem Fall wurde ein unidentifiziertes Raumschiff entdeckt, das sich der Kontrolle entzogen hat. Die Spur konnte bis zum Mond BP-5 verfolgt werden. Der Trupp erhält die Aufgabe, den Flüchtenden zu folgen und aufzuklären, was los ist. Nachforschungen auf dem Mond ergeben, dass ein Trupp, der wohl die Gesuchten darstellen, mit einem Gleiter in die Steppe gefahren sind. Der Trupp nimmt die Spur auf und gerät so in die Ereignisse hinein.

Ankunft auf BP-5 Vor dem Abenteuer

Die Gruppe hat einen – nicht ganz legalen – Frachtauftrag für eine Lieferung auf den Mond BP-5 angenommen. Ihr Handelspartner ist ein gewisser McMullen, ein in diesem System bekannter Schmuggler und Hehler.

Die Lage des Mondes ist nicht genauer definiert, Sie können den Mond beliebig platzieren, so wie es gerade zu den vergangenen Abenteuer der Gruppe passt. Um einer Kontrolle aus dem Weg zu gehen, musste das Raumschiff der Gruppe einen Extrasprung machen. Nun benötigt die Crew wieder Laesum, wollen sie nicht auf dem Mond festhängen. Da ihre Flucht vor der Kontrolle nicht unbemerkt geblieben ist, wird vermutlich eine Fahndungsmeldung nach dem Schiff kursieren (können die Spieler auch selbst mittels entsprechender Fertigkeiten herausfinden, z. B. Computernutzung). Deshalb können sie sich nicht in offiziellen Raumhäfen Laesum verschaffen, sondern sind auf die illegale Quelle über McMullen angewiesen.

Der Mond BP-5

Die Planetenoberfläche ist sandig, felsig und vor allem staubig. Es gibt einen Tag- und Nachtzyklus (der Einfachheit halber wie auf der Erde, aber sie können die Tag- und Nachtzeiten auch nach Ihrem Geschmack anpassen) Die größte Ansiedlung ist ein kleiner Raumhafen namens „Paradiso“, daneben gibt es verschiedene kleinere Handelsposten und Ansiedlungen, meist nicht mehr als ein paar kleinere Gebäude. Auf dem Mond existiert noch ein Gebirge, in dessen Umgebung nomadisierende Stämme hausen. Eine Besonderheit hat BP-5 noch: an einigen Stellen gibt es sogenannte „Ionenstürme“ – Sandstürme, die zeitweise auch elektronisches Gerät stören.

„Eine Lieferung für MacMullen“

Im Anflug auf BP-5 kontaktiert McMullen das Raumschiff der Gruppe. Er übermittelt ihnen die Koordinaten für die Landung außerhalb von Paradiso, des offiziellen Raumhafens von BP-5. Die Koordinaten führen zu einem abgelegenen Handelskomplex, bestehend aus mehreren Landebuchten, Lagerterminals und Kontoren sowie einfachen und zweckmäßigen Unterkünften. Die Zollformalitäten sind schnell abgehandelt, die Ladung wird unkontrolliert durchgewunken – offensichtlich wurden die offiziellen Stellen schon gut geschmiert. Sobald die Crew ihr Raumschiff verlässt, kommt ein Mann (Mitte vierzig, schlank, gepflegte Erscheinung, trägt einen viel zu sauberen Arbeitsoverall) auf sie zu: „Guten Tag, die Gentlemen, ich bin Emmerand Norwich, ein Mitarbeiter der McMullan-Company. Gehe ich recht in der Annahme,

dass Sie die Gentlemen sind, die Fracht für uns haben?“

Norwich wickelt das Geschäft sehr höflich und korrekt ab, die Gruppe erhält gleich im Anschluss ihre Bezahlung für die Lieferung – alles läuft bestens und ohne Komplikationen (die Höhe der Bezahlung können Sie an das normale Niveau für Bezahlungen anpassen, wie es in Ihrer Gruppe üblich ist und welcher Geldbedarf gerade ansteht. Norwich bietet den wackeren Lieferanten an, sich noch ein oder zwei Tage hier im „Import – Export Center McMullen“ aufzuhalten – zu sehr günstigen Liege- und Unterkunftskosten. Sprechen die Charaktere Norwich auf Laesum an, dann verweist er sie an seinen Chef, Mr. McMullen persönlich.

„Ich hätte da eine Kleinigkeit zu erledigen, keine große Sache, das wird kein Problem für euch sein“

Norwich begleitet die Gruppe zu einer einfachen Baracke, in der sich McMullens „Geschäftsräume“ befinden.

McMullen ist ein großer, grobschlächtiger Mann Anfang fünfzig. Er trägt einen billigen Anzug, der auch noch schlecht sitzt und pafft riesige, stinkende Zigarren. Dazu trägt er teure, protzige aber stillose Ringe – Marke Zuhälter. Er duzt jeden, ist sehr selbstsicher und von sich überzeugt und hat schlechte Umgangsformen. Die Einrichtung der „Geschäftsräume“ ist ebenfalls billig aber protzig und zeugt von dem ausnehmend schlechten Geschmack des Besitzers.

Fragen die Charaktere McMullen nach Laesum:

„Nun“ (pafft an seiner Zigarre und stößt

eine stinkende blaue Wolke Qualm aus), „ich kann euch schon Laesum verkaufen“. (Legt eine Kunstpause ein und nutzt diese, um den Raum weiter mit stinkenden Qualm anzufüllen). „Allerdings möchte ich euch dafür um einen kleinen Gefallen bitten“ (ascht dabei ohne hinzuschauen einen Zentimeter neben seinen Aschenbecher auf den Tisch): „ich stehe in Handelsbeziehungen mit den hier ansässigen Nomaden. Ich habe dorthin Fracht abzuliefern und im Gegenzug von dort eine Lieferung abzuholen. Leider bin ich derzeit etwas knapp an Personal. Wenn ihr das für mich erledigt, dann verkaufe ich euch das Laesum das ihr braucht – oder etwas mehr (schnaubendes, abstoßendes Lachen)“.

Falls die Gruppe über ein eigenes Oberflächenfahrzeug verfügt (z. B. Landgraver), dann begründet McMullen seine Bitte anstatt mit Personalknappheit damit:

„Leider ist unser Muli (Frachttransporter für Planetenoberfläche) defekt, aber ich habe mir sagen lassen, ihr habt so einen Transporter?“ (wieder eine Wolke Zigarrenqualm).

McMullen bietet das Laesum zu einem Preis von 4 EH pro 100 g an, besteht aber auf die Erfüllung des kleinen Gefallens. Auch wenn ihm der Käpt'n der Crew ein Vielfaches des verlangten Preises anbietet, lässt McMullen nicht mit sich verhandeln und beharrt auf die Auslieferung und Abholung der Frachten zu den Nomaden. McMullen kann der Crew auch weitere Ausrüstung zur Verfügung stellen, wie z. B. Nahrung – je nachdem was die Gruppe noch brauchen könnte und selbst nicht besitzt, zu den normalen Preisen aus dem Grundbuch.

Falls sich die Gruppe noch besser Bewaffnen muss oder Rüstungen braucht, kann – je nach Ihrer Laune – diese McMullen auch vorrätig haben.

„Ok, was sollen wir holen und wohin geht es?“

Letztendlich werden die Spieler den Auftrag annehmen müssen, wollen sie nicht den Rest ihrer Tage auf diesem Dreckloch verbringen.

„Wo geht es hin?“

Der Käpt'n bekommt ein Navigationsgerät. Die Frachtkiste, welche die Crew von den Nomaden holen soll, enthält einen Peilchip, der die Richtung (aber nicht die Entfernung) anzeigt, in der sich die abzuholende Kiste befindet. Anhand des Peilchips können sich die Charaktere versichern, dass die Nomaden ihnen die richtige Fracht aushändigen. Auf dem Navigationsgerät sind weiterhin die Koordinaten für das Treffen mit den Nomaden eingetragen, sowie eine Karte der Gegend.

„Der Treffpunkt?“

(anhand der Karte im Navi und Schilderungen vom Auftraggeber) – Die Nomaden halten sich meist rund um das Gebirge auf. Dort sind während der Konzernkriege bei einem unbedeutenden und vergessenem Raumgefecht ein paar Raumschiffe abgestürzt und die Trümmer sind dort verteilt. An einer solchen Absturzstelle soll das Treffen und der Frachtaustausch stattfinden. Fahrtzeit: ein paar Stunden.

„Was sollen wir abliefern und was sollen wir holen?“

– „Das geht euch einen feuchten Dreck an. Die Kisten sind verplombt und wehe, die Plomben sind beschädigt! Es ist nicht gesund, zu viele Fragen zu stellen.“ (die Fracht die abgeliefert wird, ist nicht näher definiert, es liegt in Ihrem Spielleiterermessen, was die Gruppe da transportiert. Die Fracht, die die Spieler bei den Nomaden abholen ist etwas sehr ungewöhnliches: eine Kiste mit einem einheimischen, wilden Wüstentier von der Größe eines Löwen!)

„Mit welchen Gefahren müssen wir rechnen?“

Der Auftrag ist ein Kinderspiel. Nur zum Treffpunkt fahren, die Lieferung übergeben und die Fracht von den Nomaden übernehmen. Mit dem Peilchips könnt ihr überprüfen, ob sie euch die richtige Kiste geben. Sicher, in der Wüste gibt es auch das ein oder andere wilde Tier, aber nichts, mit dem ihr nicht fertig werden würdet (Blick auf die Artillerie der Gruppe). Achja, von den einsamen Handelsposten, Ansiedlungen und Förderanlagen haltet euch besser fern. Das sind alles Eigenbrötler und wohl durch die Einsamkeit in der Steppe alle etwas verwirrt und feindselig Fremden gegenüber. (Mit dieser Aussage will McMullen nur verhindern, dass die Crew mit den Einheimischen in Kontakt kommt und zu viele Fragen stellt oder etwas ausplaudert, was ihm nicht passt).

Wie gesagt – ein Kinderspiel, ich würde es selbst machen, aber habe derzeit zuwenig Leute (bzw. das Muli ist defekt, wenn die

Helden selbst eines auf ihrem Frachter mitführen).

„Und noch was: nicht herumtrödeln. Hinfahren, Waren tauschen und wieder zurück, klar? Auf euer Schiff passe ich solange auf, hehehe.“

Railroading?

Sind Sie mit einer Spielergruppe gesegnet, die an dieser Stelle „Railroading“ schreit und das furchtbar schlimm findet, müssen Sie im Vorfeld einen kleinen Kniff anwenden: Dann gibt es in dem kleinen Handelsposten zwei „Geschäftsleute“. Neben McMullen existiert dann noch der „Geschäftsmann“ Gunter von Eriksen, der Laesum verkaufen kann – gegen die Erfüllung eines Gefällens. Dann können sich die Spieler zwischen zwei Quellen für ihren potentiellen Laesumkauf entscheiden – derjenige, an den sie sich wenden, ist dann der Auftraggeber. Somit haben sich die Spieler selbst die Situation zuzuschreiben, in die sie geraten – sie hätten ja auch bei dem anderen kaufen können!

„Also los, lasst es uns hinter uns bringen“

Die Fracht wird auf den Gleiter der Crew verladen (eine etwa schreibtischgroße Metallkiste), dann geht es los. Die ersten Stunden verlaufen ereignislos. Zuerst geht es an den Gebäuden des Handelspostens vorbei in die Steppe. Die Gruppe passiert weitere kleine Handelsposten, Pumpstationen oder Kuppelfarmen, die von Einsiedlern und Glücksrittern bewohnt und betrieben werden. Hier können entweder

Erkundigungen eingeholt werden über den Mond oder die Nomaden – oder der Gleiter wird unter wüsten Beschimpfungen von den Bewohnern unter Feuer genommen, sobald er Anstalten macht, sich zu nähern....

Informationen, welche die Gruppe bekommen kann, wenn sie sich mit den Farmern/Einsiedlern unterhält:

- Raumschifftrümmer: die Nomaden betrachten die Schiffswracks als ihr Eigentum. Man sollte sich nach Möglichkeit von ihnen fernhalten.
- Nomaden: keiner weiß, woher sie stammen oder wann sie hier auf dem Mond heimisch wurden. Sie ziehen rund um das Gebirge zwischen den Raumschifftrümmern umher. Sie handeln mit Waren, die sie aus den Wracks herstellen und mit irgendwelchen Dingen aus der Wüste – wohl Rohstoffe. An sich sind sie friedlich – wenn man nicht dem Gebirge oder den Wrackteilen zu nahe kommt. Sie sammeln alles in der Wüste ein, was sich irgendwie verwerten lässt. Es gibt wohl verschiedene Stämme oder Banden oder Gruppen von Nomaden, mit jeweils verschiedenen Oberhäuptern oder Anführern - aber so genau hat sich noch keiner berufen gefühlt, das zu erforschen .
- Ionen-Sandstürme: ja, die gibt es ab und zu mal. Am besten dann zuhause bleiben, alles abdichten und abwarten. Hat ja auch keinen Strom dann, alles elektronische fällt ja da aus. Was passiert, wenn so ein Sturm kommt und man ist in der Wüste (lacht) – wieso sollte jemand das machen?
- McMullen: hmm, ein recht übler Geselle. Anführer einer skrupellosen

Verbrecherbande hier auf BP-5. Man sollte sich nicht unbedingt gegen sich haben.

„Schaut mal, da vorne“

Der Weg der Gruppe führt durch eine kleine Baracken- und Zeltsiedlung, die auch auf der Karte verzeichnet ist mit dem Namen „Förderstation Delta“: drei einfache Hütten, etwas das wie eine Pumpe aussieht, die irgendwas aus der Erde fördert, eine Solaranlage und große Windsegel sowie vier, fünf Zelte. Es ist totenstill. Überall liegen Leichen herum, der Platz zeigt deutliche Kampfspuren: versengte Stellen von Energiewaffentreffern, Einschläge von Projektilen und sogar den ein oder anderen Bolzen und Pfeil. Untersuchen die Spieler die Leichen näher, stellen sie zwei Dinge fest:

- die Leichen sind nicht ausgeplündert, haben noch ihre Waffen und sogar noch EH!
- dafür sind die Leichen schrecklich zugerichtet: teilweise sind die Schädel geöffnet und das Gehirn entfernt, bei manchen ist das Rückgrat herausgerissen (richtig herausgerissen, nicht chirurgisch entfernt). Auf alle Fälle ist eine GZ Probe fällig.

Weitere Spuren: wird die Siedlung genauer untersucht, lässt sich folgendes herausfinden:

- Spuren führen aus der Steppe zu dieser Siedlung und wieder zurück (ja, in die Richtung in der auch die Gruppe unterwegs ist)
- es ist nicht feststellbar, wie viele Angreifer es waren. Tote können die

Charaktere insgesamt 18 zählen. Der Kleidung nach alles Bewohner dieser Förderstation.

- der Angriff erfolgte schonungslos, überraschend und schnell. Manche der Bewohner konnten sich noch nicht einmal bewaffnen. In einer Hütte wurden Leute bei essen erschossen, die Mahlzeiten stehen noch auf dem Tisch, erst zur Hälfte gegessen, ein anderer wurde in einem Zelt schlafend überrascht.
- Anatomie – Probe: der Tod trat vor ca. 42 – 48 Stunden ein.
- es wurde nichts geplündert. Waffen und Ausrüstung, Nahrung und sogar EH ist alles offensichtlich noch vorhanden. Hier kann der Spielleiter der Gruppe noch weitere Ausrüstung zukommen lassen nach seinem Ermessen und sollte die Charaktere noch etwas brauchen. Auf jeden Fall sollten sie noch die Filtermasken mitnehmen, sofern sie keine selbst dabei haben, die können sie dann im letzten Kapitel brauchen
- an Stelle am Rande der Siedlung aus der Richtung, aus der die Angreifer kamen, findet man mittels Spurenlesen (Stadt oder Wildnis) findet sich ein markanter Fleck (Durchmesser etwa 1 Schritt). Er ist an den Rändern braun und eingetrocknet. Hier ist irgendeine Flüssigkeit in den Boden versickert. Der Sand an dieser Stelle ist auch etwas verschmolzen, so, als wäre er sehr heißen Temperaturen ausgesetzt gewesen. Suchen die Helden in der Siedlung, so finden sie keine Flüssigkeit, die das verursacht haben könnte. Hat die Gruppe Möglichkeiten, dies zu untersuchen (z. B. Chemie, irgendwelche Scanner),

so gehen sämtliche Warnlampen an: lebensbedrohliche Substanzen, Gefahr! (Erklärung: hier ist ein Trinkwasserfass, den die Nomaden mit sich führten, ausgelaufen. Der Trinkwasservorrat war so kontaminiert, dass sogar jetzt noch die Scanner anschlagen!)

„Hey, was ist mit dem Ding los?“

Irgendwann macht sich die Gruppe wohl wieder weiter auf den Weg zu dem Treffpunkt für den Handel mit den Nomaden. Die nächste Hässlichkeit, die wir für unsere Spieler bereithalten ist einer dieser Ionen-Sandstürme: Es beginnt damit, dass ein leichter Wind aufkommt, der den Charakteren Sand in die Augen, ins Gesicht und zwischen die Zähne treibt. Sie müssen nun Sandschutzbrillen aufsetzen (sind normal im Fahrzeug dabei, bzw. können sie welche von McMullen erhalten haben), den Mund geschlossen halten oder sich Tücher vors Gesicht binden oder ähnliche Maßnahmen treffen. Als nächstes zeigt das Navigationsgerät Aussetzer: kurzes Flackern, längeres Flackern und „Fehlfunktion“-geräusche, schließlich fällt es zusammen mit der Kommunikation und weiteren elektronischen Geräten komplett aus. Der Sandsturm nimmt nach und nach an Stärke zu. Die Sichtweite sinkt immer weiter, bis man schließlich kaum noch in den Sandböen seinen Nebenmann sehen kann. Vermutlich wird der Fahrer beschließen, dass er unter diesen Bedingungen nicht weiterfahren kann und die Gruppe wird eine Pause einlegen, bis der Sandsturm soweit abgeflaut ist, dass eine Weiterfahrt wieder möglich ist. Was die Spieler nicht wissen: während sie eine Pause machen,

werden andere aktiv: ein Rudel Sturmbestien hat beschlossen, das Wetter eignet sich hervorragend für einen Jagdausflug. Während sich die Charaktere noch für den Sturm einrichten, greifen die Sturmbestien im Schutz des Sandsturmes an:

4 Sandbestien (passen Sie die Zahl der Sandbestien dem kämpferischen Potential der Gruppe an; werden die Spieler zu leicht mit den Sandbestien fertig, dann lassen sie aus dem Sturm ruhig noch ein paar auftauchen):

GES: 65 INT 20 STK 60 KON 85 TW 5,00 EH WAH 85 AR 45 B 10 Basis-TP 20 Rüstung 1W4+1
Biss: 65 (Schaden 2W+2)
Pranken- oder Schwanzhieb: 60 (Schaden 2W+1)

Lassen sie die Spieler anfangs im Unklaren, wer sie da aus dem „Dunkel“ des Sandsturmes angreift. Schildern sie zuerst nur einen Schatten, der vorbeispringt und „etwas“ trifft den Charakter bei erfolgreichem Angriff; ein „Schemen“ taucht aus einer Sandwolke auf und kurz darauf verspürt ein getroffener Charakter Schmerz am Arm (Biss); jemand sieht ein Huschen, dann sieht er nur noch ein Knäuel aus Zähnen und Fell und so weiter... Die Spieler sollten eine Weile rätseln, was denn da für ein Schrecken im Sturm lauert, bevor sie dann erkennen, dass sie von Wildtieren angegriffen werden.

„Lasst und zusehen, dass wir hier wegkommen“

Der Sturm legt sich wieder, die Sandbestien

sind überwunden. Die elektronischen Geräte funktionieren wieder (es sei denn, es gibt gewisse Apparaturen, von denen Sie nicht möchten, dass sie wieder funktionieren.) Das Peilsignal von der zu holenden Frachtkiste ist wieder deutlich und kräftig. Nach und nach werden die Ansiedlungen seltener, die Anzahl der Wracktrümmer von Raumschiffen, die auf den Mond gefallen sind mehr und auch die Trümmer an sich größer. Teilweise liegen die Trümmer in richtig großen Kratern. Wenn Sie wollen, können Sie hier weitere Begegnungen mit Wüstenbewohnern (menschlich oder tierisch) einbauen. In der Ferne erkennt man a Horizont schon das Gebirge. Zum Treffpunkt ist es nicht mehr sehr weit nach Karte.

„Wir sind da“

Möglicherweise fährt die Truppe nicht direkt zum Treffpunkt, sondern wollen ihn vorher per Kundschafter oder Späher in Augenschein nehmen, darum hier vorab die Beschreibung des Treffpunktes: Der Treffpunkt liegt (auch auf der Karte ersichtlich) in hügeligem Gelände. Auf diesem Hügel ist auch wieder ein Wrackteil aus dem All eingeschlagen, das markant gut 20 Meter in die Höhe ragt (aus einem Krater heraus). Im Schatten dieses Wrackteiles im Krater soll das Treffen mit den Nomaden stattfinden. Aber anstelle einer Gruppe wartender Nomaden finden sich hier nur eine sehr tote Gruppe Nomaden ohne Kiste: um das Wrackteil herum und über den ganzen Krater verteilt können die Spieler insgesamt 8 übel zugerichtete Leichen finden, die sich in einem ähnlichen Zustand befinden wie die Leichen in der Förderstation Delta (wieder sehr markant: fehlende Gehirne

und herausgerissene Wirbelsäulen). An dem Wrackteil befinden sich irgendwelche nicht deutbaren Zeichen, offensichtlich mit dem Blut der Toten dorthin geschmiert. Es wird wieder eine GZ-Probe fällig. Der Kleidung nach handelt es sich um Nomaden (die toten Körper sind deutlich anders gekleidet als die anderen Personen, die die Charaktere bisher auf dem Planeten gesehen haben, dazu kommt noch sonngebräunte, fast lederartige Haut.

Auch hier fehlen weder offensichtlich Waffen und Ausrüstung; die Ausrüstung der toten Nomaden ist allerdings deutlich armseliger und einfacher als die der Toten der Förderstation Delta.

Mit einer Anatomieprobe lässt sich der Todeszeitpunkt ermitteln: vor etwa 36 – 40 Stunden.

Spuren führen auf die Berge zu, das Signal des Peilchips der Frachtkiste, die McMullen will, weist ebenfalls in diese Richtung.

„Na gut, lasst uns die verdammte Kiste holen und haltet die Waffen bereit“

Die Gruppe folgt der Spur des Peilsignals weiter in die Berge. Unterwegs finden sie ab und zu menschliche Knochen auf dem Boden verstreut (Stücke einer Wirbelsäule). Das Gelände steigt langsam an und der Boden wird felsiger. Hier sind auch immer mal wieder Pflanzen zu sehen: dürre Büsche, Flechten, moosartiger Bewuchs mit kleinen violetten Blüten und kümmerliche kleine Bäume. Es wird immer schwieriger den Spuren zu folgen, doch zur Navigation haben die Helden ja noch das Peilsignal der Frachtkiste. (Auf dem Weg durch die Berge können Sie weitere Begegnungen einbauen, wenn Sie die Spieler etwas auf Trapp halten wollen).

Um dem Signal weiter zu folgen, müssen die Charaktere einen steilen Berg hinaufsteigen. Hier müssen sie nun entscheiden, ob sie den Gleiter stehen lassen und zu Fuß weiter gehen, oder um den Berg herumfahren, in der Hoffnung, auf der Rückseite des Berges das Signal wieder aufnehmen zu können. Nach erfolgreicher Spurenlesen-Probe stellen sie fest, dass die Nomaden den Abhang hinaufgestiegen sind. Im folgenden beschreiben wir den Weg, wenn die Gruppe dem Signal zu Fuß weiter folgt: Der Weg ist so steil, dass sie stellenweise nur weiterkommen, wenn sie auf allen Vieren den Abhang hochsteigen. An anderen Stellen müssen sie sich an dürrer, aber zähen Sträuchern hochziehen. Lassen sie Proben auf Klettern ablegen – Misserfolg führt zu Verletzungen durch Schürfwunden oder besonders sperrige Ausrüstung rutscht den Abhang hinunter und zerschellt an einem Felsen. Führt die Gruppe Seile, Steighaken oder ähnliche Kletterausrüstung mit, oder zeigt sich besonders einfallreich, was das Erklimmen des Abhangs betrifft, dann können die Kletterproben entfallen. Das Tal hat auch einen weiteren Zugang, wenn die Gruppe mit dem Gleiter um den Berg herumfährt (siehe Plan). Ist der Berg schließlich bezwungen:

„Ich glaube, das muss es sein“

Die Helden stehen am Kamm eines Berges eines können auf ein großes, schlauchförmiges Tal hinabblicken. Das Tal wird dominiert von einem Raumschiffwrack, das sich auf der gegenüberliegenden Seite in die Flanke eines Berges gebohrt hat, als es abgestürzt ist. Um das Raumschiffwrack herum sind primitive Hütten und Behausungen zu

erkennen. Lebewesen sind keine zu sehen. Das Peilsignal weist genau zu dem Raumschiffwrack.

Der Abstieg von dem Berg hinab ins Tal ist deutlich einfacher als der Weg hinauf. Ohne Probleme können die Abenteurer in den Talkessel hinuntersteigen. Sie bewegen sich auf das Wrack zu, und noch immer sind keine Lebewesen zu entdecken. Auf dem Weg zu dem Wrack können sie wieder einzelne, weggeworfene menschliche Knochen auf dem Boden finden, teils noch mit blutigen Fleischresten.

Schon aus einiger Entfernung ist zu erkennen, dass das Wrack ausgeschlachtet wurde, und alles, was irgendwie zu verwenden war für die Nomaden, abmontiert wurde. Teile des Wracks sind auch in den Behausungen verbaut worden: hier wurde ein Schott als Hüttenür verwendet, dort Teile der Wandbeplankung als Hauserwände, irgendwelche Rohrleitungen als Zeltstangen und so weiter...

An größeren Teilen des Wracks befinden sich wieder Schmierereien, wie sie schon bei dem Treffpunkt zu finden waren. Rund um das Wrack sind diverse ausgebleichene, menschliche und tierische Skelettschädel auf Stangen gesteckt (ja, genau wie in den Dschungelfilmen). Wenn die Gruppe sich einige Zeit an dem Wrack umgeschaut hat, darf jeder eine INT-Probe ablegen. Wem sie gelingt, dem fällt auf, dass es rund um das Wrack keinerlei Pflanzenbewuchs gibt. Auch der Staub hat eine graue, irgendwie leblose Farbe. Verwenden die Abenteurer irgendwelche Umweltscanner, die sie dabei haben, dann melden diese diverse Strahlungs- und Giftsubstanzenrückstände (nicht so hoch, dass die Gruppe gleich umkehrt, sie soll ja die Frachtkiste noch bergen). Atemmasken wären aber keine schlechte Idee, sofern sie

welche dabei haben, z. B. auf ihrem Gleiter. Im Staub sind eindeutige Spuren zu erkennen, die in das Wrack hineinführen. Die Spuren führen zu einer Stelle, an der ein sehr großes Stück der Seitenwand des Raumschiffwracks fehlt. Es sieht fast aus wie der Eingang zu einer großen „Halle“. Die Spuren führen dorthinein, das Peilsignal der Frachtkiste ebenso.

„Also gut, schauen wir mal, wo diese Kiste steckt“

Betreten die Abenteurer die „Eingangshalle“ des Wracks, dann sehen sie, dass das Wrack innen wirklich komplett ausgeschlachtet wurde. Zum größten Teil ist nur noch die Hülle des Raumschiffes vorhanden, an manchen Stellen ragen einzelne Streben wie die Knochen eines Gerippes in den Himmel. Weiterhin erkennen sie an der Bergflanke in der „Wrackhalle“ drei Höhlenöffnungen, die in Tiefe und wohl in den Berg führen. Auf dem Boden sind manche Stellen ganz glatt und glasig (wie von Säure zerfressen) und manche Vertiefungen sind deutlich verfärbt (das waren Pfützen mit irgendwelchen giftigen Substanzen, die langsam in den Boden versickert sind). Das Peilsignal der Frachtkiste gibt keinen eindeutigen Hinweis, welcher der drei Höhleneingänge wohl der richtige ist, bei jedem der drei Eingänge ist das Signal gleich stark. Spuren zu führen zu allen drei Eingängen.

„Tor eins, zwei oder drei?“

Alle drei Höhleneingänge sind unbeleuchtet. Die Eingänge sind zwischen zwei und drei Meter hoch und so breit, dass man bequem zu zweit nebeneinander laufen kann. So wie die Wände u der Gänge aussehen, sind sie

wohl natürlichen Ursprungs, es sind keine Bearbeitungsspuren erkennbar.

Linker Eingang: dieser Gang führt am steilsten in die Tiefe. Seine Höhe beträgt durchgehend etwa 3 Meter. Rechts neben dem Eingang befindet sich eine der bekannten Blutschmierereien an der Wand. Leuchtet man in den Gang hinein, so erkennt man, dass der Weg nach etwa 10 Metern einen scharfen Knick nach links macht. Mittlerer Eingang: das ist der niedrigster Eingang, die ersten Meter schwankt die Deckenhöhe zwischen 1,50 und 2 Metern. Lauscht man sehr angestrengt in den Gang hinein, so kann man nach einiger Zeit (und guter Horchen-Probe) ein rhythmisches, dumpfes Geräusch: aus der Tiefe dieses Ganges hören (Trommeln? Maschinenwummern?) Rechter Eingang: der Gang führt erst einmal recht lange geradeaus, dann macht er eine Kurve nach links, und mündet dann in eine leere Höhle.. Aus der Tiefe des Ganges hört man Stimmengemurmel. Wer spricht, oder was gesprochen wird, lässt sich nicht feststellen – scheinbar hat der Gang eine Akustik, die Geräusche wohl sehr weit trägt.

Linker Weg:

1: Ein leicht süßlicher Geruch ist im Gang wahrzunehmen. Der Gang weitet sich zu einer fast quadratischen Höhle. Sie dient offenbar als Lagerraum. An den Wänden sind alle möglichen Gefäße gestapelt – diverse Metall- und Plastikboxen, geflochtene Körbe, Kartons, Glasgefäße in allen Größen und Formen und auch tönerner Krüge. Darin befinden alle möglichen bekannte und unbekannt Lebensmittel. Der süßliche Geruch kommt von einigen Wüstentierkadavern, die hier wohl schon

länger von der Decke baumeln und verwesen. Scheinbar war hier schon einige Zeit niemand...

2: Der Gang wird höher. Die Decke liegt bald so hoch, dass das Licht der Abenteurer sie nicht mehr erreicht. Ein grünlicher Schimmer glimmt in der Ferne. Der Gang weitet sich zu einer Höhle, deren Wände mit fahl-grün leuchteten Flechten bedeckt sind. Bevor die Abenteurer die Höhle betreten, können sie sehen, dass zwei Nomaden an der linken Seitenwand am Boden kauern. – lassen Sie die Helden ihre Aktionen planen und durchführen – die Nomaden sind tot (etwa einen Tag). Sie haben ihre Hände jeweils um den Hals des anderen geschlungen und sich offensichtlich gegenseitig erwürgt. Halten sich Charaktere länger in der Nähe der Flechten auf, so beginnen sie sich unwohl zu fühlen (KON-Probe): die Flechten sind durch die giftigen Substanzen, die aus dem Wrack in den Boden sickerten mutiert und sondern Sporen ab, die nach beim Einatmen zu Halluzinationen führen (so geschehen bei den beiden Nomaden). Laufen die Abenteurer nur durch die Höhle, so haben sie zuwenig Sporen eingeatmet, um eine Wirkung hervorzurufen. Lassen sie sich allerdings Zeit bei der Untersuchung der Nomaden, dann unterliegen sie der Wirkung der Sporen. Tragen die Helden Atemmasken, so haben sie weise gehandelt und sind von der Wirkung der Sporen nicht betroffen.

3: Der Gang beschreibt einige Windungen. Im Gang ist leises Geplätscher in der Ferne zu hören und ab und zu Schritte und ein Summen. Nach der letzten Gangbiegung ist Licht zu erkennen. Schließlich mündet der Gang in eine Höhle. Im Hintergrund

der Höhle sind zwei kleine Wasserstellen auszumachen. In dieser Höhle sind zwei Nomaden an der einen Wasserstelle zu sehen, sie schöpfen Wasser und trinken. An der anderen Wasserstelle sind drei Nomaden, die ebenfalls Wasser schöpfen. Dabei fällt dem einen ein Metallbecher aus der Hand und verursacht ein lautes Klappern. Der andere Nomade fährt abrupt zu diesem herum, sie geraden lautstark in Streit und fangen an sich mit Fäusten, Zähnen und Fingernägeln zu bekämpfen. Die anderen Nomaden greifen in den Kampf mit ein – dann endet der Kampf so plötzlich, wie er begonnen hat und die Nomaden widmen sich wieder ihrer ursprünglichen Tätigkeit. Einer hat eine Bisswunde am Ohr, der andere tiefe Kratzer auf der Wange, die stark bluten. Beide ignorieren die Wunden, der mit den Kratzern auf der Wange summt vergnügt vor sich hin. Die Höhle hat einen weiteren Ausgang.

4: In dieser Höhle befindet sich die gesuchte Frachtkiste. Es halten sich in den Ecken der Höhle ein gutes Dutzend Nomaden auf. Ein Nomadentruppe werkelt an irgendwelchen Knochenteilen herum, ab und zu heben sie Knochenketten hoch und geben heulende Laute von sich. Sobald sie diese Laute von sich geben, wenden sich einzelne Nomaden immer um und machen drohende Gebärden in ihre Richtung. In einer anderen Ecke beschmiert ein Nomade die Felswände mit bizarren Zeichen, während zwei andere sich davor hin und her wiegen. In der Nähe der Frachtkiste kämpfen zwei Nomaden mit gefährlich aussehenden Speeren und Keulen miteinander. Sie sehen recht geschickt aus. Ab und zu wird einer leicht verletzt, aber sie ignorieren das und kämpfen weiter. Neben der Frachtkiste sitzen zwei

Nomaden und pflegen ihre Gewehre. Hin und wieder fauchen sie sich gegenseitig an, (WAH-Probe): immer wenn einer ein lauterer Geräusch gemacht hat, wie etwa ein Werkzeug fallen lassen, oder ein durch Waffenteil, das klickt oder schnappt) und schütteln drohend die Waffen, dann fahren sie wieder fort mit der Waffenpflege.

Mittlerer Eingang:

5: Im Gang beginnt sich der Geruch zu ändern. Nach und nach riecht es irgendwie – es ist schlecht zu beschreiben – nach Maschine. Läuft man noch ein paar Meter weiter, dann sticht aus dem Geruchsgemisch deutlich der Geruch nach Treibstoff heraus. Der Gang erweitert sich zu einer Höhle. Die Höhle scheint als Lager zu dienen. Auf dem Boden sind ein paar Pfüten, (von denen der Treibstoffgeruch kommt.) Hier liegen wild durcheinander verschieden starke Rohrleitungen, Raumschiffwandverschaulungen, diverse Stahl- und Plastikteile, Gummileitungen, Kabel, Raumschiffbestuhlung und Konsolenteile und so weiter. Etwas abseits von den Haufen stehen separat an einer Wand ein paar Fässer. Unter denen sich auch Pfüten gebildet haben. Sie enthalten leicht entflammbaren Raumschifftreibstoff. Aus dem Gang, der nach Norden führt, hört man hin und wieder einmal ein zorniges Fauchen. (Falls die Spieler im weiteren Verlauf des Abenteuers für ihren Plan etwas bestimmtes benötigen, dann kann sich das Gesuchte durchaus hier in dem Durcheinander finden lassen).

6: In dieser Höhle ist immer wieder ein zorniges Fauchen zu hören. Sind die

Abenteurer nah genug an der Höhle, dann hören sie Schritte, die sich entfernen (zwei Nomaden gehen gerade in die Höhle Nr. 4). An der Wand sind vier Käfige aufgestellt, in denen jeweils eine Sandbestie gefangen ist. Die Käfige sind primitiv aus einheimischen und Material des Wracks zusammengebastelt. Sie sind mit einfachen, aber stabilen Riegeln verschlossen. In einer Höhlenecke liegen ein paar undefinierbare Fleischbrocken (die durchaus auch von einem Menschen stammen können), in den Käfigen der Tiere liegen abgenagte Knochen auf dem Boden. Betreten die Helden die Höhle, dann beginnen die Viecher wild zu fauchen. Das beachten die Nomaden zwar nicht, aber den Spielern sollte es schon einen Schreck einjagen; die Biester können sie ja mit dem Lärm verraten. Die Höhle hat zwei weitere Ausgänge. Von beiden Ausgängen her sind Stimmen zu hören und schwacher Lichtschein ist zu sehen.

Rechter Gang:

7: Das Stimmgemurmel wird stärker. Mit erfolgreicher Horchen-Probe lassen sich zwar drei Stimmen identifizieren, aber die Sprache ist unbekannt. Folgt man dem Gang weiter, dann kann man nach einer Biegung einen Lichtschein erkennen und das Stimmgemurmel wird lauter. Der Gang führt zu einer Höhle. In der Höhle brennt ein Lagerfeuer. Am Lagerfeuer sitzt ein Nomade und starrt vollkommen apathisch in die Flammen. Drei Nomaden sind damit beschäftigt, die Wände der Höhle mit bizarren Zeichen zu beschmieren. Sie murmeln wohl mehr vor sich hin, als dass sie miteinander sprechen. Im Hintergrund der Höhle sind zwei Ausgänge zu erkennen

Die Frachtkiste

Die Frachtkiste, die die Spieler bei McMullen abliefern sollen ist etwa so groß wie ein Schreibtisch und gute 50 Kg schwer. Sie muss also von mindestens zwei Leute getragen werden.

Nun liegt es an der Gruppe, einen Plan zu entwerfen, wie sie an die Kiste gelangen können.

Drei Hilfen für die Spieler sind in der Höhle vorgesehen:

- Fässer mit Raketentreibstoff. Diese bieten sich an, um die Gänge durch Flammenwände zu blockieren, wenn sich die Spieler für eine spektakuläre Actionvariante entscheiden: Fässer in die Gänge stellen, schnell rein, Fracht schnappen, wegrennen und knapp vor den Verfolgern auf die Fässer ballern, damit die hochgehen und die Gänge mit den Flammen versperren.
- Käfige mit Sandbestien. Die Gruppe kann die Sandbestien freilassen und somit ein Ablenkungsmanöver starten bzw. richtiges Chaos verursachen. Mit den Fleischbrocken lassen sich die Sandbestien in eine bestimmte Richtung dirigieren. Herrscht genug Verwirrung, können sie sich die Kiste schnappen.
- Streit unter den Nomaden. An verschiedenen Stellen können die Helden beobachten, dass die Nomaden miteinander streiten, sich sogar angreifen und wohl nicht Herr ihrer Sinne sind. Das kann sich die Gruppe für Ablenkungen zunutze machen.

Die Nomaden

Sie sind in weite, oftmals zerlumpte Gewänder gehüllt. Es ist ein bunter Mix aus allem, was den Nomaden in die Finger kommt: Stoff- oder Zeltbahnen, Arbeitsoveralls, hier und da ein Uniformstück, ein zerlumpter Mantel, ein Rüstungsteil...

Die Köpfe und Gesichter haben sie meist mit Tüchern verhüllt, der ein oder andere Nomade trägt einen verbeulten Helm, eine erbeutete Mütze oder einen gammeligen Hut.

Sie sind mit einem wilden Mix an Nahkampf- und Fernkampfwaffen ausgerüstet.

Einzelne Nomaden können auch gerne eine Mutation haben.

Variieren Sie die ruhig die Anzahl, Werte und Bewaffung der Nomaden so, dass es eine spannende Vorraussetzung für Ihre Gruppe wird. Besonders durch Mutationen können einzelne Werte durchaus deutlich anders sein.

FIF 55 GES 60 INT 30 STK 65
 KON 60 WIK 40 WAH 55 AR 33
 B 6 Basis-TP 14 Rüstung 1W4+2
 Kampffertigkeit (Nah- und Fern): 65
 (Schaden je nach Waffe)
 Horchen: 40

GRAB IN DIE VERGANGENHEIT

Ein Hollow Earth Expedition Abenteuer von Frank Sauer

Kurzübersicht über das Szenario
Das Szenario spielt in Irland, im County Meathe (etwa 50 Km nördlich von Dublin, nahe der Stadt Drogheda). Die Zeit, in der es handelt, kann frei gewählt werden, wie es in Ihre Kampagne gerade passt. Wichtig ist nur, dass es nach 1926 spielt (siehe Kasten: „Die Erschließung Newgranges“). Beim Spiel in Irland ist zu beachten, dass die irische Regierung und damit die Republik Irland erst 1937 ins Leben gerufen wird. Bis dahin galt der Freistaat Irland als britisches Dominion (HEX Grundbuch, Seite 28).

Die Abenteurer werden von einem befreundeten Archäologen zu einer Ausgrabung eines Hügelgrabes nach Irland eingeladen. Während die Gruppe dort vor Ort ist, kommt es zu mysteriösen Vorfällen. Schließlich ist ihr Freund auf einmal verschwunden. Die Spuren führen die Gruppe zu der Ausgrabungsstätte, einem 5000 Jahre alten Hügelgrab. Die Grabkammer ist ein Eingang zu der Hohlwelt. Auf der Suche nach ihrem Freund gelangen die Helden ebenfalls in die Hohlwelt und begeben sich auf die Suche nach ihrem Freund. Dabei werden sie mit den Gefahren der Hohlwelt konfrontiert und treffen auf eine Siedlung von spanischen Soldaten, die im 16. Jahrhundert in der Hohlwelt „strandeten“.

HOLLOW EARTH EXPEDITION

Auswahl der Abenteurer

Für Charaktere mit der Motivation „**Entdeckung**“ ist der Einstieg recht einfach. Der Freund der Gruppe kann die betreffenden Charaktere aufgrund ihrer Kompetenz in Geologie, Anthropologie, Geschichte oder was auch immer deren Fachgebiet ist, bitten ihn bei der Ausgrabung zu unterstützen. Ist der Held eher etwas handfest, wie z. B. der „**Zähe Entdecker**“, dann kann er gebeten werden, bei der Aufklärung der mysteriösen Vorfälle (siehe später) zu helfen. „**Reporter**“ können gebeten werden, die Ausgrabung zu dokumentieren.

„**Berühmtheiten**“ können als Geldgeber zu der Expedition gebeten werden oder als Werbemaßnahme für Sponsoren, damit die Ausgrabung medienwirksamer wird. Charaktere, deren Motivation „**Ruhm**“ oder „**Gewinn**“ ist, können damit gelockt werden, dass die Ausgrabung das Potential für eine Sensation bietet und sie dazu tatkräftig beitragen können bzw. auch einen schönen Anteil an dem zu erwarteten Gewinn versprochen bekommen. Ein Charakter auf der „**Flucht**“ kann möglicherweise

versuchen in Irland unterzutauchen, da der Staat recht ländlich geprägt ist (Einwohnerzahl in den 1930ern: ca. 3 Millionen). Irland ist sehr katholisch geprägt und war Ausgangspunkt der missionarischen Bewegung im Mittelalter – das bietet einen Grund um Charaktere mit sakralen Hintergrund wie Missionare, Jesuiten oder Pastoren in das Abenteuer zu bugsieren. Es ist von Vorteil, wenn mindestens einer der Helden der lateinischen oder spanischen Sprache mächtig ist, damit sich die Gruppe mit den gestrandeten der Armada verständigen kann.

Vor etwa 350 Jahren

1588 griff die Spanische Armada England an und wurde zurückgeschlagen. Ein Trupp Spanischer Soldaten strandete an der irischen Küste. Sie versteckten sich in den irischen Dörfern bei Leuten, die den Engländern nicht wohl gesonnen waren und schlugen sich so bis zum Winter durch. Ihr Ziel war es, zur Westküste zu gelangen und von dort aus Spanien zu erreichen. Zufällig befanden sich der Trupp auf dem Grabhügel Newgrange, der als solcher nicht zu

erkennen war, als zur Wintersonnenwende sich das Portal zur Hohlwelt öffnete und sie so den Übergang in die Hohlwelt vollzogen. Dort verbrachten sie die letzten 350 Jahre, bis die Ausgrabungen an dem Megalithgrab begannen und so der Zugang freigelegt wird...

Ein Freund lädt ein

Hat Ihre Gruppe bereits einen Archäologen, Wissenschaftler oder anderen passenden NSC als Gönner oder Verbündeten, so ist es im Sinne der Spielwelt schöner, wenn dieser die Abenteurer um Hilfe bittet. Falls nicht, dann handelt es sich bei dem befreundeten Forscher um Adolf Mahr. Adolf Mahr war ein österreichischer Archäologe und in den 1930er Jahren der Direktor des irischen Nationalmuseums. Unter Mahrs Regie wurden zum ersten mal die Bestände verschiedener Institutionen auf Karteikarten katalogisiert und er war maßgeblich an dem National Monuments Act 1930 (Denkmalschutzgesetz) beteiligt. Deswegen gilt er als „Vater der irischen Archäologie“. Er ist auch der deutschen Sprache mächtig (falls das für die Spielercharaktere interessant ist).

Telegramm aus Dublin – der Einstieg

Der Einstieg ins Abenteuer hängt davon ab, wo sich die Gruppe gerade befindet. Üblicherweise erhält jeder der Helden ein Telegramm von einem befreundeten Archäologen (Adolf Mahr - oder einem anderen Verbündeten oder Gönner der Gruppe, siehe Kasten „Ein Freund lädt

ein“). In dem Telegramm wird er gebeten sich in Dublin einzufinden. Es geht um die Ausgrabung eines Megalithgrabes, das verspricht eine Sensation zu werden (oder zu großem Ruhm oder Gewinn führt – Sie wissen schon, wie sie Ihre Spieler am besten packen) und seine Unterstützung ist unbedingt von Nöten.

Der Spieler darf auf Akademisches Wissen (Geschichte) mit einer Erfolgsschwelle von 2 oder Akademisches Wissen Geologie oder Theologie mit einer Erfolgsschwelle von 3 würfeln und erfährt bei Erfolg was ein Megalithgrab ist: ein Hügelgrab, volkstümlich auch „Hühnengrab“ genannt, gebildet aus großen Steinen, meist mit einem langen oder einem Kreuzgang zu einer oder mehreren Grabkammern.

Übliche Anreisewege nach Dublin sind per Schiff oder mit einem Wasserflugzeug wie z. B. der Dornier Wal. Die Jahreszeit und Jahreszahl können Sie frei wählen (siehe „Kurzübersicht über das Szenario“), sodass sich die Abenteurer bei Bedarf noch ausstatten können. In Irland sind die Sommer nicht so heiß wie bei uns, dafür sind Winter auch sehr mild. Bei der Wahl der Kleidung kann man also nicht sehr viel falsch machen, wenn man Pullover oder einen robusteren Anzug einpackt. Festes Schuhwerk ist bei der Ausgrabungsstätte von Nöten. Es kann immer mal wieder zu Regen kommen, also sollten sich die Charaktere entsprechen ausstatten. Sofern die Gruppe kein anderes Arrangement trifft, werden sie in der nahegelegenen Stadt Drogheda in Fremdenzimmern in einem Pub untergebracht. Alternativ besteht die Möglichkeit in Zelten auf Feldbetten direkt beim Hügelgrab zu nächtigen.

Die Spanische Armada – Spanier in Irland

1588 rüstete der spanische König Philipp II. eine Kriegsflotte für den Krieg gegen England aus. Die Flotte bestand aus ca. 130 Schiffen und mit 27 000 Soldaten. Die Engländer stellten die Armada und fügten ihr durch bessere Taktik und Ausrüstung Verluste zu. Widrige Winde verhinderten, dass die Spanier wieder zurück in den Kanal segeln konnten. Auf dem Rückweg nach Spanien um die britischen Inseln herum gerieten die beschädigten spanischen Kriegsschiffe in einen schweren Sturm. Mehrere Schiffe kenterten. Etwa 3000 Spanier strandeten an der schottischen und vor allem irischen Küste. Etwa ein Drittel von ihnen fiel irischen Strandräubern oder englischen Soldaten zum Opfer, andere verschwanden in irischen Dörfern und mischten sich unter die Bevölkerung. Die Gesamtverluste der Spanier im Juli und August 1588 belaufen sich auf 64 Schiffe und 12 000 Mann.

Newgrange heute

Newgrange ist ein Hügelgrab in Irland, gelegen ca. 40 Km nördlich von Dublin in der Grafschaft Meathe am Fluss Boyne. Es ist ein Megalithgrab – ein Begräbnisplatz, der aus großen (griechisch „mega“) Steinen (griechisch „lithos“) besteht. Newgrange ist touristisch erschlossen und kann besichtigt werden.

Es handelt sich um einen Grabhügel mit einem Durchmesser von etwa 70 - 90 Metern und 11 Metern Höhe. Der Hügel ist mit Grassoden bedeckt und ist eingefasst von einem 3 Meter hohen Steinring. Durch

den Eingang gelangt man in einen 20 Meter langen und 2 Meter hohen Gang, der in eine Grabkammer führt.

Archäologen datieren das Alter der Grabanlage auf etwa 3150 vor Christus – die Anlage wurde also in der Steinzeit erbaut! Über dem Eingang zum Hügelgrab befindet sich eine Öffnung. Die Anlage ist so ausgerichtet, dass genau zum Sonnenaufgang der Wintersonnenwende die Sonnenstrahlen durch diese Öffnung dringen, langsam den Gang entlang wandern und dann genau die Grabkammer erleuchten. Der Gang in die Grabkammer ist aus großen, verzierten Steinen (Monolithen) gebildet. Die Steine sind mit geometrischen und spiralförmigen Mustern reich verziert. Ein besonders prachtvolles Beispiel seiner Art ist der Stein am Eingang (siehe Bild).

Dieses Bild ist nicht als Handout an die Spieler gedacht, sondern soll dem Spielleiter nur einen Eindruck von dem Grabhügel vermitteln, damit er die Szenerie den Spielern gut schildern kann.



Die Erschliessung Newgranges

Über die Jahrhunderte hinweg verfiel Newgrange und erodierte, sodass das Hügelgrab von der Bevölkerung als natürliche Hügelkuppe wahrgenommen wurde. Im Zuge von landwirtschaftlicher Nutzung wurde 1699 die Grabanlage zufällig entdeckt und auch von Wissenschaftlern beschrieben.

1882 trat in Irland der Ancient Monument Protection Act in Kraft, ein Gesetz zum Schutz Antiker Monumente und die Anlage unterstand fortan dem Schutz des Staates. Weitere Ausgrabungen fanden statt, aber die Anlage wurde nicht systematisch erforscht. 1911 erschien George Coffey's Buch „New Grange and other incised Tumuli in Ireland“, eine archäologische Beschreibung. 1926 und 1956 fanden am äußeren Steinring Ausgrabungen statt. 1962 wurde eine systematische Erschließung des Hügelgrabs begonnen. Erst während dieser archäologischen Erforschung wurde die astrologische Ausrichtung der Grabanlage entdeckt. In der Grabkammer wurden die Überreste von fünf Menschen und Grabbeigaben gefunden.

Die Ausgrabungsstätte

Die Grabungsstätte ist auf den ersten Blick sehr – unspektakulär. Eine Wiese, mitten im Nichts. Auf der Wiese ein Hügel – jetzt sehr schlammig, nachdem viele Leute hier hin- und hergelaufen sind und kräftig gebuddelt wird. Um den Hügel herum postiert befinden sich einige Zelte.

Eine Führung über die Ausgrabung

Der Freund der Abenteurer, Adolf Mahr, führt die Gruppe herum und erzählt ihnen, dass dieses große Schlammloch ein spektakulärer Fund sei. Er verweist auf den großen, verzierten Megalithen (siehe Kasten „Newgrange heute“ und Bild), erklärt, dass diese Gesteinsart hier am Ort nicht vorkommt, sondern vermutlich von einem rund 30 Meilen entfernt liegendem Ort – was eine logistische Meisterleistung in der Steinzeit darstellt, ohne moderne Transportgeräte oder Zugtiere, nur mit menschlicher Muskelkraft – und erzählt und erzählt – mit glänzenden Augen, unermüdlich und ohne Pause. Nicht akademisch gebildeten Charakteren dürfte es schnell recht langweilig werden. Dann beschwert sich Adolf Mahr über die Unzuverlässigkeit des einheimischen Personals, schon vier Leute haben die Ausgrabung verlassen und sind nicht wieder erschienen, gerade jetzt, wo sie die Grabkammer freilegen – keine Disziplin, die Leute. Nun, jetzt sind ja sie, seine Freunde, da, gerade rechtzeitig um die großartige Freilegung der Grabkammer die nächsten Tage mitzuerleben. Adolf Mahr ist sichtlich erfreut über das Eintreffen der Gruppe und von neuem Schwung erfüllt.

Was ist mit den verschwundenen Grabungshelfer?

Forschen die Spieler nach, so finden sie heraus, dass die ersten beiden verschwundenen Grabungshelfer am hinteren Bereich des Hügels verschwunden sind (etwa auf Höhe der zentralen Grabkammer). Sie haben ganz normal

am Morgen ihre Arbeit begonnen, waren zur Mittagspause auch noch gesehen worden, und am Abend, als die Arbeit wegen der einbrechenden Dunkelheit unterbrochen wurde, hat sie keiner mehr gesehen, wenn genauer nachgefragt wird. Die beiden anderen Vermissten hatten an aufeinander folgenden Tagen Nachtwache an der Grabungsstätte. Sie traten abends ihre Nachtwache an und waren am Morgen verschwunden. Alle vermuten, die Vermissten haben alle die Ausgrabung verlassen – hatten keine Lust mehr sich abzurackern für ein paar Pennys. Tatsächlich sind die ersten beiden verschwundenen unwissentlich in die Hohlwelt übergegangen durch die Raum-Zeit Verzerrung, die auch schon die Conquestadores in die Hohlwelt zog. Die beiden auf der Nachtwache verschwundenen wurden allerdings selbst von den Konquistadoren entführt. Durch die ersten beiden Neuankömmlinge in der Hohlwelt wurden diese neugierig und entdeckten den Übergang in die richtige Welt – Newgrange. Sie erkundeten den Übergang, gingen in die Realwelt über, entdeckten die Nachtwachen und entführten sie, um sie zu verhören – was leider an der Sprachbarriere scheiterte.

Die Entführungsoffer

Wenn die Spieler sich über die Verschwundenen erkundigen, erhalten sie folgende Informationen: Die ersten beiden Ausgräber, die in die Hohlwelt gelangten, sind Daniel O'Boone und Floyd Chomers, 23 und 34 Jahre alt. Daniel O'Boone kommt aus dem nahegelegenen Ort Tara, ist der Sohn einer Bauernfamilie und heuerte aus Abenteuerlust als Helfer bei der Ausgrabung an. Befragen

die Abenteurer die anderen Teilnehmer der Ausgrabung, erfahren sie, dass sich Daniel wohl mehr „Abenteurer“ erhofft hat bei der Ausgrabung und enttäuscht ist, dass es nur wenig ruhmreiches Schlammkippen ist. Floyd Chomers kommt aus Dublin und hält sich mit Gelegenheitsjobs über Wasser. Er ist ein recht genügsamer Geselle, meist etwas mürrisch, macht aber seine Arbeit und ist zufrieden, wenn er regelmäßig eine warme Mahlzeit und zwei, drei Pints Stout bekommt.

Die beiden während der Nachtwache verschwundenen Personen sind Alex Ferguson und Johnny Malone, 21 Jahre und 41 Jahre.

Alex Ferguson ist ein sportlicher Typ, der zu jedem Thema immer etwas zu sagen hat und meist alles besser weis. Braust auch leicht auf und neigt zu Jähzorn. Mit ihm will keiner gerne zusammenarbeiten. Er kommt aus Dublin.

Johnny Malone ist so etwas wie die gute Seele der Ausgrabung. Er verwaltet alles außer den Lebensmitteln, ist ein bedächtiger und besonnener Typ und im Lager beliebt. Das gerade er die Ausgrabung verlassen hat, kann keiner verstehen.

Die Spanier borgen sich einen Archäologen. Den Tag werden die Charaktere wohl damit verbringen, sich die Ausgrabungsstätte zeigen zu lassen und die bisherigen Funde – Tonscherben, Knochen, Steinwerkzeuge, verzierte Steine – anzuschauen - alles begleitet von weitschweifigen Erklärungen. Gerade, wenn es den Spielern langweilig wird, kommt einer der Ausgrabungshelfer mit einem neuen Fundstück – einem Helm, wie er bei den Spaniern im 16 und

17 Jahrhundert im Gebrauch war, einem Morion. Er ist auch etwas angelaufen, aber ansonsten gut in Schuss. Woher er kommt, oder was er hier verloren hat, kann im Moment keiner erklären. Gefunden wurde er in der Nähe des freigelegten Eingangs des Hügelgrabs. Schließlich unterbricht die einbrechende Dunkelheit weitere Nachforschungen, bis auf die eine Wache suchen alle ihre Unterkünfte auf, teils in den Zelten, teils werden sie in den nahegelegenen Ort gefahren. Adolf Mahr bleibt noch an der Grabungsstätte um seine Aufzeichnungen abzuschließen und will erst mit der zweiten Fuhre zum Pub fahren.

In der Nacht

Mahr lässt der Fund des Helmes keine Ruhe. Ihm ist bekannt, dass Spanier im Zuge der Schlacht mit der Armada in Irland waren, aber die Umstände des Fundes stellen ihn vor ein Rätsel. Er schnappt sich nachts eine Laterne und sucht das Hügelgrab noch einmal auf. Dort wird er von zwei Spaniern, die die Gegend um das Hügelgrab wieder auskundschaften, entdeckt und kurzerhand entführt.

„Die Abenteurer halten Wache“

Wollen die Spieler nicht wie vorgesehen in der Stadt im Pub übernachten, sondern bestehen darauf Nachtwache zu halten, dann sollen sie das ruhig machen. In diesem Fall brauchen wir eine kleine Ablenkung, damit der Professor „programmgemäß“ verschwinden kann. Wir setzen einen zweiten Trupp Spanier ein. Lassen sie die Spieler nach Proben auf Wahrnehmung (2) würfeln. Bei Erfolg erkennen sie einen menschengroßen Schatten, der

zwischen dem Grabhügel und den Zelten herumschleicht. Wird er angerufen oder verfolgt, dann versucht er zu fliehen. Gestalten sie eine kleine Verfolgungsjagd, bei der der Spanier am Ende entkommen kann. Diese Ablenkung nutzen der andere trupp Spanier, um den Professor zu entführen.

Wo ist der Professor?

Am Morgen (oder, falls sie Wache gehalten haben, nach der erfolglosen Suche nach dem Eindringling, siehe Kasten „Die Abenteurer halten Wache“) bemerken die Charaktere die Abwesenheit von Professor Mahr. Forschen sie nach, dann kann die Nachtwache (ein Mann namens James Flint, 25 Jahre alt aus Cork) berichten, dass sie den Professor mit Laterne den Grabhügel hat hinaufsteigen sehen. Er habe ihn noch angesprochen „Na, Herr Professor, noch so spät unterwegs am Hügelgrab?“, worauf dieser sagte „Ich will mir hier noch etwas ansehen, das mir keine Ruhe lässt“ – „na, dann viel Erfolg Herr Professor“.

Herunterkommen sehen hat ihn die Wache nicht, sie war aber auch nicht immer nur an einem Fleck gestanden, sondern sie hat immer mal wieder einen Rundgang gemacht, während eines solchen Rundganges wäre es durchaus möglich gewesen, dass Professor Mahr wieder vom Grab zum Lager gelaufen ist und sich in seinem Zelt zur Ruhe begeben hat.

Nachforschungen

Vermutlich werden die Charaktere erst am

nächsten Morgen auf das Verschwinden ihres Freundes aufmerksam. Durch Befragen der Nachtwache finden sie heraus, dass der Professor zuletzt gesehen wurde, wie er zum Hügelgrab hinaufging. Der Morgen ist sehr neblig, Vom Fluss Boyne aufziehender Nebel hüllt den Grabhügel in einen dicken, weißen Dunst, der sich sogar bis in die Grabkammer fortsetzt. Der Gang im zur Grabkammer ist ohnehin dunkel, Tageslicht fällt nur durch den niedrigen Eingang. Das Licht der Laternen dringt auch kaum durch den Nebel. Da entdeckt einer der Abenteurer die Pfeife des Professors im schlammigen Boden. Sie schauen sich weiter in dem Gang zur Grabkammer um, der Nebel wird immer dichter, man sieht kaum noch den Vordermann, hält sich an der Schulter oder Gürtel des vorauslaufenden fest.

Durch das Grab in die Hohlwelt

Die Gruppe ist durch die Grabkammer in die Hohlwelt gelangt und in einer Höhle gelandet. In dieser Höhle halten zwei spanische Soldaten Wache, die jetzt die Eindringlinge angreifen.



Der Eingang in den Grabhügel 1990. Hier sieht man besonders gut die verzierten Monolithen. Über dem Eingang ist die Öffnung, durch die zur Wintersonnenwende die Sonnenstrahlen die Grabkammer erleuchten.

Der Nebel lichtet sich

Der Nebel wird lichter und die Abenteurer können nun eine größere Höhle ausleuchten – als ein Schuss die Stille durchbricht.

Neben dem ersten Abenteurer schlägt eine Kugel in den Felsen ein, die ihn knapp verfehlte. Er spürt noch Felssplitter an seiner Schulter und Wange.

Am anderen Ende der Höhle haben sich zwei Gestalten zwischen den Felsen verborgen, von denen eine gerade mit einer Waffe auf die Helden zielt.

Die beiden spanischen Wachen werden versuchen zu flüchten, wenn sie in Bedrängnis geraten. Dabei nutzen sie die Deckung der Felsen aus, so gut es möglich ist.

Gelingt es der Gruppe die Schützen auszuschalten: Es handelt sich um zwei Männer mit schwarzen Haaren, Bärten, im Alter von etwa Mitte vierzig bis Anfang fünfzig. Ihre Kleidung ist stark abgetragen und teilweise mit Pflanzenfasern ausgebessert. Sie tragen Brustpanzer aus Eisen und sind mit Säbel, Dolch und je 2 Steinschloßpistolen bewaffnet.

Konquistador

Archetyp: Konquistador

Motivation: Überleben

Stil: 0 Gesundheit: 4

Primäre Attribute

Konstitution: 2 Charisma: 2

Geschicklichkeit: 2 Intelligenz: 1

Stärke: 3 Willenskraft: 2

Sekundäre Attribute

Größe: 0 Initiative: 3

Bewegung: 5 Abwehr: 4 (+3 wenn Brustpanzer getragen wird)

Wahrnehmung: 3 Betäubt: 2

Fertigkeiten

	Basis	Stufen	Wert	(Durchschnitt)
Waffenlos	2	2	4	(2)
Sportlichkeit	2	2	4	(2)
Schusswaffen	2/	2	4	(2)
Einschüchtern	2/	2	4	(2)
Nahkampf	2	2	4	(2)

Talente

Aufmerksamkeit 1 (+2 Wahrnehmung)

Ressourcen

Keine

Schwäche

Analphabet (+1 Stilpunkt, wenn ihn seine Leseschwäche in Schwierigkeiten bringt)

Waffen

	Wert	Größe	Angriff	Durchschnitt
Feuersteinschloßpistole	3T	0	7T	(3+T)
Säbel	3T	0	7T	(3+T)
Belegnagel	2N	0	6N	(3N)
Faustschlag	0N	0	4N	(2N)

Probenaufschläge für Schüsse

Die Wachen befinden sich hinter Felsen in Deckung, zudem ist die Beleuchtung in der Höhle nicht sonderlich gut. Für die Abenteurer können sie Aufschläge von –3 bis –4 auf die Schusswaffenwürfe verlangen, für die spanischen Wachen können sie Aufschläge von –2 anwenden.

Willkommen in der Hohlwelt

Entweder folgt die Gruppe den Spuren der entkommenen Heckenschützen oder – wenn sie die Spanier ausgeschaltet haben – suchen sie die Höhle ab und entdecken den Ausgang. Merkt einer der Spieler an, wie es sein kann, dass eine so große Höhle innerhalb des Grabhügels liegt – damit hat er recht und bestätigen sie seinen Zweifel. Wenn sie erwarten, durch die Höhlenöffnung die Aussicht vom Hügel hinab auf den River Boyne zu genießen, dann werden sie sehr überrascht sein. Hinter dem Ausgang der Höhle befindet sich ein dichter Dschungel. Suchen die Spieler nach einem Weg zurück in das Hügelgrab, so werden sie nicht fündig. Der einzige Ausgang der Höhle führt in den Dschungel.

In der Höhle sind schlammige Fußspuren zu sehen – wobei der Boden der Höhle aus Fels besteht, und nicht aus Erde!

In der Höhle finden die Helden noch sehr viele Knochen, meist von kleineren Säugetieren. Ein Fund sticht besonders heraus: der Schädel einer Raubkatze (wie ein Tiger etwa), allerdings mit stark vergrößerten Eckzähnen – so einen Schädel kennt man nur aus dem Museum, ein Säbelzahniger!

Die Höhle und der umliegende Dschungel dient einem Rudel Säbelzahniger als Jagdrevier, deshalb meiden die Spanier auch die Höhle nach Möglichkeit und haben sich woanders angesiedelt.

Im Dschungel können die Abenteurer Spuren finden – zuerst von Menschen, teils in Stiefeln, teils barfuß. Die Spuren führen tiefer in den Dschungel hinein.

Erfolge Spurensuche

Spuren von modernen Gummistiefeln sind unter den anderen Fußabdrücken auszumachen. Professor Mahr trug bei dem Rundgang über die schlammige Ausgrabungsstätte Gummistiefel, die Spuren könnten also sehr wohl von ihm stammen.

Durch den Dschungel
Auf ihrem Weg durch den Dschungel können die Abenteurer immer wieder fremdartige Pflanzen und Tiere entdecken. Während des Marsches kann es zu folgenden Begegnungen kommen:

Säbelzahnkatze

Archetyp: Tier Motivation: Überleben
 Stil: 0 Gesundheit: 12

Primäre Attribute

Konstitution: 3 Charisma: 0
 Geschicklichkeit: 5 Intelligenz: 0
 Stärke: 3 Willenskraft: 4

Sekundäre Attribute:

Größe: 0 Initiative: 5
 Bewegung: 8 (16)* Abwehr: 8
 Wahrnehmung: 6 Betäubt: 3

Fertigkeiten

Fertigkeiten	Basis	Stufen	Wert	Durchschnitt
Waffenlos	3	5	8	(4)
Heimlichkeit	5	1	6	(3)
Überleben	0	4	6	(3)

Talente

Aufmerksamkeit 1 (+2 Wahrnehmung)

Begabung (+2 Überleben)

Ressourcen

Keine

Schwäche

Tier (kann nicht kommunizieren oder Werkzeuge benutzen)

Waffen

Waffen	Wert	Größe	Angriff	Durchschnitt
Biss	2T	0	10T	(5T)
Klaue	0T	0	8T	(4T)

*Wesen mit 4 oder mehr Beinen verdoppeln ihren Bewegungswert, wenn sie rennen

Lockglöckchen

Diese fleischfressende Pflanze verströmt einen Duftstoff, der potentielle Opfer in ihre Reichweite locken soll. Jeder Charakter in Reichweite legt als instinktive Aktion eine Konstitutionsprobe mit seinem doppelten Attribut wert (3) ab. Bei Erfolg nimmt er einen angenehmen Geruch in der Umgebung wahr. Bei Misserfolg läuft er einfach unwillkürlich in Richtung der Quelle des Duftes. Dort lauert, verborgen im Blattwerk

der Pflanzen der Umgebung in 15 Fuß Höhe die „Fresswerkzeuge“ der Pflanze: ein riesiges Blatt der Pflanze, das aussieht wie eine zwei Meter große Birne, schnell herunter und versucht ihr Opfer zu schnappen. Gelingt das, dann schließt sich das Blatt um ihr Opfer und verdaut es.

Unterwegs finden die Helden noch ein Stofftaschentuch im Gebüsch. Es sind die Initialen „A. M.“ eingestickt.

Löckglöckchen

Archetyp: Pflanze Motivation: Überleben
 Stil: 0 Gesundheit: 8

Primäre Attribute

Konstitution: 5 Charisma: 0
 Geschicklichkeit: 3 Intelligenz: 0
 Stärke: 3 Willenskraft: 5

Sekundäre Attribute:

Größe: 1 Initiative: 6
 Bewegung: 0 Abwehr: 7
 Wahrnehmung: 7 Betäubt: 6

Fertigkeiten

Fertigkeiten	Basis	Stufen	Wert	Durchschnitt
Waffenlos	3	5	8	(4)
Heimlichkeit	3	3	5	(3)*
Überleben	0	4	6	(3)

Talente

Aufmerksamkeit 1 (+2 Wahrnehmung)

Begabung (+2 Überleben)

Ressourcen

Keine

Schwäche

Tier (kann nicht kommunizieren oder Werkzeuge benutzen)

Waffen

Waffen	Wert	Größe	Angriff	Durchschnitt
Biss	2T	-1	**	***

**speziell, siehe Grundbuch Seite 126 Berührungsangriff

***Gelingt der Angriff, so verursacht er 2 Wunden pro Runde

*Lockglöckchen erleiden eine Größenerschwernis von -1 für Proben auf Heimlichkeit

Wachsam geworden durch die erneute Öffnung des Übergangs zur Normalwelt im Hügelgrab, haben die gestrandeten Spanier Wachen postiert. Haben die Spieler gesagt, dass sie leise und aufmerksam sind, würfeln sie eine vergleichende Probe Wahrnehmung gegen Heimlichkeit (Werte Konquistador siehe oben). Bewegen sie sich sorglos und nicht allzu leise durch den Dschungel, dann werden sie die Wachen auf alle Fälle zuerst bemerken – weiter bei „Hinterhalt“. Werden die Wachen zuerst entdeckt, dann

schildern Sie folgende Szene:

„Da war doch eben eine Bewegung?“

Richtig, dort hinter einem großen Gebüsch kauert eine Gestalt. Sieht so aus, wie einer der Typen, denen ihr schon in der Höhle begegnet seid. Wenn ihr nun genauer schaut, dann könnt ihr noch weitere Gestalten erkennen, die am Wegesrand lauern. Insgesamt sind es sechs Leute. Sie haben euch scheinbar noch nicht bemerkt.“

Hier müssen sie auf die Aktionen der Spieler eingehen. Möglicherweise versuchen sie, die im Hinterhalt liegenden Spanier zu umgehen. Dann treffen sie auf das Dorf der Spanier und es geht im Abschnitt „Im Lager der Konquistadoren“ weiter, mit leichten Änderungen, da sie das Dorf ja dann vermutlich unbemerkt erreichen.

Hinterhalt

Waren die Abenteurer nicht aufmerksam genug, dann warten die Spanier, bis die Gruppe fast vorbei ist, dann springen sie mit gezogenen Waffen aus dem Gebüsch und wollen die Gruppe entwaffnen und dann unter Bewachung in ihr Lager bringen. Lesen sie folgenden Abschnitt vor:

„Plötzlich vernehmt ihr ein Rascheln in den Büschen, dann seid ihr auch schon umstellt: vor euch stehen zwei Menschen mit Steinschloßpistolen und Säbeln in der Hand, hinter euch ebenfalls und links und rechts neben euch steht eine weitere dieser Gestalten.“ Jetzt kommt es darauf an, ob einer der Charaktere die spanische Sprache oder Latein versteht.

Der Anführer des Trupps fordert die Helden auf, die Waffen niederzulegen, keinen Widerstand zu leisten und ihm zu folgen. Erkennt er, dass ihn keiner aus der Gruppe versteht, dann wiederholt er seine Aufforderung, mit reichlich Gesten unterstützt. Der Trupp macht einen sehr entschlossenen Eindruck.

Im Lager der Konquistadores

Die Abenteurer werden in das Lager der Konquistadoren geführt. Zuerst sieht es aus wie eine kleine Lichtung. Wenn die Helden ihre Blicke nach oben lenken, dann erkennen sie in den Bäumen Behausungen. Die

Konquistadoren haben sich – nach einigen Begegnungen mit der hiesigen Fauna – in Bäumhäusern angesiedelt. Kaum werden sie unter Bewachung ins Dorf geführt, kommt auch schon ihr Freund, Professor Mahr, herbeigeeilt und redet in Latein auf die spanischen Soldaten ein. Diese senken nach einigem Palaver ihre Waffen und mustern die Abenteurer. Professor Mahr spricht zu der Gruppe: „schön euch wohlbehalten hier zu sehen. Das ist faszinierend! Stellt euch vor, das sind Überlebende der spanischen Armada! Seit über vier Jahrhunderten leben sie hier! Kaum zu glauben...“

Er berichtet der Gruppe, was er bisher erfahren hat und ist vollkommen hin und weg von dieser Entdeckung (siehe Kasten „die Spanische Armada“). Im Dorf befinden sich ebenfalls die verschwundenen Helfer der Ausgrabung und können von ihren Erlebnissen berichten („Was ist mit den verschwundenen Grabungshelfern“).

Beobachten des Lagers

Entdeckt und umgeht die Gruppe den Hinterhalt, oder kann sie auf andere Weise das Lager unbemerkt erreichen und beobachten: In den Bäumen, in etwa 30 Fuß Höhe, entdecken die Abenteurer mehrere Baumhäuser. Auf einer Plattform vor einem Baumhaus können sie den Professor sehen, wie er inmitten einer Gruppe von Gestalten sitzt, die so aussehen wie die Typen in der Höhle oder dem Hinterhalt (wenn die Spieler sie da zu Gesicht bekommen haben. Offenbar wird auf ihn keine Form von Zwang ausgeübt, er sitzt vollkommen entspannt da und scheint sich wohl zu fühlen. Im Hintergrund sind auch noch vier Personen zu sehen, die Kleidung tragen wie die anderen an der Grabungsstätte – vermutlich die verschwundenen Personen. Sie sind körperlich unverseht.

Nun liegt es an der Gruppe wie es weitergeht. Sollte es zu irgendeiner Form von Kampfhandlungen oder Gewalt kommen, so versucht der Professor schlichtend einzugreifen.

Wie geht es weiter – ein offenes Ende?

Total fasziniert von der Entdeckung der Überlebenden der Armada, hat der Professor gar nicht realisiert, dass er sich in der Hohlwelt befindet – ewiger Tag, Säbelzahnkatzen – diese Gegebenheiten gingen bisher an seinem Bewusstsein vorbei. Die Spieler werden ihn darauf aufmerksam machen.

Zu beschreiben, wie es von hier an weitergeht ist schwierig. Jede Gruppe wird wohl ihre eigenen Weg beschreiten. Hier ein paar Ideen aus den Testspielen:

- zurück nach Irland: wenn sie einige Stunden warten (bis zur Nacht in Newgrange), dann können sie wieder den Übergang in unsere Welt durchschreiten – die Spanier können da behilflich sein. Zumindest die Entführungsoffer (außer dem Professor) wollen nicht hier bleiben und zurück in ihre Welt. Sie dazu zu bringen, Stillschweigen über die Hohlwelt zu bewahren, wird eine Aufgabe der Charaktere sein.
- in der Hohlwelt: wollen die Helden die Hohlwelt weiter und vielleicht zusammen mit Professor Mahr erforschen, dann haben sie bei den Spaniern eine gute Ausgangsbasis und Freunde gewonnen. Weitere Abenteuer für ihre Gruppe können sie von hier aus ansiedeln.
- Eine Mögliche Handlung wäre: in der Nachbarschaft lebt ein Kannibalenstamm oder eine Piratengruppe, mit der die Conquestadores ständig Ärger haben und

sich ihrer nur mit Mühe erwehren können – eine Aufgabe für unsere Helden!

- übersiedeln der Spanier in unsere Welt: zuerst muss die Gruppe den Spaniern erklären, was sich bisher in der Welt seit ihrem Übergang in die Hohlwelt verändert hat. Bestehen die Spanier darauf, wieder zurück in ihre Heimat zu gelangen, ist es die Aufgabe der Charaktere, sie darauf vorzubereiten. Bei den Testspielen hatte eine Gruppe die Idee, die Konquistadoren als „Darsteller“ für ein neu gegründetes „Armadamuseum“ einzusetzen, die anschaulich als „Schauspieler“ über die Ereignisse damals beim Angriff der Armada auf England berichten. Das Museum wurde ein großer Erfolg und die Spanier konnten die lebensfeindliche Umgebung der Hohlwelt gegen eine heimelige Umgebung in Irland tauschen und dort in Ruhe ihren Lebensabend verbringen.

Erfahrungspunkte:

Jeder Spieler erhält

1 Erfahrungspunkt automatisch dazu

1 Erfahrungspunkt für gutes Rollenspiel

1 Erfahrungspunkt wenn er in Lebensgefahr war

1 Erfahrungspunkt für Entdeckung des Übergangs in die Hohlwelt

1 Erfahrungspunkt für gute Schlussfolgerungen in Newgrange in Bezug auf die Verschwundenen

1 Erfahrungspunkt für die Entdeckung des Professors und der Entführten,

1 Erfahrungspunkt für unblutige Verhandlungen/Einigungen mit den Konquistadores

1 bis 2 Erfahrungspunkte für eine Lösung, wie die Gruppe nun mit den Spaniern verfährt

KLEINE HELDEN

Der kleine Dämonenbeschwörer

Frühe Jahre

Bräähhh!
Oma, Rohal
will mich schon
wieder in den
Limbus verbannen!

Nur weil du immer
alles kaputt
machen willst!



Jetzt seid ihr beide mal ruhig!
Rohal, Borbarad, warum müsst
ihr immer nur streiten?!



Nandus, jetzt
sag doch auch
mal was!

Ach Hesinde, es
sind doch nur
Kinder. Das legt
sich wenn sie
älter sind.



Impressum

Herausgeber: Ulisses Spiele GmbH,
Industriestrasse 11, 65529 Waldems

Redaktion: Patric Götz

Cover: Alan Lathwell

Mitarbeiter dieser Ausgabe: Marc Jenesen, Christian Kennig, Markus Plötz, Frank Sauer, Verena Schneider, Laura aus dem Siepen, Malte aus dem Siepen,

Satz & Layout: Patric Götz

Die Wunderwerk Online erscheint ungefähr zweimonatlich in Kooperation von Ulisses Spiele und dem Uhrwerk Verlag. © 2010 by Ulisses Spiele GmbH, Germany und Uhrwerk Verlag, Germany. Nachdruck von Artikeln (auch auszugsweise) nur mit vorheriger Genehmigung des Herausgebers sowie des jeweiligen Autoren.

Die Urheberrechte der einzelnen Artikel liegen bei den jeweiligen Autoren.

Ähnlichkeiten mit lebenden oder verstorbenen Personen wären rein zufällig und unbeabsichtigt.

Die Wunderwerk Online kann auf www.ulisses-spiele.de abonniert oder einzeln heruntergeladen werden.

Fragen zur Mitarbeit bitte an folgende Emailadresse richten:

wwo@ulisses-spiele.de

OPEN GAME LICENSE Version 1.0a
The following text is the property of Wizards of the Coast, Inc. and is Copyright 2000 Wizards of the Coast, Inc ("Wizards"). All Rights Reserved.

1. Definitions: (a) "Contributors" means the copyright and/or trademark owners who have contributed Open Game Content; (b) "Derivative Material" means copyrighted material including derivative works and translations (including into other computer languages), potation, modification, correction, addition, extension, upgrade, improvement, compilation, abridgment or other form in which an existing work may be recast, transformed or adapted; (c) "Distribute" means to reproduce, license, rent, lease, sell, broadcast, publicly display, transmit or otherwise distribute; (d) "Open Game Content" means the game mechanic and includes the methods, procedures, processes and routines to the extent such content does not embody the Product Identity and is an enhancement over the prior art and any additional content clearly identified as Open Game Content by the Contributor, and means any work covered by this License, including translations and derivative works under copyright law, but specifically excludes Product Identity. (e) "Product Identity" means product and product line names, logos and identifying marks including trade dress; artifacts; creatures characters; stories, storylines, plots, thematic elements, dialogue, incidents, language, artwork, symbols, designs, depictions, likenesses, formats, poses, concepts, themes and graphic, photographic and other visual or audio representations; names and descriptions of characters, spells, enchantments, personalities, teams, personas, likenesses and special abilities; places, locations, environments, creatures, equipment, magical or supernatural abilities or effects, logos, symbols, or graphic designs; and any other trademark or registered trademark clearly identified as Product identity by the owner of the Product Identity, and which specifically excludes the Open Game Content; (f) "Trademark" means the logos, names, mark, sign, motto, designs that are used by a Contributor to identify itself or its products or the associated products contributed to the Open Game License by the Contributor (g) "Use", "Used" or "Using" means to use, Distribute,

copy, edit, format, modify, translate and otherwise create Derivative Material of Open Game Content. (h) "You" or "Your" means the licensee in terms of this agreement.

2. The License: This License applies to any Open Game Content that contains a notice indicating that the Open Game Content may only be Used under and in terms of this License. You must affix such a notice to any Open Game Content that you Use. No terms may be added to or subtracted from this License except as described by the License itself. No other terms or conditions may be applied to any Open Game Content distributed using this License.

3. Offer and Acceptance: By Using the Open Game Content You indicate Your acceptance of the terms of this License.

4. Grant and Consideration: In consideration for agreeing to use this License, the Contributors grant You a perpetual, worldwide, royaltyfree, non-exclusive license with the exact terms of this License to Use, the Open Game Content.

5. Representation of Authority to Contribute: If You are contributing original material as Open Game Content, You represent that Your Contributions are Your original creation and/or You have sufficient rights to grant the rights conveyed by this License.

6. Notice of License Copyright: You must update the COPYRIGHT NOTICE portion of this License to include the exact text of the COPYRIGHT NOTICE of any Open Game Content You are copying, modifying or distributing, and You must add the title, the copyright date, and the copyright holder's name to the COPYRIGHT NOTICE of any original Open Game Content you Distribute.

7. Use of Product Identity: You agree not to Use any Product Identity, including as an indication as to compatibility, except as expressly licensed in another, independent Agreement with the owner of each element of that Product Identity. You agree not to indicate compatibility or co-adaptability with any Trademark or Registered Trademark in conjunction with a work containing Open Game Content except as expressly licensed in another, independent Agreement with the owner of such Trademark or Registered Trademark. The use of any Product Identity in Open Game Content does not constitute a challenge to the ownership of that Product Identity. The owner of any Product Identity

used in Open Game Content shall retain all rights, title and interest in and to that Product Identity.

8. Identification: If you distribute Open Game Content You must clearly indicate which portions of the work that you are distributing are Open Game Content.

9. Updating the License: Wizards or its designated Agents may publish updated versions of this License. You may use any authorized version of this License to copy, modify and distribute any Open Game Content originally distributed under any version of this License.

10. Copy of this License: You MUST include a copy of this License with every copy of the Open Game Content You Distribute.

11. Use of Contributor Credits: You may not market or advertise the Open Game Content using the name of any Contributor unless You have written permission from the Contributor to do so.

12. Inability to Comply: If it is impossible for You to comply with any of the terms of this License with respect to some or all of the Open Game Content due to statute, judicial order, or governmental regulation then You may not Use any Open Game Material so affected.

13. Termination: This License will terminate automatically if You fail to comply with all terms herein and fail to cure such breach within 30 days of becoming aware of the breach. All sublicenses shall survive the termination of this License.

14. Reformation: If any provision of this License is held to be unenforceable, such provision shall be reformed only to the extent necessary to make it enforceable.

15. COPYRIGHT NOTICE
Open Game License v 1.0a Copyright 2000, Wizards of the Coast, Inc.
System Reference Document Copyright 2000-2003, Wizards of the Coast, Inc.; Authors Jonathan Tweet, Monte Cook, Skip Williams, Rich Baker, Andy Collins, David Noonan, Rich Redman, Bruce R. Cordell, based on original material by E. Gary Gygax and Dave Arneson.

Wunderwerk Online Ausgabe 7, Copyright 2010, Ulisses Spiele GmbH & Uhrwerk Verlag, www.ulisses-spiele.de. Alle Rechte vorbehalten.