



Das Borbarad-Projekt

Die Kampagne ist noch nicht vorbei...!

Das Schwarze Auge (DSA) und Aventurien sind eingetragene Warenzeichen der Firma Fantasy Productions (<http://www.fanpro.com>). Copyright © 1997-2004. Alle Rechte vorbehalten. Die Informationen in folgendem Text enthalten nicht-offizielle Informationen zum Rollenspiel Das Schwarze Auge und zur Welt Aventurien. Diese Informationen können im Widerspruch zu offiziell publizierten Texten stehen. Bei Fragen zu diesem Download wenden Sie sich bitte an webmaster@borbarad-projekt.de oder die unten genannte Urheber-Adresse. | Dieser Text ist im privaten, nicht-kommerziellen Bereich frei nutzbar. Jegliche Änderung, das Ausgeben als eigener Text oder die kommerzielle Nutzung ohne Genehmigung des Urhebers sind untersagt. Für eine öffentliche Verbreitung im Internet oder als Ausdruck muss die Erlaubnis des Urhebers eingeholt werden.

Pforte des Grauens und der Sturm auf den Fürstenpalast zu Tuzak

[Tyll Zyburá, Wolfgang Buder © 2004 | webmaster@borbarad-projekt.de | 01-07-04]

Vorbemerkung

Als ich Pforte des Grauens das erste mal meisterte war ich schlicht weg begeistert. Meiner Meinung nach handelt es dabei um eines der besten Abenteuer der Borbarad-Kampagne. Damals wurde das Abenteuer wirklich sehr gut von den Spielern aufgenommen, allerdings konnte ich mich nicht so recht mit den zahlreichen Zufallsbegegnungen verschiedener Rebellengruppen anfreunden. Einige Jahre später war ich erneut in der Situation das Abenteuer meistern zu müssen und bereitete mich, mit Hilfe von Tyll Zyburas Meistertipps darauf vor. Mir vielen noch einige spontanen Ideen ein wie ich den Aufenthalt im Dschungel für meine Gruppe 'ausschmücken' konnte. Der Meister versteht darunter "Wie mache ich den Spielern den Trip zur Hölle", naturgemäß werden solchen Ausschmückungen von den Spielern als "mutwillig eingebaute Hindernisse" aufgefasst :). Ich möchte betonen, das dieses Abenteuer für meine Gruppe umgeschrieben wurde und dementsprechend nicht als "allgemein gültig" angesehen werden kann. Außerdem besitzt es eine gewisse Linearität, welche natürlich nicht um jeden Preis gehalten werden darf. Es sollte aber zumindest für jede Gruppe einen Leitfaden bilden auf den man einsteigen kann (oder auch nicht).

Hier und da wurde der Rotstift angesetzt, Vorlesetexte geschrieben und die maraskanische Umgebung an eine starke Heldengruppe angepasst ohne sie mit stundenlangen Würfelorgien zu nerven. Der gesamte Text wurde im DSA3 Layout geschrieben und mit einer Datierung versehen, welche natürlich rein abschätzender Natur ist. An zahlreichen Stellen finden sich Verweise auf Textstellen im Abenteuer. Der original Abenteuerband ist natürlich in jedem Fall erforderlich, dieser Text soll erst gar nicht versuchen eine Alternative darzustellen, sondern eine Ergänzung sein. Beim Schreiben dieses Textes bin ich davon ausgegangen, dass der Inhalt des Abenteuers Pforte des Grauens bekannt ist.

Ich wünsche nun allen Meistern der G7 viel Spaß beim lesen.

Danksagung

Allen Besuchern und Schreibern des Borbarad-Projekts, im speziellen: Katharina, Lobo und Windfeder

Wichtige Publikationen zum Abenteuer

Hier finden sich, kurz aufgestellt, wichtige Botenartikel, welche die Helden auf Ihrer Überfahrt nach Maraskan noch lesen könnten (sollten) um im Bilde zu sein. Weitere wichtige Anhaltspunkte für das Spiel in Maraskan finden sich in der Spielhilfe "*Blutrosen und Maraskan*". Für Informationen über Flora und Fauna Maraskans ist das "*Hebarium*" und das "*Bestarium*" unerlässlich.

- AB 58 S.9: Weidener Wüstenei
- AB 58 S.12: Schrift der Magiermogule gefunden?
- AB 58 S.15: Offener Brief an die "Propheten" - Gemeint sind natürlich die Helden
- AB 58 S.18: Massenflucht von Maraskan
- AB 59 S.15: Unruhen auf Maraskan
- AB 59 S.16: Brief zur Verteidigung der Gezeichneten
- AB 60 S.1,5: Unruhen auf Maraskan
- AB 60 S.5: Blutige "Heimatliebe" am Perlenmeer
- AB 60 S.7: Ysilia in neuem Glanz
- AB 60 S.9: Hinweise auf Luzelin und Orakelprophezeiungen
- AB 60 S.18: Der Rote Tod geht um

10. Praios 26 Hal - Der Strand

Markttag, Sommer, Mondphase des Kelches
Nordost 31° / 20°

Meisterinformation:

Es wird im folgenden davon ausgegangen dass das Schiff der Helden von der Kauca verschlungen wurde. Bei einer Runde stellte sich mir das Problem das die Helden warten wollten bis das Schiff repariert war, Problem gelöst, Schiff in der nächsten Runde einfach komplett versenkt (Mitsamt Ausrüstung). Die Helden gelangten nur mit Ihrer Kleidung und Schwert bzw. Bogen an Land. Dadurch hat man einen weiteren Vorteil: Die Helden sind in manchen Fragen (z.B. Gegengifte) auf die Rebellen angewiesen. Außerdem kann man so genau steuern was die Helden für dieses Abenteuer in die Hände bekommen.

Allgemeine Informationen

Mit Schmerzen hebt Ihr eure schweren Köpfe aus dem Sand. Das verschwommene Bild weicht nur langsam. Eure Zunge klebt genau so am Gaumen wie eure Kleider durch den Schweiß auf euren Körpern. Eure Haut ist gerötet und kündigt von einem beginnenden Praiosbrand, der Geschmack in eurem Mund erinnert an einen verschluckten Salzstein. Ihr erinnert euch mit schaudern zurück an Gesichter, Geister, Tentakeln, die zahlreiche Matrosen in die Tiefe rissen und euch auslachten als Ihr um euer Leben geschwommen seid.

Bei eurem Blick nach links und rechts stellt Ihr fest dass sich nur wenige von den Matrosen retten konnten. Ihr erkennt den Kapitän der mit dem Kopf nach unten im Sand liegt.

Etwas weiter hinten, die Füße noch sanft schaukelnd im Wasser findet sich ein Matrose, er wird ebenfalls gerade wach und beginnt instinktiv mit den Händen zu paddeln, welche aber nur kraftlos nach vorne in den Sand fallen.

Der Blick zurück zeigt euch einen wunderschönen blauen Ozean von dem Ihr aus einem weißen Sandstrand blickt. Die Wellen rauschen auf den Strand zu und hinterlassen ein angenehmes Gefühl bei euch, es duftet nach Meeresluft. Hättet Ihr diesen Strand unter anderen Umständen und mit einem Schiff erreicht könnte es euch hier sogar gefallen. Eine leichte Brise weht euch durch die Haare und bringt sanft einige Palmen zum schaukeln.

Ihr beschließt nur noch ein wenig liegen zu bleiben und diesen Anblick zu genießen. Euer Körper würde sowieso nicht gehorchen.

Meisterinformation:

Helden mit Gefahreninstinkt verspüren trotzdem den inneren Drang aufzustehen, sie erkennen das sie ohne Wasser nicht mehr lange überleben werden. Tatsächlich sind die Helden einen ganzen Tag am Strand gelegen und dementsprechend

dehydriert. Ihr Zustand ist einfach zu beschreiben: Ausgelaugt und Kraft- sowie Motivationslos.

Es liegt nun an den Helden eine Wasserquelle zu finden:

Das Glück scheint den Helden hold zu sein, tatsächlich findet sich eine kleine Quelle unweit des Strandes, etwa 10 Minuten zu Fuß Richtung Osten in den Dschungel hinein. Um diese zu finden ist eine *Wildnisleben-Probe* zu bestehen, misslingt diese kann man noch mit einer *Orientieren-Probe* versuchen die Helden auf den rechten Weg zu bringen. Misslingt auch diese brechen die Helden irgendwo im Dschungel zusammen und werden frühestens beim abendlichen Regen wach. In diesem Fall kommen noch einmal W6 Punkte Erschöpfung dazu. An der Quelle sollten Sie versuchen Wasser zu sammeln. Schnell gebaute Auffanggefäße mit Palmenblätter und Holzrinden erleichtern dieses Ziel (*Wildnisleben-Proben*).

Es gilt außerdem einige Matrosen zu versorgen und guten Zuspruch zu hegen, nach so einem Erlebnis sind sie der Meinung das die Götter sie verflucht haben. Ein Geweihter in der Gruppe sollte hier stark gefordert sein.

Ein Matrose hat einen Stahlbolzen der Vertäfelung im rechten Oberarm stecken, Heilkundige sollten die Wunde gut versorgen, eine Entzündung könnte tödlich sein auf Maraskan.

Die Helden sollten auch versuchen irgendwie an Nahrung zu kommen, entweder durch eine Jagd oder durch Beeren sammeln (doch was ist genießbar auf Maraskan?). Auch einige kleine Krebse dürften sich finden lassen, möglicherweise sogar eine Schildkröte. Werfen Sie den Helden hier noch keine Steine in den Weg, es sollte dieser Tag reibungslos und gut ausklingen. Der wirkliche Höllentrip der Helden beginnt erst später.

An diesem Tag müssen alle eindeutig am Strand verbleiben um Kräfte zu sammeln. Lassen Sie keine weiteren Ausflüge in den Dschungel zu, es würde unweigerlich das Leben der entkräfteten Helden fordern.

Am Abend sind die Helden immer noch müde und entkräftet. Wachdienste in der Nacht werden mit *Selbstbeherrschungs-Proben* von +10 bis +16 geprüft, bei misslingen schläft der betreffende Held ein. Es kann ruhig die ganze Gruppe einschlafen, um am Morgen des zweiten Tages von den Wipfeltigern geweckt zu werden.

11. Praios 26 Hal - Erwachen

Praiostag, Sommer, Mondphase des Kelches
Nordost 38° / 20°

Meisterinformation:

Es gibt zwei Möglichkeiten wie die Helden am morgen geweckt werden. Entweder von den Wachen sobald sich die Wipfeltiger nähern oder erst als sich einer der Wipfeltiger über Sie beugt um nachzusehen ob noch jemand lebt:

Allgemeine Informationen

An den Helden mit höchsten Gefährinstinkt Wert gerichtet:

Am nächsten Morgen kommst du dir beobachtet vor. Langsam öffnest du die schmerzenden Augen und blickst in ein dir nicht bekanntes Gesicht das erschreckt zurückweicht "Der hier lebt noch, seht bei den anderen nach". Noch bevor du wirklich wach bist streckt dir die Person vorsichtig ihre Hand entgegen.

Meisterinformationen

Es obliegt nun den Helden wie sie die erste Kontaktaufnahme wünschen. Sobald die Helden stehen erkennen Sie jedenfalls folgendes:

Allgemeine Informationen

Als du auf deinen schwankenden Beinen stehst bemerkst du gut zwei Dutzend Personen welche sich, taktisch günstig, um euch positioniert haben. Armbrüste, Bögen und Schwerter sagen euch das es sich wohl um eine der maraskanischen Widerstandsbewegungen handeln muss.

Meisterinformation:

Tatsächlich handelt es sich um die Wipfeltiger welche die Helden mit etwas Abstand begrüßen, es sollte erst einmal ein gegenseitiges 'Abschnupern' stattfinden. Die Anführerin des Rebellentrupps verlangt den Kapitän zu sprechen, die überlebenden Matrosen beantworten dies mit einem Fingerzeit auf Kapitän Haimamud. Die Helden können beobachten wie sich der Kapitän und Yallina mit der Anführerin unterhalten, es scheint alles relativ ruhig vor sich zu gehen. Ab und an wandern die Blicke zu euch herüber oder wilde Gestikulationen von Yallina machen eine Unklarheit zwischen den beiden Parteien deutlich.

Allgemeine Informationen

Nach einiger Zeit scheint das Gespräch beendet zu sein und Yallina kommt zu euch herüber.

"Ich habe ihnen von der Dringlichkeit eurer Mission erzählt. Sie bieten an das ihr zu ihnen ins Lager mitkommt, allerdings unbewaffnet um die Geschichte zu überprüfen."

Meisterinformationen

Yallina sollte die Helden dazu motivieren mit den Wipfeltigern zu gehen, gelingt dies nicht kann man die Helden im Notfall in Fesseln dorthin bringen. Die Wipfeltiger werden der angeblichen Queste bestimmt keinen Glauben mehr schenken sobald Gewalt angewendet wird. Auf alle Fälle landen die

Helden bei den Wipfeltigern, entweder freiwillig oder in Fesseln.

11. Praios 26 Hal - Bei den Wipfeltigern

Praiostag, Sommer, Mondphase des Kelches
Nordost 38° / 20°

Meisterinformation:

Die Helden werden nun zwei Stunden lang kreuz und quer durch den Dschungel geführt wobei sie von den Wachen teils misstrauisch beäugt werden. Die Bögen bleiben höchstens halb gesenkt. Um die Orientierung zu behalten ist eine *Orientieren-Probe* +12 erforderlich.

Allgemeine Informationen

Ihr werdet über Wildwechsel, Bachbeete, dichtes Unterholz und schmale Pfade durch den maraskanischen Dschungel geführt. Eure Aufpasser beäugen euch mit misstrauischen Blicken und senken ihre Bögen maximal bis zur Hälfte. Nach zwei Stunden anstrengendem Marsch findet ihr euch vor einem Baumriesen wieder. Auf Pfiff der Anführerin fällt eine Strickleiter vom Baum. Ihr werdet aufgefordert hinauf zu klettern. Ein Blick nach oben zeigt, das sich in etwa 30 Schritt Höhe eine Plattform befinden muss.

Meisterinformationen

Hier ist eine HA-Probe abzulegen.

Allgemeine Informationen

[Vorlesetext S.28, Spalte 1 und 2 \[Schnaufend erreicht ...\]](#)

Meisterinformationen

Die nächste HA-Probe ist zu bestehen um die Hängebrücke zu passieren. Der Boden schwankt merklich und die Helden fragen sich, was wohl übrig bleiben wird, sollte man hier in die Tiefe stürzen.

Allgemeine Informationen

Beim näher kommen erkennt ihr das die Gebäude wohl nicht aus toten Zweigen zusammengeflickt wurden, sondern es handelt sich hier um grüne Triebe. Ihr erinnert euch an Erzählungen das bei den Elfen mittels Haselbusch und Ginsterkraut solche Bauwerke geschaffen werden, hier hättet ihr allerdings nicht mit ihnen gerechnet.

Meisterinformationen

Aus der Hütte vor den Helden treten zwei bewaffnete Männer und stehen neben dem Eingang Spalier - offenbar erwartet man das sie in die Hütte eintreten.

Ihr schlagt den Vorhang aus Flechten beiseite und tretet ein. Es dauert einige Zeit bis ihr euch im grünlichen Zwielflicht orientieren könnt.

Die Hütte hat einen Innendurchmesser von gut fünf Schritt und ist ähnlich einer Arena gestaltet, nur das sich hier keine Zuschauerränge sondern etwa 15, ebenfalls aus lebendem Holz geformte Schlafkojen an den Seiten erheben, von denen gut die Hälfte besetzt ist. Das mittlere Rund ist mit Teppichen und Kissen ausgelegt, dazwischen stehen einige Tischchen. An einem davon, dem Eingang gegenüber sitzt ein Mann mittleren Alters, leicht gerüstet, ein Tuzakmesser zu seiner rechten am Boden.

Die Anführerin, welche euch hierher geführt hat, tritt zu dem Mann und flüstert ihm leise ins Ohr, wobei sie mehrfach in eure Richtung blickt.

Der Mann am Tisch erhebt sich, nickt kurz und richtet das Wort an euch:

"Ich grüße euch - mit Vorsicht - wie die Elfen sagen würden. Willkommen bei den Wipfeltigern. Mein Name ist Kolonel Orijin vom Hira"

Meisterinformation

Informationen zu Kolonel Orijin vom Hira finden sich im Abenteuer auf Seite 59 und 60 (Dramatis Personae)

Helden aus dem Mittelreich mit erfolgreicher *Staatskunde-* oder *Kriegskunst-Probe* ist dieser Herr durchaus ein Begriff:

Der Held hat gehört das ein gewisser Kolonel Orin vom Hira, sein komplettes Banner in einer unkoordinierten Aktion in Boran absichtlich und sinnlos aufgerieben hätte, daraufhin sei er desertiert und untergetaucht. Der Kolonel wird diese Behauptung sofort Richtig stellen: Er habe sich geweigert den Angriff durchzuführen, worauf hin ihm die Todesstrafe angedroht wurde. So befahl er zum Angriff und desertierte mit den Überlebenden des Gemetzels. Viele sind noch heute seine Kampfgefährten.

Allgemeine Informationen

Der Kolonel - den Gesichtszügen nach ist er kein Maraskaner - fährt mit seiner Begrüßung fort:

"Ihr sucht also unseren Beistand in der Erfüllung einer wichtigen Queste? Eine Queste die uns allen zu Nutzen sein soll? Vom gemeinsamen Nutzen reden viele: Fürst Herdin, Marschall Haffax..

Bevor wir also in eine freundliche und belanglose Plauderei übergehen, in deren Verlauf wir uns gegenseitig belauern und einzuschätzen versuchen, darf ich einen Freiwilligen von euch bitten sich einer Untersuchung durch Magister Hanjidin zu unterziehen. Es schmerzt nicht und hinterlässt keine Schäden. Ach ja, keine Zauberer bitte."

Meisterinformationen

Nun überprüft Magus Hanjidin den Wahrheitsgehalt der Heldenerzählungen. Der Kristallomant-Achaz wurde ersatzlos gestrichen.

Allgemeine Informationen

Der Magister beginnt nun einiges Gemurmel anzustimmen und legt seine Hände auf deinen

Kopf. Du spürst wie eiskalte Finger in deinen Geist eindringen, vorsichtig tastend aber doch mit Bestimmtheit. Du weißt welche Fragen er dir stellt und du weißt, dass du ihm die Antworten nicht verheimlichen kannst.

Meisterinformationen

Der Magister legt die gesamte Queste klar an den Tag, ein Teil davon scheint aber von einem schwarzen Nebel eingehüllt, ein Nebel den er nicht zu brechen versuchen wird, denn Boron persönlich hütet dieses Geheimnis. Er bestätigt das die Queste wichtig ist, kann aber nicht sagen worum es sich genau handelt.

Allgemeine Informationen

Der Magister erhebt sich langsam. "Tatsächlich ist es eine Queste von hoher Wichtigkeit, der Schleier Borons liegt über den Details und ich werde mir nicht ermaßen, auch nur zu versuchen diesen Schleier zu lüften."

Der Kolonel ergreift wieder das Wort. "Nun gut dann lassen wir dieses Thema aus unseren Gesprächsthemen vollständig weg, ich denke euch behagt es nicht zu lügen, und mir behagt es nicht angelogen zu werden. Man bringe etwas Essen für die Ankömmlinge und bereite ein Quartier für die Nacht"

Meisterinformationen

Es kommen immer weitere Bürger zu der Versammlung hinzu. Auch ein Achaz gesellt sich zu den Anwesenden (was der Geruch in der Hütte sofort deutlich macht). Auf Nachfrage kann erzählt werden das sich dieser Achaz vor etwa einem halben Jahr angeschlossen habe, nachdem man ihn im Dschungel aufgegriffen hat. Seit dem ist er ein nicht mehr wegzudenkender Berater.

Tatsächlich ist der Achaz ein von Akraabaal ausgesandter Spion, der auf die Helden aufmerksam wird und später jene drei Gesandten informiert welche die Helden aufsuchen werden (s.u.).

Die Helden können in Gesprächen folgendes erfahren:

-) Die Haranydad haben vor einigen Jahren bereits einmal die Endurium-Karawane überfallen und etwas von dem Metall erbeutet. Danach sollen "Die Ungeschlagenen" besiegt und aufgerieben worden sein.

-) Die Haranydad sind sehr gut informiert und wissen beträchtliches über die Vorgänge auf Maraskan. Sie kennen den Standort der Mine, da sie diese ja bereits einmal überfallen haben. Es sind durchwegs vertrauensvolle Personen, die man ruhig aufsuchen kann sofern man keine Mittelreichflagge trägt.

-) Man habe gehört das eine Gruppe im Rahja tatsächlich den Handstreich der Haranydad wiederholt hat, wisse aber weder um deren Namen noch um Erfolg oder Misserfolg.

-) Man könne sich kaum vorstellen, dass die Haranydad ein Bündnis mit den Fren Chira Marustazzim eingehen würden, um Sinoda zu überfallen (AB 60).

-) Der Überfall auf Sinoda ist nach Meinung des Kolonels eine genauso seltsame Aktion gewesen, wie es die Seeblockade ist, denn die Rebellen hätten mit dem "Zeichen", dass sie da gesetzt haben, mehr Schaden als Nutzen für die maraskanische Bevölkerung gebracht. Den Fra Chira traue man solche Dummheiten zu, nicht aber den legendären Haranydad.

-) Die Seeblockade, welche der neue Berater Fürst Herdins verhängt hat, ist seltsam, da sie weniger die Maraskaner von wichtigen Gütern abschneidet, als die mittelreichischen Soldaten. Das stachelt die Reichssoldaten ziemlich auf, im Norden soll es zu Plünderungen und Massakern gekommen sein.

-) Wenn die Helden die Tuzak-Jergan-Strasse kreuzen, können sie im Dorf Alruridan rasten und Verpflegung aufstocken - der dortige militärische Oberbefehlshaber ist Hauptmann Helmdengler, der eventuell mehr über die Haranydad weiß, weil er sich im mittleren Maraskan gut auskennt.

-) Im Osten der Insel soll es im vergangenen Jahr seltsame Erscheinungen gegeben haben, genaueres ist aber nicht bekannt, denn das Territorium der Wipfeltiger liegt sehr weit westlich.

Gegen Abend beginnt der tägliche Regenguss.

Die Helden können sich noch ausruhen, Ihnen wird ein Quartier angeboten sowie die nötigsten Güter, man habe selbst nicht viel und könne daher auch nicht viel abgeben.

Sofern man bereits einen Helden für den dritten Gezeichneten im Auge hat, kann man etwas nachhelfen um die Dinge ins richtige Lot zu bringen.

In der Nacht träumt der zukünftige dritte Gezeichnete von einem großen Kampf:

Allgemeine Informationen

Du stehst in einem großem Gebäude, es hat acht Ecken. Überall sind Ränge wie in einer Arena. In diesen Rängen sitzen hunderte von Achaz, Echsenkrieger. Es wird der Dha'churrisch gefordert, du weißt es ist ein Zweikampf auf Leben und Tod. Du ziehst dein Schwert. Laut zischen die Ränge und fordern den Kampf. Du musst Ihn antreten, doch warum? Erinnerung? Was machst du eigentlich hier? ... Du wirst wach.

Auf alle Fälle erhalten sie, pro Held (sofern nötig):

- Wasserschlauch 2l
- Drei Essensrationen für drei Tage
- Dschungeltaugliche Kleidung wenn nötig

Die Helden werden am nächsten Tag durch einen Führer der Wipfeltiger bis an den Rand Ihres

Territoriums gebracht. Ab dann müssen sich die Helden zurechtfinden. Das Dorf liege etwa 2 Tage entfernt.

12. Praios 26 Hal - Grüne Hölle I

Rohalstag, Sommer, Mondphase des Kelches
Nordost 39° / 26°

Allgemeine Informationen

Euer Führer beäugt einen Baum auf dem einige Symbole zu sehen sind. Er scheint nun sein Ziel erreicht zu haben und deutet in eine Richtung.

"Folgt dem schmalen Pfad durch den Sumpf des Rhahar bis ihr zu den grünen Wurzeln von Borss gelangt, dort wendet euch nach Osten und zieht bis zu den Böden von Grass'ha, von hier könnt ihr die Straße nicht mehr verfehlen, immer in östlicher Richtung auf den großen Pfad zu. Schlaft in den Bäumen und entzündet des Nachts kein Feuer. Es könnte unliebsames Volk anlocken. Wasser werdet ihr auf diesem Weg in ausreichender Menge abseits der Pfade finden."

Nach dieser sehr merkwürdigen Wegbeschreibung verschwindet der Führer und ist innerhalb von Sekunden nicht mehr auszumachen. Ihr seid auf euch alleine gestellt.

Meisterinformationen

Nun ist erstmal eine *Orientieren-Probe* notwendig: Legen Sie einen Helden fest der die Führung übernimmt. Nun würfeln alle Helden außer diesem *Orientieren-Proben*. Die *ZfP** aller Proben werden durch die Anzahl der Helden gerechnet und als Erleichterung zur Probe des Führers verwendet. Diese Probe ist zum beunruhigen der Spieler gedacht. Sie hat keine Auswirkung auf das was sich noch auf dem Weg ereignen wird. Die Helden kommen zwangsläufig etwas von Ihrem Weg ab und landen am nächsten Tag in einem Fort.

Ab sofort Regeneration -2 (LeP, AuP, AeP)

Allgemeine Informationen

Grünliches Zwielficht weicht teilweise der Finsternis einer mondlosen Nacht, wie ihr sie aus dem Mittelreich kennt. Ab und an hallt der klägliche Schrei einer Beute, gefolgt vom triumphierenden Brüllen des Jägers durch den dichten Dschungel. Feuchtigkeit hat sich längst bis in eure Knochen gefressen und klebt die Kleidung regelrecht an eurer Haut fest. Langsam seht ihr euch um und bemerkt eine braune Baumwurzel die vor euch auf dem Boden wächst - oder sollte man sagen wandert? Ihr weicht einige Schritt zurück um die Wurzel nicht an ihrem Marsch durch den Dschungel zu hindern. Alles soll hier giftig sein - Pflanzen - Tiere - wie sollt ihr jemals lebend durch diese grüne Hölle kommen?

Meisterinformationen

Nun sollte der Führer die Leitung der Gruppe übernehmen. Auf dem Weg zum Fort hört man ab und zu immer wieder Tierschreie. Allerdings ist es nicht sonderlich laut. Manchmal ist die Stille sogar mehr als nur beunruhigend.

Allgemeine Informationen

Euer Weg geht nur langsam und kläglich voran, ihr werdet vermutlich kaum mehr als 5-10 Meilen schaffen pro Tag. Immer wieder müsst ihr Pausen einlegen und Wasser zu euch nehmen. Irgendwie seid ihr froh eure Ausrüstung verloren zu haben, denn noch mehr zu tragen als könntet ihr euch nicht vorstellen. Man sollte meinen es sei genug Wasser in der Luft, aber scheinbar trägt diese nur dazu bei euch noch mehr auszudörren. Gegen Mittag stellt ihr fest das euer gesamter Wasserschlauch bereits leer ist.

Meisterinformationen

Die Helden sollten sich schleunigst nach Wasser umsehen wenn sie Ihr Ziel lebend erreichen wollen. Suchen sie kein Wasser merken sie bald wie Ihre Kräfte zu neige gehen. An diesem Tag ist es kein Problem eine Quelle zu finden (*Wildnisleben-Probe* +2). Ob diese giftig ist oder nicht kann man eventuell mit einer *Alchemie Probe* +12 (keine geeignete Ausrüstung) oder einer *Wildnisleben-Probe* +12 feststellen. Sie ist es auf alle Fälle nicht und so können die Helden beruhigt ihren ersten kleinen Sieg feiern. Wie schwer es sein kann Wasser zu finden werden sie am nächsten Tag feststellen.

Sollten die Helden weiterziehen werden sie lernen was es bedeutet im Dschungel ohne Wasser herumzulaufen. Langsam aber sicher schwinden ihre Kräfte gegen null. Sobald sie sich darüber klar sind das sie sterben werden sollten sie mit dem Kopf in einen kleinen Tümpel fallen, leider ist das Wasser nicht sehr genießbar. Die Helden bekommen Durchfall und müssen noch mehr Wasser zu sich nehmen (Von den Unannehmlichkeiten des An-/Ausziehens der Kleidung sowie den *Selbstbeherrschungs-Proben* um auch den richtigen Zeitpunkt zu wählen ganz zu schweigen).

Der Durchfall hat allerdings keine sonstigen Konsequenzen und ist in drei Tagen auch wieder verschwunden.

Allgemeine Informationen

Seit den letzten Stunden haltet ihr Ausschau nach einem geeigneten Lagerplatz. Scheinbar existieren hier keine Lichtungen oder auch nur Anzeichen eines bereits vorhandenen Lagerplatzes. Gerade als der Blick nach oben schweift seht ihr einen kräftigen Blitz über dem dichten grünen Gras durchleuchten. Der abendliche Regenguss steht unmittelbar bevor, man kann seine Sanduhr danach einwiegen.

Meisterinformationen

Nun steht die Durchquerung des Sumpfes Rhahar an. Verlangen sie von jedem Helden eine *Körperbeherrschungs-Probe* um unbeschadet durch den Sumpf zu kommen. Misslingt diese Probe landet der Held direkt in einem Sumpfloch und droht unterzugehen. Die anderen Helden sollten versuchen ihn so schnell wie möglich wieder aus seiner Lage zu befreien (Anseilen mit Lianen, ...). Den Helden bleibt nichts anderes übrig als irgendwo in den Bäumen zu übernachten. Sollten Sie am Boden schlafen bereiten sie ihnen ordentliche Probleme mit kleinen Parasiten, Ameisen und ähnlichem. Am nächsten Tag sollten sie von oben bis unten mit kleinen roten Flecken bedeckt sein, vermutlich hat eine Ameisenkolonie beschlossen Ihre Straße über den Helden zu bauen. Der Held muss sich den ganzen nächsten Tag ständig kratzen und erleidet dabei 1SP. Alle Talent und Eigenschaftsproben sind um 3 Punkte erschwert.

Übernachten die Helden in den Bäumen sind sie vor solchen Tieren etwas geschützt. Allerdings werden Sie diese Nacht kaum ein Auge zubringen. Es herrscht die gesamte Nacht Aufregung im Dschungel: Lautes Gekecker der Affen, kreischende Vögel und das triumphierende Brüllen der Jäger des Urwalds. Die Helden werden bei einer Übernachtung im Baum nicht von irgendwelchen Parasiten geplagt, zumindest jetzt noch nicht.

Egal wie die Helden übernachten, sie bringen jedenfalls kein Auge zu und können nicht regenerieren.

13. Praios 26 Hal - Grüne Hölle I

Feuertag, Sommer, Mondphase des Rades
Nordost 39° / 28°

Meisterinformationen

An einen gerade aufwachenden Helden gerichtet:

Allgemeine Informationen

Ein leichtes tropfen auf dein Gesicht weckt dich, hast du überhaupt geschlafen? Deine Glieder schmerzen und du bist müde. Ist es Tag oder Nacht? In dieser Dunkelheit ist das schwierig zu unterscheiden. Langsam merkst du das noch irgend etwas bei dir liegt, du hebst langsam den Kopf und siehst die Zunge einer Schlange drohend nah an deinem Gesicht. Vermutlich ist sie mehr als nur giftig fährt dir durch den Kopf, sie zischt dich an, scheint schon über Beute triumphierend. Eins ist dir jetzt klar: Hier stehen Menschen am unteren Ende der Nahrungskette.

Meisterinformationen

Nun sollten die Helden versuchen die Schlange beiseite zu schaffen und dies möglichst ohne schnelle Bewegungen. Ein normaler Schwerthieb gegen den erhobenen Kopf der Schlange ist nicht ausreichend. In diesem Fall wird sie den Helden beißen, 4W6 SP (gemeinsam mit einer Lähmung aller Gesichtsmuskeln) verursachen und dann im Gehölz verschwinden. Ein Schwerthieb mit AXCELERATUS ist von Erfolg gekrönt, wobei die Schlange natürlich nicht getötet werden muss. Auf alle Fälle macht diese Szene den Helden eines deutlich: Auch wenn sie noch so gut aufpassen, hier können sie jederzeit das Zeitliche segnen und nicht der Mensch bestimmt über das Leben und den Tod.

Vermutlich werden die Helden nach dieser Erfahrung sehr vorsichtig sein, einen kleinen Skorpion kann man aber allemal in den Rucksack setzen. Sie bemerken außerdem das sich die Wasservorräte schon wieder dem Ende neigen. Es gilt eine Wasserquelle zu finden, und dies wieder möglichst bald.

Allgemeine Informationen

Vermutlich ist es kurz vor Mittag als ihr den letzten Tropfen Wasser auf eure trockene Zunge gleiten lässt. Ihr werdet euch wohl wieder auf Wassersuche begeben müssen.

Meisterinformationen

Diesmal wird es schon etwas schwieriger Wasser zu finden. Eine gemeinsame Suche (*Wildnisleben-Proben* wie weiter oben schon bei Orientieren) ist zuerst nicht von Erfolg gekrönt (+W6 Punkte *Erschöpfung*). Am frühen Nachmittag werden die Helden fündig. Sie erreichen Erschöpft eine Wasserquelle. Allerdings haben drei Wehrraffen auf diese Quelle das Eigentumsrecht, und dieses werden Sie auch zu verteidigen wissen. AT und PA Proben sind in dieser unwegsamen Umgebung um 2 Punkte erschwert, bei einer gewürfelten AT 19 bleibt das Schwert der Helden im Dickicht hängen und alle Aktionen sind verloren bis eine GE-Probe gelingt um das Schwert wieder freizubekommen. Pro AT und PA sind im Dschungel 1AuP zu begleichen.

Kleine Wehrraffen

Sehr ähnlich den Gorillas, nur tragen Sie einen farbenprächtigen Pelz in schillerndem Rot und Grün. Ausgewachsene Wehrraffen können ob Ihrer enormen Körperkraft Wuchtschläge austeilen. Wird der Angriff eines Affen pariert entstehen W6 TP (W6+4 bei Wuchtschlägen). Die Affen kämpfen erst normal und verfallen nach dem ersten Verlust von LeP in einen Bluttausch der Ihre AT und TP um 2 Punkte hebt, dafür weichen sie den Hieben der Helden nicht mehr aus. Bei diesem Zusammentreffen handelt es sich aber noch um die kleine Gattung.

*GS:9 KK:14 INI:14 LeP:26 AuP:52
AT:12 (Klauen) Ausweichen: 7 RS:3
TP:1W6 MR:0*

Hier bekommen es die Helden erst mit "kleinen" Wehrraffen zu tun. Das es sich bei diesen dreien noch um "Kinder" handelt offenbart eine Tierkunde-Probe +12.

Nach diesem Kampf müssen die Helden sich erstmal ein wenig ausruhen bevor sie weiterziehen können. Das Wasser der Quelle ist genießbar (obwohl es scheußlich schmeckt).

Wenig später fällt einer der Helden in eine Trichterwurzel:

Allgemeine Informationen

Unter dem Grün das auf der Oberfläche wuchert scheint sich eine Grube zu befinden ... die du allerdings zu spät bemerkt hast. Nach zwei Schritt Fall schlägst du hart auf etwas auf das lautes Knirschen von sich gibt (W6-2 SP). Als du das Knirschen unter dir betrachtetest bemerkst du einen hier gelandeten kleinen Moosaffen der von einem zähen Schleim umgeben ist und keine Regung macht. Bevor du weißt was gespielt wird schießen Blätter aus der Wand der Grube und schlagen dir ins Gesicht (Dem Held gebührt eine *Ausweichen-Probe* +6, man kann das Spiel mit den Wurzeln ja beliebig oft wiederholen). Ein brennender Schmerz durchfährt dich (W6 Wurzeln mit je einem SP, KL - W6*2), gefolgt von einem Schrei bevor du betäubt am Boden liegst.

Meisterinformationen

Der Held ist in einer Trichterwurzel gelandet. Seine KL und die Lähmung ermöglichen nur mehr sinnloses Gestammel. Es obliegt den anderen Helden Ihren Kumpanen wieder aus dieser Lage zu befreien. Auf alle Fälle können sie die Giftwirkung nicht aufheben und es stellt sich ein Problem ein: Wie soll der Held aus der Grube gehoben werden und wie später transportiert. Sie werden wohl oder übel eine Trage bauen müssen um ihn zu transportieren. Hier ist der Erfindungsgeist der Helden gefragt.

Nachdem der Held verpackt wurde verlangen Sie wieder eine gemeinsame *Orientieren-Probe*. Sie führt zu folgendem Ereignis:

Allgemeine Informationen

Langsam und mühevoll tragt Ihr [Name des Helden] durch den Dschungel. Wo Ihr gerade seid wisst Ihr beim bestem Willen nicht. Vermutlich irgendwo kurz vor der Straße zum Dorf... Zumindest solltet Ihr hier sein... Der Pfad ist seit Stunden wieder enger und windet sich langsam Richtung Norden?
[Name des Helden] stammelt einige unverständliche Worte.

Ihr versucht die Sonne zu erkennen, um euch zu orientieren, als euer Blick an einem alten verfaulten Hochstand hängen bleibt, welcher über und über mit Moos und grünen Pflanzen bewachsen ist. Das ausgebleichene Wappen des Mittelreichs schiebt durch die grünen Blätter. Plötzlich regt sich etwas, es scheint Leben auf diesem grünen Etwas zu existieren. Zumindest klingt es wie Schnarchen. Ihr könnt zwei Stiefel erkennen die ein Stück aus dem Hochstand ragen.

Meisterinformationen

Wenn die Helden den Soldaten wecken (gescheiterte *Schleichen-Probe*, lautes Reden) wird sich eine spindeldürre, staksig-ungelenke Witzfigur mit wässrigen Augen und faulen Zähnen erheben. Er starrt sie dumpf Grinsend an, lacht glucksend und macht Anstalten die Leiter hinunterzuklettern. Allerdings bricht die oberste Sprosse, er verhängt sich und landet mit Genickbruch am Fuß des Hochstandes.

Nach dieser merkwürdigen Erfahrung können die Helden lauter werdende Hackgeräusche einer Axt und Stimmen - wohl Mittelreicher vernehmen. Folgen die Helden den Geräuschen landen Sie direkt beim Fort.

13. Praios 26 Hal - Das Fort

Feuertag, Sommer, Mondphase des Rades
Nordost 39° / 28°

Musik Tipp: Soundtrack zu Apocalypse Now

Allgemeine Informationen

Ihr folgt den Geräuschen und könnt euren Augen nicht trauen: Mitten im Dschungel steht ein mittelreichisches Fort. Die Holzpalisade ist an vielen Stellen verfault und hat jungen Bäumen platz gemacht, überall wächst Moos und Farm auf den Holzbalken. Die kleinen Baracken erinnern an Häuser die Bäumen Platz gemacht haben: Überall wachsen Zweige aus ihnen. Das große Holztor ist zur Gänze verfault und hängt lose und offen an der Palisade. Ihr vermutet das hier zwei bis drei Dutzend Soldaten Dienst versehen. Die Soldaten sind abgemagert und verwildert, lange Bärte und Haare bis zu den Armen sind keine Seltenheit. Ein Kommandant lässt gerade einige dieser Soldaten in rostigen Kettenhemden einen Baumriesen mit der Axt bearbeiten. Weiter hinten versuchen sich einige im Messerwerfen, wobei ein anderer, verrückt grinsender Soldat als Ziel dient. Im Fort hängt an einem Baumriesen eine Kette an der sich ein alter, verrosteter Metallkäfig befindet, scheinbar mit einem Kriegsgefangenen darin welcher apathisch in eine Richtung schiebt. Unter dem Baumriesen finden sich einige alte Gerätschaften welche wohl zum Schnapsbrennen verwendet werden. Der daneben sitzende blinde Soldat bestätigt diese Vermutung.

Meisterinformationen

Die Helden erhalten hier Wasser und können eine ruhige Nacht (in total verlausten Feldbetten) verbringen. Der Medicus (einzig vernünftiger Mann aber tod-zynisch) hat ein Heilmittel gegen das Trichterwurz-Gift. Es wird ihnen mitgeteilt das sie etwas vom Weg abgekommen seinen aber es ist kein Problem die Straße zu erreichen. Wie dies möglich ist wollen sie aber erst am nächsten morgen preisgeben, außerdem braucht der Verwundete Ruhe (Am Festessen muss der Held allerdings teilnehmen, ob er will oder nicht). Für alles was die Helden machen muss erst die Erlaubnis des Kommandanten eingeholt werden, kein leichtes Unterfangen.

Korporal Altenheimer, der Kommandant des Forts ist absolut wahnsinnig, der Krieg und das Leben hier haben seinen Geist zerstört (Vorlage: Apocalypse Now). Er wird den Helden nicht gerade freundlich begegnen, ihre Queste oder der Tote Soldat im Hochstand interessieren ihn (und auch die anderen) nicht im geringsten.

Einige Soldaten haben gelernt hier zu leben und sind überzeugt von den Taten des Kommandanten.

Der Korporal wird allerdings zu Ehren des Besuches ein kleines Festessen veranstalten. Es gibt gebratenen Affen der scheußlich schmeckt (die Soldaten rühmen die Kochkünste und essen als hätten sie seit Jahren nichts mehr so leckeres bekommen).

Auf Befehl des Kommandanten soll auch der Gefangene (Es handelt sich um einen Soldaten der im Suff in den Brunnen gepisst hat) einen Bissen bekommen. Zuerst erntet er nur betretene Blicke, als er laut zu Brüllen beginnt tun die Soldaten wie geheißen. Sie reichen dem Soldaten mit einer Stange das Essen, nachdem der Soldat nichts davon nimmt, schnappt sich der Kommandant wütend den Stab und stochert den Gefangenen an, dieser stellt sich als verweste Leihe heraus und purzelt aus dem Käfig. Ob er mitten am Tisch der 'Festgemeinde' landet und das Essen so abrupt beendet lege ich in meisterliche Hände.

Wird der Kommandant von den Helden angegriffen werden die Soldaten erst untätig umherstellen, nach Brüllen des Kommandanten werden aber auch die anderen Soldaten sich an seine Seite stellen. Sollte es den Helden gelingen den Kommandanten und seine "Mitmacher" auszuschalten werden die anderen Soldaten den Rest der Meute des Kommandanten lynchen ... und sie werden es vermutlich auch schaffen.

Auf alle Fälle ruft sich sofort ein neuer Kommandant aus, welcher "Weiße und Gnädig herrschen" wird. In diesem Fort ist Hopfen und

Malz verloren, die Helden können es nur komplett niedermachen oder von dannen ziehen.

14. Praios 26 Hal - Alrurdan

Wassertag, Sommer, Mondphase des Rades
Nordost 29° / 22°

Meisterinformationen

Die Helden finden ohne größere Probleme die Tuzak-Jergan-Strasse, zu der ein ausgetretener Pfad führt. Begleitet werden sie natürlich nicht, es muss ja Wachdienst geschoben werden um den (neuen?) Kommandanten nicht zu verärgern. Allerdings fleht sie ein Jungspund an ihn mitzunehmen, es handelt sich um Weibel Gernot Achsenbrecher, 20 Jahre, der in einem darpatischen Regiment gedient habe und vor vier Monaten zum Weibel in einer maraskanischen Garde befördert worden sei - aber in Tuzak müsse man einfach seine Papiere verwechselt oder falsch gelesen haben, denn er sei hier gelandet und der Korporal habe in nicht wieder gehen lassen.

Nach wenigen Stunden erreichen die Helden direkt Alrurdan. Der Pfad endet an der Tuzak-Jergan-Strasse, kurz vor der Stadt (die immer noch beharrlich als Dorf bezeichnet wird).

Allgemeine Informationen

Ihr bahnt euch immer weiter einen Weg durch die Grüne Hölle, kleines Ungeziefer nagt an euch und verursacht grausamen Juckreiz. Auf größere Feinde könnte man einprügeln, aber diese Art der Schinderei ist eindeutig zu viel für euch. Und plötzlich ... ihr findet euch mitten auf einer Straße wieder. Zuvor noch das undurchdringliche Dickicht des Dschungels und dann, als ob man durch eine Wand schreitet, eine Straße. Als Ihr euren Kopf nach Norden dreht könnt Ihr die Spitzen einiger Häuser erkennen.

Da erste Ziel, Alrurdan ist erreicht, hier können die Helden verlorene Ausrüstung (zu horrenden Ausländer Preisen versteht sich) erwerben. Man mag sich vorkommen wie ein Tourist der das erste mal nach Indonesien kommt und von Händlern umschwirrt wird.

Als Ihr das Dorf erreicht umschwirren euch sofort Menschen die ihre Kleidung in merkwürdigsten Farbkombinationen tragen. Die Frauen tragen Ihr Haar zu vielen Zöpfen geflochten, Händler versuchen euch allen möglichen Ramsch anzudrehen und Kinder stürmen begeistert herbei und fragen euch Löcher in den Bauch "Wo Ihr den herkommen tut" und "Was Ihr erlebt haben".

Auf einem Hügel in der Nähe der Stadt thront eine Garnison in Rundturmbauweise.

In Alrurdan gibt es:

- eine maraskanische Gaststube

- eine mittelreichische Taverne "Baliho-Bär"
- Garnison

Die Helden können nur einen Fehler machen: Den Bär oder die Garnison aufsuchen, ab dann wird Ihnen niemand mehr Beachtung schenken, geschweige denn Informationen geben. Solche Nachrichten verbreiten sich mittels Kladj sehr schnell in Maraskanischen Dörfern und Städten.

Baliho Bär:

Eingerichtet wie ein echtes Balihoer Landgasthaus: Es brennt, selbst bei größter Hitze offenes Feuer, darüber der obligatorische Kessel mit Biersuppe. Die Bänke sind grob gezimmert, Fässer dienen als Stehtische, jeder Gast bekommt Brot und Knoblauch angeboten, an den Wänden hängen Rehgeweihe, Trinkhörner mit Gravur, Wagenräder, Mühlsteine und vieles mehr. In der Ecke sitzen einige Soldaten und spielen Karten mit ihrem Weibel, es ist mucksmäuschenstill.

Der Wirt, Reteron Aldifrei, ein melancholischer Graubart aus Falkenhorst in Weiden, erhielt in den Orkkriegen einen Brief aus der Heimat das seine Frau und Kinder getötet wurden. Er quittierte den Dienst und ließ sich hier nieder. Nur das alte Breitschwert an der Wand hinter der Theke erinnert noch an die guten alten Zeiten.

Garnison:

In der Garnison herrscht rege Betriebsamkeit - Hauptmann Helmdengler hält Disziplin. Der Hauptmann ist ein gealterter Wehrheimer der sich in "seinem" Dorf durchaus gemütlich eingerichtet hat. Stellen sich die Helden gut mit ihm können sie Ausrüstung und Verpflegung nachbessern. Treten die Helden autoritär auf wird es sie mit dem schlechtesten bewirten das er hat und sie in verlauste Unterkünfte stecken. Immerhin gibt es ja die Seeblockade und daher kann man nicht alles haben.

Informationen von Helmdengler:

-) Die Helden können erfahren das die Haranydad in seinem Hoheitsgebiet tatsächlich aktiv werden, sie zu besuchen hält er allerdings für Selbstmord. Er wird aber nicht versuchen die Helden davon abzuhalten, dafür ist er viel zu zynisch.

-) Über Wiedbrück wird er nur gutes sagen. Er wird sein hartes Durchgreifen loben, denn "es war langsam mal wieder an der Zeit" dem "unverbesserlichen Maraskaner" "die Leviten zu lesen". Lassen ihn die Helden weiterreden wird er berichten das "seine Jungs und Mädels" ein heißen Tipp bekommen haben durch einen anonymen Brief. Daraufhin hat man das "Vipernnest" (Rebellennest) ausheben können. Ob die Helden sich mal seine Trophäen (die Köpfe) der glorreichen Schlacht (des Massakers) ansehen möchten.

-) Auch in Jergan soll es "rechte Hetzjagden wie zu Retos Zeiten" gegeben haben, der Busch sei

"ordentlich aufgeräumt" worden - alles in allem also ein prima Sicherheitsberater.

-) Vom einfachen Trossvolk (Handwerker, Kutscher, Schmied usw.) sowie von den Soldaten ist unter Anstrengung (blicken sich immer wieder um und zischen sofort ab wenn sie einen höheren Offizier sehen) zu erfahren dass sie nicht sehr viel von solchen Massakern halten. Sie bemerken das durch die Seeblockade keine Briefe mehr aus der Heimat kommen, was für alle eine große psychische Belastung ist.

Dorf:

-) Im Dorf können die Helden erfahren das es im Osten tatsächlich unheimlich ist und eventuell können sehr betuchte Helden sogar ein Treffen mit den Haranydad organisieren.

-) Die "Rebellen vom Diskus von Boran" die zur Zeit einen Großteil des Gebietes der Haranydad beanspruchen tragen ganz ähnliche Farben (DvB: purpurne Streifen auf Gelb, HaD: gelbe Streifen auf Purpur). Das Dorf steht unter dem Schutz der Haranydad.

-) Eine dritte Rebellengruppe im Norden nenne sich Rurijidas Schwert, sei mit Haranydad lose befreundet und stehe dem Diskus neutral gegenüber.

-) Af die Frage wie man die Haranydad denn finden können entgegnen die Dörfler nur: "Die Haranydad finden euch, seid versichert!"

15. Praios 26 Hal - Die Grüne Hölle II

Windstag, Sommer, Mondphase des Rades
Nordost 39° / 31°

Meisterinformationen

Die Helden werden vermutlich in den Dschungel aufbrechen um die Haranydad zu suchen. Sie werden zuerst Rebellen vom Diskus von Boran finden.

Allgemeine Informationen

Der Dschungel scheint östlich der Strasse noch dichter zu sein wie von der Küste her. Allerdings könnt ihr immer öfter eure Wasserschläuche füllen. Ab und an kommt man gar über kleine Lichtungen. Steine und Geröll sind erste Vorboten der Maraskankette. Nachdem ihr euch durch dichtes Unterholz gekämpft habt öffnet sich eine kleinen Lichtung, vor euch erhebt sich, in einiger Entfernung, die Maraskankette und ein See mit etwa 20 Schritt Durchmesser liegt offen vor euch. Die untergehende Sonne taucht die Landschaft in ein unwirkliches, romantisches Rot.

Meisterinformationen

Sollten die Helden tatsächlich auf die Idee kommen hier zu Baden dann konfrontieren sie sie mit giftigen Krebsen und Wasserschlangen. Nasse Helden wird sofort ein Schwarm Moskitos anfallen.

Auf alle Fälle werden hier die Rebellen vom Diskus von Boran auf die Helden aufmerksam. Sie beobachten und legen einen gut vorbereiteten Hinterhalt.

Plötzlich zischen Pfeile heran, einer der Helden wird womöglich mittels eines Giftpfeils ausgeschaltet. Es scheint als würden die Rebellen aus dem nichts kommen.

Die Rebellen werden die Helden aus dem Unterholz mit Kampfdiskussen und Giftpfeilen bearbeiten. Sobald die Heldengruppe geschwächt ist werden die Diskusse von Boran einen offenen Angriff wagen. Etwa zehn von ihnen stürmen auf die Lichtung und nehmen den Kampf auf. Nach kurzer Zeit lassen sie die Haranydad eingreifen. Ob ihrem taktischen Geschick und der Autorität ihrer Anführerin Alwidija (vernarbte Veteranin) werden die Rebellen schnell in die Flucht geschlagen. Die anschließende Begegnung mit den Haranydad läuft ähnlich wie bei den Wipfeltigern ab, allerdings werden die Rebellen wesentlich vorsichtiger agieren. Zuerst müssen zahlreiche Fragen geklärt werden.

Sollten die Helden die gesamte Geschichte erzählen wird ihnen Alwidija Glauben schenken und ihnen den Standort der Miene verraten. Während der Beratung greifen 3W20 Maraskanfedern an (siehe S.207 Bestarium). Welche sich zu gleichen Teilen auf die Helden und die drei umstehenden Rebellen verteilen.

Informationen:

-) Sie haben mit dem Überfall auf Sinoda nichts zu tun und hätten sich auch nie darauf eingelassen - welcher Dämon die Fren Chira Marustazzim bei dem Unternehmen geritten habe, wissen auch sie nicht.

-) Auch mit dem Enduriumraub haben sie nichts zu tun, sie haben davon durch Gerüchte von den Kämpfern aus der Gruppe "Rurijidas Schwert" erfahren. Demnach sollen es entweder sie finstern "Uljaykim" oder die Überläufer des "Oktagon-Banners" gewesen sein, die das Schurkenstück ausgeführt hätten - aus der Tatsache das man nie etwas über Erfolg oder Misserfolg gehört habe, schließen die Haranydad dass der Überfall misslungen sein muss. Sie selbst wurden schließlich als Helden gefeiert (und danach von den Mittelreichern fast komplett ausgelöscht).

-) Die Geistererscheinungen im Osten sind Ernst zu nehmen, wenn auch nicht die Geister zum Problem geworden sind: es mehren sich Begegnungen mit seltsam missgebildeten Tieren, insbesondere im Nordosten, von wo sich die meisten Rebellen allerdings bereits zurück gezogen hätten. Diese Veränderungen sollen durch ein seltsam verderbtes Tal entstanden sein.

-) Letztere Information haben sie vom Saurologen Hilbert von Puspereiken erfahren, der hier in der Nähe Ausgrabungen betreibt und wohl etwas über

das Tal weiß (Tal in dem der Ring des Satinav versteckt ist siehe KdM). Die Haranydad halten es für eine gute Idee die Helden mit dem Saurologen bekannt zu machen.

-) Die Haranydad versprechen die Helden nach dem Treffen bis zur Grenze ihres Territoriums zu eskortieren und dort an Rurijidas Schwert zu übergeben, welche sie dann bis ins Territorium der Uljaykim (Minennähe) bringen sollen, wo die Helden wieder auf sich alleine gestellt sind.

-) Die Haranydad kennen den Standort der Mine und werden ihn auch mitteilen.

15. Praios 26 Hal - Ein Saurologe

Windstag, Sommer, Mondphase des Rades
Nordost 39° / 31°

Meisterinformationen

Auf dem Weg zu Puspereikens Lager finden sich mit Moos überwachsene Ruinen, welche eine seltsame achteckige Form aufweisen. Die Haranydad sind während der Reise ganz stumm und höchst wachsam, sie vermuten noch immer Rebellen in der Nähe.

Allgemeine Informationen

Die Haranydad bringen euch auf den üblichen engen Dschungelpfaden immer weiter Richtung Maraskankette. Es wird sehr wenig und wenn dann nur sehr leise gesprochen, die Wachen behalten jeden Winkel des Dschungels genau im Auge. Als ihr einen Moment nicht auf den Boden achtet, stolpert ihr und blickt nach unten. Hier befindet sich, von Moos überwachsen, die Ruine eines merkwürdigen achteckigen Baus. Nach einer weiteren Stunde Marsch, unterbrochen nur vom auffüllen der Wasserflaschen erreicht ihr das Lager des Saurologen.

Es ist zwischen von Urwaldriesen überwachsenen Trümmerbergen aufgeschlagen. Irgend ein riesiges Bauwerk muss hier im Dschungel versunken sein.

Meisterinformationen

Puspereiken ist ein typischer Bornländer, Schnauzbar, der unvergleichliche Akzent, roter Eierschädel mit blassem Oberkörper. Er trägt eine speckige kurze Lederhose mit Hosenträger aus der, strumpfhalterbewehrte Beinchen ragen. Er ist im Lager mit einigen Mohas als Leibeigene. Hier im Lager können die Helden eine angenehmere Nacht als mitten im Dschungel erleben.

-) Er empfängt die Helden mit freundlicher Begeisterung, wird aber jede Frage dazu nutzen ihnen etwas über echsische Kultur darzubringen. Treiben Sie die Spieler ruhig in den Wahnsinn. Dabei können sie Informationen über die elf Siegel und die uralte Echsenstadt Akraabaal erfahren.

-) Er wird auch erzählen dass er kürzlich noch weiter im Norden gebuddelt hätte (südöstlich von Jergan am Rand der Kette) - er wäre ganz nah an

der Entdeckung eines der Siegel gewesen, bevor ihn eine mittelreichische Patrouille verscheucht hätte. Dort haben ihn auch dieser von Wiedbrück mit einem seltsamen Begleiter besucht.

-) Die Rebellen tolerieren und beschützen ihn hier, er heilt öfters einen mit einem BALSAM oder hilft ihnen mit ein paar Reichsdukaten aus um Anschaffungen zu besorgen.

Der wahre Hintergrund:

Von Puspereiken wurde von Wiedbrück und Almachios/Borbarad aufgesucht. Borbarad gab dem Saurologen bei der Begegnung ein paar vage Tipps, mit denen es Puspereiken tatsächlich gelang, einige Monate später das dritte Siegel Akraabaals aufzuspüren. Borbarad hatte bis dahin seine Schergen in den Mitarbeiterstab des Saurologen eingeschleust (Leibwächter, Träger, Führer, ...) und ließ sie agieren, als Puspereiken aus den Inschriften des Siegeltempels und der Umgebung genügend Informationen über die Sicherheitsvorkehrungen um Charyptoroths Szepter gesammelt hatte. Er selbst (als Delian von Wiedbrück) löschte Puspereiken das Gedächtnis und ließ ihn von einem Zug Drachengardisten fortschicken, um keine Zufälligkeiten zu provozieren. Töten wollte er ihn nicht, ein Saurologe könnte womöglich noch nützlich sein.

Akraabaal und die elf Siegel:

Es existieren elf Siegel welche die Zugänge in die Echsenstadt Akraabaal schützen. Jedes dieser Siegel hat einen Wächter. Man muss drei Siegel öffnen um überhaupt einen Blick auf die Stadt werfen zu können. Vor langer Zeit waren es die Magiermogule die nach dem alten Wissen suchten - und scheiterten. Fast jedes Siegel wird von einem Leviathan bewacht, auch der Riese Felsknacker wird als einer der Wächter genannt, die Echsen verehren ihn als einen Gesandten H'Rangas.

16. Praios 26 Hal - Rebellenkämpfe 2

Windstag, Sommer, Mondphase des Rades
Nordost 39° / 31°

Meisterinformationen

Am nächsten Morgen werden die Helden wieder von den Haranydad abgeholt. Puspereiken verabschiedet Alwidija mit den Worten "Alwidchen, min strammes Mädchen" und findet sich darauf hin mit blutender Nase zwischen einigen Kisten mit Ausgrabungsstücken wieder.

Gegen Mittag wird die Gruppe an die Rebellen von Rurijidas Schwert weitergegeben. Rurijidas Schwert fordert das selbe Gebiet wie die Rebellen vom Diskus von Boran. Es werden jede Menge Sicherheitsvorkehrungen getroffen. Immer wieder reihen sich Späher ein welche die Gegend ausgekundschaftet haben. Es gilt die Diskusse Borans zu umgehen.

Schließlich zeigen sich die Rebellen besorgt, da einer ihrer geheimen Wege entdeckt worden ist. Es folgt eine kurze Beratschlagung welchen Weg man denn nehmen sollte, einige Späher deuten auf Karten herum und geben dem Anführer Informationen. Scheinbar wird die Gruppe zunehmend eingekreist. Schließlich entschließt man sich auf einen Durchbruch in den Norden. Allerdings greifen die Diskusse von Boran vorher an. Man ist vollständig umzingelt.

Im folgenden Kampf ist es nicht möglich die Übersicht zu behalten. Man kann Freund und Feind nicht mehr unterscheiden. Schildern sie Kampfdiskusse die an den Köpfen der Helden vorbeisausen, stellen sie einen der Helden kurz in einen Kampf, er wird zurückgedrängt, wie seine Begleiter, nach und nach verlieren sich alle und schließlich hört man überall nur mehr Waffengeklirr und Schmerzenschreie. Die Orientierung ist hoffnungslos verloren.

Ein Rebellenführer läuft zu den Helden, winkt kurz und deutet ihnen, er wisse einen Weg, folgen Sie dem Rebell so trifft ihn kurz danach ein Kampfdiskus und zertrümmert ihm den Schädel. Dabei genießen die Rebellen das Spiel gerade zu. Die Helden werden gedemütigt, ihren Hieben wird ausgewichen, aus sicherer Entfernung werden sie mit Armbrüsten beschossen. Mal sehen ihre bemalten Gesichter aus einigen Zweigen, mal zwischen zwei Bäumen durch. Die Rebellen sind sehr bewegliche Kämpfer. Schildern sie Samurais die mit jeder Menge Nachtwinde fiese Tricks vollziehen (Lianenschwinger, Wurfnetze, Giftdolche, versteckte Waffen).

Schließlich kommt es zu folgendem Ereignis:

Allgemeine Informationen

Gerade als einer der Rebellen zu einem mächtigen Hieb ausholen will, verfängt sich seine Hand in einer Liane, ja es scheint fast so als habe das Gestrüpp nach seiner Hand gegriffen. Schon hat er sich befreit und stürmt weiter vor, da schlingt sich wucherndes Parasitenkraut um seine Knöchel. Ein anderer Kämpfer der aus den Ästen über euch unerwartet herab gesprungen ist sinkt bei der Landung bis zur Hüfte in verrotteter Erde oder einer sumpfigen Stelle ein. Ihr seid genauso verblüfft wie er, denn hier war bis vor kurzem noch festes Erdreich. Gleichzeitig öffnet sich in eine Richtung ein Weg - ein Wildwechsel wo eben noch Dschungel war, trotzdem sieht aus als wäre er schon immer hier gewesen. Der Kampfärm klingt verwirrt, scheinbar nimmt der Dschungel persönlich den Kampf gegen die Rebellen auf.

Meisterinformationen

Der Weg endet nach dem vierten Teil einer Stunde in einem bereits von 20 Jahren verlassenem Fort:

Allgemeine Informationen

Irgend etwas ist hier gegenüber dem Dschungel anders als sonst. Als ihr eure Blicke über das Gelände schweifen lässt bemerkt ihr eine dick mit Moos bewachsene Palisade, einen ehemaligen Wachturm auf dem kleine Bäume wachsen und völlig zugerankte Fensterhöhlen, die im grünen Zwielicht ein unheimliches Bild abgeben. Der Dschungel wirkt hier uralte, urig, das Fort wie eine Ruine aus grauer Vorzeit.

Es beginnt bereits wieder durch das Dach des Dschungels zu tropfen, es naht der abendliche Regenguss der in Kürze beginnen wird.

Meisterinformationen

Die Helden sollten hier rasten, es droht keine Gefahr, sie sollten sich aber auch nicht ganz wohl fühlen. Lassen Sie sie beratschlagen: Was ist eben passiert und wie geht es weiter?

Allgemeine Informationen

Der Regen hört auf und das plätschern der letzten Tropfen hallt durch den dunklen Dschungel, einzelne Tierlaute erheben sich und kleine Sturzbäche plätschern über die Steine, ansonsten ist es still, keine Bewegung in dem offenen Hof des Forts ist zu erkennen ...

Doch, dort, kaum 10 Schritt von euch entfernt erheben sich langsam und mit leisem Keckern und Zischen drei Gestalten aus einer seltsam wirkenden, kauern den Haltung! Es sind drei Achaz, gut 2 Schritt groß aber erstaunlich beweglich und schlank. Sie bewegen sich langsam und gleitend, Ihre Köpfe wippen beim gehen langsam vor und zurück.

Meisterinformationen

Eine Beschreibung der Echsen findet man auf S.60 und 61 im Abenteuerband (Dramatis Personae). Sprechen sie langsam und mit zischelnd gebrochenem Akzent, die Spieler müssen nicht alles verstehen. Die Angaben in Klammer sind nur zum besseren Verständnis.

Allgemeine Informationen

"Wir euch gesucht, seit Nachricht erhalten von Späher von Sand. Ihr wichtig Aufgabe so wir euch suchen um zu sprechen ... Kha'r'ma.

Diener von Jhi'uchch h'szintoi ("[Fluch der Schlange](#)") schon lange hier, haben gestohlen, finden verbotenes Wissen von großer Macht. Auch H'Charyb'achaz ("[nachtblau geschuppter Priester](#)") dürfen nicht bekommen Szepter.

Elf der Skirs ([Siegel](#)) Akraabaals verstärken den Kreis der verbirgt Akraabaal vor euren Augen. Die Skirs bewacht von einem Wächter. Er schon eines der Skirs in seiner Hand, der Wächter einer der Nqisizz levia'turak ([Das kühne Tier mit dem Krötensinn](#)) geschlagen, beraubt der Szepter. Wir nicht wissen wo Szepter, aber wir wissen das ihr wissen werdet.

Wir euch bitten Szepter zu suchen an Ort großen Schicksals um erfüllen euer Schicksal. Alter Wächter euch wird finden und vergelten euer Tat um antreten Weg."

Meisterinformationen

-) Die Gesandtschaft (Nga'Chirr und Co.) wurden tatsächlich vom Echsenmenschen bei den Wipfeltigern auf die Helden aufmerksam gemacht.
-) Das der "Fluch der Schlange" zurückgekehrt ist deutet auf die Reinkarnation Borbarads hin, und sein echsischer Name auf seine göttliche Abstammung.
-) Es ist wichtig das der Fluch der Schlange die Tore Akraabaals nicht zerschlägt, der Raub des Szepters muss unbedingt rückgängig gemacht werden.
-) Die Echsen werden die Helden nicht begleiten, allerdings werden sie ihnen den Weg zu den Uljaykim beschreiben, deren Namen aber nicht nennen (sie kennen ihn ohnehin nicht).

Die Helden können hier nächtigen, natürlich auf den Bäumen, denn im Gras kriecht merkwürdiges Getier herum das leises Rascheln verursacht und von unangenehmen Nächten kündigt.

17. Praios 26 Hal - Die pure Hölle 1

Markttag, Sommer, Mondphase des Rades
Nordost 39° / 31°

Meisterinformationen

Gleich am frühen morgen liegt direkt unter dem Lagerplatz ein totes Tier, es ist von Ameisen überzogen und war am Vortag noch nicht dort - nur gut das keiner der Helden am Boden genächtigt hat. Die Reise geht nun in östlicher Richtung weiter, direkt auf die Maraskankette zu.

Der Dschungel wird noch dichter, es ist benahe kein vorankommen mehr möglich. Dichte Dornengestrüppe verursachen zwangsläufig W6 SP. Gegen Abend (vor dem täglichen Regenguss) treffen sie auf 4 rote Parder die aus ihrer Deckung springen (*Gefahreninstink-Proben* +3 gefolgt von *Sinnesschärfe-Proben*). Gelingt die Probe auf Gefahreninstink so wissen die Helden das etwas im Gange ist (es ist verräterisch ruhig, kein Mucks ist im Dschungel zu hören), geling auch die *Sinnesschärfe-Probe* stellen sie fest das sich über ihnen so einiges bewegt. Sofern mindestens 6 Punkte übrig sind erkennen sie einen Parder, wenn 10 oder mehr übrig sind wissen sie das es mindestens 3 sind.

roter Parder:

GS:18 INI:21 LeP:27 AuP:40

AT:17/19* Ausweichen: 5 RS: 2 MR:1

TP:1W6+4 (Rachen) 1W6+2 (Pranken)

*) Erste AT aus dem Hinterhalt

Der Parder wird sofort einen Angriff zum Niederwerfen mit seinen Pranken versuchen. Es muss eine KK+2 Probe gelingen um stehen zu bleiben. Liegt der Held am Boden wird der Parder versuchen nach der Kehle des Opfers zu schnappen (AT+8). In so einem Fall erleidet der Held 3W6 SP und mindestens eine Wunde im Bereich Kopf/Hals. Die Parder werden nur kurz in den Nahkampf gehen und sich wieder zurückziehen, nur um erneut die Helden von oben anzuspringen oder mit Geschwindigkeit einen Wuchtschlag zu setzen. Auf alle Fälle sollten die Helden schwer mit den Biestern zu tun bekommen.

Es wird nun Zeit einen der Helden an einer Krankheit erkranken zu lassen. Würfeln sie einen Helden aus der sich mit blutigen Rotz angesteckt hat.

Es kommt zu Schwellungen im Mund, Husten, rotbrauner Schleim, leichtes Fieber. KK, GE, AT und PA sinken um 2 Punkte, der Patient erhält W3+1 SP pro Tag für die Dauer von 1W6+6 Tagen. Er fühlt sich abgeschlafft und kann nur mehr langsam weiter, es müssen häufiger Pausen gemacht werden. Die Ansteckungsgefahr beträgt 30% (1-6 auf W20) würfeln sie diese einmal für jeden Helden der mit dem Kranken Kontakt hat. Die Regeneration sinkt in allen Bereichen auf 0.

Am Nachmittag müssen die Helden über einen umgestürzten Urwaldriesen klettern. Einer der Helden bricht durch das morsche Holz ein und zahlreiche schwarze Käfer schießen aus dem Loch heraus. Sie krabbeln auf dem Helden herum der wie wild in Panik um sich schlägt. Wirkliche Gefahr besteht allerdings nicht.

Gegen Abend wird es wieder Zeit eine Nächtigungsmöglichkeit zu suchen. Diese Nacht können die Helden kaum schlafen. Immer wieder dringen Schreie von Jagdtieren durch den Dschungel und wecken die Helden. Am morgen sind sie schwer Erschöpft (W6 Punkte Erschöpfung).

18. Praios 26 Hal - Die pure Hölle 2

Praiostag, Sommer, Mondphase des Rades

Am frühen Vormittag stoßen die Helden auf einen Baumschleimer (*Sinnesschärfe-Proben*), gelingt die Probe so steht dem Helden eine *Ausweichen-Probe* zu. Ansonsten wird er (von oben) vollgeschleimt. Der Schleim führt zu einem Ausschlag (CH-2, FF-1 für zwei Wochen) und W6-1 SP pro Tag (Marderkrätze Krankheit Stufe 5) Informationen über Baumschleimer finden sich im Bestarium auf Seite 106.

Unter Tags müssen sie sich an einer Wasserquelle mit einem Moskitoschwarm von 3W20 Tieren

abquälen. Moskitos lassen sich auf ungeschützte Hautstellen nieder (AT:13, kein Ausweichen möglich), ab der kommenden KR verursachen sie durch saugen 1/4 SP. Um einen Moskito mit der flachen Hand zu erschlagen ist eine GE Probe nötig, fällt dabei eine 1 konnten sogar zwei erschlagen werden. Die hingenommenen SP multipliziert mit 2 entsprechen der Wahrscheinlichkeit sich mit Brabaker Schweiß (auch Sumpffieber) angesteckt zu haben.

Informationen über Moskitos finden sich im Bestarium auf Seite 207.

Gegen Abend treffen die Helden auf eine mittelreichische Dschungelpatrouille, diese sind froh endlich wieder mittelländische Gesichter zu sehen und werden die Helden fragen ob sie eine Expedition hier machen oder sich auf der 'Jagd' nach Rebellen befinden. Tatsächlich sind viele Söldner (zweifelhafter Herkunft) im Dschungel unterwegs.

Nur wenig später finden die Helden den toten Körper eines ausgewachsenen Wehrraffen in dem zahlreiche Maden und Würmer Ihren Dienst versehen. Scheinbar hat er sich (wurde ihm?) das Genick gebrochen, alles deutet auf Parder hin (*Spurenlesen-Probe*+4).

Am Abend lassen sich einige Blutkäfer (ähnlich Marienkäfer mit gelben Punkten) auf den Helden nieder. Mit einer Sinneschärfe-Probe+5 bemerkt der Held das die Käfer von Blut angezogen werden und sich scheinbar an den Verwundungen zu schaffen machen.

Ansonsten legt der Käfer Eier in die Wunden der Helden. Diese Wunde schwillt nach einem Tag an und platzt nach W6 Tagen auf (am letzten Tag "lebt" die Wunde regelrecht" wobei die Käfer freigesetzt werden. Die Wunde muss geöffnet und gereinigt werden, was neuerlich W6 SP verursacht. Der Befall durch diesen Käfer ist eine sehr eklige Sache. Die Gefahr an Wundfieber zu erkranken steigt auf 30%).

Brabaker Schweiß:

Wahnvorstellungen, Raumangst, fünftägiger Fieberschlaf mit Alpträumen.

SP: Je nach Tag: 1W / 2W / 4W / 2W / 1W. MU=0, Alle Eigenschaften -8, zu 30% ein MU permanent.

(Linderung bringt es wenn man einen Donfstengel kaut. Die Krankheit verkürzt sich auf 3 Tage und das Fieber wird gesenkt. Der permanenter MU-Punkt geht sicher nicht verloren)

Wundfieber:

14 Tage lang unruhiger Halbschlaf, Fieber; dann 1 Woche Genesungsprozess.

1. Tag: 2W; 2.Tag: 2W-1 usf.

KO-1/Tag; wenn KO=0 Tiefschlaf; ab 14. Tag: KO+1/Tag.

Sollten die Helden an einer Krankheit leiden die sie für längere Zeit außer Gefecht setzt bietet sich immer das zusammentreffen mit Rebellen an (siehe später).

Der Abend sollte etwas ruhiger verlaufen als sonst, sie Einschränkungen der Regeneration bleiben natürlich bestehen und auch heute bekommt jeder Held W6 Punkte Erschöpfung. Die letzten zwei Tage sollten sie dazu genutzt haben die Helden am Boden zu zerstören, an diesem Punkt sollten sie glauben garantiert zu sterben. Vorher finden sie jedoch die Uljaykim (notfalls natürlich auch einen Tag früher, sobald das Leben der Helden auf der Kippe steht und alle überzeugt sind hier und jetzt zu sterben).

19. Praios 26 Hal

Rohalstag, Sommer, Mondphase des Rades

An diesem Morgen legt sich undurchdringlicher Dunst am Boden ab. Die Helden sehen nur wenige Meter und so darf es auch nicht wundern dass sie plötzlich direkt den Uljaykim in die Hände laufen. Diese werden die Helden erstmal zu sich ins Lager bringen (das Lager ist am Boden gebaut, ähnlich den mittelreichischen Fort) und gesund pflegen.

Diese Begegnung hat zwei Vorteile: Die Helden werden von einem Führer zur Mine gebracht und erreichen diese auch noch (zumindest halbwegs) ausgeruht und versorgt. Die Schamanin wird sich bestimmt um die Helden kümmern. Natürlich werden die Helden einige Tage hier verweilen müssen bevor sie wieder aufbrechen können. Die Regeneration im Dorf ist auf -1 herabgesetzt, allerdings hat die Schamanin so ziemlich alle Gegengifte die es gegen die Fauna und Flora Maraskans gibt. Sie wird den Helden auch einen Kräftigungstrank und Heiltrank (selbstverständlich auf natürlicher Basis) brauen. Die Helden sollten sich hier gleich mit ihrer Führerin Iriasijad anfreunden. Lassen sie die Führerin ruhig Interesse an einen Helden hegen, ein verliebter Held ist um so mehr erschüttert wenn Iriasijad später in der Mine den Tod findet (s.u.).

Gestalten sie den Aufenthalt im Dorf angenehm, den Helden werden natürlich von Kindern Löcher in den Bauch gefragt. Ein kleines abendliches Ritual bei der zwei Rebellen eine Heirat vollziehen (bzw. den Kreis abschreiten) sollte bei den Helden endgültig den Gedanken an barbarische Wilde vertreiben:

Auf der Feier findet die Traditionelle Speisung statt, bei welcher den Brautleuten kleine Brötchen mit Pasteten von außerordentlicher Schärfe (2 SP für Nicht-Maraskaner) oder Süße "serviert" (notfalls auch zwanghaft) werden sowie abwechselnd saure, süße und bittere Getränke. Hernach müssen die Brautleute den Kreis abschreiten und dabei die acht Regeln einer

harmonischen Ehe aufsagen. Dann beginnt die lange Hochzeitsnacht gefolgt vom Kladj der Leute. (Informationen zu den Traditionen und Festen der Maraskaner finden sich in der Box "Blutrosen und Marasken")

Die Helden werden, nachdem sie halbwegs ausgeruht sind von Iriasjad zur Mine gebracht. Sie sind zwei Tage unterwegs in den sich dank guter Tipps und Kenntnis der Führerin nichts wirklich gefährliches ereignet.

Etwa 25. Praios 26 Hal - Die Mine

Allgemeine Informationen

Ihr habt soeben einen Hügelkamm erreicht, hinter dem man eine Ansammlung von Gebäuden erkennen kann. Sie liegen auf der anderen Seite eines Gebirgsbaches der tief in einer Klamm rauscht. Iriasjad deutet euch in Deckung zu bleiben, so beobachtet ihr die Szenerie:

Vom Hügelkamm aus sind es etwa 80 Schritt bis zu einer steinernen Brücke; ein flacher Hang, nur mit dürrerem Gras und vereinzelt Dornbüschen bewachsen. Die Brücke spannt etwa ein dutzend Schritt über eine gut zwanzig Schritt tiefe Klamm; an ihrem fernen Ende ist ein Schilderhäuschen zu erkennen, in dessen Schatten ein Gardist an eine Hellebarde gedöst lehnt. Auf der anderen Seite der Klamm sind vier Gebäude in einem kleinen Talkessel auszumachen, an dessen Ende ein - geschlossenes - doppelflügiges Tor in den Berg führt.

Von den vereinzelt Schreien der Marane und dem aus der Tiefe heraufdringendem Gurgeln des Gebirgsbaches abgesehen ist es still - zu still.

Meisterinformationen

Nun sind *Sinnesschärfe-Proben* fällig: Bei deren Gelingen kann man erkennen das sich Schießscharten links und rechts des Talkessels befinden. Von dort kann man die Brücke und das gesamte Tal überwachen. Die Größe der Schießscharten lässt auf schweres Gerät schließen.

Eine *Kriegskunst-Probe* zeigt das der Gardist die Uniform der Drachengarde trägt.

Wenn die Helden näher kommen erkennen sie das der Gardist nicht döst sondern auf seiner Hellebarde aufgespießt wurde. Er ist tot wie eine tulamidische Mumie, zumindest hängt seine, wie Pergament brüchige Haut, auf den Knochen.

Der Gardist wurde auch seines Sikaryan beraubt. Ein Geweihter mag dies spüren können und sollte dringend ein Gebet an Boron richten. Er kann feststellen das dem Gardist "Das Leben aus den Knochen gesaugt wurde". Der erste Gezeichnete erkennt das magische Kraft an dem Gardisten gewirkt hat (LAST DES ALTERS).

Ein genauerer Blick von hier zeigt das Kampfspuren auszumachen sind (Beschädigte

Gebäude, Schleifspuren am Boden, gewaltige getrocknete Blutseen von mehreren Schritt Durchmesser).

Die Informationen der Gebäude wurden, im Hinblick auf die veränderte "Schnipseljagd" etwas geändert. Im Folgenden finden sich nur die überarbeiteten Gebäude. Alle anderen Beschreibungen entnehmen sie bitte dem Abenteuer von Seite 39 bis 44.

3 - Die Unterkunft der Gardisten

Meisterinformationen

Es handelt sich um einfache, einstöckige Steinbauten von 5x8 Schritt Grundfläche, jeweils mit einer Tür und vier Fenster versehen. Beim ersten Gebäude stehen die Fensterläden offen, beim zweiten sind sie von innen verschlossen. Beide Türen sind unverschlossen.

3a) Es finden sich etwa ein Dutzend Etagenbetten und Spinde, also wohl die Unterkunft eines Viertelbanners. Betten und Spinde sind durchwühlt und geplündert. Es finden sich nur hier und da einige Habseligkeiten der Soldaten, jedoch keine Uniformen Waffen oder Gepäck. In dem einzigen Raum sind keine Kampfspuren zu erkennen. Die Blutflecken unter den Betten lassen aber auf ein grausames Gemetzel schließen.

3b) Sobald man die Tür zum zweiten Kasernengebäude öffnet schlägt bereits süßlicher Verwesungsgeruch entgegen. Hier liegen die Leichen von fast einem kompletten Banner (50 Mann). Sollte einer der Helden so abgebrüht sein und die Leichen untersuchen, lässt sich feststellen das alle mit nur einer Wunde starben, sie wurden gemeuchelt. Vom Zustand der Toten her (Anatomie-Probe) ist das Gemetzel etwa Vierteljahr her. Ein Geweihter sollte zumindest ein kleines Gebet sprechen, die Hütte mit Holz auslegen und sie niederbrennen.

4 - Stall und Scheune

Meisterinformationen

Der Bau ist etwa 6x12 Schritt groß und ein Stallgeschoß und einen Heuboden hoch. Hier wurden Heu und Hafer für die Packtiere gelagert, sowie einige Ziegen, Hühner und Schweine gehalten. Esel oder Maultiere sind nirgendwo zu sehen, die anderen Nutztiere jedoch sehr wohl - verhungert und verdurstet in Ihren Verschlagen. Die Reste der Vorräte, Zaumzeug und ein paar Hacken für den Garten sind alles was sich hier noch finden lässt. Eine grobe Schätzung deutet darauf hin das der Stall vor zwei Monaten verlassen wurde.

5 - Schmiede

Meisterinformationen

Dieses L-förmige, grob 8x12 Schritt messende Gebäude beherbergt nicht nur zwei Schmiedeessen für die täglichen Arbeiten, sondern auch und vor allem zwei Schmelzöfen, eine Destillationsanlage und ein kleines alchemistisches Labor. Ebenfalls im Raum stehen eine Pumpe, mehrere Werkbänke und Regale voller Werkzeug, sowohl für Schmiede- als auch Tischlerarbeiten. Ein großer Abfluss führt in ein Rohr, aus dem man das Rauschen des Gebirgsbaches hören kann. Bei wirklich genauer und längerfristiger Durchsuchung der Schmiede lassen sich Spuren von Enduriumerz, sogar vielleicht ein Skrupel reines Metall finden. Das alchemistische Labor sieht gezielt ausgeräumt aus: Zum einen fehlen alle Ingredienzien, zum anderen wurde der Tisch fein abgeputzt um kein Stäubchen des Enduriums zurück zu lassen. Es finden sich Kampfspuren und ein großer Blutfleck.

6 - Küche

Meisterinformationen

6x12 Schritt, Küche, Vorratskeller, Speisesaal.

6a) Speisesaal: Im Speisesaal hatte, von der Anzahl der an die Wand geschobenen Decken eine Gruppe von etwa 25 Leuten Quartier bezogen. Unter den Decken finden sich mittelreichische Uniformen in großer Zahl, ebenso jede Menge Ausrüstungsgegenstände und Waffen, die zum Teil auf Rebellentruppen schließen lassen, zum Teil aber wohl auch Beutegut darstellen. Es finden sich zahlreiche Schalen mit Essensresten (*Alchemie-Probe +10*: Es war Kelmon eingemischt, ein starkes Lähmungsgift). Die selben Reste lassen sich in der Küche, in einem Kessel finden, der ebenfalls in der Ecke steht. Ein kleiner Kessel (ohne Gift hängt über der Feuerstelle).

Grundsätzlich kann man hier vermuten, dass das Gebäude vor etwa zwei Monaten verlassen wurde.

6b) Küche: Die Küche besteht aus einer großen Kochstelle, einem Ofen, einer Werkbank und einer Pumpe sowie mehreren Regalen voller Geschirr und Töpfe. Eine Ablaufrinne führt in Richtung Bach. Von hier aus geht es in den Vorratskeller hinab.

6c) Vorratskeller: Großteils noch nicht verrottet Würste, der Rest ist nicht mehr genießbar.

7 - Kommandantur

Meisterinformationen

Einstöckig, etwa 8x10 Schritt und ist in eine große Wachstube, ein kleines Schreibzimmer und einen Schlafraum unterteilt; von der Wachstube aus führt eine enge Treppe in den Keller.

Alle Räume sehen aus als sei hier heftig gekämpft worden: zerbrochene und zerschlagene Möbelstücke, große Blutflecken, sogar eine abgeschlagene Hand.

7a) Schreibstube und Schlafraum: Der Kasten wurde aufgebrochen offensichtlich um die Bannerkasse und die Karten der Inseln zu stehlen. Das Schlafzimmer lässt darauf schließen das hier der Kommandant der Mine, Hauptmann Hagen von Rakelsborn, sein Quartier hatte. In der Schreibstube liegt das Dienstbuch des III. Banners.

HANDOUT: "Dienstbuch des III. Banners"
(Zu finden im Downloadbereich des Borbarad-Projekt)

7b) Keller: In einer Arrestzelle im Kerker liegt ein weiterer mittelreichischer Soldat, anscheinend durch die Stäbe mit der Armbrust erschossen.

Etwa 25. PRA 26 Hal - Abstieg in die Hölle

Auch hier sind die nun folgenden Angaben nur Ergänzungen zum Abenteuer. Informationen finden sich wieder von Seite 39 bis 44.

Meisterinformationen

Das Tor zur Mine ist verschlossen. Es muss ein *Schlösser-knacken-Probe +12* oder eine *KK-Probe +20* gelingen um die Tür zu öffnen.

Eingangsbereich:

Allgemeine Informationen

Als Ihr das schwere doppelflügelige eiserne Tor aufstoßt weht euch ein abgestandener modriger Wind entgegen der euch die Haare im Nacken aufstehen lässt. Es scheint euch als wolle die Luft aus der Miene fliehen. Nach allen Seiten sichernd betretet ihr den breiten Gang, der etwa 15 Schritt ins innere des Berges führt. Links und rechts gehen schmale Gänge ab, wohl die Tunnel zu den Schießscharten. Der Hauptgang weitet sich zu einer gut zwanzig Schritt durchmessenden Halle, welche etwa 5 Schritt hoch ist. Eine Holzkonstruktion steht in der Mitte, das Herz ist angetrieben von zwei Treträdern. Ketten, Seile, Umlenkrollen und Gegengewichte halten eine hölzerne Plattform von etwa vier Schritt Durchmesser.

Meisterinformationen

Beim näher kommen erkennen die Helden mit Kreide und Blut gemalte Runen, diese sollen verhindern das ein Wesen der Sphäre Agrimoth den Stollen verlässt (*Magiekunde-Probe +6*).

Helden mit einer *Sinnesschärfe-Probe +8* können aus dem Schacht bisweilen leise Geräusche vernehmen, welche aber nicht genau zuordenbar sind. Bei +15 oder einem Zauber wird ein leichtes Schleifgeräusch vernommen)

Um den Aufzug in Betrieb zu nehmen sind zwei Helden nötig: Einer um das Tretrad zu bedienen und einer um die Umlenkeinrichtung zu bedienen (*Mechanik* ist hier als Talent zumindest nötig).

Im Schacht ist nichts außer den gehauenen Stollen und hölzernen Gegengewichten zu erkennen.

Überall unten in der Mine sind ruhelose Geister, die Helden können deren Präsenz regelrecht spüren. Immer wieder stellt es den Helden die Nackenhaare auf, fühlen sich bedrängt, stolpern gar. Die Fackel flackert plötzlich obwohl kein Lüftchen geht, eine Lampe erlischt. Es scheint als ziehe jemand an den Gewändern der Helden. Überall in den Schatten glaubt man kurz Gesichter zu erkennen, man kann das klagen der Toten regelrecht hören. Alle diese Geister verschwinden mit einem Satz sobald der Achorhobai in die Nähe kommt, gleichzeitig herrscht unheimliche Stille.

Achorhobai:*Meisterinformationen*

Der Achorhobai war bei mir mehr als nur ein Dämonenwurm der die Miene bevölkert. Er hatte zahlreiche Ausläufer die sich selbst durch enge Gänge zwicken konnten und zahlreiche Schritt Maßen. Es bietet sich hier an eine Stimmung ähnlich wie in Alien aufzubauen. Absolute Ruhe, dann leises Schaben und plötzlich schießt etwas von der Decke herab. Während man dieses etwas blitzschnell nach oben verschwinden sieht ist auch schon das nächste (oder das selbe?) Ding aus den Augenwinkeln zu sehen wie es als Schatten quer durch den Gang huscht...

Nachdem die Helden in der Miene unterwegs waren hatte ich sie mit folgender Szene konfrontiert:

Allgemeine Informationen

Iriasijad scheint ein Geräusch aus einem kleinen Zweiggang gehört zu haben und ruft gedämpft zu euch nach vorn, dass ihr kurz warten sollt. Mit erhobener Lampe geht sie vorsichtig in den Gang hinein, der schon nach fünf Schritt zu Ende ist. Dort kniet sie sich kurz nieder - im flackernden Licht der Lampe ist eine kleine Schleimpfütze zu erkennen. Von der Decke tropft gerade ein Faden grünlich-dicken Schleims herab und Iriasijad fängt Ihn mit

der Klinge Ihres Säbels auf. Sie hebt die Lampe und leuchtet nach oben. Irgendetwas schießt plötzlich von oben herab, die Lampe zerbricht und Iriasijad wird in Bruchteilen einer Sekunden nach oben gerissen. Ihr seht noch kurz die Beine zappeln bevor ein leises Gurgeln an euer Ohr dringt. Blut stürzt in einem Schwall herunter in die lodernde Lampenölpfütze, die sich im Gang ausbreitet.... gefolgt von den abgetrennten Füßen Iriasijads.

Am schönsten wären gescheiterte Entsetzens-Proben, die Helden laufen panisch durch die Gänge und sind plötzlich irgendwo. Holen Sie ihre Spieler immer einzeln herein, somit weiß niemand wer die Mine überleben wird.

Informationen zum Achorhobai finden sich in "Mit Geistermacht und Sphärenkraft" auf Seite 59.

Für die Idee mit den Ausläufern des Dämons würde ich folgende Erweiterung verwenden:

Die Tentakel schießen blitzschnell aus selbst kleinsten Gängen. Bei einer 1-10 ist es dem Helden nur möglich auszuweichen, bei 11-20 kann er einen Passierschlag anbringen. Die Ausläufer haben folgende Werte:

INI: 40, LeP: 15, AT:12 (keine PA und kein Ausweichen) RS:3

Jeder Held hat es nie mit dem selben Ausläufer zu tun, nach einem Treffer kommen immer wieder neue. Ziehen sie den LeP Verlust vom gesamten LeP-Vorrat des Achorhobai ab, gelingt es den Helden Ihn auf 80 LeP zu bringen wird er sich auch in den Nahkampf stellen (Was für die Helden nicht unbedingt gut sein wird).

Wollen die Helden aus der Mine fliehen brauchen sie mindestens 5 SR, Pro SR würfeln Sie drei W20 als Attacke für die Ausläufer des Achorhobai.

Meisterinformationen

Nachdem die Helden wieder die sicherer Oberwelt erreicht haben, sollten sie sich etwas ausruhen. Auf alle Fälle werden sie nach verlassen der Mine wieder von den Rebellen aufgegriffen. Diese geben sie an verschiedenste Rebellengruppierungen weiter so das etwa eine Woche vergeht bis die Helden am Hügel der Krähen ankommen. Die Rebellen haben Ihn vor kurzem gefunden. Nachdem sich von der Gruppe schon herumgesprochen hat, halten es die Rebellen für Wichtig den Helden dies zu zeigen.

HANDOUT: "Dienstbuch des IV. Banners"
(Zu finden im Downloadbereich des Borbarad-Projekt)

Der Weg dorthin kann abgekürzt werden, bestehende und neu erworbene Verletzungen der Helden werden geheilt. Auf alle Fälle wollen die Rebellen nicht noch einmal in die Nähe des Hügels. Sie erklären den Helden das letzte Stückchen des Weges und wünschen ihnen gutes Weiterkommen.

Etwa 2. Rondra 25 Hal - Wieder einmal alleine

Meisterinformationen

Die Helden dürfen wieder einmal alleine durch den Dschungel marschieren und der Spur der drei Borbaradianer folgen (Wie im AB angegeben auf S. 46 unten).

Der Dschungel ist hier am wildesten, zahlreiche giftige Pflanzen und Tiere leben hier. Am ersten Tag verliert jeder Held 3 LeP, Regeneration ist keine möglich.

Disdychonda:

Gegen Mittag geraten die Helden an eine Disdychonda. Eine gelungenen Sinnesschärfe-Probe +2 ermöglicht das Ausweichen, ansonsten wird man getroffen.

Vier große Blätter mit je AT 8 schlagen nach dem Held (KK+2 Probe um stehen zu bleiben), versuchen ihn einzurollen und verursachen so W6 SP / KR. Der Held ist nach 4 KR gelähmt. Man kann den Helden nur befreien wenn man 10 SP gegen die Blätter oder 20SP gegen Stamm (nur Fernzauber, da man nicht rankommt) ausrichtet.

Informationen zur Disdychonda finden sich im Herbarium auf Seite 99 und 100.

Am späten Nachmittag gilt es einen Fluss zu überqueren, er ist 4m Breit und 2m Tief. Die Spuren der Borbaradianer gehen klar in den Fluss hinein. Im Fluss finden leben zahlreiche Alligatoren, die über ihr (zu ihnen kommendes) Essen sehr erfreut sein dürften.

Eine gelungene *Sinnesschärfe-Probe* +3 beim aus-dem-Tümpel-steigen zeigt das einer der Holzstämme auf denen sich der Held gerade abstützt ein Alligator ist.

Alligator:

INI-Basis: 12 AT:12 AW:3 LeP: 20 RS:3
TP: 1W+2 (Schwanz), 2W (Rachen)

Der Alligator greift die erste KR aus dem Hinterhalt an, er hat zwei AT pro KR und greift mit Rachen und Schwanz zwei verschiedene Gegner an.

Am Abend steht der tägliche Regenguss bevor der diesmal eine Schlange direkt vor die Füße (in die Hängematte) eines Helden schwemmt. Es handelt sich um eine ähnliche Art wie Noralec-Otter. Sie ist schwarz-golden gebändert allerdings nicht so tödlich wie ihre Artverwandte.

Noralec-Otter:

AT:13 PA:2

Der Biss verursacht ein blau-grünes Spinnenwebenartiges Venengeflecht und Lähmungserscheinungen wie beim Original. Es tritt allerdings in wenigen Stunden Besserung ein.

Etwa 3. Rondra 25 Hal - Wieder einmal alleine

Früh am Morgen müssen es die Helden mit einer unbekanntem Tiergattung aufnehmen. Es sieht aus wie eine Kreuzung zwischen Spinne und Skorpion und ist etwa Faustgroß. Der Vorderteil ist mit Spinnenaugen und einem Art Pelz umgeben, während der Hinterteil wie das Ende eines großen Skorpions aussieht, ihr Giftstachel droht in Richtung der Helden. Das Tier hat eine GS von 13 und außerordentliche Sprungfähigkeiten. Alle AT und PA sind um 6 Punkte erschwert. Es versucht grundsätzlich einen Sprung-Stich (AT:10) mit 1W6 SP. Das Wesen springt auf alle Fälle und so steht auch bei Missglückter AT ein Passierschlag zu. Gelingt die AT und die PA so nimmt das Tier Schaden in Höhe TP der Waffe +3. Sobald das Tier getötet wurde gibt es einen klagenden Schrei ab und es kommt auch schon die Mutter. Sie ist einen Schritt hoch und nicht gerade gut auf die Helden zu sprechen.

Es gilt selbiges, nur kann der (angesprungene) Held nur mehr Ausweichen und gilt als "am Boden" wenn die Attacke des Tiers (AT:10, TP:1W) gelingt. In der nächsten KR schießt der Stachel auf den Helden herab (AT:16) und impft ein sofort wirksames Lähmungsgift ein, die Wirkung hält 1h an und führt zu absolutem Kontrollverlust aller Muskelfunktionen. Das Tier wird versuchen alle Helden auszuschalten und sie dann einpuppen.

INI-Basis: 14 LeP:25 AT:8 (Sprung)
AT:16 (Stich) AW:5 AuP:60

Etwa 4. Rondra 25 Hal - Wieder einmal alleine

Meisterinformationen

Die Helden bekommen es diesmal mit einer besonders giftigen Art von grünen Ameisen zu tun. Diese klettern an den Helden empor sobald sie sich irgendwo zur Ruhe begeben. W6-2 SP durch Gift sind die Folge.

Am Nachmittag bemerken die Helden (*Sinnesschärfe-Probe* +4) das sie durch ein Gebiet wandern das scheinbar Maraskantaranteln als das ihre erwählt haben. Eine *Tierkunde-Probe* offenbart das man einen großen Umweg gehen sollte um nicht am Dschungelboden zu verwasen. Ansonsten konfrontieren sie die Helden ab und an mit einem dieser Tiere.

(Bestarium S.196)

Gegen Abend sind die Helden der Landzunge schon sehr Nahe. Sie können diese Nacht (*Gefahreninstinkt-Probe* und *Sinnesschärfe-Proben*) bereits eine der Wachen kurz hören, verlieren dann aber die Spur und einer der Helden landet beinahe in einer Trichterwurzel (S.8).

Etwa 4. Rondra - DAS 1. FINALE

Meisterinformationen

Die folgenden Informationen sind wieder ergänzend zum Abenteuer, es wird vorausgesetzt das der Inhalt von PdG bekannt ist. Die unterirdische Höhle hat einer Stufenpyramide Platz gemacht, welche durch alte echsische Magie vor den Augen der Menschen sicher gemacht wurde.

Allgemeine Informationen

Am salzigen Geruch in der Luft könnt Ihr erkennen, dass ihr euch der Küste nähert, doch scheint das Unterholz hier immer dichter zu werden, so dass ihr es längst aufgegeben habt, nach Wildwechsel zu suchen.

Fast von einem Augenblick auf den anderen steht ihr im Freien, am oberen Rand einer gut zwanzig Schritt abfallenden Klippe, über die einige Urwaldriesen bedrohlich hinausragen, nur gehalten von einem dichten Lianengeflecht. Unter euch könnt ihr einen Mangrovensumpf erkennen, der sich bis zur etwa achthundert Schritt entfernten Küste erstreckt: Die Bäume scheinen hier eher in die Breite als in die Höhe zu wachsen, gestützt von mächtigen Brettwurzeln, aus einem Dickicht schwarzfauligen Unterholzes, schlingpflanzenüberwucherter gefallener Stämme und grellbunter Riesenblüten herausragend. Dazwischen sind immer wieder spiegelnde oder mit Entengrütze und riesigen Seerosen bedeckte Tümpel und Wasserarme zu erkennen. Die Luft ist dunkel von Fliegen und Moskitoschwärme. In einem der Tümpel liegt ein unbeschreiblich großes Skelett. Südlich von euch erstreckt sich eine Landzunge nach Osten, vom Festland zum Meer hin ansteigend, größtenteils frei von Bäumen, nur bewachsen mit wohl mannshohem Gras. Auf dieser Landzunge steht ein kleines Bauwerk, offensichtlich eine Hütte.

Meisterinformationen

Im Gras der Landzunge liegen zwei Wachen verborgen. Sie haben die Helden längst beobachtet. Eine *Gefahreninstinkt-Probe* gefolgt von einer *Sinnesschärfe-Probe* +6 entlarven das Versteck der Paktierer. Werte der Paktierer siehe rechts.

Auf den Weg zur Hütte stolpern die Helden über große Steine mit seltsamen Zeichen, scheinbar hat früher einmal eine Prachtstrasse hierher geführt.

Die Hütte

Meisterinformationen

Die Hütte besteht nur aus einem einzigen Raum, in dem auf den ersten Blick zwei Tische, eine Kochstelle und eine Esse zu erkennen sind. Es riecht nach abgestandenem Schweiß und dem Rauch des Schmiedefeuers. Es ist niemand in der Hütte anwesend.

Es finden sich sechs Uniformen der Drachengarde sowie Ausrüstungsteile mittelländischen Ursprungs. Auf einem groben Tisch neben der Schmiede liegen Werkzeuge, Schreibzeug und eine lederne Dokumentenmappe. Neben der Esse finden sich drei Faustgroße Klumpen eines schwarz glänzenden Metalls von insgesamt etwa 3 Stein Gewicht.

Dokumentenmappe: Schmied Thengar Otrgrimsson hat hier Buch geführt. Mit Alchemie-Kenntnissen lässt sich schließen dass hier Endurium (und anscheinend auch Mindorium) zu einer Legierung verarbeitet und zu drei Schwertern geschmiedet wurde. Mit Magiekundigen Fähigkeiten lassen sich die Symbole auf den Schwertskizzen als Zhayad-Runen von den Erzdämonen Agrimoth, Charyptoroth und Belshirash erkennen.

Dajin Manjial, Verdammter des Ersten Kreises.

Er hat kurze schwarze Haare, schwarze Augen und einen mächtigen Schnauzbart, er ist klein, gedrungen und muskulös und hat eine lange, stets blutende, Narbe am linken Unterarm. Er verfügt über eine sehr hohe Selbstbeherrschung, so dass er auch von einem schwerem Treffer nicht bewusstlos wird. Bei einer unheiligen Attacke (1) verursacht er 2W+8 SP

INI-Basis: 13 TP: 1W+6 (Schwert)
AT 17 PA 14 LeP 32 AuP 39 RS 3

Khorim ben Hamid, Diener Belhalhars, Verdammter des dritten Kreises

Er ist ein kahl geschorener, muskelbepackter Novadi, de es schon vor Jahren im Laufe einer Expedition auf die Insel kam. Im Kampf gegen Echsenkrieger sah er die einzige Möglichkeit zu überleben in einen Pakt. Er besitzt ebenfalls eine hohe Selbstbeherrschung und verursacht bei einer unheiligen Attacke (1) 2W+10 SP. Seine MR ist gegen Beherrschungszauber verdoppelt. In einem rondragefälligen Zweikampf heilen seine Wunden nur sehr langsam

INI-Basis 15 TP 1W+7 (Doppelkunchomer)
FK 20 (Armbrust) AT 17 PA 16
LeP 45 RS 5 MR 9/18 AuP 55

Meisterinformationen

Beim näher kommen können die Helden womöglich ein leichtes Schimmern erkennen. Die echsische Stufenpyramide wurde mit einem sehr alten echsischen Zauber für immer vor den Augen der Sterblichen geschützt (*Sinnesschärfe-Probe* + 21). Ein ODEM enthüllt ganz klar eine grün-rot schimmernde Kuppel, durchsehen kann man mittels des Zaubers nicht. Außerhalb dieser Kuppel scheint es als setze sich das Gelände ganz normal weiter fort. Sie können die Helden also auch durch Zufall über die Pyramide stolpern lassen

Sobald man die unsichtbare Barriere durchbricht ragt vor einem eine etwa 5 Schritt hohe Stufenpyramide empor. Ein Eingangsportal mit einer schweren Eisenbeschlagenen Tür (offen) versperrt die Sicht nach innen..

Etwa 4. Rondra - Der Tempel

Meisterinformationen

Nach dem offenen Eingangs-Portal finden sich die Helden in einem Gang wieder der nach 6 Schritt einem großen Loch weicht. Links ist ein Durchgang in ein Zimmer.

In diesem Zimmer finden sich:

- 12 Betten
- 6 Truhen (4 mit Habseligkeiten, 2 wichtige)

Persönliche Habseligkeiten: Ein Siegelring der KGIA (anscheinend im Besitz eines Kriegers, von der Ausrüstung her zu schließen). 5 Heiltränke (3W6+3), 1 Zauberspruch (2W6+2 AsP) sowie zahlreiche Kräuter wie Donf.

Verschlossene Truhen:

1:

(*Schlösser-Knacken-Probe* +6)

Zahlreiche Paraphernalia in drei Lederbeuteln: Belshirash (noch viele vorhanden), Charyptoroth (recht leerer Beutel), Agrimoth (ebenfalls recht leer). Ein vierter Beutel enthält mehrere Flaschen einer Alchemistischen Essenz (zwei *Alchemie-Probe* +10 entschlüsseln es als Konzentrate aus Shurinknolle bzw. Kelmon mit noch jeweils 5 Anwendungen).

2:

(*Schlösser-Knacken-Probe* +8)

Ein Giftorn mit W6 SP (Kukris) wird ausgelöst. Die Kiste lässt sich nur mit einem Kommandowort ungefährlich öffnen, welches die Helden aber nicht wissen können.

Sie enthält eine gekürzte Abschrift des Arcanum, Sternenkarten, wertvolle Paraphernalia (siehe S.50 links Mitte). Eine genauere Untersuchung dauert sicher Monate. Eine kurze Einsicht enthüllt das Kultisten hier an einem langen Ritual arbeiten das am 13. Rondra 26 Hal in der Öffnung von Toren in

die erzdämonische Domäne Belshirashs, Charyptoroths und Agrimoths endet.

gefundene Paraphernalia:

Mit einer *Magiekunde-Probe* +8 kann man diese zuordnen. Besser ist es wenn die Helden (bzw. Spieler) das selbst lösen.

CPT: schwarzes Perlmutter, getrocknete Delphin-Flosse, lebender 7-strahliger Seestern in schwärzlichem Wasser

AGM: rußgeschwätzter Holzsplitter mit Resten eines ingerimmgefälligen Symbols, zerbröselter / schleimiger Stein, rote Asche, ein Tontopf mit einem grünbraunen Granulat

BLS: rauchendes Eis, geschwätzter Bergkristall, Zähne eines Firunsbären.

Etwa 4. Rondra - Die Höhle des Seelöwen

Meisterinformationen

Das (aufrecht stehende) Loch am Ende des Ganges ist mit schwarzen Seeschlangen-Schuppen und dunklen Gwen-Petryl-Steinen verziert. Dabei handelt es sich um einen Prüfstein wahrer CPT Gläubigen, diese empfinden dieses Gefühl als lustvoll. Man kann an diesem Loch nicht vorbei sehen.

Die Helden können entweder die Verzierungen entfernen oder aber mit einer gelungenen *MU-Probe* +4 durch das Loch treten. Das Loch ist eigentlich nur mannstief, aber der Gang der daran anschließt ist stockfinster, bis auf das gruselige Licht nachtblauer Gwen-Petryl-Lampen.

Allgemeine Informationen

Als ihr das Loch durchschritten habt müssen sich eurer Augen erstmal an die Dunkelheit gewöhnen. Ein modriger, feuchter Wind in dem leiser Sing-Sang liegt, weht euch entgegen. Der Gang ist in ein nachtblaues Leuchten der Gwen-Petryl-Steine getaucht. Die Umgebung verursacht großes Unbehagen. Eine in Stein gehauene Stiege führt in Wendeltreppenform nach unten.

Meisterinformationen

Der Sing Sang wird immer lauter, je weiter die Helden in die Tiefe schreiten. Im Gang unten angekommen können sie den Sing-Sang gerade vor sich vernehmen. Ab und zu zweigen Gänge ab und führen in weitere Kammern mit frevlerischen Bildmalereien und Opferaltären (vor kurzem benutzt, einige Leichen findet sich noch daneben) sowie Echsischen Gegenständen. Der Gang öffnet sich langsam zu einer großen Grotte. Der Eingang in diese Grotte ist ein großes Rundes Loch an dem außen zahlreiche prachtvolle Verzierungen in den Stein gehauen wurden. Die Symbole und Verzierungen leuchten leicht bläulich.

Allgemeine Informationen

Die Höhle selbst hat einen Durchmesser von 30 Schritt und wölbt sich kuppelförmig etwa fünfzehn Schritt in die Höhe, der Boden der Höhle ist knietief mit Wasser bedeckt und befindet sich gut acht Schritt unter euch (unter des Niveau des Ganges). Eine schmale Treppe führt nach unten. Auf der gegenüberliegenden Seite öffnet sich ein riesiges, mit Flechten oder Tang verhangenes Portal, durch das grünblaues Licht in die Höhle fällt. Die rechte Wand der Höhle nimmt eine kreisrunde, acht Schritt messende Öffnung ein, durch die ihr eine irreal wirkende Landschaft erkennen könnt, einen faulschwarzen Wald, der von einem roten Glosen erhellt wird. An der linken Wand hat sich ebenfalls eine Öffnung aufgetan, die jedoch nur ein graues, wirbelndes Schimmern zeigt. In der Mitte der Höhle stehen sieben aufrechte Rippenbögen von Seeschlangen in einem Kreis von vielleicht vier Schritt Durchmesser, und an jedem dieser Bögen steht eine in eine feuchte, graue Kutte gekleidete Gestalt, vom heraufhallendem Singsang offenbar in eine Beschwörung vertieft. Drei weitere Personen in grauen Kutten stehen vor der linken, rechten und gegenüberliegenden Wand.

Im Raum befinden sich noch drei merkwürdige Baumstämme, welche wie eine Mischung aus liegendem Baum und Spinne aussehen und sich zu bewegen scheinen. Jedes dieser Wesen hat ein schwarzes Schwert an sich gebunden.

Die Grotte selbst ist an Wänden und Decken mit archaischen, eindeutig echsischen Verzierungen und Bildern versehen - die Höhle wird offenbar seit Urzeiten benutzt. Die Wandmalereien sehen aus wie von der Flut weggespült und vor langer Zeit restauriert, andere anscheinend mutwillig zerstört und dann restauriert.

Meisterinformationen

Die drei im äußeren Kreis stehenden Wächter sind Praiotin von Rallerau, Branto Romian und Algunde Wiesholt, welche die Helden bemerken, sofern sich diese nicht besonders unauffällig verhalten. Auf alle Fälle wird Praiotin als erster auf die Helden aufmerksam. Er stellt sich ihnen entgegen:

Allgemeine Informationen

Eine der drei Gestalten mit den schwarzen Schwerter brüllt plötzlich durch den Raum "Haltet ein in eurem Tun".

Meisterinformationen

Jedem Held muss eine MU+3 Probe gelingen um weiter vordringen zu können, ansonsten steht er im Bann Praiotins und braucht einige Zeit um sich von diesem zu lösen. Auf alle Fälle reicht die Zeit damit sich die zehn Personen ordnen.

Der folgende Kampf läuft im großen und ganzen so ab wie im Abenteuer von Seite 50 bis 53 angegeben. Alle Werte werden von dort übernommen.

Wirklich gegen die Helden kämpfen werden nur die drei Gestalten mit den Schwertern sowie Aldinai ter Groot. Sie wird die Helden mit einem AQUAFAXIUS (verfluchtes Element) angreifen und mit Wellenstößen auf Distanz halten. Hinter ihr verschanzen sich die anderen Kultisten die nicht kämpfen. Sie schützt auf alle Fälle das Szepter, das sie später selbst tragen will.

Ideen zum Kampf:

1) Einer der Borbaradianer wirkt EIGENE ÄNGSTE und stürzt sich dann auf einen der Helden während der Wirkung versuchen die anderen diesen Helden zu ersäufen.

2) Selbiges wie 1 nur HÖLLENPEIN

3) Ein BRENNE TOTER STOFF auf die Wasseroberfläche (4 Rechtsschritt).

Was müssen die Helden in diesem Kampf erreichen?

- Das Szepter muss erbeutet werden
- Eines der Schwerter muss erbeutet werden
- Wenn möglich eine der Dämonenarchen vernichten

Es ist sehr gut angekommen den Kampf an manchen Stellen einfach zu unterbrechen und das Erscheinen von Yo'Nahoh anzukündigen:

Alle mit * markierten Abschnitte werden während des Kampfes kurz erwähnt.

Die restlichen *Allgemeine Informationen* werden vorgelesen wenn der Kampf vom Meister unterbrochen wurde.

[*]Ihr wisst nicht was die Zauberin brüllt - es scheint ein Name zu sein - aber Ihre kreischende Stimme lässt euch schlimmes erahnen.

Allgemeine Informationen

Die Landzunge liegt friedlich da, während euer Kampf tobt. Der Wind streicht über das mannshohe Gras, nichts regt sich bei der Hütte, in den Mangrovenstümpfen ringsherum. Nur das tiefe Summen der Fliegenschwärme ist zu hören, das helle Zirpen der Zikaden im Gras, ein gelegentlicher Papageienruf im Dschungel. Das Perlenmeer liegt wellenlos da, das türkisblaue Wasser blinkt und glitzert im hellen Sonnenlicht. Nur eine Stelle liegt lichtlos da, tiefblau wie die Nacht: ein kreisrundes Loch im Meeresboden, unsagbar tief führt es hinab in die bizarrsten Gefilde des Meeres, an den Rand der Welt, an die Grenzen der Elemente, wo die ewigen Gesetze der See nicht mehr gelten.

[*]"Yo'Naho! Yo'Naho! brüllt die Zauberin und ihre Stimme klingt dumpf unter Wasser, gurgelnd, wie das verzweifelte Ächzen der Ertrinkenden, hallt an den felsig-schleimigen Wänden des nachtblauen Schlundes wieder. Und ganz unten, am Grund des grundlosen Sphärenloches erwacht IHR Sohn. Öffnet sein einziges, kreisrundes Auge, regt seinen gewaltigen vielarmigen Leib. Der Meeresgrund erbebt, als Yo'Naho den giftigen Schlamm abschüttelt, der sich während seines Schlafes um Ihn gesammelt hat.

Allgemeine Informationen

[*] Ihr seht, wie vor der Höhle schwarzes Wasser aufwallt, wie es träge in die Grotte hineinschwappt und die Zauberin hört nicht auf zu schreien.

Allgemeine Informationen

Die Landzunge liegt friedlich da. Der Wind streicht über das mannshohe Gras, nichts regt sich. Die Zeit steht still. Wer in diesem Moment eures Kampfes hinunterschauen würde, in das gähnende Loch vor der Küste Maraskans, seit Jahrtausenden Kultplatz ihrer Verehrer, dessen Geist würde dem Wahnsinn verfallen, dessen Seelenheil wäre verloren - könnte es doch kein Menschen Verstand ertragen, wenn sich ihm ein Auge von der Größe eines Hauses aus den Tiefen der Niederhöhlen selbst näherte. Yo'Naho hat den Ruf gehört.

Meisterinformationen

Der Dämon taucht immer weiter auf, einige der Kultisten wissen was nun auf sie zukommt und versuchen zu flüchten, eindeutig nicht auf die Helden sondern nur weg von hier. Yo'Naho wird einige retten, andere durch seine Tentakel in die

nachtblauen Tiefen reißen. Dann beginnt er die anderen beiden Pforten des Grauens einzureißen (Modell HdR - Der Wächter im See).

Allgemeine Informationen

Das Meer schäumt auf, schwarzes Wasser fließt in die Grotte. Ihr seid wie gelähmt, haltet, wie die Kultisten Augenblicke inne. Ein Tentakel, länger als die längste Seeschlange dringt aus dem schwarzen Wasser, es folgt ein weiteres. Panik steht in den Augen einiger Kultisten, während andere triumphierend jubeln. Ein 10 Schritt hoher Körper erhebt sich aus den Tiefen und ein Auge, groß wie ein Haus dringt langsam aus dem Wasser empor. Einige der Kultisten lassen fallen was sie gerade in der Hand haben und beginnen panisch zu rennen. Die anderen drehen sich um, einer wird von einem Tentakel gepackt und in Stücke gerissen. Zwei andere sanft emporgehoben. Ihr steht nun im Auge des mächtigsten Dämons der Wasserwelt und wisst das ihr diesen Kampf niemals gewinnen könnt.

Meisterinformationen

Jeder Held dem nicht sofort eine MU+5 Probe gelingt ergreift laut schreiend das Weite und beachtet nichts mehr um sich. Alle anderen sollten schleunigst das selbe tun.

DAS DRITTE ZEICHEN

Sofort nachdem die Helden den Tempel verlassen und panisch in den Dschungel laufen wird Ihnen von den Achaz wieder der Weg gewiesen. Die Begegnung läuft wie im Abenteuer von Seite 53 bis 55 angegeben ab.

Das Madamal im Greifen: Nachspiel in Tuzak

Meisterinformationen

Es gibt verschiedene Möglichkeiten wie die Helden nach Tuzak kommen: Sie können entweder zurück in die Baronie Perlenmeer und von dort aus ein Schiff nehmen, um über Sinoda nach Tuzak zu gelangen (der schnellere Weg) oder wiederum über

den Amdeggynpass marschieren (langsam aber unauffälliger). Der Weg selbst hält keine größeren Schwierigkeiten mehr bereit. Wichtig ist das die Helden in Tuzak nicht auf den Marktplatz (oder gleich in den Fürstenpalast) stürmen, um ihre Nachrichten zu verbreiten.

Tuzak

Meisterinformationen

(Tempel: EFF, ING, PRA, RON, [BOR])

Tuzak ist die Hauptstadt des mittelreichischen Fürstentums Maraskan. Während der große Hafen direkt an der Roabmündung liegt, befindet sich die eigentliche Stadt auf einem Plateau 150 Schritt höher, zu dem steile, in den weißgelben Fels gehauene Treppen führen. Die 6000 Einwohner Stadt ist wahrscheinlich die schönste der maraskanischen Städte - bisweilen die Lilienhafte genannt - und sicher diejenige, die den Niedergang der Insel in ihrer Zeit als abgelegene Provinz des Mittelreiches noch am besten überstanden hat, auch wenn der Handel mit dem tulamidischen Festland in seinem Umfang kaum vergleichbar ist mit dem früherer Jahrzehnte.

Jedoch hat die Stadt immer noch einen guten Namen wegen des hochwertigen Stahls, der in der

Region hergestellt wird, seiner Hunde - den Tuzakern - und nicht zuletzt wegen der bedruckten Stoffe. Aus dieser Stoffdruckkunst entwickelte sich 33 v.Hal die Kunst des Buchdrucks.

Die einstige Königsstadt ist heute Residenz des Fürsten Herdin, der den alten Königspalast mit dem Lilienthron der maraskanischen Könige - die Weiße Residenz - bewohnt und von dort die Insel mit harter Hand regiert.

Die Magierakademie, die Schule des Wandelbaren, befindet sich seit der Eroberung nicht mehr innerhalb der Stadt, sondern zehn Meilen auswärts in einer alten Festung. In den alten Gebäuden der ehemaligen Akademie finden sich jetzt Pferdeställe des Fürsten.

Herdin von Tuzak, Fürst von Maraskan

Meisterinformationen

Der Fürst aus altem maraskanischem Geschlecht gilt unter seinen Landsleuten als Verräter, Schinder, bruderloser Feind der Zwillingsgötter und Unterdrücker des Handels - je nachdem, wen man fragt. Seit einiger Zeit schon pflegt der mittlerweile fast siebzigjährige Fürst eine geradezu 'raskasanische Lebensweise': Er ist stets von Wachen, Vorkostern und Leibärzten umgeben, so dass man kaum einmal sein sorgenzerfurchtes, hageres Gesicht und seinen grauen Haarkranz erblicken kann - zumal er auch nur noch selten zu Audienzen bittet. Seine Regierungsweise ist in den

letzten Jahren immer unerbittlicher geworden und er selbst flüchtet sich immer wieder in den Rat von Alchimisten und Sterndeutern, die ihm aus Angst um ihr Leben allerlei 'verjüngende Tinkturen' zusammenmischen oder eine 'glorreiche Zukunft' weissagen.

Er ist Mitglied des alten maraskanischen Königshauses und seit 2 Hal kaiserlicher Vogt im Fürstenrang sowie Herrscher über Maraskan. Mit der Ankunft Delian von Wiedbrücks wurde er zu einer Marionette, gesteuert von Borbarad persönlich.

Der Borontempel

Meisterinformationen

Der im Jahre 24 Hal nach zähen Verhandlungen zwischen Al'Anfa und dem Mittelreich (auf nicht unerhebliches Drängen von Alara Paligans) gegründete Borontempel Tuzaks liegt außerhalb der Stadt, nördlich des Roab am Rande des Plateaus, auf dem die eigentliche Stadt erbaut ist (der Hafen liegt 150 Schritt tiefer am Meer).

Das Gebäude ist ein kleiner, dunkelgrauer Basaltbau mit einer oberirdischen Bethalle, Schlaf- und Wirtschaftsräumen, dem obligatorischen Untergeschoß und darunter liegenden Katakomben, von denen Gänge zu einigen Privatgruft, aber

auch unter die eigentliche Stadt führen. Tempelvorsteherin und einzige Geweihte ist Donna Fiorella Salmoranes y Comio, die vier Laien und drei Tempeldienern vorsteht. Die Geweihte verfügt sowohl über Beziehungen zum maraskanischen Widerstand als auch zu vielen Händlern und einflussreichen Personen am Fürstenhof. Da sie nur weiß, dass die Helden (deren Beschreibung sie erhalten hat) ihre eine Nachricht überbringen sollen und sie die Gruppe nach Kräften zu unterstützen hat, wird sie auf die Neuigkeiten der Helden zwar recht bestürzt reagieren, dann aber alles Nötige in die Wege leiten.

Sie hat zwar Fürst Herdin oder seine Berater noch nicht gesehen, kann aber (aus ihren Quellen) eine recht genaue Beschreibung von Wiedbrücks geben und bestätigen, dass ihm die Agenten der KGIA auf der Insel unterstehen.

Außerdem kann sie die Berichte von Commandanta Adranez bestätigen, denn die Köpfe der Agenten der Hand Borons wurden ihr, versehen mit dem Zeichen der Haranydad, am 11. Rahja vor die Tür gelegt. Donna Fiorella wird dafür Sorge tragen, dass die Helden in den geheimen Räumen unter

dem Borontempel untergebracht werden und dass sie Gelegenheit haben, sich mit den Vorstehern der örtlichen Zwölftempel zu unterhalten. Zu allererst drängt sie jedoch darauf, von den Ereignissen zu erfahren, damit sie möglichst bald ihren Bericht nach Punin und Al'Anfa schicken kann. Sie ist außerdem in der Lage, binnen zwei Tage ein Schiff zu organisieren, womit das Abenteuer beendet wäre. Sollten die Helden auf Maraskan bleiben werden sie am Sturm des Fürstenpalastes teilnehmen können.

Domna Fiorella Salmoranes y Comio

Meisterinformationen

Die Vorsteherin des Borontempels wird im Abenteuer auf Seite 61 und 62 vorgestellt (Dramatis Personae)

Der Sturm beginnt

Meisterinformationen

Der folgende Abschnitt handelt vom Sturm auf den Fürstenpalast und dem Zusammentreffen der Helden mit Borbarad. Dieses Zusammentreffen gestaltet sich als sehr schwierig darzustellen, da der Dämonenmeister sich nicht im geringsten für die Helden interessieren. Beachten sie dies bei der Darstellung von Borbarad, lassen sie ihm niemals die Fassung verlieren. Er spricht ruhig und gelassen, bereitet den Helden Vorschläge und möchte sie für sich gewinnen. Sollte Borbarad erahnen welche Bedrohung die Helden für ihn wirklich darstellen könnte er beginnen sich für sie zu interessieren. Und wenn sich Borbarad für die Helden zu interessieren zu beginnt, werden sie an dieser Stelle nicht die geringste Chance haben (Was haben sie auch einem Halbgott entgegen zu setzen?). Borbarad soll als Charismatische Person dargestellt werden, kalt und berechnend. Es seien dem Meister, für die Darstellung Borbarads, die Download Dokumente aus dem Borbarad-Projekt (<http://www.borbarad-projekt.de>), wie z.B.

"Borbaradianische Philosophie" und die zahlreichen Informationen in den Abenteuerbänden, empfohlen. Als besonders wichtig erachte ich die Tatsache das die Helden bis zum Schluss glauben hier gegen Delian von Wiedbrück zu arbeiten. Die Verwandlung am Schluss soll den Helden das Blut in den Adern gefrieren lassen. Borbarad selbst kann es wirklich egal sein wie der Streich ausgeht. Er opfert Fürst Herdin und hat bereits Vorsorge getroffen das Helme Haffax den Posten des Fürsten einnimmt. Ein genialer Schachzug...

Die folgenden Ereignisse sind reine Vorschläge wie man diesen Sturm meistern könnte. Meines Erachtens nach ist es wichtig, den Sturm nicht in einer Würfelorgie enden zu lassen, sondern den Helden auf Grund ihrer "Befähigungen" kleine Missionen im Palast zu geben. Dieses Dokument ist nur eine Möglichkeit wie dieser Kampf ablaufen könnte. Daher ist er auch sehr linear gehalten. Jeder Meister muss selbst für seine Gruppe passende Aufgaben finden.

Eintreffen der Truppen und erste Pläne

Meisterinformationen

Etwa zwei Wochen nachdem der Bericht Fiorellas Tuzak verlassen hat trifft Inquisitionsrat Amando Laconda da Vanya mit einem Banner Sonnenlegionäre und zehn 'Spezialisten' des KGIA in Tuzak ein. Je nachdem was die Helden erfahren (und weitergegeben) haben kann die Perlbeißer womöglich auch außerhalb Tuzaks anlegen. In diesem Fall würde der Inquisitionsrat mit zwei Begleiter (eine Spezialist des KGIA und ein kommandierender Offizier der Sonnenlegionäre) inkognito nach Tuzak reisen. Die Truppen würden einstweilen versteckt zurückbleiben. Da Vanya wir vermutlich den Borontempel (Auf Angebot Fiorellas) als Stützpunkt und Informationszentrale nutzen. Die Einweihung von hier stationierten

Truppen solle gänzlich unterbleiben, da man nicht abschätzen kann wem auf Maraskan noch zu trauen ist. Möglicherweise werden etwa fünf Armbrustschützen von Fiorella zu der Aktion gestellt (Allerdings nur wenn weniger als zwei Helden mit einem Bogen / Armbrust umgehen können) Sollten noch Unklarheiten bestehen (womöglich weil die Helden wieder einmal an allen Hinweisen vorbeigelaufen sind), werden Spione Fiorellas versuchen die Lage offen zu legen. Dabei kann folgendes erfahren werden:

-) Delian von Wiedbrück ist Berater Fürst Herdins, alle Hinweise deuten darauf hin das von Wiedbrück ein Hochverräter womöglich sogar Schwarzmagier (oder Borbaradianer) ist.

-) Es lässt sich ein Teil der Zeitleiste (Delians Anreise auf Maraskan, seine Taten) reproduzieren.
-) Im Fürstenpalast ist ein Banner des Fürstlich Maraskanischen Eliteregiments unter Hauptmann Toran Eisenhelm von Perricum stationiert.
-) Der "Weiße Schlangenweg" wurde offenbar noch nicht befestigt, scheinbar ahnt noch niemand etwas.

Es wird ein Plan gefasst der (je nach Informationsgehalt der Helden und Spione) etwas abweichen kann. Da Vanya hat dazu eine etwas ältere Version des Bauplans des Palastes mitgebracht.

-) Die Helden werden direkt dem Inquisitionsrat zugeteilt und bilden, gemeinsam mit 10 Sonnenlegionären den Stab der Aktion (A1). Die restlichen Sonnenlegionäre werden in zwei Truppen (B1, C1) mit je 20 Mann geteilt.

Anmarsch

Musiktipps:
LOTR ROTK - Track 3 - Minas Tirith

Meisterinformationen

Der Anmarsch erfolgt nach einem intensiven Gebet des Inquisitionsrates, in dem noch einmal das gesamte Banner auf die Aktion eingeschworen wird. Die Sonnenlegionäre sind allesamt mit Bastardschwertern bewaffnet und mit roten Gambesons unter polierten Brünen gewappnet. Die zehn KGIA Kämpfer tragen silberne lange Kettenhemden, Plattenzeug und schwarze Umhänge. Sie sind mit Langschwert und Parierdolch bewaffnet.

Die stationierten Truppen am "Weißen Schlangenweg" reagieren sehr nervös und unbeholfen auf die Situation, scheinbar wurden sie nicht instruiert. Ein weiteres Indiz, dass niemand die Ankunft der Truppen befürchtet. Einige der Wachen schließen sich dem Zug sogar an.

Kurz nach Sichtung der Sonnenlegion lässt Borbarad (Delian von Wiedbrück) Hauptmann Eisenhelm, seine Leutnants und Weibel antreten und macht sie mit Charisma und Beherrschungsmagie derart gefügig, dass sie keinen Augenblick zögern, den Geweihten entgegenzutreten. Insgesamt kommt er auf etwa 25 Elitesoldaten, die bis in den Tod loyal sind. Der Rest auf den Mauern und auf Wache sind ihm herzlich egal. Diese werden im Laufe des Gefechts entweder verwirrt auf ihren Posten bleiben, von der Situation schlichtweg überfordert sein, oder sich einer der beiden Seiten anschließen.

Die Regimentssoldaten sind allesamt mit Tuzakmesser und Lederrüstungen ausgestattet,

-) Mit dem Mittagsgong des nächsten Tages (wo Praios am höchsten steht), werden die Truppen so schnell wie möglich zum Palast vorstoßen.

-) Oben werden einige KGIA Beamte den Palast kurz erkunden um eventuelle Fallen entdecken zu können und genauere Informationen zu erhalten, wo mit wie viel Widerstand zu rechnen ist.

-) Nach dem Eindringen in den Palast wird erst das Hauptgebäude gesichert um keine Feinde im Rücken zu haben. Dazu wird B1 den Bediensteten trakt sichern, C1 den Blauen Trakt und A1 den Goldenen Trakt. Jede Truppe teilt sich auf um die Stockwerke gründlich zu untersuchen, so wird verhindert das Feinde einem direkt in den Rücken fallen. Der Kampf der Helden wird sich somit auf den Goldenen Trakt begrenzen.

Pläne des Fürstenpalastes, sowie eine Beschreibung sind im Download-Dokument "Meistertipps zu PdG" auf den Seiten des Borbarad-Projekt zu finden.

jeder zweite mit einer leichten Armbrust (Werte im Anhang).

Auf dem Zug nach oben faucht der Inquisitor immer wieder Wachen an sie mögen - im Namen Praios - beiseite treten oder den Göttern begegnen. Langsam kommt der Heerzug bis zum Palast durch.

Allgemeine Informationen

Die Sonne hat den höchsten Punkt bereits überschritten und der Wind trägt feuchte Meeresluft vom Perlenmeer herein, als die Schritte des Heerzugs, im Gleichschritt, den Staub des weißen Schlangenwegs aufwirbeln. Die letzte Torwache flüchtete als ein KGIA Beamter die Bemerkung fallen lies, dass es schon lange her sei, seit er das letzte mal den Fürstenpalast gestürmt hat.

Der Inquisitionsrat ruft den Befehl für eine Formationsänderung nach hinten welche von den Soldaten sofort getreu umgesetzt wird. Langsam öffnet sich die Dreierreihe hin zu einem breiten Pulk von je 10 Mann nebeneinander. Silberne Kettenhemden und blank polierte Schwerter glänzen in der Sonne, das Haupt der Legionäre stolz nach oben gerichtet. Würde es um Glanz und Mut gehen hättet ihr diesen Kampf längst gewonnen. Ihr reiht euch beim Inquisitionsrat ein und könnt einen Blick auf das gewaltige, befestigte Bauwerk vor euch werfen, welches mit jedem Schritt näher kommt.

Die Wände des zweistöckigen Hauptgebäudes sind ganz in weiß getüncht, die Fenster verglast und teilweise mit Eisengittern versehen. Die Schießscharten der an das Gebäude anschließenden Wehrmauer wirken bereits bedrohlich nah. Ihr werft einen fragenden Blick zum Inquisitionsrat.

Meisterinformationen

Der Inquisitionsrat weiß natürlich sehr gut um die Gefahr durch Bogen- und Armbrustschützen. Die erste Aufgabe der Helden wird es sein die Schießscharten gut im Auge zu behalten (50 Schritt Entfernung), allerdings sollen sie auf keinen Fall als erste das Feuer eröffnen. Sollten keine zwei Helden über ausreichend Bogen- oder Armbrustschießtalent verfügen, wurden fünf Armbrustschützen von Fiorella gestellt um diesen Teil der Aufgabe zu übernehmen.

Lassen Sie die Helden öfters *Sinnesschärfe-Proben* +5 würfeln, bei deren Gelingen erkennen sie das sich hinter einer Schießscharte etwas bewegt. Auf alle Fälle werden die Söldner auf den Mauern nicht zuerst das Feuer eröffnen. Sollte allerdings ein Held einen Schuss abgeben werden die 3 Armbrustschützen (schwere Armbrüste) auf den Mauern durchaus (auf die Schützen) zurückfeuern.

Die Verwirrung bei den Soldaten auf den Mauern ist groß, kein Wunder wenn plötzlich ein Banner Sonnenlegionäre in Angriffsformation vor den Mauern steht. Die Söldner auf den Mauern versuchen Befehle zu erhalten, wie denn nun zu verfahren sei. Dies kann allerdings dauern und welcher Söldner feuert schon gerne auf Sonnenlegionäre (auch wenn er dies herzlich gern tun würde). Sie sind mit der Situation schlichtweg überfordert.

Die Zeit des Wartens erklärt der Inquisitor vor allem mit folgenden Punkten:

-) Es könnte sich um eine Falle handeln, die Agenten seien gut ausgebildet und würden eine solche erkennen.
-) Die Zivilisten im Haus müssen gewarnt werden, damit sie den Palast verlassen können.
-) Die KGIA-Agenten sollen auch ausfindig machen wo sich die Hauptstreitmacht aufhält um vor unangenehmen Überraschungen gefeilt zu sein.

Der Sturm beginnt

Musikipp:

D&D - official roleplaying soundtrack - Track 23

Allgemeine Informationen

Wie verabredet lösen sich drei der KGIA Beamten und bewegen sich schnellen Schrittes auf das Haupttor des Gebäudes zu. Nach einer kurzen Diskussion mit den Torwachen werden sie eingelassen.

Eure Hoffnung, diesen Konflikt ohne Blutvergießen zu beenden, steigt von Minute zu Minute. Die Sonnenlegionäre haben stramm etwa 10 Schritt vor dem Tor gehalten und stehen in Reih und Glied mit der Hand an den Schwertern. Der Inquisitor löst sich aus der ersten Reihe und schreitet einige Schritt vor. Sein Blick brennt sich regelrecht in die Augen der Torwachen, welche nervös mit ihren

Hellebarden zu zittern beginnen. Von hinten könnt ihr, und bestimmt auch die Wachen, die Worte "Jaja, wie zu Retos Zeiten.." vernehmen, was auch diese Torwachen zur panischen Flucht bewegt.

Minuten vergehen und ihr wisst nicht wie lange ihr schon ereignislos von einem Bein auf das andere tretet. Inquisitionsrat Da Vanya blickt auf den Palast als könne er durch die Mauern sehen. Ihr beobachtet eine Weile die Sonnenlegionäre und könnt kein Zucken oder auch nur den Hauch eines Ausdrucks auf ihren Gesichtern erkennen.

Als ihr wieder den Inquisitor beobachtet bemerkt ihr einen sorgenvollen Blick nach oben. Ihr hebt eure Köpfe und könnt aus dem linken Gebäudeteil schwarzen Rauch erkennen der aus den Fenstern dringt, während die anderen Teile unverändert still in der maraskanischen Mittagssonne liegen.

Mit einmal zersplittert klirrend ein Fenster im ersten Stock und ein KGIA Agent landet vor euren Füßen. Der Brustkorb weit geöffnet, ohne jeglichen Inhalt, das Gesicht vor Entsetzen geweitet, seine Hand umklammert immer noch krampfhaft das Schwert.

Meisterinformationen

Der Tote Agent hat Bekanntschaft mit einem von Borbarads Dämonen gemacht. Jegliche Versuche ihn wieder ins Leben zu rufen scheitern. Nach dieser Aktion tritt der Angriffsplan in Kraft - die Sonnenlegionäre stürmen den Palast.

Musikipp:

Alien resurrection - Track 5

Allgemeine Informationen

Laut brüllend gibt der Inquisitionsrat das Kommando zum Angriff. Die Reihe der Sonnenlegionäre stürmt vor und dringt durch das große Eingangsportal. Als ihr durch das Portal stürmt findet ihr euch in einer prächtigen Empfangshalle wieder, welche über und über mit Sieges-, Praios- und Reichssymbolen sowie den Bannern der berühmten Maraskanregimenter geschmückt ist.

In der Halle jedoch herrscht blankes Chaos. An der Decke fliegt zick-zack ein mit Dämonenfrazten gespicktes Wesen welches aus schwarzem Nebel zu bestehen scheint. Auf der linken Seite dringt dichter schwarzer Rauch aus dem Übergang zum Gesindehaus. Darin immer wieder dunkle Schatten und Gesichter sichtbar in die sich tief die Schwerter der Sonnenlegionäre bohren. Im Zentrum stürmt ein Trupp auf die Haupttreppe zum mittleren Gebäudeteil zu und wird in ein heftiges Gefecht verwickelt - zahlreiche Söldner haben sich den Legionären in den Weg gestellt. Auf eurer Seite haben zwei Zantim die Treppe in Beschlag genommen, ihr Geifer tropft zischend auf die teuren tulamidischen Teppiche während lautes Grollen aus ihren Kehlen dringt. Dahinter erstreckt sich beinahe ein flächendeckender Pandämonium über die

Treppe nach oben, er hat die Wände bis in den zweiten Stock in Beschlag genommen. Tentakel, Klauen Pranken und Mäuler schielen euch drohend entgegen.

Meisterinformationen

Die Helden werden vom Inquisitionsrat beauftragt die Zantim aus dem Weg zu räumen, während er das geflügelte Wesen an der Decke in die Niederhöhlen zurückschicken wird (Mittels eines "Zerschmetternder Bannstrahl" S.115 AGD). Die Helden sollten wenn möglich selbst mit den Zantim fertig werden.

Die Truppen der Legionäre teilen sich wie geplant in Gruppen auf um das ganze Haus schnellstmöglich zu sichern. Im ganzen Raum wird hart gekämpft, die Legionäre dringen langsam in die vorgesehenen Richtungen vor. Jeder Legionär hat seine Befehle genau erhalten, neue Befehle werden sie nur vom Inquisitionsrat oder ihren Kommandanten annehmen, ein Held der einen Sonnenlegionär in irgendeine Richtung schicken will wird eiskalt ignoriert.

Während der Inquisitor den Bannstrahl vorbereitet (und die Helden gegen den Zant kämpfen) werden sie Zeugen folgender Szene:

Allgemeine Informationen

Der geflügelte Dämon schießt unvermittelt herab, unweit neben euch in einen Sonnenlegionär und verschmilzt mit ihm, dieser lässt Waffe und Schild fallen. Das Praiosamulet auf seiner Brust beginnt zu glühen und der Soldat windet sich in Agonie und Schmerzen, obgleich die Schreie aus seinem Mund bereits ihre Menschlichkeit verloren haben. Schließlich entzündet sich das heilige Symbol und lässt den Legionär in Flammen aufgehen. Während sich ein geflügelter Schwarzer Schatten aus seinem Leib löst und mit höhnischem Gelächter den Kronleuchter an der Decke entgegen schießt, bricht der Tote Legionär inmitten seiner Kameraden zusammen. Selbst die Stuckzeichnungen von Kaiser Retos Kampf an der Decke scheinen sich ekelerfüllt abzuwenden.

Einige Augenblicke später seht ihr einen hellen Strahl auf das Wesen zuschießen. Unter schrillen Kreischen, welches euch unsägliche Schmerzen verursacht und so alle Kampfhandlungen unmöglich macht, verschwindet es im Rauch der Niederhöhlen.

Meisterinformationen

Auch die Zantim sind für diesen Augenblick kampfunfähig, allerdings eher wegen des hellen Lichtstrahls der das geflügelte Wesen trifft, sie werden zumindest einige Schritte zurückweichen. Sollten die Helden gegen die Zantim unterliegen, kann ihnen nun der Inquisitionsrat zur Hilfe kommen, scheinen sie alles unter Kontrolle zu haben wird er sich einem anderen (der vielen) Dämonen aussuchen und ihn in die Niederhöhlen zurück schicken.

Danach wird der Inquisitor den Pandämonium exorzieren um den Weg über die Treppe freizugeben. Dies ein SEHR anstrengendes Unternehmen, so das der Inquisitionsrat einen Großteil seiner Kräfte bereits hier einbüßt.

Das Obergeschoss

Musiktipps:

LOTR ROTK - Track 8 - Twilight and Shadow

Allgemeine Informationen

Während ihr nach allen Seiten sichert weicht der Pandämonium unter den lauten Gebeten des Inquisitionsrates Schritt für Schritt zurück, die Mäuler winden sich in Schmerzen und die Tentakel peitschen wütend herum. Sphärische Töne dringen an eure Ohren und bohren sich tief in den Verstand. Ihr könnt regelrecht spüren wie euer Geist gegen die Beeinflussung ankämpft.

Langsam könnt ihr einen Überblick über die Situation gewinnen. Die linke Truppe ist inzwischen in den Gang vorgestoßen, der Nebel weicht langsam zurück. Erneut sammeln sich die Sonnenlegionäre und prallen wenig später mit Feuer und Stahl auf die Leiber und unwirklichen Schatten der Dämonen. Der Geruch von Blut, die Schreie verwundeter Soldaten und die lauten Kommandos der Offiziere vermischen sich mit der Symphonie der Niederhöhlen zu einer einzigen Kakophonie des Schreckens.

Auf der Haupttreppe liegen zahlreiche tote Söldner, inmitten zwei verwundete Sonnenlegionäre die ein Praiosgebet angestimmt haben. Vermutlich ist die Mittlere Truppe bereits im ersten Geschoss angelangt.

Meisterinformationen

Nachdem der Pandämonium exorziert wurde (und Da Vanya kurz gestützt werden musste), können die Helden mit dem Inquisitionsrat in den ersten Stock eindringen. Die Sonnenlegionäre stürmen sofort in den zweiten Stock des Gebäudes.

Musiktipps:

Midnight Syndicate - Into the Abyss

Allgemeine Informationen

Ihr habt den ersten Stock des Gebäudes erreicht, mit einmal macht sich eine unwirkliche Ruhe breit. Der lange, mit tulamidischen Teppichen belegte Boden, liegt ruhig vor euch. Im Hintergrund ist ein Orchester zu hören. Langsam schreitet ihr den Korridor hinab, es scheint als würde er immer länger statt kürzer werden und die Ausdehnung des Raumes nimmt plötzlich zu.

Mit einmal merkt ihr wie eure Stiefel sich saugend in den Teppich versenken, ganz so als wäre er mit Wasser durchtränkt. Ihr erkennt ein kurzes

Flimmern vor euren Augen und wenig später die Wahrheit:

Im Gang vor euch liegen die Leichen von etwa 30 Menschen aufgetürmt, der Kleidung nach zu urteilen Gesindevolk, der Teppich ist Blutdurchtränkt. Inmitten dieses Leichenberges wälzt sich zufrieden ein Zant in Blut und Leichenteilen. Schnell springt er auf seine Beine und hechtet euch entgegen. Hinter ihm manifestiert sich noch ein Heshtot.

Meisterinformationen

Da Vanya ist von der Exorzierung des Pandämoniums sehr geschwächt, er überlässt den Helden den Kampf gegen diesen Zant. Der Heshtot ist ein kleines Geschenk des Meisters an die Helden. Seien wir uns ehrlich: Wie viele dieser Kreaturen haben ihre Helden schon zur Strecke gebracht? Somit sollte ein Heshtot doch keine Gefahr darstellen. Womit die Helden hier nicht rechnen werden: Die Niederhöllen sind chaotisch und dieser Heshtot ist ein höherer Diener, der dem Original sehr ähnlich ist. Er wurde von Borbarad persönlich gerufen und hat stark modifizierte Werte und einige Sondereigenschaften. Passen sie die Werte ruhig weiter nach oben an. In meiner (sehr kampfstarken Gruppe) hatte der Dämon 120 LeP.

Der erste Gezeichnet wird ab sofort zunehmend Wahnsinnig, er beginnt laut kichernd zu lachen nur um wenig später in panischer Angst am Boden zu kauern. Kämpfen ist für ihn nur mehr bedingt möglich (Alle Werte halbiert). Der dritte Gezeichnete gerät immer mehr in Wut, er steigert sich in einen Kampfrausch.

Werte des Heshtot:

Peitsche:	IB 12	AT 14	PA 9
TP 1W+1	DK SP		
Schwert:	IB 13	AT 16	PA 15
TP 1W+4	DK NS		
LeP 55	RS 2	GS 8	MR 4

2 Aktionen pro KR

Eigenschaften:

Regeneration II, Regeneration im Limbus II, Teleportation, Ausweichen in den Limbus

Ist dieser Kampf gewonnen können sie die Helden nach Belieben einige Zeit durch die Gänge des Gebäudes schicken. Einige Söldner haben sich hier noch verschanzt und hier und da streift bestimmt noch ein Heshtot oder Zant herum.

Womöglich stürzen Söldner auf die Helden ein, nur um von einigen Zantim niedergedrückt und getötet zu werden. Die Zant wenden sich dann ihrer nächsten Beute zu.

Werte eines Söldners:

Barbarenschwert mit Kettenhemd und Kettenhaube:
IB 12 AT 16 PA 14 TP 1W+5 DK N
LeP 32 AuP 38 RS 3 GS 7 MR 4 AW 13

SF: *Meisterparade, Aufmerksamkeit, Ausweichen I+II, Entwaffnen.*

Meisterinformationen

Nach dieser Szene gelangen die Helden in eine Sackgasse, der Gang endet unvermittelt nach einer Biegung. Als die Helden wieder zurückgehen wollen finden sie sich in einer misslichen Lage, drei der Schattenwesen mit denen sie am Eingang konfrontiert waren finden sich im Gang wieder und versperren den Weg, es gibt kein Entrinnen. Da Vanya merkt an das er diese drei unmöglich besiegen kann. Die Helden sitzen in der Klemme.

Die folgende Szene kann stattfinden oder auch nicht. Das es so weit kommt ist (in meiner Runde) vor allem durch die größere Macht / Möglichkeit des 3. Zeichens bedingt. Diese Aktion ist allerdings einmalig und durch folgende Umstände bedingt:

Man stelle sich vor welche unglaublichen Astralen Kräfte in diesem Gebäude am Werk sind. Überall laufen Dämonen herum, Borbarad selbst ist nicht weit und ein ganzer Flügel wurde mittels unglaublicher Illusionsmagie erschaffen. Das dritte Zeichen sollte also zu folgender Handlung durchaus fähig sein:

Musikipp:

Van Helsing - Transylvania 1887

Allgemeine Informationen

zum 3G:

Wut brennt in deinen Adern und vermischt sich mit kühlem Hass. Du hebst die Hände und brüllst den Kreaturen unverständliche Zischlaute entgegen. Irgendwann stellst du fest das es nicht nur Zischlaute sind, es scheint sich um alte Echsische Magie zu handeln. Prickelnd steigt ein Gefühl in dir auf, das du nicht mehr hergeben willst. Du hältst deinen Hände hoch vor den Körper während deine Stimme immer lauter und lauter wird. Alle müssen dir gehorchen, als du merkst das sich diese Kreaturen deinem Willen widersetzen, wirst du noch Zorniger. Du formst deinen Hass zu einer gewaltigen Feuerkugel und schleuderst es diesen Dienern des Feldherren entgegen. Als du wieder bei Besinnung bist siehst du die Feuerkugel zwischen den Kreaturen explodieren....

Meisterinformationen

An dieser Stelle kommt der 3G zum Zug. Er wird so wütend das er einen IGNISPHÄRIO mit enormen Ausmaß den Kreaturen entgegenschickt. Der IGNISPHÄRIO reißt im Umkreis von 3 Schritt alles ein. Die Decke stürzt herunter, in die Außenwand wird ein gewaltiges Loch gesprengt.

Jeder Held erhält 2W6 SP durch die Explosion und herumfliegende Teile. Vor den Helden stürzt die Decke fast vollständig ein. So ein IGNISPHÄRIO ist bestimmt einmalig zu dieser Zeit Aventuriens und verlangt vom 3G auch seinen Preis: Sein linker Arm ist großteils mit grünen Hautschuppen überdeckt. Natürlich wird der Inquisitor etwas verwirrt sein, ich gehe aber davon aus das er bereits ein guter Bekannter der Helden ist und sich seine (sehr unangenehmen) Fragen für später aufhebt.

Musiktip:

Ludwig van Beethoven - Symphonie Nr.9 ("Oh Freunde..."), leise beginnen, je näher die Helden zum Orchester kommen desto lauter.

Allgemeine Informationen

Als der Staub sich etwas lichtet erkennt Ihr das Ausmaß der Zerstörung, überall liegen Mauerbrocken und Holztrümmer herum. Die Teppiche haben in weitem Umkreis Feuer gefangen und auch die Holzvertäfelung knackt im lodernen Feuer. Vor euch ist die gesamte Decke herabgestürzt, Ihr werdet wohl oder übel nach einem anderen Weg suchen müssen

Meisterinformationen

Die Helden müssen nun quer durch die zerstörten Zimmer auf den anderen Korridor. Dort erwartet sie herrliche Orchestermusik.....

Allgemeine Informationen

Als ihr den gegenüberliegenden Korridor erreicht haltet Ihr für einen Moment inne. Erst denkt ihr, das kann nicht sein, doch eure Ohren sollten euch nicht täuschen, ihr könnt herrliche Orchestermusik vernehmen. Ihr dreht euch nach links und seht den Gang entlang, hat dieser überhaupt ein Ende? Und sollte hier eigentlich gar kein Gang sein?

Meisterinformationen

Ein ODEM, ANALÜS oder ähnliches stellt dar, dass der Gang eine Mischung aus Illusionsmagie und festen Elementen ist (WEICHES ERSTARRE). Ein unglaubliches Werk welches nur von wirklich sehr mächtigen Magiern zu Stande zu bringen ist. Borbarad hat hier einen kompletten neuen Gebäudeteil geschaffen.

Dieser Umstand soll die Helden später zu dem Schluss führen das er nicht nur irgendein mächtiger Schwarzmagier ist. Er wirkt seine eigene Magie, machtvoller als ein normaler Mensch es je tun könnte.

Das erkunden dieser Klänge wird Helden weiter an Borbarad heranbringen. Die Musik wird immer lauter je weiter die Helden den Gang entlanggehen.

Die andere Richtung führt durch einige weitere Söldner zurück zur Haupttreppe.

Sollten die Helden nicht in den Gang gehen wollen, wird der Inquisitor darauf drängen.

Mit einem Mal sind die Helden wieder in der Falle. Hinter Ihnen öffnet sich ein gewaltiger Pandämonium.

Allgemeine Informationen

Vorsichtig schreitet ihr weiter auf den Quell der Musik zu. Ihr scheint immer näher zu kommen. Mit einmal beginnt der Boden unter euren Füßen leicht zu Beben, hastig blickt ihr euch um und müsst feststellen wieder in eine Falle gelaufen zu sein. Hinter euch hat sich ein Pandämonium geöffnet, Tentakel steigen empor und hässliche Mäuler beginnen nach Blut zu lechzen. Ihr nehmt eure Füße in die Hand, während der Pandämonium hinter euch Teppiche, Bilder, Türen, ja selbst den ganzen Gang verschlingt. Eigentlich solltet ihr schon längst am Ende des unwirklichen Ganges sein, doch dieser zieht sich wieder und wieder in die Länge. Mit einem Satz reißt ihr eine Tür auf und lauft hindurch. Seid ihr geradewegs in die Niederhöhlen spaziert?

"Ah wir haben Zuhörer, die Fünfte bitte meine Herren"

Das Orchester

Musiktip:

Ludwig van Beethoven - Symphonie Nr.5 (Oh Freunde...)

Ihr habt die Quelle der Musik gefunden, doch das ist das wohl abscheulichste Orchester das ihr kennt. Beim ersten Geiger fehlt das linke Auge und dem Dirigenten ist die blanke Kopfhaut seinen Haaren gewichen. Der Rest der Virtuosen sieht nicht viel besser aus, mal tropft Eiter aus allen Öffnungen, manchen läuft Blut in Strömen aus der Nase.

Meisterinformationen

Die 'Künstler' lassen sich nicht stören in ihrem Konzert. Sollten einige niedergeschlagen werden bricht bei den Untoten Musikern Panik aus. Nur einer tritt ganz trocken an die Helden heran:

"Der Fürst erwartet sie bereits, folgen sie mir bitte". Er geleitet die Helden in den 'Audienzsaal'. Die Flügeltüren dorthin öffnen sich wie von Geisterhand und einen Laut.

Die Höhle des Löwen

Allgemeine Informationen

Als sich die schweren Flügeltüren öffnen bietet sich euch ein merkwürdiges Bild. In einem großen prunkvollen Audienzsaal sitzt auf einer Empore Fürst Herdin und blickt euch erwartungsvoll an. Am Fenster steht eine Gestalt und blickt beim Fenster hinaus, sie hat ein Buch in der Hand. Die Ruhe in diesem Raum wirkt geradezu grotesk im Gegensatz zu dem was ihr in den anderen Teilen des Gebäudes

erlebt habt. An der Decke winden sich lebende Stuckkreaturen die verschiedensten Dämonen nachgebildet sind. Da und dort kann man eine gequälte Seele erkennen die ihre Hände flehend von der Decke streckt. Dichter Dunst der nur wenige Finger hoch über den Boden reicht, dafür umso unwirklicher über diesen kriecht, umfließt eure Füße

Meisterinformationen

Jede Handlung der Helden endet mit dem Auftritt Borbarads, der ganz ruhig und kühl am Fenster steht. Er wird nicht in Rage geraten und alle Fragen ganz ruhig beantworten.

Die Decke ist tatsächlich das was sie vorgibt, ein Abbild der Niederhöllen. Über Geschmack lässt nun mal sich streiten...

Die Helden stehen unter einem starken BANNBALADIN, handeln ist erst nach verschwinden Borbarads uneingeschränkt möglich, inzwischen stehen sie dekorativ in der Gegend herum und verspüren keinerlei Interesse zu sprechen oder zu handeln.

Allgemeine Informationen

"Still! Still!", spricht die Person am Fenster und die Worte hallen Befehlsartig immer wieder in eurem Geist. Still sagte er, also seid ihr still.

Meisterinformationen

Die Helden kämpfen einen schweren inneren Kampf. Auf der einen Seite wollen sie diese beiden sofort Erschlagen, auf der anderen Seite kämpfen sie gegen das Charisma und die Beherrschung Borbarads an. Besonders für den ersten Gezeichneten ist dieser Kampf sogar mit Schaden verbunden (1W6 SP). Der Rubin will Borbarad vernichten, sein Hass richtet sich gegen seinen Träger, da dieser nicht im Stande ist zu widerstehen. Es ist durchaus möglich das der 1G auch in Ohnmacht fällt, überwältigt von der schieren Präsenz Borbarads.

Allgemeine Informationen

Die Gestalt am Fenster dreht sich langsam um, es handelt sich um Delian von Wiedbrück.

"Ich habe euch schon erwartet Inquisitor. Mir wurde von eurem Auslaufen berichtet. Ich hoffe ihr hattet eine angenehme Reise.", dem Inquisitor scheinen keine passenden Worte einzufallen, "Ich halte es nicht für nötig hier lange zu diskutieren, und komme sofort zum Punkt: Ihr überlasst mir sofort und bedienungslos den Thron Maraskans und zieht euch vollständig, mit allen Truppen zurück, das würde uns unnötiges Blutvergießen ersparen. Wir beide wissen doch wie wenig euch daran liegt eure Truppen sinnlos zu opfern."

Musiktipps:

*Richard Strauss - Also sprach Zarathustra
1:19 Höhepunkt*

Zu eurem Entsetzen scheint der Inquisitionsrat tatsächlich zu zögern, er denkt angestrengt über das Angebot nach.

Nach zwei schier endlosen Minuten kommt der Inquisitionsrat zu einer Entscheidung:

"Ich muss euer *wahrhaft großzügiges Angebot* [Sehr Ironisch betont] ablehnen, Delian von Wiedbrück und verhafte euch wegen Hochverrat am Mittelreich."

Ein Teil in euch könnte sich auf den Boden werfen und vor Verzweiflung schreien, warum nimmt der Inquisitor dieses wirklich großzügige Angebot nicht an? Noch mehr Blutvergießen, hat dies hier noch nicht gereicht? Ein anderer Teil in euch wehrt sich gegen solche Gedanken.

"Ich werde den Verlust verschmerzen und mich nach Alternativen umsehen", entgegnet von Wiedbrück trocken, "Tja das führt wohl zu nichts, darf ich euch nach vorne an den Tisch bitten, wir speisen gleich. Es ist auch bestimmt nicht mit giftigen Essenzen versehen". Ihr leistet Folge, das Essen wird euch stärken und bestimmt nicht Schaden.

Von Wiedbrück scheint sich vor euren Augen langsam zu verändern. Ihr seid nicht sicher, aber zuerst waren die Haare noch nicht so dunkel, selbst das Gesicht wird zunehmend Charismatischer und bekommt angenehme ruhige Züge.

Mit einem Mal steht erkennt ihr die Wahrheit: Er steht direkt vor euch, der Bethaner, der Fluch der Schlange, oder Borbarad wie ihr ihn nennt. Ihr steht verkrampft da, dem Gefühl des Hasses weicht blanke Panik, Ihr wollt weglaufen, könnt es aber nicht. Eine andere Stimme in euch sehnt sich nach einer gepflegten Unterhaltung und etwas Essen...

Meisterinformationen

Verwickeln Sie die Helden mit Borbarad in ein angeregtes Gespräch. Sie verspüren keinerlei Aggression, stellen aber dennoch alle Fragen die sie auch sonst stellen würden.

Nach einiger Zeit (oder wenn das Gespräch an einem unlösbaren Konfliktpunkt ankommt), erhebt sich Borbarad, schreitet zu Fürst Herdin und blickt ihm tief in die Augen, dieser beginnt laut glucksend zu lachen. Sein Verstand ist für immer verloren, nicht einmal die Noioniten können ihm noch helfen.

Man kann an dieser Stelle noch einen von Borbarads speziellen Zantim auf die Helden los lassen. Das birgt einen gewissen Wiedererkennungswert für die Helden ("Nein nicht schon wieder").

Es wäre auch möglich den Weg der Helden einfach abzukürzen. Borbarad verschwindet mittels eines TRANSVERSALIS und löst das geschaffene Gebilde einfach aus. Die Helden befinden sich zu diesem Zeitpunkt übrigens im 1 Stock, etwa 4 Schritt über dem Boden.

Meisterinformationen

Der Rückweg gestaltet sich ohne jegliche Probleme, es sind noch etwa 5 Sonnenlegionäre am Leben, 10 schwer verwundet. Ein KGIA Agent lebt noch, er ist wahnsinnig geworden und liegt lachend und weinend zugleich am Boden.

Der Horror auf Maraskan ist für die Helden beendet und der Rückweg für die Perlbeißer steht an, natürlich erst nachdem die einstweiligen Probleme gelöst wurden):

- Verwaltung Maraskans
- Dämonen die noch frei in Tuzak herumlaufen und gebannt werden müssen
- Nachforschungen über von Wiedbrück und nach weiteren Plänen Borbarads

...

Es gilt also noch einiges zu bewerkstelligen bis sich die Helden mit Bastrabuns Bann beschäftigen können....