

„Die Festung der Zwerge“



Ein Abenteuer für drei bis fünf Helden der 0. Stufe





Danksagung

Mit besonderem Dank unseren Testspielern: Bastian Hellbert, Hannes Leimer, Wolfgang Leimer, Florian Reitmeir, Julian Rungaldier, Daniela Schuster, Philipp Schuster, Florian Schweitzer, Stefan Schweitzer, Alexander Steinwender.

System „Das Kosmische Netz“
Edition „Die 7 Welten“
Version 7.0.

Verlag Mag. Philipp Lenk, Innsbruck

© Mag. Philipp Lenk

Alle Rechte mit Ausnahme der durch die Creative Commons Lizenz „Namensnennung-Keine kommerzielle Nutzung-Keine Bearbeitung 3.0 Österreich“ freigegebenen Rechte bleiben vorbehalten

Coverbild und Illustrationen: Gabriele Fritz
Karten: Mag. Philipp Lenk

Lektorat: Svenja Frerichmann
Technische Assistenz: Mag. Dr. Daniela Schuster

Dieses Werk wird Ihnen unter den Bedingungen der Creative Commons Lizenz „**Namensnennung - Keine kommerzielle Nutzung - Keine Bearbeitung 3.0 Österreich**“ zur Verfügung gestellt. Die Lizenz kann im Internet unter <http://creativecommons.org/licenses/by-nc-nd/3.0/at> eingesehen werden. Zusammengefasst haben Sie aufgrund dieser Lizenz das Recht, dieses Werk zu vervielfältigen, verbreiten und öffentlich zugänglich zu machen, sofern Sie die folgenden Bedingungen einhalten: **Namensnennung** - Sie müssen den Namen des Autors und Rechteinhabers Mag. Philipp Lenk auf eine derartige Weise kenntlich machen, dass er für jeden Empfänger sofort als Autor und Rechteinhaber des Werkes ersichtlich ist. **Keine kommerzielle Nutzung** - Dieses Werk darf nicht für kommerzielle Zwecke verwendet werden. **Keine Bearbeitung** - Dieses Werk darf nicht bearbeitet oder in anderer Weise verändert werden.



Die 7 Welten

Das Kosmische Netz

Die 7 Welten

Die Festung der Zwerge

*Ein freies Rollenspielabenteuer zum Einstieg in
Das Kosmische Netz*

Copyright Mag. Philipp Lenk 2010
Alle Rechte vorbehalten



Inhalt

Einführung	6
1) Willkommen im Kosmischen Netz! Willkommen auf den 7 Welten!	6
2) Wesentliche Vorbemerkungen: Die Benutzung dieses Werkes	6
a) Die wichtigsten Informationen zuerst	6
b) Notwendiges Grundwissen (für Einsteiger)	7
c) Das Konzept dieses Buches	7
d) Die Vorbereitungen durch den Spielleiter	8
3) Allgemeine Spielregeln	8
a) Vorbemerkung	8
b) Allgemeine Regeln	8
c) Die Würfel	9
d) Wie man rollenspielt...	9
4) Die Helden	9
a) Charakter-Übersicht	9
b) Tipps zur Wahl der Charaktere	11
Das Abenteuer	12
1) Vorbemerkungen	12
1) Der Ort des Abenteuers	12
2) Der Inhalt des Abenteuers	12
2) Der Einstieg ins Abenteuer	13
1) Wie man sich trifft...	13
a) Der Anfang des Spiels	13
b) Das Wirtshaus	13
c) Das Abendmahl	14
d) Gespräche mit den Anwesenden	15
2) Die Flut	16
3) Die Halle	17
a) Gefangen!	17
b) Die Eingangshalle	17
c) Das Verlassen der Halle	18
3) Die Kasernenebene	21
1) Der erste Tag in der Festung	21
a) Der Wurmgang	21
b) Die linke Richtung	21
c) Die rechte Richtung	23
2) Der erste Kampf	24
a) Der Kampfplatz	24
b) Die Gegner	26
c) Die Kampfregeln (ohne Magieeinsatz)	26
d) Magieeinsatz im Kampf	28
e) Das Ende des Kampfes	30
3) Nach dem Kampf	30
a) Erkenntnisse	30
b) Beute	30
c) Wie heilt man Verletzungen?	31
d) Wie das Abenteuer weitergeht	32
4) Der zweite Tag in der Festung	32
a) Ein Morgen mit Sorgen...	32
b) Die Treppe des Todes	32
c) Der Magische Bogen	35



	5
d) Die Ebene der Eingangshalle	36
e) Die untere Ebene	37
f) Die Gewächshauskaverne	37
g) Der Ausgang	39
4) Die Wohnebene	41
1) Die Wohnquartiere	41
a) Vorbemerkungen	41
b) Die Einkaufsstraße	41
c) Normale Geschäfte und Wohnungen	42
2) Besondere Orte	42
a) Die Wohnung des Zauberers	42
b) Der Juwelier	44
c) Der Waffenhändler	45
d) Der Marktplatz	46
e) Der Tunnel nach Norden	48
f) Der Tunnel nach Osten	48
g) Der Tunnel nach Süden	48
h) Der Tunnel nach Westen	48
3) Der Absturz	48
a) Der Tunnel nach Westen	48
b) Die Falle	49
5) Die Krypta	50
1) Gerettet	50
2) Die Gräber der Festung	50
6) Das Finale	52
1) Die Armee der Untoten	52
a) Der Lichfürst und das Heiligtum	52
b) Der Kampf gegen den Lichfürsten und seine Horde	54
c) Das Ende des Kampfes	56
2) Der Weg in die Freiheit	57
3) Zurück beim Brückenkopf	58
Abschluss	60
Anpassungen dieses Abenteuers	60
Anhang A: Das Geschichtsbuch des Magikers	61
Anhang B: Die Helden	62
Anhang C: Das Gegnerblatt	72
Anhang D: Die Pläne von Kurkan	73
1) Übersicht über die Pläne	73
a) Die Verwendung der Pläne	73
b) Legende von Plan 1: Der Schankraum des Gasthofs „Zum Brückenkopf“	73
c) Legende von Plan 2: Die Eingangsetage	73
d) Legende von Plan 3: Die Kaserne	73
e) Legende von Plan 4: Die Wohnebene	74
f) Legende von Plan 5: Die Krypta	74
Plan 1: Der Schankraum des Gasthofs „Zum Brückenkopf“	75
Plan 2: Die Eingangsetage	76
Plan 3: Die Kaserne	77
Plan 4: Die Wohnebene	78
Plan 5: Die Krypta	79



Einführung

1) Willkommen im Kosmischen Netz! Willkommen auf den 7 Welten!

Bereits mit dem Lesen dieser Zeilen beginnt Ihre Reise zu den fantastischen Welten des Kosmischen Netzes. Welten, auf denen Elfen und Zwerge Ihre Nachbarn, und Spannung und Gefahr Ihre alltäglichen Begleiter sind. Egal ob Sie nun zum ersten Mal mit der Welt der Rollenspiele in Berührung kommen, oder als erfahrener Spieler auf der Suche nach neuen Herausforderungen sind: „Das Kosmische Netz“ ist in jedem Fall das richtige Spiel für Sie! Und „Die Festung der Zwerge“ ist jenes Werk, das speziell für den ersten Kontakt mit dem Kosmischen Netz entworfen wurde.

In diesem Buch finden Sie nicht nur ein vollständiges Abenteuer des Kosmischen Netzes, sondern auch alle Regeln, die Sie für dieses benötigen. Dabei werden die Spielregeln im Laufe des Abenteuers erklärt, sodass ein spezielles

Regelstudium vor Beginn des Spieles entfallen kann. Ebenso müssen Sie für dieses Abenteuer keine eigenen Spielfiguren erschaffen, da sich bereits eine Reihe vorgefertigter Helden im Anhang des Buches befinden. All dies hat zur Folge, dass Sie für „Die Festung der Zwerge“ nur ein Minimum an Vorbereitungen benötigen. Für Personen, welche noch überhaupt keine Erfahrungen mit Rollenspielen besitzen, sind zudem zahlreiche Tipps und Hilfen in den Texten des Abenteuers untergebracht. So sollten auch völlige Neueinsteiger keine Schwierigkeit damit haben, „Die Festung der Zwerge“ zu spielen und zu genießen.

Wenn Sie sich für zusätzliche Informationen zum Kosmischen Netz interessieren, so finden Sie diese auf unserer Webseite: www.daskosmischenetz.com.

Wenn Sie Spaß am Kosmischen Netz finden, dann teilen Sie diesen doch mit Anderen, und geben Sie dieses Abenteuer weiter!

Egal ob als Datei oder auf Papier, Sie haben das Recht „Die Festung der Zwerge“ unter Einhaltung dreier einfacher Bedingungen (Namensnennung, keine kommerzielle Nutzung, keine Bearbeitung; Details siehe Seite 2) beliebig oft an andere Personen zu verteilen. Öffnen Sie für alle Interessierten die Tore in „Das Kosmische Netz“ mit Hilfe der Festung der Zwerge!

2) Wesentliche Vorbemerkungen: Die Benutzung dieses Werkes

a) Die wichtigsten Informationen zuerst

Die voraussichtliche Spieldauer dieses Abenteuers beträgt drei bis vier Stunden.

Sie benötigen für dieses Spiel mindestens vier, maximal aber sechs Personen.

Auch wenn dies Einsteiger vielleicht überraschen mag, so handelt es sich bei drei bis vier Stunden um eine ausgesprochen kurze Spiellänge. Typische Rollenspielabenteuer werden normalerweise über ein Vielfaches dieser Zeit hinweg gespielt, da sie so gut wie immer eine Handlung besitzen, die sich über mehrere Spielabende bzw. -nachmittage erstreckt. Aufgrund der besonderen Zielsetzung des Einstiegsabenteuers wurde für dieses die Spieldauer jedoch stark gekürzt. Im Gegensatz zu „normalen“ Abenteuern, welche den Spielern Spaß und Unterhaltung für einen längeren Zeitraum bieten sollen, eröffnet Ihnen „Die Festung der Zwerge“ die Chance, „Das

Kosmische Netz“ ohne großen Aufwand kennen zu lernen. Daher ist es Absicht, dass dieses Abenteuer an einem einzigen Abend oder Nachmittag durchgespielt werden kann.

Zudem enthält dieses Buch nur jene Spielregeln, die Sie für genau dieses Abenteuer benötigen. Das bedeutet, dass Sie sich während des Spiels mit erheblich weniger Regeln als sonst befassen müssen. Allerdings hat dies auch zur Folge, dass Sie zusätzliche Spielregeln benötigen werden, wenn Sie „Das Kosmische Netz“ nach dem Ende dieses Abenteuers weiterhin spielen möchten. Diese finden Sie in unserem „Einführungsregelbuch“, welches das vollständige Grundregelwerk des Spieles, sowie zusätzlich das Abenteuer „Die Trollbande“ enthält. Falls Sie das „Einführungsregelbuch“ bereits besitzen sollten und „Die Festung der Zwerge“ vor dem Abenteuer „Die Trollbande“ spielen möchten, sollten Sie die Hinweise beachten, die wir im Abschnitt „Anpassungen dieses Abenteuers“ auf Seite 54 anführen.



b) Notwendiges Grundwissen (für Einsteiger)

In diesem Abschnitt führen wir einige Informationen an, welche Sie in jedem Fall benötigen, um ein Rollenspiel zu spielen. Sollten Sie bereits Erfahrungen mit diesem Hobby besitzen, können Sie den folgenden Teil jedoch problemlos überspringen.

Was ist ein Rollenspiel?

Rollenspiele wie „Das Kosmische Netz“ sind Gesellschaftsspiele, in welchen die Spieler in die Rollen von Helden schlüpfen, um aufregende Abenteuer in fantastischen Welten zu erleben. Mit „Helden“ sind dabei Charaktere im Sinne von Roman- oder Filmhelden gemeint, d.h. jene Figuren des Geschehens, um die sich die Handlung dreht. Da es sich beim Kosmischen Netz um ein Fantasyrollenspiel handelt, übernehmen die Spieler hier z.B. die Rollen von tapferen Rittern, hinterlistigen Dieben oder mächtigen Zauberinnen, welche gewaltige Schätze suchen, finstere Mächte bekämpfen oder als Abenteuerer durch die Lande ziehen. Wenn Sie sich die einschlägigen Fantasyfilme, Serien oder Romane vor Augen halten, sollte es Ihnen nicht schwer fallen sich in „Das Kosmische Netz“ einzuleben. Das Verhalten eines Rollenspielcharakters hängt dabei alleine von den Entscheidungen seines Spielers ab. Es ist also keineswegs so, dass sich ein Held auch heldenhaft verhalten müsste. Allerdings müssen sowohl der Charakter, wie auch der Spieler in der Folge mit den Konsequenzen ihrer Entscheidungen bzw. Handlungen leben. Wenn der Spieler seinen Helden also in einer Stadt harmlose Bürger überfallen lässt, so darf er sich nicht darüber wundern, wenn sein Charakter anschließend von der Stadtwache verfolgt wird.

Wichtig: Das Kosmische Netz wird immer mit einer Gruppe von Spielern, und somit auch mit einer Gruppe von Helden gespielt. Diese arbeiten zusammen, denn es sind die gemeinsamen Erlebnisse dieser Helden, welche das eigentliche Spiel bilden. Dabei gilt, dass die Gruppe ihre Ziele üblicherweise immer nur als Ganzes, oder überhaupt nicht erreichen kann. Wie sich auch in der Festung der Zwerge zeigen wird, sind für das Überleben in Gefahrensituationen meist die unterschiedlichsten Talente von Nöten. Talente, welche in ihrer Vielzahl nur von einer Gruppe von Personen beherrscht werden können und niemals von einem Helden alleine.

Wenn Sie also vorhaben sollten, „Die Festung der Zwerge“ als *Spieler* zu betreten, sollten Sie spätestens auf Seite 9 dieses Buches aufhören zu lesen!

c) Das Konzept dieses Buches

Wie oben bereits angeführt, dient dieses Abenteuer dazu, Personen, die noch keine Erfahrung mit dem Kosmischen Netz oder auch dem Rollenspiel an sich besitzen, eben solche zu vermitteln. Und zwar auf die einfachste Art und Weise:

Der Spielleiter

Neben den Spielern benötigt jedes Rollenspiel zusätzlich noch einen sogenannten Spielleiter. Seine Aufgabe ist es, all jene Personen und Wesen zu verkörpern, mit denen die Helden der Spieler interagieren. Schließlich müssen die Helden ja z.B. in der Lage sein mit geretteten Prinzen zu flirten, gegen böse Schurken zu kämpfen oder bei einem Händler neue Ausrüstung zu kaufen. Eine weitere Aufgabe des Spielleiters ist es, die Welt, durch die sich die Helden der Spieler bewegen zu beschreiben, alle Eigenschaften und Ereignisse in dieser Welt, ebenso wie die Reaktionen der Welt auf die Handlungen der Helden. Wenn einer der Helden zum Beispiel in einem Wirtshaus einen Witz über Zwerge erzählt, den ein anwesender Zwerg hört, könnte dieser auf folgende Weise reagieren: Er lacht über diesen Witz, er zieht beleidigt von dannen oder er beginnt eine Schlägerei mit dem Helden. Was davon geschieht entscheidet und beschreibt der Spielleiter. Figuren, die der Spielleiter darstellt, bezeichnet man zur Unterscheidung von den Helden als „Nicht-Spieler-Charaktere“, abgekürzt NSC.

Wichtig: Im Gegensatz zu den meisten anderen Gesellschaftsspielen findet in Rollenspielen kein Wettbewerb statt. Daher gilt auch für den Spielleiter: Er ist kein Gegner der Spieler, obwohl er die Rollen der Gegner der Helden übernimmt. Insbesondere ist es **nicht** der Sinn eines Rollenspiels, dass die Spieler gewinnen, wenn ihre Charaktere das Abenteuer überleben, und der Spielleiter gewinnt, wenn er einen oder alle Helden tötet. Dies wäre auch völlig unsinnig, da der Spielleiter ja die gesamte Spielwelt verkörpert und z.B. nur zu sagen bräuchte: „Ein fünfköpfiger Riesenlindwurm springt aus dem Gebüsch!“; schon würden die Charaktere die nächste Minute nicht überleben. Vielmehr ist es so, dass Spieler und Spielleiter nur zusammen gewinnen können: Dann, wenn sie gemeinsam ein spannendes, abwechslungsreiches und unterhaltsames Spiel erleben.

Wichtig: Ein Abenteuer sollte ausschließlich vom Spielleiter der Gruppe gelesen werden!

Denn nichts wäre langweiliger für einen Spieler, als bereits genau zu wissen, was während des Spiels geschehen wird.



der Einsatz von Fertigkeiten bei der ersten Benutzung von diesen, etc.

Zudem enthält das Buch in Anhang B fünf vorgefertigte Helden, deren Beschreibungen Sie nur noch auszudrucken brauchen. Dadurch entfällt der in manchen Rollenspielen recht zeitraubende Vorgang der Charaktererschaffung völlig,

und die *Spieler* Ihrer Gruppe müssen nichts weiter tun, als zum vereinbarten Spieltermin zu erscheinen.

Für den *Spielleiter* sieht die Sache dagegen etwas anders aus. Dieser sollte sich „Die Festung der Zwerge“ mehrere Male durchlesen, sowie die im folgenden Abschnitt angeführten Vorbereitungen treffen, bevor das eigentliche Spiel beginnen kann.

d) Die Vorbereitungen durch den Spielleiter

Da es die Aufgabe des Spielleiters ist, das Abenteuer zu inszenieren, hat er naturgemäß die meiste Arbeit damit, dieses vorzubereiten. Im Fall der Festung der Zwerge ist es allerdings so, dass wir Ihnen einen großen Teil der notwendigen Arbeiten bereits abgenommen haben. Daher müssen Sie nun nur noch die folgenden Aufgaben erfüllen, um mit dem Spiel beginnen zu können:

Sie benötigen für das Spiel:

Einen Spielleiter (üblicherweise sind das Sie),
drei bis fünf Spieler,
einen gemütlichen Ort für das Spiel,
drei bis vier Stunden Zeit,
Essen und Trinken nach Bedarf,
Papier, Bleistift und zwei sechsseitige Würfel für jeden Spieler (siehe unten),
dasselbe für den Spielleiter, jedoch nach Möglichkeit vier Würfel für ihn sowie
Ausdrucke der Handzettel (aus Anhang A),
der Charakterblätter und Vorgeschichten der Helden (Anhang B),
des Gegnerblattes (Anhang C)
sowie der Pläne des Abenteurers (Anhang D).

Wichtig: Behalten Sie alle Ausdrucke zu Beginn des Spieles noch bei sich. Zu welchem Zeitpunkt Sie welche davon an Ihre Spieler weitergeben dürfen bzw. sollen erfahren Sie im Verlauf des Abenteurers. Sollten die Spieler diese Ausdrucke vor den angeführten Zeitpunkten zu Gesicht bekommen, könnte dies das Spiel verschlechtern, bzw. teilweise sogar gefährden.

Hinweis: Auf unserer Webseite

www.daskosmischenetz.com haben Sie die Möglichkeit, Ihre Erfahrungen mit der Festung der Zwerge mit uns sowie allen anderen Spielern zu teilen, indem Sie diese in unserem WIKI publizieren. So können Sie gerade auch Einsteiger in die Welt der Rollenspiele von Ihren Erfahrungen und Tipps profitieren lassen. Zudem ermöglichen Sie es uns, das Abenteuer laufend zu verbessern. Wir laden Sie daher herzlich dazu ein, von dieser Möglichkeit Gebrauch zu machen und nicht nur Ihre eigenen Gedanken und Erlebnisse mit anderen Spielern zu teilen, sondern auch auf die Erfahrungen Anderer mit der Festung der Zwerge vor dem Beginn Ihres eigenen Spiels zurückzugreifen.

Wenn Sie alle in diesem Abschnitt angeführten Dinge bereitgestellt und sich mit diesem Buch vertraut gemacht haben, können Sie mit dem Abenteuer beginnen!

3) Allgemeine Spielregeln

a) Vorbemerkung

Die in diesem Kapitel angeführten Regeln und Hinweise sind für das Spielen des Abenteurers unentbehrlich. Daher sollten

Sie sie gelesen haben, bevor Sie mit dem eigentlichen Spiel beginnen.

b) Allgemeine Regeln

Allgemeine Rundungsregel: Im gesamten Regelwerk des Kosmischen Netzes gilt immer: Sofern bei der Berechnung von **Punkten** Bruchteile entstehen, wird **immer abgerundet**, egal ob dies zum Vor- oder Nachteil der Spieler oder Helden ist.

Maße: In diesem Abenteuer gelten folgende Maßeinheiten:
Entfernungen: 1 Meile = 2 Kilometer; 1 Schritt = 1 Meter
Gewichte: 1 Quader = 1 Kilogramm
Geld: 1 Goldkrone (GK) = 100 Silberkronen (SK)
= 10.000 Kupferkronen (KK) = ca. 100 Euro



c) Die Würfel

Für das Spielen des Kosmischen Netzes - und somit auch dieses Abenteurers - benötigen Sie ausschließlich gewöhnliche sechsseitige Würfel. Im Gegensatz zu anderen Rollenspielen werden im Kosmischen Netz keine Spezialwürfel verwendet.

Wichtig: Sollte ein Würfel sechs Augen anzeigen, darf er nicht noch einmal geworfen werden.

Aus Gründen der Einheitlichkeit greifen wir auch im Kosmischen Netz auf dieselbe Art der Bezeichnung von Würfeln zurück, wie sie allgemein in Rollenspielkreisen üblich ist. Die Bezeichnung hat dabei immer die Form von Zahl, großem W und einer weiteren Zahl. Dabei steht das „W“ für Würfel, während die Zahl vor dem W die Anzahl der zu verwendenden Würfel, und die Zahl hinter dem W die Art

der benutzten Würfel angibt. 1W6 bedeutet also z.B., dass Sie einen gewöhnlichen sechsseitigen Würfel werfen sollen, 2W6, dass Sie zwei sechsseitige Würfel werfen sollen, usw.

Wenn Sie im Text auf eingekreiste Zahlen wie ①, ②, ③, etc. stoßen, so handelt es sich dabei um die Würfelresultate eines Beispiels, an Hand dessen eine Spielregel erklärt wird.

In manchen Fällen werden Sie aufgefordert werden, 1W3 zu werfen. Dabei handelt es sich um einen ganz normalen W6-Wurf, nur dass ein Ergebnis von ① oder ② als ①, eine ③ oder ④ als ② und eine ⑤ oder ⑥ als ③ zählen.

d) Wie man rollenspielt...

Die wichtigste Grundregel eines jeden Rollenspieles lautet: **Gesagt, getan!** Denn da die Abenteuer nur in der Fantasie der Beteiligten stattfinden, müssen diese alle Aktionen Ihrer Helden mit Worten beschreiben. Ebenso muss der Spielleiter alle Handlungen seiner NSC, sowie alle Eigenschaften der Spielwelt mit Worten ausdrücken. Wenn also Spieler A sagt: „Mein Held klettert auf den Felsen“, dann klettert sein Held auch auf diesen, oder er versucht es zumindest. Ein Rollenspiel funktioniert also so, dass der Spielleiter zunächst die aktuelle Situation der Helden beschreibt, woraufhin die Spieler jeweils die Handlungen bzw. das Verhalten ihrer Charaktere schildern. Im Anschluss gibt der Spielleiter wiederum die Reaktionen der Spielwelt bzw. der NSC auf das Verhalten der Helden bekannt, usw.

Üblicherweise beginnt der Spielleiter damit, dass er zunächst das Aussehen des Ortes, an dem sich die Helden gerade aufhalten, kurz umreißt. Danach beschreibt er die Wesen, welche sich hier befinden, und zum Schluss etwaige Besonderheiten des Ortes oder stattfindender Ereignisse. Natürlich ist es am Besten, wenn dies in freier Rede geschieht, allerdings benötigt ein Spielleiter hierfür einiges an Übung. Daher geben wir Ihnen in diesem Abenteuer durchgängig

vorgefertigte Texte an die Hand, die Sie als Spielleiter den Spielern einfach vorlesen können.

Wenn sich Ihre Charaktere dagegen mit NSC's unterhalten wollen, wird die Sache etwas schwieriger. Denn da der genaue Verlauf eines Gesprächs nicht bis ins Detail vorhersehbar ist, können wir Ihnen hier keine vollständigen Texte im Vorhinein zur Verfügung stellen. Stattdessen müssen Sie als Spielleiter in die Rolle des jeweiligen NSC schlüpfen und als dieser mit den Spielern sprechen. Da in den meisten dieser Gespräche aber klar ist, welche Fragen die Helden vermutlich stellen, bzw. welche Themen die Charaktere interessieren werden, geben wir für alle vorhersehbaren Fragen der Helden geeignete Antworten der jeweiligen NSC im Text an. Sie brauchen diese Antworten dann nur noch zu übernehmen, womit auch die Gespräche keine unüberwindbaren Hindernisse für Sie darstellen sollten.

Ein kurzes Beispiel für ein Rollenspiel sowie weitere Informationen rund ums Rollenspielen sowie „Das Kosmische Netz“ finden Sie auf unserer Webseite: www.daskosmischenetz.com.

4) Die Helden

a) Charakter-Übersicht

In Anhang B des Buches stellen wir Ihnen insgesamt fünf vorgefertigte Helden für dieses Abenteuer zur Verfügung. Auf Seite 9 finden Sie diese abgebildet. Die für das Spiel relevanten Werte jedes Helden werden in dessen **Charakterblatt** zusammengefasst. Auf dessen zweiter Seite finden Sie zudem die Vorgeschichte des Helden abgedruckt. Diese erklärt, wie der Charakter überhaupt in das Abenteuer verwickelt wurde bzw. wird. Vor Beginn des Spiels sollten daher alle Charakterblätter ausgedruckt werden.

Hier eine kurze Übersicht über die fünf Helden:

Der Orksöldner: Im Universum des Kosmischen Netzes sind Menschen nicht die einzigen intelligenten Wesen. Neben diesen existieren auch zahlreiche andere Rassen, die als Helden in Frage kommen. Eine solche Art stellen die Orks dar. Der typische Ork ist zwei bis drei Handbreiten kleiner als ein Mensch, aber dafür deutlich kräftiger. Orks besitzen ein dichtes Fell, das meist dunkelbraun bis schwarz gefärbt ist,



sowie stark verlängerte Eckzähne und größere Ohren. Der Orksöldner ist aufgrund seiner Rasse stark, Dank seines Berufes aber nicht sehr gebildet, auch wenn er eigentlich nicht dumm ist. Mit anderen Worten: Der typische Söldner, der aus Abenteuerromanen oder -filmen ausreichend bekannt sein sollte. Dementsprechend ist er eine eher leicht zu spielende Figur und zudem gerade in diesem Abenteuer auch noch äußerst nützlich. Ist er doch von allen Helden der beste Kämpfer, was ihn zu einer wichtigen Hilfe im Kampf gegen die Gefahren der Zwergenfestung macht.

Der Elfenjäger: Eine weitere Rasse intelligenter Wesen des Kosmischen Netzes sind die Elfen. Im Gegensatz zu den Orks sind sie meist größer als Menschen, sehr schlank, körperlich schwach, aber dafür sehr gewandt. Ebenfalls im Unterschied zu den Orks beschränkt sich das Haarwachstum der Elfen auf deren Köpfe, und ihre Ohren sind spitz, und nicht rund. Der Elfenjäger verlässt sich im Kampf auf seine angeborene Flinkheit, vor allem aber auf seinen Bogen. So kann er im Gegensatz zum Söldner einen Bogen doppelt so schnell abfeuern, was ihm dazu dient, sich seiner Gegner nach Möglichkeit bereits zu entledigen, bevor ihn diese erreicht haben. Daneben verfügt er über Kenntnisse und Talente in den typischen Gebieten eines Jägers, also bei der Jagd sowie im Überleben in der Wildnis.

Der Zwergeneinbrecher: Die dritte nichtmenschliche Rasse, die in diesem Abenteuer eine Rolle spielt, sind die Zwerge. Obwohl sie häufig nur zwei Drittel der Größe von Menschen besitzen, sind sie ausgesprochen zäh, und genauso stark wie Orks. Zwar ist ihre Geschicklichkeit spürbar kleiner als die der Menschen, aber in nicht wenigen Fällen gleichen Zwerge dies durch pure Beharrlichkeit wieder aus. Der Beruf des Einbrechers mag für sie nicht unbedingt typisch sein, dennoch besitzt der Zwergeneinbrecher eine echte Begabung dafür, Schlösser auch ohne den passenden Schlüssel zu öffnen. Daneben weist er auch im Schleichen und Klettern einige Talente auf, da er sich mit diesen Fertigkeiten Zugang in die Häuser seiner Opfer verschafft. Schließlich weiß er sich in einem Kampf seiner Haut zu wehren und sich selbst zu schützen. Neben dem reinen Nahkampf kann er seine Dolche auch werfen, und so aus der Distanz Schaden verursachen.

Der menschliche Magiker: Der intelligente Magiker hat sich ganz den Wegen der Zauberei verschrieben. Als Mitglied der Gilde der Magiker zählt er zu einer der wichtigsten magischen Vereinigungen des kosmischen Netzes. Eine gewisse Arroganz und Hochnäsigkeit ist ebenso typisch für ihn, wie für seine Gilde allgemein. Noch steht er am Anfang seiner Karriere, aber einige Zauber beherrscht er bereits. So kann er z.B. Gegner mit Hitzepfeilen verbrennen oder verwundete Wesen, inklusive sich selbst, magisch heilen. Mit seinem Stab ist er im Kampf dagegen hauptsächlich in der Lage, sich selbst zu beschützen.

Der orkische Tsuran-/Aris-/Kahetel-Kleriker: Wie es sich für einen Priester gehört, steht sein Leben ganz im Dienste seiner Götter. Sein Hauptgott ist Tsuran, ein Gott, dessen Ideal der Sieg im Kampf ist. Daneben ist der Ork noch

den Göttern Aris (dem Gott der Jagd), sowie Kahetel (dem Schutzgott vor Geistern sowie Spender allgemeiner Segen) geweiht. Zwar ist der Kleriker im Kampf nicht so stark wie der Söldner, dafür besitzt er, Dank seiner Priesterweihe, die Möglichkeit, auf göttliche Magie zurückzugreifen. Seine Zauberform ist die so genannte „Mysteriumsmagie“, deren einzelne Zauber als „Mysterien“ bezeichnet werden. Seine drei Allgemeinen Mysterien ermöglichen es dem Kleriker, Handlungen zu unterstützen, welche den Idealen seiner drei Götter entsprechen, während er mit seinen Besonderen Mysterien unter anderem Wesen heilen, sich und andere vor Geistern beschützen oder mehr Schaden in einem Kampf verursachen kann.

Hinweis: Sie sollten dem Spieler des Klerikers vor Beginn des Abenteuers kurz dessen Götter erklären. Dabei ist es so, dass Tsuran der Hauptgott dieses Charakters ist, dem er naturgemäß alles andere unterordnet. Das Ideal Tsurans liegt dabei für diesen Kleriker darin, in Kämpfen unbedingt zu siegen. Auch wenn dies nicht notwendigerweise den Sieg um jeden Preis bedeutet, so ist es doch jenes zentrale Dogma, um das das Leben des Klerikers kreist. Der Charakter kann hier aber durchaus Grenzen ziehen, so z.B. bei der Wahl der Mittel. Unter einem Sieg versteht der Kleriker dabei in erster Linie das Erreichen seiner Ziele am Ende der Auseinandersetzung. Dies bedeutet z.B., dass er eine Flucht, mit der Aussicht auf einen späteren Sieg, einem sofortigen Kampf mit sicherer Niederlage vorziehen wird. Ebenso wird der Kleriker eine List, einen Hinterhalt oder einen Trick, der die Siegeschancen erhöht, so gut wie immer befürworten. Dementsprechend sieht er auch seine anderen Götter hauptsächlich als Hilfen für den Zweck des Siegens, so z.B. Aris mehr als Helfer bei der Jagd auf Feinde, denn als allgemeinen Jagdgott, und Kahetel (aufgrund dessen allgemeiner Segen) als Helfer in eigentlich allen Lebenslagen. Im vorliegenden Abenteuer ist das Hauptanliegen des Klerikers zweifelsohne der Sieg über die Gefahren der Festung, bzw. der Sieg, der darin liegt, diese lebend zu verlassen.

Namen und Geschlechter: Wie Ihnen auffallen wird, enthalten alle Charakterblätter leere Felder für die Namen und Geschlechter der Helden. Das bedeutet nichts anderes, als dass sich jeder Spieler den Namen und das Geschlecht seines Helden selbst wählen kann. An den spielrelevanten Werten eines Charakters ändert dessen Geschlecht nichts. Bei der Wahl der Namen können Sie beachten (müssen es aber nicht), dass Priester bei ihrer Weihe häufig einen neuen Namen annehmen, welcher typischerweise eine Abwandlung des Namens ihrer Hauptgottheit darstellt. Ebenso nehmen Magiker nach dem Bestehen ihrer Abschlussprüfung häufig ebenfalls einen neuen Namen an, der besonders „magisch“ oder mysteriös klingen soll. Beispiele für typische Magikernamen finden Sie in der Vorgeschichte des Magikers, typische Namen für Tsuranpriester wären etwa Tsurgor, Tsurdar, Tsurandar, Tsurpert, Tsurana, Tsurasa, Tsurdoria, Tsburgasa, Tsurinai, etc. Einige Namen, die typisch für jene Gegend sind, in welcher das Abenteuer spielt, tragen jene NSC, welche den Helden im Wirtshaus begegnen. Weitere Namen für Einheimische wären z.B. die folgenden:



Männliche Vornamen: Algist, Bartle, Claß, Dorte, Galle, Hays, Jos, Lienhard, Luz, Mang, Melch, Theiß, Torti, Veit, Volpert.

Weibliche Vornamen: Elsa, Deli, Dori, Heni, Iona, Jenn, Meng, Len, Romi, Säl, Stina, Thrina, Tusch, Valtein, Wasi.

Nachnamen: Barball, Barbisch, Bell, Bolzin, Burger,

Burgkart, Döltsch, Dörler, Dressel, Ems, Fitsch, Flisch, Fraidinger, Gell, Gienger, Glawottin, Glöggler, Häusle, Hegner, Heni, Jutz, Kiber, Köberli, Lazer, Lienlin, Lodron, Malang, Marck, Märck, Marti, Mezler, Nasallin, Parriet, Pathlog, Pertlin, Plangg, Pottin, Reck, Reding, Säle, Schedler, Scheller, Schmucker, Schoch, Stainbrech, Tschanaun, Tschann, Turscht, Vergud, Vintler, Wallfartin, Weinzurl, Würbel, Würffl.

b) Tipps zur Wahl der Charaktere

Es empfiehlt sich, **auf jeden Fall** den **Söldner** sowie den **Magiker** in die Gruppe aufzunehmen. Sprich: Jemanden, der kämpfen kann und jemanden, der sich mit Magie auskennt. Sollten Sie nur mit drei Helden spielen, könnten Sie zwar auf

diese beiden verzichten, dies würde den Schwierigkeitsgrad des Abenteurers aber spürbar erhöhen, da der Heldengruppe in diesem Fall wichtiges Wissen und Können fehlt. Wir raten daher dazu, diese beiden Charaktere jedenfalls zu verwenden.



Das Abenteuer

1) Vorbemerkungen

1) Der Ort des Abenteuers

„Das Kosmische Netz“ spielt in seiner Edition „Die 7 Welten“ auf sieben verschiedenen Planeten. Eine von diesen ist die erdähnliche Welt Deria, auf welcher der Kleinkontinent Warentuun liegt. Hier wiederum befindet sich das Königreich Altehrwürd, aus welchem die fünf Helden stammen, und in dessen südlichem Teil das Abenteuer stattfindet. Dominiert wird diese Region von einem gewaltigen Gebirge, das den Namen „Der Eherne Wall“ trägt. Sowohl von der Kultur, als auch vom Klima her erinnert dieses Gebiet stark an die Alpen des europäischen Mittelalters. Im Gegensatz zu diesen liegt Altehrwürd jedoch nicht in Mitten einer Reihe wichtiger Großreiche, sondern vielmehr am äußeren Rand der bedeutenden Gebiete seiner Welt. Kleine Königreiche und Fürstentümer sind die Nachbarn von Altehrwürd, während mächtige Imperien und große Städte auf dem gesamten Kontinent Warentuun fehlen.

Altehrwürd selbst ist ein klassisches Königreich, das einige Parallelen zu den Monarchien des europäischen Mittelalters besitzt. Regiert wird es von einem König, der an der Spitze des Staates steht, sowie von Adeligen, welche die einzelnen Teile des Reiches für den Monarchen verwalten. Den Großteil der Bevölkerung bilden Menschen, gefolgt von nicht wenigen Zwergen, sowie etlichen Elfen, Orks und Goblins. Alle diese Rassen leben gleichberechtigt zusammen, denn das Ansehen und die Bedeutung einer Person hängen in Altehrwürd nicht von der Rasse, sondern vielmehr vom

Ausmaß des Vermögens und, wichtiger noch, vom Stand des Wesens ab. Der höchste Stand ist dabei jener des Adels, gefolgt von den ungefähr gleich bedeutenden Ständen der Magiekundigen und Kleriker. Darunter angesiedelt sind die gewöhnlichen Bürger und unterhalb von diesen wiederum die freien Bauern. Den untersten Stand schließlich bilden die Leibeigenen, welche wenig mehr als das Vieh zählen, das ihr Herr neben ihnen besitzt. Andere Rassen als die bereits genannten findet man in Altehrwürd nur recht selten, genauso, wie die hohen Formen der Magie hier nicht jene Verbreitung besitzen, wie dies anderswo auf den 7 Welten der Fall ist. Die verschiedenen Kirchen und Religionen verfügen über keinen großen weltlichen Einfluss, da dieser zur Gänze in den Händen des Adels liegt. So beschränken sich die meisten Priester darauf, ihren Gläubigen bei deren diversen alltäglichen und nicht so alltäglichen Leiden und Problemen beizustehen. Die Bewohner von Altehrwürd beziehen den Großteil ihres Einkommens aus zwei Quellen: Einerseits, wie praktisch überall auf den 7 Welten, aus der Landwirtschaft, und andererseits aus der Gewinnung und Verarbeitung von Eisen und Stahl. Denn „Der Eherne Wall“ trägt seinen Namen zu Recht und beherbergt viele Eisenerzminen. Mit den umliegenden Königreichen lebt Altehrwürd - derzeit - in Frieden, sodass die größten Sorgen der Einwohner der alltägliche Kampf ums Überleben, sowie Räuberbanden und gelegentliche Katastrophen wie Seuchen, Überschwemmungen oder Stürme darstellen.

2) Der Inhalt des Abenteuers

Und genau so eine Naturkatastrophe ist es auch, welche die Helden zu Beginn des Abenteuers ereilt. Denn als die Charaktere gerade zusammen mit einigen anderen Bewohnern Altehrwürds in einem Wirtshaus zu Abend essen, wird dieses von einer gewaltigen Flutwelle überschwemmt. Dabei legen die Naturgewalten einen alten Tunnel frei, der sich unterhalb des Gasthauses befindet und die Helden werden in diesen hinab gespült. Der Gang endet in der alten Zwergenstadt Kurkan, welche tief unterhalb jenes Gebirges liegt, auf welchem das Wirtshaus steht. Der Rest des Abenteuers handelt sodann davon, wie die Charaktere versuchen, den Klauen des Berges zu entkommen und die Festungsstadt der Zwerge wieder zu verlassen. Leider erweist sich dies als erheblich schwieriger, als gedacht, denn der Tunnel, durch den sie in die Stadt gelangt sind, wird im Zuge der

Katastrophe hinter den Helden verschüttet. Und es ist alles andere als leicht, einen anderen Ausgang aus der Stadt zu finden. Doch nicht nur die Gefahren, welche uralte Tunnel, Felseinstürze sowie die in Höhlen Altehrwürds heimischen Tiere darstellen, fordern die Helden heraus; nein, die wirkliche Bedrohung stellt eine Armee Untoter dar, welche vor Jahrhunderten in die Stadt eingedrungen war, um die Zwerge der Stadt zu vernichten. Denn diese Untoten sind aufgrund der damaligen Ereignisse noch immer in der Stadt gefangen, und warten seit nunmehr 350 Jahren auf Lebende, die sie bekämpfen können. Und so werden die Helden all ihren Mut, alle Kraft und auch alle Intelligenz benötigen, um Kurkan wieder lebend zu verlassen. Für Spannung und Action ist in diesem Abenteuer also reichlich gesorgt!



2) Der Einstieg ins Abenteuer

1) Wie man sich trifft...

a) Der Anfang des Spiels

Beginnen Sie das Spiel damit, dass Sie Ihren Spielern kurz erklären, wie ein Rollenspiel überhaupt gespielt wird. Sie können dazu Abschnitt d) im dritten Kapitel der Einführung einfach vorlesen, oder diesen mit eigenen Worten zusammenfassen. Wir raten jedoch dazu, diese Erklärung möglichst kurz zu halten, da Rollenspielen am einfachsten durch das Spielen an sich zu erlernen ist.

Als Nächstes sollten Sie Ihren Spielern die Welt vorstellen, in der ihre Helden unterwegs sein werden. Dazu können Sie ihnen den Abschnitt 1) „Der Ort des Abenteuers“ aus dem ersten Kapitel vorlesen oder mit eigenen Worten erklären. **Keinesfalls** aber dürfen Sie den Spielern die Informationen aus Abschnitt 2) „Der Inhalt des Abenteuers“ verraten!

Danach sollten Sie und die Spieler festlegen, welcher Spieler welchen der vorbereiteten Charaktere übernimmt. Stimmen Sie sich dabei bitte untereinander ab, sodass nach Möglichkeit jeder Spieler einen Helden erhält, mit dem er sich auch anfreunden kann. Geben Sie nunmehr jedem Spieler das Charakterblatt seines Helden in die Hand, und ersuchen Sie die Spieler, den Namen und das Geschlecht ihres Helden auszuwählen und auf Seite 1 des Charakterblattes einzutragen. Nachdem dies geschehen ist, können die Spieler **jetzt** die Vorgeschichten ihrer Helden auf Seite 2 der Charakterblätter lesen. Danach beginnt das eigentliche Abenteuer, das direkt an die diversen Vorgeschichten anschließt. Wenn dies das erste Mal ist, dass Sie dieses Buch lesen, empfiehlt es sich, dass Sie nun ebenfalls die Vorgeschichten der Charaktere lesen.

b) Das Wirtshaus

Nachdem Ihre Spieler die Vorgeschichten der Helden studiert haben, lesen Sie ihnen die folgenden Texte vor:

„Das Gasthaus, das Ihr vor Euch seht, ist ein recht ungewöhnliches Gebäude. Das gilt sowohl für seinen Standort, als auch für das Gemäuer selbst. Hier hat sich die Traich tief in die Ausläufer des Gebirges geschnitten und so das Tal um Euch herum geformt. Dies führt dazu, dass sich nördlich und südlich des Flusses große Felswände erheben, auch wenn diese Gipfel bereits deutlich niedriger sind, als jene weiter im Süden des Kontinents. Die Handelsstraße, auf der Ihr steht, verläuft zur Gänze südlich der Traich, welche das Tal von Ost nach West in ihrem tiefen Bett durchströmt. Dank des unaufhörlichen Regens der letzten Tage führt der kleine Fluss jedoch Hochwasser, und so ist es nur ein knapper halber Schritt, der den Wasserspiegel momentan noch von seiner Uferkante trennt. Wie gesagt führt die Straße zur Gänze südlich des Flusses durch das Tal, sodass es eine rechte Überraschung ist, hier plötzlich auf eine Brücke zu stoßen. Denn die Brücke, die Ihr vor Euch seht, führt zwar in einem kühnen Schwung über den Fluss, doch endet sie auf der anderen Seite nicht etwa bei einem Dorf oder in einem Tal. Nein, das noch dazu recht stattlich und gut gearbeitete Bauwerk führt geradewegs zu einem gewaltigen Felsen, welcher sich hier auf der nördlichen Seite der Traich in den Himmel erhebt. Gute 40 Schritt muss er wohl hoch sein, und sicher misst er an die 20 Schritte in der Breite. Von diesem Felsen aus ragt ein vergleichsweise kleiner Vorsprung etwas über die Traich und bildet jenen Punkt, an dem die besagte Brücke endet. Und das Wirtshaus, zu dem es Eure Schritte zieht, hat nun keinen anderen Standort, als eben diesen

Vorsprung am Rande des Felsens. Was in der Tat erstaunlich ist, hat doch die steinerne Brücke, welche den einzig möglichen Zugang bildet, mit Sicherheit weit mehr gekostet, als das ganze Wirtshaus selbst. Auch gäbe es südlich des Flusses genügend Platz, um dort ein ganzes Dutzend Häuser zwischen der Talwand und der Traich zu errichten.“

„Wie dem auch immer sei: Das Wetter ist gleich bleibend schlecht, und so lenkt ein jeder von Euch seine Schritte rasch auf das Gebäude zu, in der Hoffnung, darin Wärme und Behaglichkeit zu finden. Die Brücke ist in der Tat eine solide Konstruktion und breit genug, dass neben einem Wagen auch noch eine Person zu Fuß Platz finden könnte. Doch derzeit seid Ihr selbst jeweils die einzigen Wesen, welche sie benutzen.“

„Als Ihr in Abständen von ungefähr fünf bis zehn Minuten bei dem Wirtshaus einlangt, fällt jedem von Euch die etwas ungewöhnliche Bauweise des Hauses auf. Das Erdgeschoss des Gebäudes scheint, zumindest stellenweise, aus gewaltigen Steinquadern errichtet worden zu sein, welche besser zu einem Wehrturm oder einer Festung passen würden, als zu einer friedlichen Taverne. Der Großteil des Hauses dagegen besteht aus einfachen Ziegeln, welche einen deutlichen Kontrast zu den Steinquadern bilden. Das Gebäude ist ungefähr 10 Schritt lang und 6 Schritt breit, und seine Hinterwand wird offensichtlich durch den enormen Felsen gebildet, an den es sich lehnt. Über dem Erdgeschoss befindet sich noch ein zweites Stockwerk, welches in einem Dach endet, das vom Felsen aus schräg nach unten führt. Neben dem Eingang seht Ihr ein grobes Schild, auf dem für jene,



welche des Lesens mächtig sind, der Name des Gasthauses geschrieben steht: „Zum Brückenkopf“.

„Sobald Ihr die Eingangstüre durchschritten habt, findet Ihr Euch direkt im angenehm warmen und trockenen Schankraum der Herberge wieder. Dieser ist wenig luxuriös, aber dafür sauber und hell eingerichtet. Die robusten Holztische, welche den größten Teil des Raumes füllen, laden zum Essen ein, und über dem Feuer des gewaltigen Kamins in der Nordwand brät ein Ferkel am Spieß, das einen ausgesprochen angenehmen Geruch verbreitet.“

„Mehrere Personen befinden sich bereits in dem Raum. So sitzen zwei ältere, männliche Menschen in einfacher Bauernkleidung am Tisch direkt neben der Türe, ein Elf in buntem Gewand hat sich am Tisch in der Südostecke des Raumes niedergelassen und eine Zwergin in besserer Kleidung hockt zusammen mit zwei Orks, die jeweils eine derbe Lederkluft tragen, beim Abendmahl am Tisch nördlich der Bauern. Ein fülliger Mensch mittleren Alters, dessen große Schürze ihn als Wirt kennzeichnet, tritt gerade mit einem Krug Wein zu der Zwergin und schenkt dieser nach.“

c) Das Abendmahl

Nunmehr ist es an der Zeit, dass sich Ihre Spieler zum ersten Mal in Szene setzen und die Helden das erste Mal aktiv handeln. Dazu müssen Sie zunächst festlegen, in welcher Reihenfolge die Helden das Gasthaus erreichen. Sie können dies entweder frei bestimmen oder es auch einfach auswürfeln. Teilen Sie dazu in Gedanken jedem Spieler eine Nummer zu und werfen Sie 1W6. Wessen Nummer erscheint, dessen Held gelangt als erstes zum Gasthaus.

Die Karte: An dieser Stelle sollten Sie Plan Nummer 1 aus Anhang D zur Hand nehmen und Ihren Spielern vorlegen. Der Plan zeigt den Schankraum des Gasthofs. Lesen Sie danach hier weiter vor:

„Der Schankraum hat eine rechteckige Form, wobei Euch zunächst erstaunt, dass der Raum größer ist, als er es eigentlich sein dürfte. Das Rätsel löst sich jedoch schnell als Ihr erkennt, dass der Bauherr offensichtlich den Felsen, welcher die Rückwand des Hauses und des Schankraums bildet, einige Schritt weit ausgehöhlt und so das Zimmer vergrößert hat. In dieser Rückwand lagern mehrere große und einige kleine Fässer in einem soliden Regal, während daneben ein aus dem Fels gehauener Kamin für wohlige Wärme sorgt. In der Westwand, die links von Euch liegt, befinden sich zwei Türen, welche wohl zum Rest des Wirtshauses führen. Der Großteil des Schankraumes wird von einem großen sowie vier kleineren Tischen dominiert, an denen es sich die bereits erwähnten Gäste gemütlich gemacht haben.“

Abgesehen von den Helden, welche wie bereits erwähnt in Abständen von ca. 5 bis 10 Minuten im „Brückenkopf“ eintreffen, sind folgende Personen im Schankraum (zeitweise) anwesend: Der Wirt Basch Vabun (ein Mensch), die Schankmaid Nesa Straub (ebenfalls menschlich) und der Küchenjunge Gres Scheller (ein Zwergenjunge). Sie alle sind damit beschäftigt, den Gästen Essen und Getränke zu bringen - was hauptsächlich Nesa übernimmt - bzw. leeres Geschirr abzutransportieren - was in erster Linie Gres' Aufgabe ist - oder sich mit den Gästen zu unterhalten und Bestellungen aufzunehmen - was Basch am liebsten selbst macht.

Die Sitzplätze der Gäste, welche wir im Folgenden kurz vorstellen, sind auf der Karte mit den jeweiligen Initialen markiert. Es handelt sich um: Ruß Stechel (RS), ein

menschlicher Bauer sowie dessen Freund Gros Pummer (GP), ebenfalls ein menschlicher Bauer; Lyr „die Stimme“ (LY), ein elfischer Barde; Werle Pertlin (WP), eine zwergische Händlerin, die zusammen mit den Brüdern Lor und Dor Lazer (LL, DL) an einem Tisch sitzt, zwei Orks, welche für Werle als Fuhrknechte arbeiten. Unbesetzt sind beim Eintreffen des ersten Helden der große Tisch in der Mitte, sowie der nordöstliche Tisch.

Sobald ein Held das Wirtshaus betritt, wird sich ihm Basch, der Wirt zuwenden. Die folgende Szene wird sich also bei jedem Helden wiederholen. Übernehmen Sie die Rolle des Wirtes und sagen Sie dem Spieler das Folgende:

Basch: „Seid begrüßt! Bitte nehmt doch Platz, wo es Euch gefällt!“

Der Spieler sollte an dieser Stelle den Wirt begrüßen und sich sodann einen Platz an einem der Tische aussuchen. Falls sich ein Spieler nicht sicher sein sollte, was er tun soll, fragen Sie ihn einfach direkt als Spielleiter, und nicht als Wirt, wohin er sich setzen möchte. Dazu können Sie ihm anhand des Planes auch noch einmal kurz beschreiben, welche Tische es in der Gaststube gibt, und welche davon besetzt bzw. frei sind. Hat sich der Charakter für einen Sitzplatz entschieden, können Sie diesen auf dem Plan markieren. Sobald sich der Held gesetzt hat, wird der Wirt fortfahren:

Basch: „Nun, wie kann ich Euch dienen? Wäre Euch vielleicht ein herzhaftes Mal angenehm, und danach eine gemütliche Bettstatt?“

Der Spieler sollte diese Fragen üblicherweise bejahen.

Basch: „Sehr gut! Was haltet Ihr von einem großen Stück des Ferkels, das Ihr dort braten seht, zusammen mit einem großen Krug feinsten Bieres? Für die Nacht kann ich Euch dazu ein schönes Einzelzimmer anbieten und morgen natürlich ein reichhaltiges Frühstück, alles zusammen für lächerliche 20 Silberkronen!“

Wenn der Spieler dies akzeptabel findet, kassiert der Wirt sogleich die 20 Silberkronen. Der Spieler sollte das Vermögen seines Helden auf dem Charakterblatt entsprechend



verringern. Falls der Spieler seinen Helden nicht soviel Geld ausgeben lassen will und nach einer billigeren Unterkunft fragt, fährt Basch wie folgt fort:

Basch: „Nun, natürlich hat „Der Brückenkopf“ auch Angebote für den kleineren Geldbeutel. Wie wäre es anstelle des Einzelzimmers mit einem Platz im Schlafsaal, und etwas billigeren Getränken? Für nur 8 Silberkronen wäre es Euer.“

Sollte der Spieler/Held nachfragen, ob in diesem Angebot das gebratene Ferkel sowie das Frühstück enthalten sind, bejaht Basch dies. Auch hier gilt: Sobald der Held akzeptiert, kassiert Basch die entsprechende Geldsumme ein und der Spieler streicht den Betrag vom Charakterblatt.

Wie es weiter geht, liegt nunmehr hauptsächlich bei Ihren Spielern. Es ist zu erwarten, dass diese zunächst einmal die Helden ihr Essen genießen lassen und sich danach untereinander bzw. mit dem Wirt und den anderen Gästen unterhalten. Diese Gespräche können Sie nach Belieben kurz oder lang ausführen, je nach Vorliebe Ihrer Runde.

Dabei sollten Sie allerdings bedenken, dass die restlichen Helden nach jeweils 5 bis 10 Minuten eintreffen. Was naturgemäß zu Unterbrechungen führt, falls sich ein Held längere Zeit mit dem Wirt unterhalten will, denn dieser wird sich natürlich neuen Gästen zuwenden, um diese zu begrüßen. Gehen Sie dabei einfach erneut die obigen Fragen des Wirtes durch.

Achtung! Was Sie in jedem Fall verhindern müssen ist, dass einer der Helden die Gaststube verlässt, z.B. um Schlafen zu gehen. In diesem Fall würde der Held wahrscheinlich nur noch ausgesprochen kurze Zeit am Leben sein und den Rest des Abenteuers jedenfalls verpassen. Um dies zu verhindern, können Sie die anwesenden NSC einsetzen, und so z.B. die Zwergin Werle den Helden auf ein Bier einladen lassen: „Wohin des Wegs, junger Freund. Wollt Ihr einer alten Dame nicht eine Freude machen und einen Humpen Bier mit ihr teilen?“, oder etwa den Elfen Lyr eine Ballade vortragen lassen: „Ah, Ihr wollt Euch schon zur Ruhe begeben? Dann gestattet mir doch bitte, Euch zuvor noch mit einem Lied den Abschied zu versüßen!“. Hilft dies aber alles nichts, dann gehen Sie bitte direkt zu Kapitel 2) „Die Flut“ über, bevor der Held die Schankstube tatsächlich verlassen kann.

d) Gespräche mit den Anwesenden

Es ist sehr gut vorstellbar, dass ein Held mit dem Wirt oder den anderen Anwesenden ins Gespräch kommt. Eine kurze Beschreibung aller NSC finden Sie weiter unten. Übernehmen Sie jeweils die Rolle eines Angesprochenen und unterhalten Sie sich entsprechend mit dem Spieler. Kommen die Helden dagegen untereinander ins Gespräch, so müssen die Spieler in der Rolle ihres jeweiligen Charakters die Unterhaltung führen. Sollten Ihre Spieler dabei vergessen, dass sich ihre Helden noch nicht kennen, erinnern Sie sie bitte daran.

Folgende Gesprächsthemen kommen bei den NSC in Frage:

Basch: Mit ihm kann man sich über so gut wie jedes Thema unterhalten, der Wirt ist leutselig und immer zu einem Schwatz bereit. Fragt man ihn nach der Geschichte des Gasthauses, oder warum es ausgerechnet hier an diesem Platz erbaut wurde, oder warum sich die großen Felsquader in seinen Grundmauern befinden, so wird er die folgende Geschichte erzählen:

„Gut 100 Jahre muss es her sein, da kam mein Großvater an dieser Stelle Altehrwürds vorbei. Er hatte ein wenig Geld von seinem Vater geerbt, und sich schon lange mit dem Gedanken getragen, ein eigenes Wirtshaus zu eröffnen. Die Handelsstraße zwischen Altehrwürd und Siechen versprach ihm einige Kundschaft, und da an dieser Stelle einige Meilen zwischen den nächstgelegenen Dörfern liegen, hielt er es für eine gute Gegend, um ein Gasthaus zu errichten. Er wanderte die Straße entlang, auf der Suche nach einem geeigneten Bauplatz, als er auf die Brücke, sowie an deren anderem Ende auf die Fundamente einer alten Ruine stieß. Zwar gelang es ihm nicht, herauszufinden, was für ein Gebäude hier einmal

gestanden hatte, aber die Reste der Fundamente sorgten dafür, dass er viel Geld beim Bau des Gasthauses sparen konnte. Tja, und da das Wirtshaus nun am Ende einer Brücke ins Nichts lag, nannte er es „Zum Brückenkopf“. Seitdem wird es von meiner Familie bewirtschaftet. Ja, so war das damals.“

Fragen der ein oder andere Held nach, ob er sonst nichts zu der Ruine weiß, die hier einmal gestanden hat, so kann Basch nach einigem Nachdenken noch Folgendes berichten:

„Hmm... lasst mich einen Moment überlegen. Ja, ja, da fällt mir noch etwas ein. Mein Vater hat mir einmal erzählt, dass ein Gast, der im Brückenkopf übernachtet hat, ihm erzählt habe, dass er die Fundamente für die Überreste eines zwergischen Bauwerks halte. Was es aber einmal gewesen war, das konnte auch er nicht sagen.“

Nesa: Die Schankmaid hat zuviel Arbeit, um sich längere Zeit unterhalten zu können. Zu einem kurzen Wortwechsel reicht es aber durchaus und mit sympathischen Gästen flirtet sie auch gerne.

Gres: Der Küchenjunge ist recht schüchtern und unterhält sich nicht mit Fremden, außer diese bestehen darauf, dann gibt er aber nur kurze und einsilbige Antworten.

Gros: Der ältere Bauer schätzt in allererster Linie sein Bier. Zu einer Unterhaltung trägt er vor allem bei, dass Regen an sich ja etwas Gutes sei, aber dass es inzwischen mehr als genug damit wäre und dass die Preise für das Saatgut, das er in Mechelburg gekauft hat, viel zu hoch wären.

Ruß: Der zweite, etwas jüngere Bauer, stimmt Gros in allem zu, was dieser sagt, und kann darüber hinaus eine lange



Geschichte über seine beste Mutterziege erzählen, die jüngst beim Werfen eines Kitzleins beinahe gestorben wäre.

Lyr: Der Barde weiß allerlei Geschichten aus seinem Leben zu erzählen, da er schon fast überall auf dem Kontinent Warentuun herumgekommen ist. Denken Sie sich nach Belieben mehr oder weniger haarsträubende Erlebnisse aus. Die Palette seiner Erzählungen reicht von Banditenüberfällen, bei denen er mehr oder weniger knapp mit dem Leben davongekommen ist, über Bankette bei Adeligen, wo er spielte und auch amouröse Abenteuer (mit)erlebte, bis hin zu einer Begegnung mit einem majestätischen Drachen, den er einmal aus der Ferne bei der Jagd auf Wild beobachten konnte. Zudem ist er natürlich ein guter Sänger und Musikant und wird im Laufe des Abends manch ein Lied zum Besten geben.

Werle: Die Händlerin ist weniger eine Geschichtenerzählerin, aber da sie Warentuun bereits seit vielen Jahren bereist, um Handel zu treiben, weiß auch sie viele Dinge zu erzählen, wenn man sie danach fragt. Von sich aus ist sie eher zurückhaltender Natur und zieht es vor, anderen zuzuhören, vor allem Lyr, dessen Geschichten und Musik sie sehr schätzt.

Lor und Dor: Die beiden Fuhrknechte sind rau, aber herzliche Gesellen, welche gerne Bier trinken und sich gegenseitig Witze erzählen. Daneben besitzt Lor ein ausgeprägtes Interesse für Geschichte, und sogar einige Kenntnisse auf diesem Gebiet, während Dor sich mehr für Bewegung und körperliche Aktivitäten begeistert, er schwimmt und klettert z.B. gerne.

2) Die Flut

Doch genug mit der fröhlichen Geselligkeit, jetzt beginnt der Ernst des (Abenteurer-)Lebens! Denn unbemerkt von den Bewohnern des Ehernen Walls und den Gästen des „Brückenkopfs“ nimmt ein wenig flussaufwärts der Traich in einem hochgelegenen Seitental eine Tragödie ihren Lauf, deren Anfänge bereits einige Tage zurückliegen. Nach einem Erdbeben im Eingangsbereich dieses Tales hatte sich ein natürlicher Damm gebildet, welcher das Wasser der ergiebigen Regenfälle staute. Und vor ca. einer halben Stunde ist dieser Damm gebrochen! Nun rast eine gewaltige Flutwelle heran, zunächst das Seitental hinab, dann durch das enge Tal der Traich und jetzt direkt auf das Wirtshaus zu. Und unsere Helden ahnen nichts davon...

Lesen Sie den Spielern den folgenden Abschnitt vor, wenn Sie die Zeit für günstig halten, z.B. weil die Spieler nicht mehr wissen, worüber sich ihre Charaktere unterhalten sollten. Spätestens aber dann, wenn einer der Helden die Gaststube verlassen will.

„Die Geräusche fröhlicher Menschen, Zwerge und Orks füllen den Schankraum des „Brückenkopfs“ mit einem Vorhang aus Tönen. Klappernde Teller, klirrende Krüge und laute Unterhaltungen beweisen, dass hier Geselligkeit hoch geschätzt wird. Über all dem Lärm sind die Geräusche außerhalb des Gasthauses kaum noch zu vernehmen, und so müssen sich die Ohren des Elfischen Spielmannes sichtlich anstrengen, um jenen Ton einzufangen, der ihn erschreckt vom Tisch aufspringen lässt. Ihr und die anderen Anwesenden seid kaum in der Lage, Lyrns leichenblassen Gesichtsausdruck zu bemerken, ehe Ihr selbst auch schon das fürchterliche Donnern hören könnt, das den Elfen derart in Panik versetzt haben muss. Und wiederum einen Wimpernschlag später ist es auch schon zu spät: Das gesamte Gasthaus erbebt unter dem Einschlag einer titanischen Kraft, und während Ihr gerade damit beginnt, Euch zu fragen, was hier eigentlich los ist, explodiert die gesamte Ostwand des Wirtshauses in einer dunklen Fontäne. Ziegel, aus denen die Wand bestand, fliegen durch den Raum und zerschmettern an den restlichen

Wänden. Balken brechen aus der Decke herab, Lampen und das Kaminfeuer erlöschen mit infernalischem Gezische, und Ihr alle werdet zunächst zu Boden, und anschließend in großen Wirbeln durch den ganzen Schankraum geschleudert, als die gewaltige Schlamm- und Wasserlawine, welche die Wand gesprengt hat, das komplette Gebäude unter sich begräbt. Um Euch herum beherrscht die dunkle Flut das ganze Geschehen, Ihr könnt Euch nicht mehr orientieren, nicht gegen die extreme Strömung anschwimmen, ja nicht einmal mehr atmen. Ihr haltet Euer letztes Stündlein für gekommen, als eine erneute Erschütterung den Boden unter Euch wegbrechen lässt. Ein Strudel fängt Euch ein, und bevor Ihr noch genau wisst, wie Euch geschieht, saugt er Euch auch schon in die Tiefe hinab. Mit rasender Geschwindigkeit saust Ihr durch einen endlos erscheinenden Tunnel, dessen Boden und Wände wie glatt poliert wirken. Zumindest gibt es keine rauen Stellen, Ecken oder Kanten, an denen Ihr hängen bleiben würdet. Dafür leisten der Schlamm, die Steine und die Trümmerstücke aus dem Wirtshaus, die das Wasser neben Euch mit sich führt, mehr als genug, um Euch windelweich zu prügeln. Schließlich, nach endloser Zeit wie es Euch vorkommt, endet der Wasserstrom übergangslos in einer gewaltigen Halle. Hier verteilt sich das Wasser auf eine so große Fläche, dass es schnell nur noch zwei Finger tief ist und die Strömung jede Kraft verliert. Mühsam kommt Ihr wieder auf die Beine, und nicht wenige von Euch spucken Wasser und Schlamm aus, bevor sie den ersten Atemzug tun können. Und keiner von Euch ist ganz ohne Blessuren davongekommen.“

Tja, eine derart wilde Fahrt hinterlässt natürlich ihre Spuren. Und so haben auch die Helden einige Verletzungen davongetragen. Wie aber drückt sich dies nun in einem Rollenspiel aus? Sind Sie als Spielleiter nun etwa dazu gezwungen, Ihren Spielern mit einem geeigneten Instrument kräftig über den Schädel zu hauen, damit diese die Wunden ihrer Helden auch hautnah miterleben können? Nein, natürlich nicht. Stattdessen wird der Zustand eines



Charakters, also ob er gesund ist oder nicht, im Kosmischen Netz mit Hilfe von Punkten ausgedrückt.

Werfen Sie dazu einen Blick auf die Charakterblätter Ihrer Helden. Dort finden Sie auf Seite 1 rechts oben einen Kasten, welcher den aktuellen Wert der **Lebenskraft (LK)** des Helden enthält. Jener des Ork Söldners beträgt z.B. 33 Punkte. Dies ist gleichzeitig auch der **Maximalwert** seiner LK. Die Lebenskraft eines Wesens ist nunmehr das Maß für dessen Gesundheit. Entspricht die aktuelle LK dem Maximalwert, so ist das Wesen kerngesund. Ist die aktuelle LK dagegen niedriger als ihr Maximalwert, so ist das Wesen verletzt. Natürlich kann ein Wesen auch geheilt werden, was bedeutet, dass seine abgesunkene LK wieder ansteigt. Die Regeln hierzu finden Sie nach dem ersten Kampf, auf Seite 29.

Damit sollte nun auch klar sein, wie es weitergeht: Da die Helden durch das eben Erlebte verletzt wurden, müssen wir den Abzug von ihrer aktuellen Lebenskraft ermitteln. Um wie viele Punkte diese sinkt, hängt dabei von der Höhe des erlittenen Schadens ab. Je schlimmer die Verletzung, desto mehr Punkte verlieren sie. In den meisten Fällen ist es im Rollenspiel ratsam, die genaue Höhe der Reduktion der LK durch einen Zufallsfaktor zu ermitteln. So auch hier, denn bei der Fahrt durch den Tunnel hängt es rein vom Zufall ab, ob ein Charakter viel oder wenig Schaden genommen hat. Je nachdem, mit wievielen Steinen, Balken und Trümmern nähere Bekanntschaft geschlossen wurde, kann er ordentliche Verletzungen, oder auch nur ein paar Schrammen davongetragen haben. Daher verwenden wir für die Bestimmung der **Trefferpunkte (TP)** in diesem Fall 2W6, also zwei sechseckige Würfel. Lassen Sie nunmehr jeden Spieler für seinen Helden 2W6 werfen. Die Augen der beiden Würfel werden addiert, und ergeben zusammen die TP.

Trefferpunkte sind jene Punkte, welche die Wucht eines Treffers versinnbildlichen. Je höher die TP, desto schlimmer der Schlag. Doch zwischen den TP und der LK eines Charakters liegt noch ein Hindernis: Die Kleidung bzw. Rüstung des Wesens. Ein gut geschützter Charakter erleidet somit weniger Schaden, als jemand, der nackt durch die Gegend läuft. Um nunmehr die **Schadenspunkte (SP)** zu ermitteln, welches die Punkte sind, die schlussendlich von der LK abgezogen werden, ziehen Sie einfach die Höhe des **Rüstungswertes (RW)**, über den ein Charakter verfügt, von der Anzahl der TP ab. Sie finden den RW jedes Helden auf Seite 1 seines Charakterblattes, ziemlich genau in der Mitte der Seite. Daran anschließend werden die SP von der aktuellen LK des Wesens subtrahiert und Voilà, Sie haben ermittelt, wie stark die Verletzungen waren, die der Charakter durch die Flutwelle davongetragen hat.

Um das Ganze an einem Beispiel zu verdeutlichen: Der Magiker verfügt, wie Sie seinem Charakterblatt entnehmen können, zu Beginn des Abenteuers über eine aktuelle LK von 30 Punkten sowie über einen RW von 1 Punkt. Würfelt nunmehr sein Spieler mit 2W6 z.B. ③ Augen mit dem ersten und ② Augen mit dem zweiten Würfel, so bedeutet dies, dass der Magiker insgesamt 5 TP erlitten hat. Davon zieht er den RW von 1 ab ($5 - 1 = 4$), was die SP ergibt, die sein Held einstecken musste. Diese subtrahiert er nun von der aktuellen LK ($30 - 4 = 26$), und den neuen Wert, also 26, trägt er auf Seite 1 des Charakterblatts **neben** dem ersten Wert von 30 ein. **Wichtig!** Ihre Spieler dürfen **keinesfalls** den ersten Wert der LK streichen oder überschreiben, da dies der Maximalwert ist, den sie später noch benötigen werden, wenn der Charakter seine Verletzungen heilt!

3) Die Halle

a) Gefangen!

Nachdem alle Spieler den Schaden, den ihre Helden durch die Rutschpartie erlitten haben, ermittelt und ihre neuen LK-Werte auf ihrem Charakterblatt eingetragen haben, sollten Sie Ihnen den folgenden Text vorlesen:

„Als Ihr Euch umblickt seht Ihr, dass das Wasser immer noch mit wilder Kraft aus dem Tunnelende schießt und weitere Trümmer in die Halle schleudert. Doch plötzlich ändert sich dies: Der Gang spuckt das Wasser nur noch in unregelmäßigen Schwallen aus, ein tiefes Rumpeln und

Dröhnen ist in der Tiefe des Berges zu hören, und eine regelrechte Schlamm- und Gerölllawine erbricht sich aus dem Stollen, während das Wasser völlig versiegt. Wenig später beruhigt sich die Lage und es ist nichts mehr zu hören, bis auf das Plätschern des Wassers, das die Halle über irgendwelche Kanäle zu verlassen scheint. Doch eines ist Euch klar: Der Tunnel, der Euch über zig Dutzende von Schritt hierher geführt hat, muss auf seiner gesamten Länge verschüttet worden sein. Wenn kein Wunder geschieht, sitzt Ihr hier fest.“

b) Die Eingangshalle

Sobald Ihre Spieler ansagen, dass sich ihre Helden in der Halle umsehen, können diese Folgendes erkennen:

„Die Halle, in der Ihr gelandet seid, ist ca. 30 Schritt lang, 20 Schritt breit und 7 Schritt hoch. Sie hat eine rechteckige Form und wurde anscheinend aus dem nackten Fels gehauen. An ihren Wänden gibt es einige geometrische Linien und



Formen, welche wohl Verzierungen sein sollen. Eine Einrichtung könnt Ihr nicht entdecken. Dafür weisen Wände, Decke und Boden kleine Risse, Spalten und sonstige Abnutzungserscheinungen auf, die selbst dem Laien klar machen, das dieser Raum sehr alt sein muss und wohl seit langer Zeit nicht mehr renoviert wurde. Der Tunnel, der Euch hierher geführt hat, liegt an der einen Schmalseite der Halle. Gegenüber, in der anderen Schmalseite, befindet sich ein gewaltiges Tor, dessen steinerne Türflügel geschlossen sind. Weitere Türen oder gar Fenster könnt Ihr nicht entdecken. Die Halle selbst ist in ein schummriges Licht getaucht, das von zwei großen Leuchtkristallen ausgeht, welche in die Decke eingelassen sind. Zehn weitere Leuchtkristalle derselben Größe wären ebenfalls in der Decke vorhanden, doch sind diese dunkel. Als das ganze Dutzend der

Kristalle noch ihr Licht verströmt hat, muss die Halle beinahe taghell erleuchtet gewesen sein.“

Überlebende: Es befinden sich nur die Helden lebend in der Halle. Der menschliche Bauer Ruß Stechel wurde zwar ebenfalls in die Halle geschwemmt, hat sich dabei aber leider sein Genick gebrochen und ist tot. Sein gesamter Besitz besteht aus seiner einfachen Bauernkleidung sowie einem Geldbeutel, der 4 Silber- und 16 Kupferkronen enthält.

Ausrüstung: Die Helden haben jedoch insofern Glück gehabt, als dass alle ihre Ausrüstungsgegenstände, wie sie auf den Charakterblättern erscheinen, den Rutsch in die Halle mitgemacht haben und ihnen nach wie vor zur Verfügung stehen, auch wenn sie teilweise etwas nass und schlammig sind.

c) Das Verlassen der Halle

Das Tor: Wie bereits gesagt, gibt es in einer Wand der Halle ein großes Tor. Es ist gut 4 Schritt hoch und ebenso breit. Seine steinernen Türen sind allerdings geschlossen. Und auch verschlossen, was die Helden allerdings erst erfahren, wenn ein Spieler ansagt, dass er versucht, das Tor zu öffnen. Es gibt weder eine Türklinke, noch ein sichtbares Schloss. Als einzige Mechanismen, um die Türe zu öffnen, existieren zwei große Eisenringe, je einer an jedem der beiden Türflügel. Sagen ein oder mehrere Spieler an, dass ihre Helden kräftig an diesen ziehen, teilen Sie ihnen mit, dass sich die Türe dennoch keinen Millimeter bewegt.

Was immer sich die Helden auch einfallen lassen mögen: Diese Türe werden sie nicht aufbekommen. Die Türflügel sind mehr als einen Schritt dick sowie aus (magisch gehärtetem) Stein gearbeitet. Und es gibt keine Möglichkeit, sie von dieser Seite aus zu öffnen, da die Verriegelung nicht aus einem Schloss, sondern aus einer Reihe massiver Stahlriegel auf der anderen Seite der Türe besteht. Es gibt auch keine geheimen oder versteckten Schlösser, Schalter, Hebel oder Ähnliches, welche dieses Tor öffnen würden.

Der Ausgang: Aber natürlich gibt es dennoch eine Möglichkeit, die Halle zu verlassen. Diese ist nur nicht offen sichtbar. Denn vielleicht haben Sie bereits bemerkt, dass wir bislang nur jene Teile und Eigenschaften der Halle beschrieben haben, welche einem Betrachter sofort ins Auge fallen. Was jedoch nicht sofort zu sehen ist, wurde bislang auch nicht erwähnt. Dies ist eine Vorgehensweise, die Sie als Spielleiter in Rollenspielen **immer** anwenden sollten. Egal, ob Sie den Helden einen Ort, eine Person oder einen Gegenstand beschreiben, zunächst geben Sie ihnen immer nur die sofort erkennbaren Dinge bekannt. Erst, wenn sich der bzw. die Helden näher mit einem Objekt befassen, beschreiben Sie ihnen Details des Ortes, der Person oder der Sache. Und nur, wenn die Spieler ausdrücklich ansagen, dass Ihre Helden eine ganz genaue Untersuchung vornehmen, teilen Sie ihnen jene Dinge mit, die sich nur bei genauerer Betrachtung entdecken lassen.

Aber ist es überhaupt möglich, dass eine bestimmte Person ein bestimmtes Detail erkennt? Vielleicht ja, vielleicht nein. Dies hängt zu einem guten Teil von der Begabung der Person ab, derartige Details zu finden. Zum anderen spielen dabei aber auch die genauen Umstände der Situation eine Rolle. Denn alle möglichen Faktoren können einen Einfluss haben und eine bestimmte Handlung eines Helden erleichtern oder erschweren. Und wie Sie sich vermutlich denken können, kommt es in Rollenspielen häufig zu Situationen, in denen die Charaktere Handlungen vornehmen wollen, bei welchen nicht sicher ist, ob ihnen diese auch gelingen. Daher gibt es eigene Regeln, mit denen entschieden wird, ob ein Held etwas Bestimmtes tun kann, oder nicht: Die Regeln der sogenannten **Proben**.

Wie handle ich im Rollenspiel oder: Die Proben

Immer, wenn ein Charakter (egal ob Held oder NSC) eine Handlung ausführen möchte, bei der nicht sicher ist, dass sie ihm auch gelingt, muss der Spieler für den Helden bzw. der Spielleiter für den NSC eine Probe auf diese Handlung ablegen. Dies geschieht im Kosmischen Netz auf denkbar einfache Weise: Für jede Art von Handlung besitzt ein jeder Charakter einen so genannten **Probenwert**. Dieser ist das Maß dafür, wie gut der Charakter darin ist, gerade solche Handlungen auszuführen. Gemessen wird der Wert in Punkten. Je höher der Wert des Charakters, umso besser ist er bei dieser Art von Handlung. Beispiel: Ein Charakter, der einen Schwimmenwert von 6 besitzt, ist deutlich besser im Schwimmen, als ein anderer Charakter mit nur 3 Punkten in Schwimmen. Zudem besitzt jede Handlung einen so genannten **Schwierigkeitsgrad** (SWG). Dieser wird vom Spielleiter festgelegt und gibt an, wie schwierig es ist, genau diese Handlung unter den gerade jetzt herrschenden Bedingungen auszuführen. Auch hier gilt: Je höher der SWG, desto größer die Schwierigkeit der Handlung. Beispiel: Einen ruhigen Fluss gemütlich zu durchschwimmen, könnte einem SWG von 3 entsprechen. Denselben Fluss bei Nacht und



Hochwasser zu durchqueren, dürfte dagegen eher schon einen SWG von 9 rechtfertigen. Und wie erfährt man nun, ob die Probe und damit die Handlung gelungen ist oder nicht? Indem man einen Würfelwurf macht. Der Spieler wirft dabei für seinen Helden 2W6 und addiert die beiden Ergebnisse sowie die Anzahl der Punkte seines Probenwertes. Der Spielleiter dagegen wirft ebenfalls 2W6 und addiert zu deren Augen die Anzahl der Punkte des SWG. Die Probe ist für den Helden erfolgreich bestanden, wenn sein Gesamtergebnis das des Spielleiters übertrifft. In diesem Fall hat der Charakter seine Handlung erfolgreich ausgeführt. Liegt das Gesamtergebnis des Spielers dagegen unter jenem des Spielleiters, oder ist es gleichhoch, so ist die Probe misslungen und der Held ist mit seiner Handlung gescheitert. Beispiel: Will ein Charakter mit einem Schwimmenwert von 6 einen Fluss mit SWG 3 durchschwimmen, so wirft der Spieler 2W6 und erhält als Ergebnis z.B. ④ und ③. Ebenso würfelt der Spielleiter mit zwei Würfeln und erzielt z.B. ⑤ und ④. Der Spieler hat somit als Gesamtergebnis für seine Handlung 13 Punkte vorzuweisen, der Spielleiter dagegen nur 12 Punkte für den Schwierigkeitsgrad. Dies bedeutet, dass der Held den Fluss zwar nur mit Mühe, aber doch erfolgreich durchschwommen hat.

Doch wie geht es nun mit dem Abenteuer weiter?

Auch das ist nicht schwierig: Sie hören sich zunächst einmal in aller Ruhe die verschiedenen Pläne der Spieler an, wie sie mit ihren Helden durch die Türe gelangen wollen. Und informieren Sie dann jeweils darüber, dass dies nicht funktioniert und jenes schon gar nicht. Irgendwann wird einer der Spieler vermutlich auf die Idee kommen, den Rest des Saales genau zu durchsuchen.

Achtung! Wie Sie noch feststellen werden, wenn Sie längere Zeit Rollenspielen, ist die Kommunikation zwischen Menschen keine absolute, sondern eine ausgesprochen relative Sache. Soll heißen: Sehr häufig drücken sich Menschen unklar aus oder lassen sogar ganze Sätze ungesagt, die sie eigentlich dem Rest der Anwesenden mitteilen wollten. In ihrer eigenen Vorstellung haben sie es dann zwar „ja eh so gemeint“, nur leider haben sie es nicht so gesagt. Da das Gedankenlesen zwar auf den 7 Welten möglich ist, nicht aber in unserer irdischen Realität, führt dies nicht selten dazu, dass Sie als Spielleiter etwas anders zu hören bekommen, als der Spieler eigentlich ausdrücken wollte. Dies ist nun der Grund für die in der Einführung bereits erwähnte Grundregel: „Gesagt, getan!“ Und ebenso der Grund dafür, dass auch die Umkehrregel gilt: „Nicht gesagt, nicht getan!“ So kann es Ihnen in dieser Situation leicht passieren, dass z.B. einer Ihrer Spieler irgendwann verzweifelt nachfragt: „Und einen anderen Ausgang aus der Halle gibt es ja nicht, hast Du gesagt, oder?“ Das ist der Punkt, an dem Sie klar machen sollten, dass Sie das **so** (und auf das **so** kommt es hier an!) natürlich nicht gesagt haben. Alles, was Sie bislang gesagt hatten, zumindest, wenn Sie sich an unsere Anweisungen gehalten haben, war, dass sie (gemeint die Helden) **auf den ersten Blick** als einzigen Ausgang aus der Halle lediglich das große Tor erkennen konnten. Eine genaue Untersuchung der Halle hat bislang aber nicht stattgefunden und daher können die Helden noch gar

nicht wissen, ob das Tor wirklich der einzig mögliche Ausgang ist. Sollten Ihre Spieler dagegen protestieren, und zwar mit Argumenten wie „aber wir haben doch gemeint, dass wir alles ganz genau durchsuchen“ oder „aber wenn wir in der Halle sind, müssten wir doch sehen, ob es weitere Ausgänge gibt“, dann müssen Sie hier zu Argument 1 klarstellen, dass die Helden nicht jene Dinge tun, von denen die Spieler **meinen**, dass sie sie tun, sondern nur die Dinge, von denen die Spieler ausdrücklich **sagen**, dass sie sie tun. Und zu Argument 2 sollten Sie festhalten, dass es selbstverständlich immer Dinge geben kann, welche bei einer oberflächlichen Ansicht nicht sofort zu entdecken sind. Sollten ein oder mehrere Spieler dagegen tatsächlich angesagt haben, dass sie sich die Halle ganz genau anschauen, oder diese gezielt durchsuchen, sieht die Sache natürlich anders aus, aber dann gibt es diese ganze Situation ja nicht. Entscheidend ist, dass Sie Ihren Spielern an dieser Stelle oder bei einer anderen passenden Gelegenheit näher bringen, dass ihre Charaktere nur dann nichtoffensichtliche Dinge entdecken können, wenn sie einen Ort, eine Person oder eine Sache auch tatsächlich mehr als nur oberflächlich untersuchen. Und dass sie dies auch dem Spielleiter laut und deutlich mitteilen müssen.

Untersuchung der Halle: Sobald die Ansage erfolgt, dass sich einer oder mehrere Charaktere die Halle ganz genau ansehen, darf jeder Held, der sich an der Untersuchung der Halle beteiligt, eine Probe auf seine Fertigkeit „Sinnenschärfe“ oder, wenn er diese nicht besitzt, auf seine „Wahrnehmungsfähigkeit“ ablegen.

Fähigkeiten und Fertigkeiten: Wozu Helden imstande sind

Was sind nun wieder Fähigkeiten und Fertigkeiten? Auch das ist einfach erklärt: Die Fähigkeiten und Fertigkeiten eines Charakters sind schlicht die regeltechnischen Bezeichnungen für alle Dinge, die ein Held in der Lage ist zu tun. Dabei stellen die Fähigkeiten die ab der Geburt vorhandenen und die Fertigkeiten die später im Leben erlernten bzw. speziell trainierten Möglichkeiten eines Charakters dar. Um ein einfaches Beispiel zu geben: Jeder Mensch, der auf einen Baum klettern will, hat eine gewisse Chance dies zu schaffen. Aber manche Menschen haben das Klettern speziell trainiert und sind daher deutlich besser darin als Wesen, die sich nie im Klettern geübt haben. Eine Person der ersten Art kann daher, wenn sie etwas erklettern will, lediglich ihre grundlegende Fähigkeit (in diesem Fall: Die „Körperbeherrschung“) zum Klettern verwenden, während eine Person der zweiten Art die passende Fertigkeit (hier: Das „Klettern“) zur Verfügung hat. Da die speziell trainierten Möglichkeiten auf den angeborenen Möglichkeiten eines Wesens aufbauen, ist es im Kosmischen Netz so, dass alle Fertigkeiten jeweils zu einer der Fähigkeiten zählen. Darum sind die Probenwerte von Fertigkeiten auch immer höher, als jene der Fähigkeiten, auf denen sie basieren. Entsprechend ist die Chance, eine Probe mit Hilfe einer Fertigkeit zu bestehen naturgemäß immer größer, als die Wahrscheinlichkeit sie nur mit der jeweiligen Fähigkeit erfolgreich zu meistern.



Insgesamt gibt es neun Fähigkeiten im Kosmischen Netz, wobei jede denkbare Handlung eines Wesens in den Bereich einer dieser neun Fähigkeiten fällt. Fertigkeiten existieren dagegen in erheblich größerer Zahl. Erwähnt sei noch, dass ein Charakter in vielen Situationen eine Probe auf die passende Fähigkeit ablegen darf, wenn er die nötige Fertigkeit für die jeweilige Handlung nicht besitzt. Daher dürfen auch die Spieler aller Helden, die nicht über die Fertigkeit „Sinnenschärfe“ verfügen, bei der Durchsuchung der Halle stattdessen ihre „Wahrnehmungsfähigkeit“ verwenden. In diesem Abenteuer führen wir bei jeder Probe an, ob sie nur von Helden ausgeführt werden darf, welche die passende Fertigkeit besitzen, oder ob sie auch mit der entsprechenden Fähigkeit abgelegt werden kann.

Die Probenwerte aller Fähigkeiten und Fertigkeiten, welche Ihre Helden besitzen, finden Sie auf den Charakterblättern auf Seite 1 angeführt. Alle Fertigkeiten sind dabei unterhalb von jener Fähigkeit angeführt, zu welcher sie zählen.

An dieser Stelle sollten Sie Ihren Spielern nunmehr kurz erklären, was „Proben“, „Fertigkeiten“ und „Fähigkeiten“ sind. Und um ihnen dies zu verdeutlichen, dürfen die Spieler auch gleich ihre erste Probe ausführen. Dazu lassen Sie jeden Spieler für seinen Helden 2W6 würfeln und zu seinem Ergebnis dessen Wert der „Sinnenschärfe“ bzw. „Wahrnehmungsfähigkeit“ addieren.

Sie selbst würfeln ebenfalls 2W6 und addieren 2 Punkte hinzu. Denn 2 ist der SWG dieser Probe. **Achtung!** Sie selbst würfeln nur ein einziges Mal, das Ergebnis ist bindend für alle Spieler, da deren Helden in dieser Situation gleichzeitig und unter denselben Bedingungen handeln.

Achtung! Sollte einer der Spieler ausdrücklich ansagen, dass er untersucht, wo das Wasser aus der Halle abfließt, würfeln Sie für diesen die Probe separat und mit einem SWG von 0 aus. Dies, da der Ausgang jene Stelle ist, wo das meiste Wasser die Halle verlassen hat.

Jene Spieler, die ein höheres Ergebnis als Sie erzielen, entdecken etwas Interessantes in der Halle. Spielern mit einem niedrigeren oder gleich hohen Ergebnis gelingt dies nicht. Die Suche dauert eine halbe Stunde. Sollten alle Helden bei der Probe scheitern, können sie diese nach einer zusätzlichen halben Stunde Suche wiederholen.

Dem oder denjenigen, welche die Probe geschafft haben, können Sie mitteilen, dass er bzw. sie das Folgende entdeckt haben:

Ein Weg nach unten

„An einer Stelle der Halle, welche sich in der Nähe der Mitte der rechten Längswand befindet, verschwindet ein Teil des Wassers, das zusammen mit Euch in die Halle geströmt ist, durch einige Spalten und Risse im Boden in die Tiefe. Der Klang des verschwindenden Wassers deutet darauf hin, dass es dort unten einiges an Platz geben muss, und der Boden der Halle macht einen derart instabilen Eindruck, dass Ihr sicher seid, ihn mit nur wenig Arbeit aufbrechen zu können.“

Dank der gelungenen Probe ist dem bzw. den Helden klar, dass es hier einen möglichen Weg aus der Halle gibt. Um den Boden aufzubrechen, ist keine weitere Probe erforderlich, lediglich die Ansage, genau dies zu tun, sowie ein wenig Zeit und Muskeinsatz.



3) Die Kasernenebene

1) Der erste Tag in der Festung

a) Der Wurmgang

Lesen Sie hier weiter vor:

„Nachdem Ihr einige schweißtreibende Minuten hinter Euch gebracht habt, gelingt es Euch den zerrissenen steinernen Boden der Halle zu durchbrechen. Darunter findet Ihr einen stockdunklen Gang mit einem Durchmesser von ungefähr 1,8 Schritt. Der Gang wurde regelrecht durch den Fels gefressen, und hat keinerlei Ähnlichkeit mit der Bauweise der Halle.“

Klettern die Helden nunmehr nach unten, wäre es kein Fehler, bereits jetzt die Marschordnung der Gruppe zu klären. Fragen Sie also Ihre Spieler an dieser Stelle dezidiert, in welcher Reihenfolge sich Ihre Helden fortbewegen wollen. In diesem Gang können sich die Charaktere nur im Gänsemarsch bewegen. Zwar spielt die genaue Reihenfolge der Helden hier noch keine Rolle, später wird sie dies aber sehr wohl tun. Und damit die Spieler Ihrer Gruppe nicht jedes Mal, wenn Sie sie nach der Marschordnung fragen, bereits ahnen, dass nunmehr eine gefährliche Situation auf sie zu kommt, sollten Sie sie auch dann nach der Reihenfolge befragen, wenn am anderen Ende des Ganges keine böse Überraschung auf sie lauert.

Da es wie gesagt stockdunkel in dem Gang ist, benötigen die Charaktere Licht. Die Leuchtkristalle an der Decke der Halle sind für die Helden unerreichbar, und selbst wenn sie zu ihnen gelangen könnten, wären diese nicht aus der Decke lösbar. Das ist aber kein Problem, da ja einige der Helden Leuchtmittel mit sich führen. Sollte der Spieler des Magikers unbedingt sein „Magielicht“ einsetzen wollen, können Sie ihn dieses zaubern lassen, auch wenn es eigentlich eine Verschwendung seiner magischen Kräfte ist. Die Erklärung, wie der Magiker zaubert, finden Sie auf Seite 26.

Es ist nicht weiter schwierig, in den Gang hinab zu gelangen, die Helden können einfach hinunterspringen, wofür keine Probe nötig ist. Jeder Held, der den Gang betreten hat, darf eine Probe auf seine Fertigkeit „Tierkunde“ oder die „Bildungsfähigkeit“ ablegen. Der SWG dieser Probe ist 3. Jeder Charakter, dem die Probe gelingt, ist davon überzeugt, dass dieser Gang nicht künstlich gebaut wurde, sondern wohl eher von einem Tier stammen dürfte. Von was für einem, möchten die meisten aber lieber gar nicht wissen... Jene, für die dies nicht gilt, dürfen eine Probe auf die Fertigkeit „Tierkunde“ mit SWG 7 ausführen. Der Einsatz der „Bildungsfähigkeit“ ist bei dieser Probe aber nicht gestattet. Wem sie gelingt der weiß, dass dieser Gang typisch für einen Felswurm ist, ein Monster, das tief in den Gebirgen Altehrwürds lebt und sich buchstäblich durch Fels fressen kann. Felswürmer gelten als ausgesprochen gefährlich, vor allem dann, wenn man ihnen in ihren eigenen Gängen begegnet.

Sobald alle Helden im Gang angekommen sind, müssen sie eine Entscheidung treffen: Folgen Sie ihm nach links oder nach rechts? Egal, für welche Richtung sich die Charaktere entscheiden, der Gang führt auf jeden Fall abwärts, d.h. die Stelle, an der die Helden von der Halle aus durchgebrochen sind, ist der Scheitelpunkt des Wurmanges. An dieser Stelle sollten Sie **Plan Nummer 3** zur Hand nehmen, aber **nicht** Ihren Spielern zeigen. Die Karte dient derzeit nur zu Ihrer eigenen Orientierung. Für welche Richtung sich die Helden entscheiden ist übrigens völlig ohne Belang, es gibt für Sie daher auch keinen Grund, die Spieler bei ihrer Entscheidung in irgendeiner Weise zu beeinflussen.

b) Die linke Richtung

Folgen die Helden dem Gang nach links, so nähern sie sich dadurch jenem Teil der Festung, der auf Plan 3 die Nummern 1 bis 5 trägt. Ihren Spielern lesen Sie dazu den folgenden Text vor:

„Der Gang, dem Ihr folgt, macht eine Biegung auf jene Wand zu, in der das Tor der Halle liegt. Dabei senkt er sich deutlich ab und führt bald steil nach unten. Ihr müsst vorsichtig gehen, um keinen Sturz zu riskieren, da der Gang durch das abfließende Wasser aus der Halle glitschig ist. Doch ist der Tunnel glücklicherweise erheblich kürzer, als die meisten von Euch wohl erwartet hatten, denn er endet schon nach zwei Dutzend Schritt in einem neuen Raum. Die Überreste einer

massiven Ziegelwand, welche wohl vom Urheber des Ganges durchbrochen wurde, machen es überdeutlich, dass der Raum dahinter nicht natürlichen Ursprunges ist, und wohl zum selben Komplex wie die Halle über Euch gehört.“

Der nördliche Flügel

„Der Raum, in welchen Euch der Gang geführt hat, besitzt keine künstliche, sehr wohl aber eine natürliche Lichtquelle. Wasserpfüten am Boden zeigen deutlich, dass sich auch hier das Wasser von oben seinen Weg gesucht hat. Außerdem gibt es noch eine andere Wasserquelle in diesem Raum, nämlich ein Rinnsaal, das aus einem großen Spalt in der linken Wand



fließt und in einer weiteren Spalte im Boden wieder verschwindet. Der Raum hat dadurch ein besonders feuchtes Klima, und der gesamte Bereich um das Rinnsaal herum ist von einem leuchtenden Moos bewachsen, das den Saal in ein schwaches, gelbgrünes Licht taucht. Der Raum selbst scheint eine Art Schlafsaal gewesen zu sein, zumindest deuten dies lange Reihen von gemauerten Bettgestellen an, welche ursprünglich wohl einmal Lattenroste aus Holz und Strohmattzen getragen haben dürften. Von beidem ist in der feuchten Luft aber nichts übrig geblieben. Nischen in den Wänden hinter jedem Bettgestell waren einstmal vielleicht der Platz für Truhen mit den Besitztümern der Bewohner, doch auch von solchen ist nichts mehr zu sehen. Auffallend ist, dass die Bettgestelle nur etwa eineinhalb Schritt lang, aber dennoch einen Schritt breit sind, und auch die Nischen dürften eher kleine, als große Möbel beherbergt haben.“

Der Rest des Raumes ist in dem Halbdunkel des Mooslichtes vorläufig nicht zu erkennen. Und mit etwas Denken können die Spieler wohl selbst schlussfolgern, dass die einstigen Betten wohl kaum menschengroßen Personen, sondern eher Zwergen oder zwergengroßen Wesen zum Schlafen gedient haben dürften.

Wenn sich einer der Spieler nach dem leuchtenden Moos erkundigt, darf sein Held eine Probe auf „Pflanzenkunde“ oder die „Bildungsfähigkeit“ ablegen, der SWG ist 2. Gelingt die Probe weiß der Charakter, dass es sich bei dieser Pflanze um ein Moos handelt, das überall in feuchten Höhlen und unterirdischen Orten Warentuuns vorkommen kann. Seine einzige besondere Eigenschaft ist, dass es eben leuchtet, weshalb es auch den Namen „Leuchtmoss“ trägt. Wird das Moos ausgerissen, verliert es nach ca. 10 Minuten seine Leuchtkraft.

Sehen sich die Helden näher im Raum um, sprich: Sagen die Spieler ausdrücklich an, dass ihre Helden dies tun, lesen Sie hier weiter vor:

„Als Ihr den großen Raum näher untersucht, stellt Ihr fest, dass eine enorme Schleifspur am Boden entlang führt. Sie beginnt bei dem Gangloch in der Wand und durchquert den gesamten Schlafsaal, bevor sie an dessen Ende in einen gemauerten Gang führt, der hier den Saal durch die rechte Wand verlässt. Nach ungefähr 3 Schritt ist dieser Gang allerdings zu Ende, da er bereits vor langer Zeit eingestürzt ist. Die Schleifspuren verschwinden unter dem Schutt, und es ist recht eindeutig, dass das Wesen, das sie verursacht hat, hier vorbeigekommen sein muss, bevor es zu dem Einsturz kam. Der vorhandene Schutt füllt den Gang zur Gänze aus, sodass an ein Durchkommen nicht zu denken ist.“

Im Schlafsaal selbst ist sonst, auch bei sehr genauer Suche, nichts weiter zu finden oder zu entdecken, mit Ausnahme eines weiteren Durchganges in der Wand am Ende des Schlafsaales. Lesen Sie zu diesem hier weiter vor:

„In der Wand des Raumes, die jener, durch die Ihr ihn betreten habt, genau gegenüber liegt, stoßt Ihr auf einen

weiteren Durchgang. Auch dieser ist ungefähr 3 Schritt lang und an seinem Ende scheint ein weiterer Raum zu liegen. Doch leider ist auch dieser Gang blockiert, denn ein gewaltiger Felsblock ist aus der Decke herab gebrochen und füllt den Gang nunmehr fast zur Gänze aus. Lediglich an den Seiten lässt der Stein eine Reihe von Lücken frei, sodass Ihr hinter ihm das Ende des Ganges sehen könnt.“

Die Karte: Sobald die Helden den Schlafsaal untersucht haben, können Sie den Spielern diesen auf Plan 3 aus Anhang D zeigen. **Wichtig:** Decken Sie dabei aber unbedingt jene Stellen auf der Karte ab, welche die Helden noch nicht betreten haben, also das Zimmer am Ende des nördlichen Durchganges sowie den östlichen Flügel (Nummern 6 bis 13), falls sie diesen nicht bereits zuvor untersucht haben sollten!

Versuchen die Helden, den Block zu bewegen, stellen sie fest, dass dies durchaus möglich ist. Allerdings erfordert es wohl einiges an Kraft, sowie zumindest drei Personen, die zugleich ihre Muskeln einsetzen. Teilen Sie dies Ihren Spielern so mit und lassen Sie sie jeweils eine Probe auf „Körperbeherrschung“ mit SWG 3 würfeln, sobald sie ansagen, an dem Stein zu drücken. Jeder Versuch, den Felsen zu bewegen, nimmt fünf Minuten Zeit in Anspruch. Ein Charakter kann maximal so viele Versuche hintereinander ausführen, wie er Punkte in seiner „Widerstandsfähigkeit“ besitzt, bevor er eine Verschnaufpause von mindestens zehn Minuten benötigt. Der Einsatz des Bratspießes aus der Küche als Hebel, siehe dazu die Beschreibung des östlichen Flügels unten, senkt den SWG dieser Proben auf 0. Sobald es den drei Drückenden gelingt, im selben Durchlauf ihre Proben zu schaffen, lesen Sie hier weiter vor:

„Ihr nehmt all Eure Kraft zusammen, und schließlich gelingt es Euch, den Stein zur linken Seite des Ganges zu drücken. Dadurch wird der Spalt auf der rechten Seite so weit verbreitert, dass sich eine schlanke Person hindurch quetschen kann.“

Tut dies einer der Charaktere, lesen Sie hier weiter:

„Die Lücke, die der Felsen frei gegeben hat, ist gerade groß genug, dass Du hindurch passt. So erfordert es einige Körperversenkungen, bis Du den kleinen Durchgang passiert hast. Dahinter öffnet sich ein mittelgroßes Zimmer. Auch in ihm sind die Überreste einer Bettstatt zu finden, wobei es sich von ihren Ausmaßen her wohl um ein Doppelbett für jene kleinen Wesen gehandelt haben dürfte, für die auch die steinernen Bettgestelle des Saales gedacht waren. Außerdem lassen diverse Nischen und Aussparungen in den Wänden des Zimmers darauf schließen, dass hier einmal Schränke, Regale und ähnliche Möbelstücke gestanden haben. Jetzt ist davon allerdings nichts mehr zu sehen. Dagegen hat ein anderes Stück der Einrichtung dem Zahn der Zeit widerstanden. Ein niedriger, aber umso breiterer Schreibtisch, der sich wie ein kleiner Festungswall quer vor dem Durchgang erhebt. Da das Möbel aus mehreren massiven Steinplatten besteht, ist das allerdings auch kein Wunder. Ansonsten ist auf den ersten Blick nichts Besonders in dem Raum zu erkennen.“



Es gibt keine weiteren Ein- oder Ausgänge, Möbelstücke oder sonstige interessante Dinge in dem Raum. Sobald der Spieler jedoch ansagt, dass sein Held den Schreibtisch näher in Augenschein nimmt, teilen Sie ihm mit, dass er in der gut einen Drittel Schritt dicken Deckplatte des Schreibtisches eine schmale Schublade mit einem Schloss entdeckt. Dieses ist völlig verrostet, sodass es sich nicht regulär öffnen lässt.

Allerdings reicht bereits ein wenig Gewalt, d.h. die Ansage des Spielers, dass sein Held solche anwendet, um die Schublade aufzubrechen. Darin findet er einen Schlüsselbund mit insgesamt fünf Schlüsseln aus einer massiven Silberlegierung, welche zwar angelaufen, aber ansonsten unbeschädigt sind. Weitere Dinge oder Besonderheiten sind im nördlichen Flügel nicht mehr zu entdecken.

c) Die rechte Richtung

Folgen die Helden dem Wurmang aus der Halle nach rechts, so führt sie auch dieser nach unten. Lesen Sie dazu den folgenden Text vor:

„Der Gang führt von der Stelle unterhalb der Halle aus leicht bergab. Eine ganze Weile folgt Ihr dem noch immer feuchten Tunnel, durch welchen ein Teil des Wassers der Mure abgeflossen ist. Schließlich endet er recht abrupt in einem neuen Saal. Und es ist offensichtlich, dass es sich bei diesem um keine natürliche Höhle, sondern um ein von intelligenten Wesen geschaffenes Bauwerk handelt.“

Der östliche Flügel

„Der Saal ist gute 20 Schritt lang und 12 Schritt breit, allerdings nur etwa 4 Schritt hoch. Es gibt keine Lichtquelle, trotzdem sind die vier steinernen Tische, welche ihn auf seiner gesamten Länge durchziehen, nicht zu übersehen. Die Höhe, oder besser gesagt, die geringe Höhe der Tische lässt vermuten, dass sie nicht für Menschen oder Elfen, sondern wohl eher für zwergengroße Geschöpfe gebaut wurden. Als Ihr weiter in den Saal vordringt, entdeckt Ihr, dass ein paar der massiven Holzbänke neben den Tischen dem Zerfall entronnen sind, während von anderen nur noch einige Überreste künden.“

Die noch existierenden Bänke haben dem Zahn der Zeit nicht völlig getrotzt und sind relativ morsch. Für die Helden sind sie dennoch als Sitzgelegenheiten, als Brennholz und, wie Sie in Kapitel 4) unten noch erfahren werden, eventuell auch als Baumaterial für einen behelfsmäßigen Schild gegen die Angriffe des Scharfschützen verwendbar (ein solcher kann jedoch nicht im Nahkampf verwendet werden, denn die Balken sind so groß und schwer, dass der entstehende Schild jedenfalls mit beiden Händen gehalten werden muss). Sagen ein oder mehrere Spieler an, dass sich ihre Helden im Saal umsehen, erkennen diese an den Wänden Fresken, welche Zwerge im tapferen Kampf gegen allerlei Dämonen, Monster und Soldaten zeigen. Schildern Sie dies Ihren Spielern entsprechend. Danach lesen Sie dem Spieler des Magikers den folgenden Absatz vor (sofern dieser Held Teil Ihrer Gruppe ist):

„Als Du diese Szenen siehst, erinnerst Du Dich an das Geschichtsbuch, das Du für Deinen Meister im Gepäck hast. Natürlich hast Du hin und wieder darin gelesen, und einige der Szenen, welche Du an den Wänden dieses Saales siehst, weisen verblüffende Parallelen zu den Beschreibungen in

Deinem Buch auf. Rasch holst Du es aus Deinem Rucksack hervor und schlägst eine Seite auf, auf der ein Holzschnitt eine Schlachtszene zeigt, die Soldaten in genau denselben Rüstungen darstellt, wie an der Wand auf dem Fresko. Im Buch ist dazu Folgendes zu lesen...“

Handzettel 1: An dieser Stelle sollten Sie dem Spieler des Magikers den ausgedruckten Handzettel Nr. 1 aus Anhang A übergeben. Geben Sie ihm außerdem, nachdem er den Text gelesen hat, die zusätzliche Information, dass ihm bekannt ist, dass der Große Aufstand vor ungefähr 350 Jahren stattfand.

Die Karte: Auch hier können Sie die Spieler wieder einen Blick auf Plan Nr. 3 aus Anhang D werfen lassen, damit sie sich besser orientieren können. Beachten Sie dabei aber, dass die Spieler nur jene Teile der Karte sehen dürfen, welche ihre Helden bereits betreten haben, und decken Sie alle übrigen Teile des Planes ab. Also z.B. den Nordflügel, falls sie dort noch nicht gewesen sein sollten, und jedenfalls die an den Speisesaal angrenzenden Räume und Gänge!

Sehen sich die Helden weiter in dem Saal um, so finden sie zwei weitere Ein- bzw. Ausgänge zusätzlich zu dem Wurmang, durch den sie den Raum betreten haben. Der erste ist ein großes steinernes Portal, das sich in derselben Schmalwand wie der Wurmang befindet. Es wird von einer massiven Steintüre verschlossen, welche die Helden nicht mit Gewalt öffnen können. Sehr wohl aber kann sich der Einbrecher daran versuchen, denn es gibt ein Schloss mit Schlüsselloch. Gelingt ihm eine Probe auf „Mechanik Knacken“ mit SWG 6 öffnet sich die Türe. Misslingt der erste Versuch, darf der Einbrecher eine zweite Probe ablegen, misslingt ihm aber auch diese, bleibt das Schloss versperrt. Allerdings lässt sich diese Türe mit dem größten der Silberschlüssel, die die Helden im Nordflügel gefunden haben bzw. finden können, öffnen. Was die Helden hinter dieser Türe erwartet, erfahren Sie in Kapitel 2) unten.

Der zweite reguläre Ausgang findet sich am Ende der linken Wand des Saales. Erkunden die Helden diesen, so lesen Sie ihnen bitte den folgenden Text vor:

„Der Raum, den Ihr am Ende dieses kurzen Durchganges findet, ist auf den ersten Blick als Küche zu erkennen. Drei gewaltige Feuerstellen, über denen immer noch zwei riesige Kessel aus Gusseisen sowie ein ebensolcher Bratspieß hängen, lassen daran keinen Zweifel. An der rechten Wand der Küche befindet sich ein großes Becken, über dem drei metallene



Hähne aus der Wand ragen. Weitere Küchenutensilien fehlen dagegen, nur ein kleiner verbeulter Topf ist noch zu finden. Allerdings enthält die linke Wand noch einen weiteren Durchgang, der in einen anderen Raum führt.“

Die folgenden Dinge können die Helden herausfinden, wenn sie die Küche näher untersuchen: Der rechte der drei Wasserhähne ist als einziger noch drehbar und lässt, sobald er geöffnet wird, kaltes und klares Wasser herausströmen. Die Kessel wiegen gute 150 Quader pro Stück und sind daher nicht wirklich transportierbar. Der enorme Bratspieß wiegt dagegen „nur“ 20 Quader, ist 2 Schritt lang, relativ einfach abzunehmen und noch in relativ gutem Zustand. Man kann ihn durchaus als überdimensionale Brechstange oder Ähnliches benutzen, z.B. um den Felsbrocken im Nordflügel zur Seite zu stemmen. Wenn ihn einer der Helden auf Dauer mitschleppen will, reduziert das Ungetüm dessen Tragkraft aber stark. Der kleine Topf wiegt 1 Quader, hat ein Fassungsvermögen von ca. 5 Litern und ist abgesehen von seinen Beulen noch gut verwendbar.

Luftschächte und Kamine: Sollten Ihre Spieler auf die Idee gelangen, dass bei einer Feuerstelle eigentlich auch ein Kamin nicht weit sein kann, so haben sie damit natürlich recht. Daher lassen sich bei näherer Untersuchung auch drei Kamine über den drei Feuerstellen der Küche entdecken. Für diese sowie für alle Kamine und Frischluftschächte in Kurkan, z.B. bei Herden und Öfen, gilt, dass es prinzipiell kein Problem ist, sie zu erklettern. Zumindest auf den ersten 20 bis 30 Schritt Höhe. Dies deshalb, da die Kamine und Luftschächte meist so eng sind, dass man sich leicht an zwei gegenüberliegenden Seiten abstützen und so nach oben arbeiten kann. Eine gelungene Probe auf „Klettern“ oder „Körperbeherrschung“ mit SWG 1 ist ausreichend, um die Schächte zu bezwingen. Ein Misslingen der Probe bedeutet zudem noch keinen Absturz, sondern nur eine Verzögerung beim Klettern. Allerdings haben die Zwerge von Kurkan ihre Stadt abgesichert, da sie ja mit Angriffen zu rechnen hatten. Nach jeweils 20 bis 30 Schritt vergrößern sich alle Schächte, egal ob für die Luftzu- oder abfuhr, in einem Kegel auf ungefähr ihre doppelte Fläche und enden in massivem Fels. Dieser wird sodann von Dutzenden kleinen Röhren durchbohrt, wobei jede Röhre einen Durchmesser von etwa einem Zehntel Schritt hat und einen Abstand von mindestens

einem Fünftel Schritt zu jeder anderen Röhre aufweist. Die Röhren haben eine Länge von mindestens 100, meistens aber eher 200 Schritt und wurden mittels elementarer Steinmagie in den Felsen gezaubert, wobei der Fels an dieser Stelle noch zusätzlich mittels Magie gehärtet wurde. Sich hier durchzugraben ist für die Helden also absolut unmöglich. In den jeweiligen Stein permanent eingebundene Steinelementare sorgen zudem dafür, dass diese Luftgänge nicht verstopfen, z.B. durch Ruß, zum anderen schützen die Elementarwesen die Schächte vor magischen Angriffen bzw. Eindringlingen. Sollten Ihre Spieler also auf die Idee kommen, die Helden über den Kamin dieser oder einer anderen Küche fliehen zu lassen, so können Sie diesen Versuch problemlos zulassen. Beschreiben Sie in diesem Fall den Schacht, sowie, nach einer gelungenen Kletterprobe, dessen Ende entsprechend den Angaben in diesem Absatz.

Der zweite Durchgang in der Küche besitzt keine Türe. Betreten ihn die Helden, lesen Sie hier weiter vor:

„Am Ende dieses kurzen, aber breiten Ganges findet sich ein Raum von ähnlicher Größe wie die Küche. Er enthält die Überreste zahlreicher Gefäße. Holzstücke deuten auf Kisten und Fässer hin, Scherben auf große Töpfe und Amphoren, und sogar ein paar Überreste von Ballen und Netzen lassen sich finden. Alles erweckt den Anschein, als ob es weniger vom Zahn der Zeit, als vielmehr von sehr realen Zähnen zerstört wurde. Die Decke des Raumes zieren zahlreiche Haken, wie sie zum Aufhängen von Würsten und Schinken verwendet werden, und auch von diesen Haken sind viele verbogen, oder sogar abgerissen am Boden zu finden. Das Einzige, wovon sich hier aber selbst bei genauer Suche keine Überreste entdecken lassen, sind die früheren Inhalte all dieser Gefäße.“

Die ehemalige Speisekammer enthält nichts Essbares und auch sonst wenig Brauchbares. Abgesehen vielleicht von den eisernen Haken, falls die Helden einen oder mehrere davon unbedingt mitnehmen wollen.

Sollten die Helden nach einem weiteren Gang suchen, durch den der Wurm den Ostflügel wieder verlassen hat, so werden sie keinen solchen finden. Offenbar muss das Tier, das den Gang gegraben hatte, durch denselben Gang, durch den es gekommen ist, wieder gegangen sein.

2) Der erste Kampf

a) Der Kampfplatz

Der einzige Weg aus dem Speisesaal hinaus führt durch das große Portal. Wie bereits beschrieben kann dieses mit Hilfe des Silberschlüssels oder einer erfolgreichen Probe auf „Mechanik Knacken“ geöffnet werden. Sobald die Helden die Türe öffnen wollen, lesen Sie Ihnen den folgenden Text vor:

„Die große steinerne Türe öffnet sich erst, als sich zwei von Euch mit vollem Körpereinsatz gegen einen ihrer Flügel

stemmen. Ein dröhnendes Geräusch beweist, dass sie vermutlich seit Jahrhunderten nicht mehr bewegt wurde. Hinter der Türe führt der Durchgang einige Schritt weiter, bevor er in einen deutlich größeren Quergang mündet.“

Achtung! Haben Sie auch daran gedacht, die Spieler zwischendurch zu fragen, in welcher Reihenfolge die Gruppe marschiert? Falls nicht, tun Sie es bitte spätestens jetzt! Denn



es wird gleich eine Rolle spielen. Betreten die Helden den Durchgang, lesen Sie hier weiter:

„Der Quergang, der sich nun vor Euch öffnet, ist gute 4 Schritt breit und ebenso hoch. Wenn Ihr die Orientierung nicht völlig verloren habt, verläuft er in derselben Richtung wie die große Halle, in die Ihr am Anfang geschwemmt wurdet. An manchen Stellen bilden magische Kristalle mit ihrem Licht Inseln der Helligkeit inmitten des Dunkels. Rechts scheint der Gang durch einen gewaltigen Einbruch verschüttet worden zu sein, links von Euch verliert er sich im Dunkel.“

Gehen die Helden nach rechts, also in Richtung Norden, gelangen sie nach einem Dutzend Schritt in der Tat an eine Stelle, wo der gesamte Tunnel auf einer nicht abzuschätzenden Länge eingestürzt ist. Und es ist ziemlich deutlich, dass es hier kein Durchkommen gibt. Was Sie den Spielern auch genau so schildern können.

Die linke Seite des großen Ganges ist dagegen frei. Frei von Geröll und Gestein, zumindest. Lesen Sie den folgenden Absatz vor, wenn sich die Helden hierhin wenden:

„Linkerhand führt der Gang ohne Behinderung geradeaus. Ihr habt etwa 20 Schritt zurückgelegt, als sich Euch im Schein eines entfernten Deckenkristalls ein schauriger Anblick bietet: Das Skelett eines Zwerges in vollem Kettenhemd und mit einer Streitaxt in seiner Hand grinst Euch aus toten Augen entgegen. Als Ihr näher tretet, seht Ihr, dass der verblichene Wächter nur der letzte in einer ganzen Reihe von Toten ist, von denen jeweils nur noch die Skelette übrig geblieben sind. Gut ein Dutzend Zwerge scheinen hier ihren letzten Kampf geschlagen, und ebenso viele ihrer Feinde mit in den Tod

genommen zu haben. Denn neben den Skeletten der Zwerge finden sich auch solche von Menschen und anderen Rassen zwischen den Überresten altertümlicher Waffen und Rüstungen. Wenn Ihr dem Gang weiter folgen wollt, bleibt Euch nichts anderes übrig, als zwischen den Gefallenen hindurch zu treten, da sie den gesamten Boden des Ganges bedecken.“

Vielleicht haben Sie es sich schon gedacht, oder auch nicht, aber die Skelette, die hier den Gang füllen sind die Gegner für den ersten Kampf der Helden. Zumindest jene Skelette, welche nicht von den Zwergen stammen, denn bei diesen handelt es sich um Untote. Sie warten seit ihrem Kampf gegen die Zwerge an dieser Stelle darauf, entweder ihren alten Befehlen folgen zu können, oder aber neue Befehle zu erhalten. Neue Befehle wurden ihnen allerdings nie erteilt, denn ihr Befehlshaber wurde im Kampf gegen die Zwerge vernichtet. Und die alten Befehle lauten, alle Lebendigen in diesem Gang zu töten. Sodass die Skelette hier nun seit dem Tod des letzten Zwerges auf neue Lebendige warten, die sie bekämpfen können. Lesen Sie nun den folgenden Absatz vor:

„Als Ihr Euch vorsichtig zwischen den Skeletten hindurchbewegt, gaukeln Euch Eure überreizten Sinne vor, dass sich diese bewegen würden. Ihr versucht, Eure Nerven zu beruhigen und nicht an die Märchen von finsternen Untoten zu denken, welche in verlassenen Höhlen lauern, als Euch plötzlich klar wird, dass sich einige der Skelette tatsächlich bewegen! Während Euch für Sekunden Euer Atem stockt, und Ihr Euch immer noch weigert, zu glauben, dass dies gerade wirklich passiert, haben die Toten keine derartigen Skrupel. Sie erheben sich auf ihre knöchigen Beine und greifen Euch Fäuste schwingend an!“



b) Die Gegner

Hinweis: Da sich die Helden gerade mitten zwischen den Skeletten befinden, sind sie vollständig umzingelt, sodass eine Flucht unmöglich ist.

Die Karte: An dieser Stelle können Sie auf der Karte Nr. 3 den Gang mit der Nr. 12) aufdecken, denn hier findet der Überfall der Untoten statt.

Bevor der eigentliche Kampf beginnt, stellen wir Ihnen erst einmal Ihre Truppen vor: Die untoten Skelettkrieger. Sie sind den Helden zahlenmäßig überlegen und greifen sie von allen Seiten her an. Die Charaktere müssen zu Beginn - aufgrund der engen Platzverhältnisse - nur jeweils gegen einen Untoten kämpfen. Wird ein Skelett besiegt, tritt jeweils ein wartendes an dessen Stelle. Wie viele Untote tatsächlich gegen die Helden antreten, können Sie während des Kampfes selbst entscheiden. Keinesfalls sollten es so viele sein, dass die Helden zum Schluss alle schwer verletzt sind. Andererseits sollte der Kampf aber auch nicht zu harmlos wirken, d.h.

jeder der Charakter sollte zumindest einmal getroffen worden sein. Denn der Überfall der Untoten ist zum einen zwar als Einführung in das Kampfsystem gedacht, zum anderen aber auch als Warnung vor den Gefahren Kurkans. Hier die Kampfwerte der Skelette (was diese bedeuten und wie sie verwendet werden erfahren Sie im Anschluss):

Die Skelette: THP: 25; RW: 0 (nackt); INW: 1; ANW: 3; SW: 0 (Fäuste); VTW: 2; 1 Angriff und 1 Blockade pro KR.

Die Skelette kämpfen ohne Rüstungen und unbewaffnet, wobei ihre Kampftechnik einfach darin besteht, mit ihren Fäusten auf die Gegner einzudreschen. Für die Helden sind diese Untoten insofern unangenehme Gegner, als dass die Skelette solange auf ein Wesen einschlagen, wie sie bei diesem noch Leben spüren können. D.h. sie greifen auch dann noch weiter an, wenn sich ein Opfer ergeben will. Zudem kämpfen die Untoten in jedem Fall bis zu ihrem eigenen Ende.

c) Die Kampfregeln (ohne Magieeinsatz)

Wie spielt sich nun ein derartiger Kampf im Kosmischen Netz ab? Zunächst einmal ist es wichtig, dass Sie eine klare Vorstellung davon besitzen, wo sich die einzelnen Kämpfer zu Beginn der Schlacht befinden, und wie der Kampfplatz selbst beschaffen ist. In den meisten Kämpfen ist es daher sinnvoll, eine kurze Skizze des Kampfplatzes anzufertigen und die Positionen der Helden und NSC darauf mit Figürchen oder irgendwelchen Spielsteinen zu markieren. Wenn Sie dies hier tun wollen, nehmen Sie ein Blatt Papier zur Hand, malen zwei parallele Linien darauf, welche den Gang darstellen sollen, und platzieren Spielsteine für die Helden und Skelette im Gang. Welche Gegenstände Sie als Platzhalter für die Charaktere und NSC verwenden, ist dabei vollkommen egal. Von Spielfiguren aus Brettspielen, über verschiedenfarbige Glassteine (in jedem Hobbymarkt erhältlich) bis hin zu lebensechten Zinnfiguren setzen Rollenspielgruppen zu diesem Zweck praktisch alles ein, was klein genug ist um auf einem Blatt Papier Platz zu finden. Sinnvoll ist es jedoch, für alle Skelette Figuren oder Steine derselben Farbe bzw. Art zu verwenden und die Helden mit unterschiedlichen Steinen darzustellen. Auf Ihrem Plan sollten Sie die Helden jedenfalls in der Reihenfolge der beim Betreten des Ganges genannten Marschordnung, sowie im Gänsemarsch aufstellen. Die Skelette nehmen sodann Plätze zwischen den Helden sowie vor und nach diesen ein, sodass zunächst jeweils ein Held einem Skelett gegenübersteht. **Tipp:** Nehmen Sie an dieser Stelle das Gegnerblatt aus Anhang C zur Hand und vermerken Sie darauf, welches Skelett gegen welchen Helden kämpft.

Da ein Kampf, in dem sich alle Beteiligten gleichzeitig und ungeordnet gegenseitig angreifen sehr unübersichtlich wäre, verwenden wir im Kosmischen Netz diverse Methoden, damit Sie den Überblick behalten. Als erstes Mittel teilen wir eine

Schlacht in viele kleine Unterabschnitte ein. Dies sind die sogenannten **Kampfrunden (KR)**. Jede KR hat im Kosmischen Netz eine Dauer von 10 Sekunden, und jedes beteiligte Wesen kann in dieser Zeitspanne nur eine bestimmte Anzahl von Handlungen ausführen.

Des Weiteren gilt die Regel, dass alle Angehörigen derselben Seite ihre Angriffe immer gleichzeitig ausführen. D.h. wenn die Helden das Recht auf den Angriff besitzen, greifen zu diesem Zeitpunkt sämtliche Helden an. Und sind die Gegner der Helden an der Reihe, ihre Attacken auszuführen, so greifen alle Gegner an.

Doch welche Seite ist nun in einer Kampfrunde berechtigt, den ersten Angriff auszuführen? Dies bestimmt eine Probe auf den **Gruppeninitiativwert** der beiden beteiligten Seiten. Jene Seite, welche dabei das höhere Ergebnis erzielt, darf als erste handeln, während die Angehörigen der anderen Seite erst als zweite angreifen dürfen. Der Gruppeninitiativwert berechnet sich, indem Sie die einzelnen **Initiativwerte (INW)** aller Gruppenmitglieder addieren und das Ergebnis durch die Anzahl von ihnen dividieren. Die Gruppeninitiativwerte der beiden in diesem Kampf beteiligten Gruppen, nämlich der Skelette einerseits und der Helden andererseits, ergeben sich wie folgt: Der Gruppen-INW der Skelette beträgt 1, da ja alle Skelette denselben INW von 1 besitzen. Den Gruppen-INW Ihrer Helden lassen Sie bitte an dieser Stelle von den Spielern berechnen. Sollten sich alle fünf Helden in Ihrer Gruppe befinden, ist das Ergebnis 2 ($2 + 2 + 1 + 3 + 2 = 10 : 5 = 2$).



Der Beginn des Kampfes

Als erste Handlung in der ersten KR wird die Initiative ausgewürfelt. Werfen Sie für die Skelette 2W6 + 1, während einer der Spieler für die Seite der Helden 2W6 plus den Gruppen-INW der Helden wirft. Gewinner der Initiative, und somit in dieser KR zuerst Angriffsberechtigt ist, wie bereits gesagt, jene Gruppe, welche das höhere Endergebnis aufweisen kann. Bei einem gleich hohen Ergebnis ist der Gewinner jene Seite mit dem höheren Gruppen-INW, in diesem Kampf also (vermutlich) die Helden.

Achtung! Wir empfehlen Ihnen, diesen ersten Wurf zu ignorieren, und den Helden Ihrer Gruppe in diesem Kampf den ersten Angriff zu überlassen, da dies die Erklärung des Kampfsystems deutlich vereinfacht. Bei den folgenden Erklärungen gehen wir jedenfalls davon aus, dass Ihre Helden das Recht auf den ersten Angriff besitzen. Wer von Ihren Spielern dabei den ersten Angriff ausführt, ist an sich nebensächlich. Um das Kampfgeschehen aber weiter zu vereinfachen, empfehlen wir, immer dieselbe Reihenfolge einzuhalten. Zum Beispiel können Sie Ihre Spieler im Uhrzeigersinn handeln lassen, was zur Folge hätte, dass der Held des Spielers links von Ihnen den ersten Angriff ausführt.

Der Angriff

Während die Helden mit ihren Waffen auf die Skelette einschlagen, gibt es für Ihre Spieler glücklicherweise eine erheblich friedfertigerere Methode anzugreifen. Denn Attacken werden im Kosmischen Netz so wie jede andere Handlung, deren Erfolg nicht sicher ist, durch das Würfeln einer Probe ausgeführt. Alles, was der Spieler an dieser Stelle tun muss, ist, sich für eine Art des Angriffs zu entscheiden und sodann mit dem Probenwert dieses Angriffs, den wir als **Angriffswert (ANW)** bezeichnen, eine Probe abzulegen.

Auf Seite 1 des Charakterblattes findet jeder Spieler eine Liste der Kampfmanöver, welche sein Held beherrscht. An oberster Stelle steht dabei immer ein Manöver mit dem Wortlaut „Normaler XXX kampf“, wobei XXX die Standardwaffe des Charakters bezeichnet. Beim Söldner wäre dies z.B. das Schwert, warum sein Kampfmanöver auch den Namen „Normaler Schwertkampf“ trägt. Neben dem Namen des Manövers werden in einer Reihe von Spalten mit den Überschriften „ANW“, „VTW“, „SW“, „Angriffe“ und „Blockaden“ die Kampfwerte des Manövers angeführt. Dabei steht ANW für den Angriffswert, VTW für den Verteidigungswert, Angriffe für die Anzahl der Attacken, die der Kämpfer bei Anwendung dieses Manövers in einer Kampfrunde ausführen kann und Blockaden für die Anzahl der Verteidigungshandlungen, welche mit diesem Manöver in einer KR möglich sind.

Verfügt ein Charakter über mehrere Kampfmanöver, so kann er frei wählen, welches er davon in einer KR zum Einsatz bringt. Zu beachten ist jedoch, dass für manche Manöver bestimmte Voraussetzungen erfüllt sein müssen, damit sie angewendet werden können. So benötigt der Söldner z.B.

einen Schild, um den „Schildblockade Kampf“ einsetzen zu können. Was bedeutet, dass er dieses Manöver in diesem Kampf nicht verwenden kann, da er derzeit noch keinen Schild besitzt. **Achtung!** In dieser Kampfsituation ist der Einsatz von Fernkampfmanövern und -waffen jedenfalls unmöglich, da der Gang hierfür viel zu eng ist.

Hinweis: Sonderfälle im Kampf sind der Magiker und der Kleriker, denn diese können neben dem Kämpfen auch noch Zaubern. Zwar wäre es vernünftig, im ersten Kampf auf den Einsatz von Zauberei zu verzichten, da der Magieeinsatz einen Kampf deutlich komplizierter gestaltet. Sollten Ihre Spieler jedoch auf die Zauber ihrer Helden zurückgreifen wollen, finden Sie die nötigen Regeln in Abschnitt d) unten.

Die Kampfprobe

Nachdem Sie Ihren Spielern erklärt haben, dass sie sich für ein Kampfmanöver entscheiden müssen, darf der erste Spieler Ihrer Gruppe 2W6 werfen und den ANW seines Kampfmanövers zum Ergebnis addieren.

Die meisten Bewohner der 7 Welten sind allerdings nicht gerade begeistert davon, getroffen zu werden. Daher werden sie versuchen, dies zu verhindern, indem sie sich verteidigen. Alle diese Paraden, Ausweichversuche und Blockmanöver bezeichnen wir im Kosmischen Netz zusammengefasst als **Blockaden**. Der Probenwert einer Blockade ist der **Verteidigungswert (VTW)** des Kampfmanövers des Wesens. Der VTW eines Skeletts beträgt, wie Sie seiner Beschreibung oben entnehmen können, 2 Punkte. Dieser ergibt sich daraus, dass sie unbewaffnet kämpfen, langsam sind und generell keinen allzu großen Wert auf ihre Deckung legen.

Werfen Sie also nun (gleichzeitig mit dem Angriffswurf Ihres Spielers) 2W6 und addieren Sie 2 Punkte für den VTW des Skeletts hinzu.

Der Angreifer gewinnt die Kampfprobe

Hat der Spieler mit seinem Gesamtergebnis Ihr Gesamtergebnis übertroffen, so hat sein Held einen erfolgreichen Angriff auf das Skelett ausgeführt und einen Treffer gelandet. Das hat zur Folge, dass er dieses verletzt, weshalb nun bestimmt wird, wie hoch die **Trefferpunkte (TP)** dieses Angriffs sind. Dazu wirft der Spieler 2W6 und addiert den **Schadenswert (SW)** des ausgeführten Kampfmanövers. Ebenso wie bei den TP, welche die Helden durch ihre Rutschpartie zu Beginn des Abenteuers erlitten haben, werden auch die TP eines gelungenen Angriffs noch um den **Rüstungswert (RW)** des Gegners verringert, um die **Schadenspunkte (SP)** der Verletzung zu ermitteln. Da diese Skelette aber einen RW von 0 besitzen, bleiben die TP hier unverändert. Sodann reduzieren Sie die LK des Getroffenen um die Anzahl der SP. Doch halt, die Skelette besitzen überhaupt keine LK? Bei ihrer Beschreibung finden Sie zumindest keine Lebenskraft angegeben. Das ist richtig, denn wie alle Wesen, welche ihre Existenz ausschließlich der Magie



verdanken, besitzen Untote generell keine LK. Stattdessen wird der Grad ihrer „Gesundheit“ über das Ausmaß der Magie erfasst, welche sie noch zusammenhält. Diese wird in **Thaupunkten (THP)** gemessen und exakt gleich verwendet, wie die LK bei Lebewesen. Ziehen Sie also an dieser Stelle die Anzahl der SP von den THP des getroffenen Skelettes ab und vermerken Sie die neue Zahl der THP auf dem Gegnerblatt bei jenem Skelett, gegen das dieser Held kämpft. Damit ist der erste Angriff beendet.

Der Verteidiger gewinnt die Kampfprobe

Hat das Skelett mindestens so viele Punkte wie der Spieler, so ist die Blockade des Untoten geglückt und der Angriff des Helden wurde abgewehrt. Damit ist der erste Angriff abgeschlossen.

Der nächste Kämpfer

Nunmehr darf der Charakter des zweiten Spielers einen Angriff ausführen. Dies wiederholt sich solange, bis jeder Held, der angreifen will, einmal angegriffen hat. **Achtung! Sollte ein Kämpfer**, wie z.B. der Kleriker, **ein Kampfmanöver verwenden, das ihm zwei Angriffe pro KR erlaubt, so darf er den zweiten Angriff jetzt nicht ausführen!** Denn bevor ein Wesen seine zweite Handlung in einer KR einsetzen kann, sind immer zuerst die Angehörigen der anderen Seite an der Reihe, ihre ersten Handlungen durchzuführen.

Der Angriff der Gegner

Nachdem alle Angehörigen jener Seite, welche die Initiativeprobe gewonnen hatte, ihre ersten Angriffe ausgeführt haben, sind nunmehr die Mitglieder jener Gruppe an der Reihe, welche die Initiative verloren hatten. Dies sind in der ersten KR die Skelette, welche nunmehr die Helden angreifen. Da diese Untoten nur zu den einfachsten Handlungen in der Lage sind, besitzen sie auch nur einen Standardangriff, dessen Werte Sie bei der Beschreibung der Skelette sowie auf dem Gegnerblatt finden. Führen Sie nun nacheinander je einen Angriff auf jeden der Helden durch,

indem Sie 2W6 werfen und den ANW (also 3) der Skelette zum Ergebnis addieren. Gehen Sie dabei in derselben Reihenfolge vor, in welcher Sie Ihre Spieler die Angriffe der Helden haben ausführen lassen. Gelingt ein Angriff, ermitteln Sie die SP mit 2W6 plus 0 abzüglich des RW des Getroffenen, misslingt ein Angriff, schlägt das Skelett ins Leere. Wird ein Held verletzt, so lassen Sie seinen Spieler die Anzahl der SP von der aktuellen LK des Charakters abziehen und den neuen Wert der LK auf dem Charakterblatt eintragen.

Zweite Angriffe und nicht-blockierbare Angriffe

Nachdem alle Skelette attackiert haben, wechselt wiederum das Angriffsrecht. Befindet sich der Tsurankleriker unter den Helden und beschließt dessen Spieler, das Kampfmanöver „Angriff mit 2 Schwertern“ zu verwenden, so kann er jetzt seinen zweiten Angriff dieser KR ausführen. Dazu wirft er wie üblich 2W6 plus den ANW des Manövers, in diesem Falle 4. Aber was ist mit dem Skelett, das ja keine zweite Blockade besitzt? Es gilt: In allen Fällen, in denen ein Wesen angegriffen wird, das **nicht blockieren** kann oder will, wird die Wahrscheinlichkeit, dass der Angriff dennoch scheitert mit 1W6 plus 3 ausgewürfelt. Übertrifft der Angreifer diesen Wurf nicht, so hat er das Ziel verfehlt. Beispiel: Würfelt der Spieler des Klerikers mit zwei Würfeln ① und ② (gesamt 7) und erzielen Sie als Spielleiter mit einem Würfel ④ Augen (plus 3 ergibt ebenfalls 7), so ist es dem Kleriker tatsächlich gelungen, neben das sich nicht verteidigende Skelett zu schlagen.

Die weiteren Kampfrunden

Nachdem alle Helden und alle Skelette ihre Angriffe vollständig ausgeführt haben, endet die erste KR. Es beginnt die zweite Kampfrunde, wobei Sie in diesem Kampf nun erstmalig die Initiative bestimmen (sofern Sie unserer Empfehlung gefolgt sind und in der ersten KR die Initiative außer Acht gelassen haben). Nachdem alle Helden und NSC ihre Angriffe ausgeführt haben, folgen die nächsten Kampfrunden, bis der Kampf, wie in Abschnitt e) angeführt, sein Ende findet.

d) Magieeinsatz im Kampf

Neben dem Kampf mit Waffen sind sowohl der Magiker, als auch der Kleriker in der Lage, Zauber in einer Schlacht einzusetzen. Da das Wirken von Magie einige zusätzliche Regeln erfordert, raten wir grundsätzlich davon ab, diese bereits im ersten Kampf zu benutzen. Sollten sich Ihre Spieler jedoch davon nicht abschrecken lassen, so können Sie die Magie auch sofort ins Spiel bringen.

Vorausgeschickt sei, dass es kein Wesen im Kosmischen Netz gibt, das unbegrenzt viel zaubern kann. Denn jede Anwendung von Magie strengt ein Wesen an und schwächt dieses. Bei Lebewesen, wie den Helden wird die sogenannte **Rahjthamaan** (ausgesprochen: Ratschtaumaan; **RT**) als

Maß dafür verwendet, wie viele Zauber sie ausführen können. Die Regel dazu lautet: Jedes Lebewesen verfügt über eine bestimmte Menge an **Rahjthamaanpunkten (RTP)**. Die RTP der Helden werden auf dem Charakterblatt angeführt. Zaubert ein Wesen, verbraucht es dadurch eine bestimmte Menge seiner RTP. Fallen die RTP eines Charakters auf 0, so ist er zwar erschöpft, kann aber dennoch weiterhin zaubern. Allerdings verursacht die Magie nun keine Überanstrengung mehr, sondern echten Schaden. Daher werden alle Kosten eines Zaubers, welche ab diesem Zeitpunkt anfallen, halbiert von der LK des Charakters abgezogen. **Beispiel:** Zaubert der Magiker einen Hitzepfeil für 20 RTP, obwohl er nur noch 10 RTP besitzt, so verliert er durch diesen Zauber seine 10 RTP



sowie zusätzlich 5 Punkte seiner LK. **Achtung!** Für die RT gilt ebenso wie für die LK, dass jener Punktwert, den Sie auf dem Charakterblatt angeführt finden, gleichzeitig der aktuelle Maximalwert der RT ist. Sinken die RTP unter diesen Wert, können sie ihn später wieder erreichen, aber niemals übersteigen. Weisen Sie also Ihre Spieler darauf hin, den abgedruckten Wert nicht auszulöschen, sondern Veränderungen der RT immer daneben zu notieren.

Das eigentliche Wirken von Magie findet wie folgt statt:

Beim Magiker

Zunächst muss sich der Spieler des Magikers für einen Zauber entscheiden, den er einsetzen will. Um diesen zu wirken, benötigt der Held sodann so viele Zauberaktionen, wie bei der Beschreibung des Zaubers auf dem Charakterblatt angeführt werden. Dabei kann der Magiker in jeder KR insgesamt vier Zauberaktionen ausführen. Für alle Wesen gilt, dass sie in jener Zeit, in der die Angehörigen ihrer Seite im Kampf angriffsberechtigt sind, jeweils zwei Zauberaktionen ausführen können. Ein Zauber, der mehr als zwei Zauberaktionen benötigt, kann also nicht während einer Angriffsphase beendet werden. Dies hat zur Folge, dass die Gegner des Zaubers ihn während des Zauberns angreifen können. Der Magiker ist jedoch in der Lage, das Kampfmanöver „Zauberkampf“ einzusetzen, welches es ihm gestattet, neben dem Zaubern noch eine Blockade pro KR auszuführen. Sollte ein Zaubers während des Wirkens von Magie getroffen werden und Schaden erleiden, so hat dies keine Auswirkungen auf seinen Zauberversuch.

Nachdem die nötige Anzahl an Zauberaktionen für das Wirken der Magie verwendet wurde, legt der Spieler des Magikers eine Zauberprobe ab. Diese findet wie üblich mit dem **Zauberwert** des Zaubers (**ZW**) sowie dem **Schwierigkeitsgrad** des Zaubers (**SWG**) statt. Beide Werte finden Sie bei der Beschreibung der Zauber auf dem Charakterblatt angeführt. Gelingt die Probe, d.h. übertrifft das Gesamtergebnis des Spielers jenes des Spielleiters, tritt die Wirkung des Zaubers ein. Gleichzeitig fallen die Kosten des Zaubers an und der Spieler des Magikers muss dessen Vorrat an RTP entsprechend verringern. Misslingt die Zauberprobe dagegen, scheitert auch der Zauber. In diesem Fall verliert der Charakter 20% der normalen RTP-Kosten des Zaubers für den erfolglosen Zauberversuch. Zudem sind für diesen Charakter alle Versuche, denselben Zauber innerhalb der nächsten fünf Minuten erneut zu wirken, um 3 Punkte erschwert. D.h. der SWG der Zauberprobe steigt für diese Zeit um 3 Punkte an.

Hat der Magiker einen Zauber erfolgreich gewirkt, und will er denselben Zauber innerhalb von fünf Minuten erneut einsetzen, so existieren bei manchen Zaubern verbesserte Folgezauber. Diese können schneller, billiger und vor allem ohne weitere Zauberprobe eingesetzt werden. D.h. der Magiker benötigt lediglich die bei der Beschreibung des Folgezaubers angeführten Zauberaktionen und RTP, danach gelingt der Folgezauber automatisch. (Siehe dazu die

Beschreibung der Zauber auf dem Charakterblatt.) Wird zwischen Erst- und Folgezauber ein anderer Zauber eingesetzt, oder liegen mehr als fünf Minuten zwischen dem Erst- und dem Folgezauber, so ist ein Folgezauber nicht mehr möglich und er muss wiederum als Erstzauber mitsamt Zauberprobe ausgeführt werden.

Beim Kleriker

Grundsätzlich gelten für den Priester dieselben allgemeinen Regeln wie für den Magiker. Da die göttliche Magie jedoch einige Besonderheiten aufweist, gibt es die folgenden Abweichungen:

Bevor der Kleriker einen seiner Zauber anwenden kann, muss er eine **Verbindung** zu jenem Gott aufbauen, zu dem der Zauber gehört. Welcher Gott dies ist, ist auf dem Charakterblatt in der Rubrik „Götter“ angeführt. Bei Zaubern, die hier den Vermerk „alle“ tragen, kann jeder beliebige Gott gewählt werden. Der Verbindungsaufbau erfordert keine Probe, aber so viele Zauberaktionen Zeit, wie der **Kreis** der Verbindung hoch sein soll. Maximal möglich ist jener Kreis, in dem der Kleriker beim jeweiligen Gott steht. Dies ist, wie auf dem Charakterblatt angeführt, Kreis 3 bei Tsuran, sowie Kreis 2 bei Aris und Kahetel. Jeder Verbindungsaufbau kostet den Kleriker Kreis mal 2 an RTP. Nachdem eine Verbindung aufgebaut wurde, bleibt diese für fünf Minuten bestehen und kann in dieser Zeit für Zauber genutzt werden. Solange eine Verbindung aufrecht ist, kann keine weitere Verbindung zu einem anderen Gott aufgebaut werden. Allerdings kann jede Verbindung jederzeit ohne Zeitaufwand oder Kosten beendet werden. Solange eine Verbindung besteht, kann der Kleriker nur solche Zauber wirken, die zu jenem Gott zählen, zu dem die Verbindung besteht, bzw. solche Zauber, die zu allen Göttern zählen. **Ausnahme:** Für die „Thaumische Meditation“ muss und darf keine Verbindung aufgebaut werden.

Für das Wirken eines Zaubers benötigt der Kleriker jeweils die bei der Beschreibung des Zaubers angeführten Zauberaktionen sowie eine gelungene Zauberprobe. Zauberwert und SWG der Probe sind auf dem Charakterblatt angeführt. Alle Zauber werden immer in jenem Kreis gewirkt, welche die aufgebaute Verbindung besitzt. **Achtung!** Sollte der Kleriker in einer Kampfrunde zaubern und gleichzeitig angegriffen werden, so kann er nicht blockieren, da er das Manöver „Zauberkampf“ nicht besitzt. Als SWG für die Angriffe seiner Gegner gilt daher der 1W6 plus 3-Wurf.

Der Kleriker besitzt keine verbilligten „Folgezauber“ wie der Magiker. Dagegen teilen sich die Zauber des Klerikers in Allgemeine und Besondere Mysterien. Ein Charakter kann dabei immer nur unter der Wirkung des Allgemeinen Mysteriums eines Gottes stehen. Die Allgemeinen Mysterien können nur dann eingesetzt werden, wenn es um Handlungen aus dem Bereich des jeweiligen Gottes geht. D.h. das Allgemeine Mysterium Tsurans kann nur im Kampf, und jenes von Aris nur bei einer Jagd gewirkt werden. Das Allgemeine



Mysterium von Kahetel, der Segen für alle Gebiete spendet, kann immer eingesetzt werden, allerdings hat es eine schwächere Wirkung. Die Besonderen Mysterien können vom Kleriker jederzeit eingesetzt werden, ohne dass bestimmte Bedingungen erfüllt sein müssten.

Bei einigen Zaubern des Klerikers muss auch das Zielwesen RTP bezahlen. Verfügt das Zielwesen im Fall des Gelingens

des Zaubers über zuwenige RTP, so werden die fehlenden RTP dem Kleriker abgezogen. Fällt dadurch der Vorrat des Klerikers auf 0, müssen eventuelle LK-Kosten vom Zielwesen aufgebracht werden. Misslingt ein derartiger Zauber, muss der Kleriker nur 20% jener Kosten bezahlen, die ihn selbst getroffen hätten, das Zielwesen verliert dagegen keine RTP.

e) Das Ende des Kampfes

Grundsätzlich endet ein Kampf dann, wenn sich eine Seite ergibt oder tot, bzw. im Fall von Untoten: Vernichtet ist. In diesem Kampf sollte lediglich Letzteres zum Tragen kommen, da sich die Skelette aufgrund ihrer Natur nicht ergeben können und die Helden nicht sterben sollten.

Regeln zum Tod

Für Lebewesen gilt: Sinkt die aktuelle LK eines Wesens auf 0 oder sogar darunter, liegt das Wesen im Sterben. Der Wert seiner „Widerstandsfähigkeit“ bestimmt, nach wie vielen Minuten der Tod eintritt. Bei einer „Widerstandsfähigkeit“ von 2 also z.B. nach zwei Minuten. Wird in dieser Zeit die LK

des Wesens durch Heil magie auf mindestens +1 Punkt gebracht, überlebt es.

Für Wesen mit THP gilt: Fallen die THP auf 0, so ist das Wesen vernichtet und kann nicht mehr gerettet werden.

Ausnahme: Wesen anderer Ebenen, wie z.B. Elementare, Geister oder Dämonen werden üblicherweise nicht vernichtet, sondern lediglich in ihre Ursprungsebene, also z.B. die Elementarebene, Geisterebene oder die Dämonenebene zurückgeschickt. Für alle Skelette dieses Kampfes gilt, dass sie zu schwarzem Staub zerfallen, sobald ihre THP auf oder unter 0 fallen.

3) Nach dem Kampf

a) Erkenntnisse

Lesen Sie nach dem Ende des Kampfes hier weiter vor:

„Erst, nachdem der Letzte der Untoten zu dunklem Staub zerfallen ist, könnt Ihr wieder zu Atem kommen. Als Ihr Euch

nun im Gang umseht, bemerkt Ihr, dass die Skelette der Zwerge nach wie vor unbewegt auf dem steinernen Boden ruhen. Nur die Skelette jener Wesen, die keine Zwerge waren, haben Euch angegriffen.“

b) Beute

Wenn einer oder mehrere Spieler ansagen, dass sie sich die Überreste der Untoten genau ansehen, finden sie nichts als den schwarzen Staub, zu dem die Skelettkrieger zerfallen sind.

Bei einer Untersuchung der Skelette der Zwerge finden sich dagegen die Überreste von Waffen und Rüstungen. Diese sind jedoch derart verrostet, dass sie völlig unbrauchbar sind. Zwischen den Skeletten liegt jedoch auch noch ein Gegenstand, der verwendbar ist.

Das Artefakt: Jeder Held, der die Skelette durchsucht, darf eine Probe auf seine „Sinnenschärfe“ oder „Wahrnehmungsfähigkeit“ mit SWG 1 ablegen. Der Charakter, dem diese zuerst gelingt, entdeckt einen kleinen metallenen Stab in der Größe eines Bleistifts. Das Stäbchen besitzt eine Kerbe an der einen, sowie eine Spitze an der gegenüberliegenden Seite. Beschreiben Sie nun dem jeweiligen Helden seinen Fund. Befindet sich der Magiker unter Ihren Helden, erkennt er sofort, um was es sich dabei

handelt. Alle anderen Charaktere dürfen eine Probe auf ihre „Bildungsfähigkeit“ mit SWG 2 ablegen. Im Fall des Gelingens der Probe bzw. der Anwesenheit des Magikers lesen Sie den folgenden Absatz vor:

„Das Objekt ist nicht schwierig zu identifizieren, besitzt es doch die gebräuchlichste Form, die auf den 7 Welten für einmalig verwendbare magische Artefakte benutzt wird. Das Stäbchen trägt zweifelsohne einen Zauber, welcher ausgelöst wird, sobald man das eine Ende des Stäbchens an der Kerbe abbricht. Sodann schießt der Zauber auf der gegenüberliegenden Seite des Stäbchens aus der Spitze hervor.“

Mit einer gelungenen Probe auf die Fertigkeit „Artefaktkunde“, welche nur der Magiker ablegen darf und deren SWG 0 beträgt, ist anhand eines in das Stäbchen eingravierten Symbols herauszufinden, dass das Artefakt einen Heilzauber trägt. Dieser heilt jenes Wesen, das die Spitze des



Stäbchens bei dessen Auslösung berührt. Der Heilzauber wirkt sofort, schließt aber für die nächsten 24 Stunden jede weitere magische Heilung, egal ob durch Artefakt, Zauber, Heiltrank, etc. aus. Teilen Sie dies dem Spieler des Magikers so mit, falls ihm die Probe gelingt. Was der Magiker nicht

erkennen kann, ist die Stärke der Heilmagie. Wird das Artefakt verwendet, so erhält der Verletzte bis zu 32 Punkte LK zurück (aber nicht mehr Punkte, als sein Maximalwert der LK hoch ist).

c) Wie heilt man Verletzungen?

Angesichts der Stärke, oder besser gesagt: Schwäche der Untoten, sollten die Helden den Kampf ohne allzu große Verletzungen überlebt haben. Falls dem aber nicht so ist, haben sie nun die Gelegenheit, ihre Wunden zu behandeln. Regeltechnisch bedeutet dies nichts anderes, als dass sie die Punkte ihrer LK wieder anheben. **Achtung!** Dabei gilt jedoch in jedem Fall, d.h. auch bei magischen Heilungen, dass der Maximalwert der LK (ebenso wie jener der RT) niemals überschritten werden kann. Denn mehr als kerngesund kann ein Lebewesen nicht sein.

Regeneration: Alle Lebewesen haben die Fähigkeit, sich im Laufe der Zeit selbst wieder zu heilen. Diesen Vorgang nennen wir „Regeneration“ und er findet immer dann statt, wenn ein Wesen mindestens sechs Stunden schläft. Befinden sich die Punkte der LK und/oder RT eines Charakters vor dem Schlaf unter dem jeweiligen Maximalwert, so erhält er durch den Schlaf eine bestimmte Anzahl von Punkten zurück. Wie viele Punkte RT und LK ein Wesen erhält, wird auf dem Charakterblatt auf Seite 1 im Kasten „Regeneration“ angeführt. Beispiel: Der Söldner erhält nach jedem Schlaf 1W3 Punkte LK und 3W6 Punkte RT zurück.

Nichtmagische Heilungen: Außerdem ist es natürlich möglich, einen Verletzten absichtlich zu heilen. Hierzu dient die Fertigkeit „Erste Hilfe“, welche sowohl der Söldner, als auch der Magiker der Helden besitzen. Um einen Patienten erfolgreich zu behandeln, muss dem Magiker eine Probe auf „Erste Hilfe“ gelingen, deren SWG einem Sechstel der Schadenspunkte entspricht, welche das Wesen insgesamt erhalten hat. Es kann immer nur eine Heilung für sämtliche Verletzungen aus einem Ereignis, wie z.B. dem eben stattgefundenen Kampf, stattfinden. Gelingt dem Heiler die Probe, so erhält der Patient bei dessen nächstem Schlaf zusätzlich zu seiner normalen Regeneration noch halb so viele Punkte LK zurück, wie dem Wert des Heilers in „Erste Hilfe“ entspricht. Bei einer erfolgreichen Heilung durch den Söldner also 2 Punkte, beim Magiker dagegen nur 1 Punkt. Misslingt die Probe, hat dies keine Folgen. Beispiel: Hat der Jäger insgesamt 27 Schadenspunkte im Kampf erhalten und wird er vom Söldner versorgt, so beträgt der SWG der Probe 4 Punkte. Im Fall des Gelingens der Heilung erhält er nach der nächsten Übernachtung 1W3 plus 2 Punkte LK zurück.

Magische Heilungen: Schließlich können Verletzungen auch noch magisch geheilt werden. Dazu dienen unseren Helden die Zauber „Einfache natürliche Heilung“ des Klerikers sowie „Natürliche Lebenskraft“ und „Natürlicher Heilender Schlaf“ des Magikers. Sollten ein oder mehrere

Mitglieder der Gruppe wirklich schwer verletzt sein, empfiehlt es sich, diese einzusetzen. **Achtung!** Für magische Heilungen, egal ob durch Artefakt, Heiltrank, Zauber oder sonstige Magie gilt, dass sie nur einmal in 24 Stunden einen Effekt haben. Wird auf ein Wesen innerhalb dieser Zeitspanne zweimal Heilmagie gewirkt, so bleibt der zweite Zauber wirkungslos. Dies bei vollen RT-Kosten. Beim Zauber „Natürlicher Heilender Schlaf“ hat die Blockade jedoch nur eine Dauer von 8 Stunden, da dieser Zauber deutlich schwächer ist als andere, während der Zauber „Natürlicher Sofortheliler“ aufgrund seiner Stärke jede andere Heilmagie für 48 Stunden blockt. **Beispiele:** Heilt der Magiker den Söldner mit dem Zauber „Natürliche Lebenskraft“, und nimmt dieser nach 14 Stunden einen Heiltrank zu sich, bleibt der Trank wirkungslos. Setzt der Magiker dagegen „Natürlicher Heilender Schlaf“ ein, und trinkt der Söldner 14 Stunden später einen Heiltrank, wirkt dieser normal.

Wichtiger Hinweis: Sowohl die Regeneration, als auch die nichtmagische Heilung kann nur bei Lebewesen eingesetzt werden, welche noch mindestens 1 Punkt LK besitzen. Wesen mit 0 oder negativer LK liegen dagegen im Sterben und können ausschließlich durch Magie gerettet werden. Dies gelingt, wenn die LK des Wesens nach Ausführung des Zaubers bei mindestens +1 Punkt liegt.

Heilung der Rahjthamaan: Auch die Anstrengung, die das Wirken von Magie verursacht, kann mit Hilfe von Magie abgebaut werden. Der wichtigste Zauber hierfür ist die sogenannte „Thaumische Meditation“. Dabei gilt, dass die Ausführung einer Thaumischen Meditation jede weitere Thaumische Meditation innerhalb der nächsten 24 Stunden unmöglich macht. Ebenso verliert ein Magietrank, der die RT erneuert, jede Wirkung, wenn er innerhalb von 24 Stunden nach Einnahme eines anderen Magietrankes zu sich genommen wird. Die entscheidende **Ausnahme** ist jedoch, dass ein Lebewesen innerhalb von 24 Stunden **sowohl** von einem Magietrank, **als auch** von einer Thaumischen Meditation profitieren kann. Die Helden können also ihre RT aus beiden Quellen gleichzeitig erneuern. **Wichtig:** Alle in diesem Abschnitt angeführten Informationen sind sowohl dem Kleriker, als auch dem Magiker ohne Probe bekannt. Weisen Sie deren Spieler also bitte rechtzeitig darauf hin. Schließlich wäre es nicht gerade gut, wenn diese wegen einer Handvoll fehlender LK-Punkten magische Heilungen vornehmen, um dann ein paar Stunden später festzustellen, dass die zunächst Geheilten nach einem weiteren Kampf sterben müssen, nur weil eine zweite magische Heilung an diesem Tag nicht mehr möglich ist.



d) Wie das Abenteuer weitergeht

Die Helden halten sich nun schon einige Zeit in der Festung auf, und dies nach einem anstrengenden Tagesmarsch, plus einer wilden Rutschpartie, plus dem Kampf gegen die Skelette. Sprich: Auch wenn sie nicht allzu viel LK verloren oder diese inzwischen wieder geheilt haben sollten, sind die Charaktere in jedem Fall spätestens jetzt völlig erschöpft. Falls Ihre Spieler nicht von selbst auf diese Idee kommen sollten, sollten Sie sie nun darauf hinweisen. Vernünftig wäre es, wenn sich die Helden in dem halbwegs sauberen Speisesaal einquartieren würden, welcher zudem den Vorteil hat, dass man seine Türe absperren kann. Daneben wäre es schlaue, eine

Wache vor dem Wurmgang aufzustellen. Während des Schlafes geschieht nichts weiter, da sich die Helden derzeit in einer relativ sicheren Zone der Festung befinden. Die Charaktere können also alle normal regenerieren, wie im Punkt „Regeneration“ oben beschrieben. Im Übrigen ist es kein Problem, falls Ihre Helden beschlossen haben sollten, zuerst zu schlafen und erst am nächsten Tag die Ausgangstüre des Speisesaales zu öffnen. Dadurch stoßen sie lediglich etwas später auf die Skelette, am Lauf des Abenteuers ändert dies aber nichts.

4) Der zweite Tag in der Festung

a) Ein Morgen mit Sorgen...

Am nächsten Morgen erwachen die Helden hungrig und mit leerem Magen. Noch ist dies kein Problem, da es zumindest ausreichend Trinkwasser in der Küche gibt. Dennoch sollten sich die Charaktere im Laufe des Tages darum kümmern,

irgendwelche Lebensmittel aufzutreiben. Sollten die Spieler nicht von selbst bemerken, dass ihre Helden hungern müssen, sollten Sie sie an dieser Stelle darauf hinweisen.

b) Die Treppe des Todes

Sobald Ihre Helden dem Gang weiter folgen, in dem sie auf die Skelettkrieger gestoßen sind, lesen Sie ihnen den folgenden Text vor. Dies aber erst, nachdem Sie geklärt haben, in welcher Reihenfolge die Helden marschieren.

„Nach der Stelle, an der die Zwergenskelette liegen, führt der Tunnel noch gute 20 Schritt weiter. Sein Ende wurde ursprünglich von einer massiven Steintüre gebildet. Jetzt findet Ihr hier nur mehr die Überreste zweier Türflügel, welche davon künden, dass dieses Hindernis schon vor langer Zeit mit roher Gewalt beseitigt wurde. Hinter dem Tor könnt Ihr einen großen, runden Schacht sehen, an dessen Seitenwand eine breite Wendeltreppe aus Stein verläuft. Schacht und Treppe führen sowohl nach oben, als auch nach unten. Die Stufen werden von einer Säulenkonstruktion gestützt, welche sich über die gesamte Höhe des Schachtes erstrecken muss. Einige kleine Leuchtkristalle sorgen für ein annehmbar helles Licht in diesem Treppenhaus.“

Sobald der erste Held den Gang verlässt, um die Treppe zu betreten, wird er von einem (zunächst noch unsichtbaren) Scharfschützen beschossen. Der SWG für den Schuss beträgt 6, der **Fernangriffswert (FANW)** des Schützen 8. Führen Sie sofort eine Fernangriffsprobe aus, d.h. werfen Sie 2W6 plus 8 gegen 2W6 plus 6. Ist das Ergebnis des FANW höher als das des SWG, trifft der Schütze, ansonsten verfehlt er den Helden mehr oder weniger knapp. Der Heckenschütze hat einen SW von 7 Punkten, verursacht bei einem Treffer also 2W6 plus 7 TP. Je nachdem, wie die Probe ausgegangen ist,

lesen Sie dem Helden, der zu diesem Zeitpunkt die Gruppe anführt, den passenden der beiden folgenden Texte vor:

„Du hast gerade den Tunnel verlassen und die Treppe betreten, als urplötzlich ein Pfeifen die Stille durchschneidet. Und nicht einmal einen Wimpernschlag später schlägt ein Pfeil in Deinen Körper ein.“

„Du hast gerade den Tunnel verlassen und die Treppe betreten, als urplötzlich ein Pfeifen die Stille durchschneidet. Und nicht einmal Wimpernschlag später saust ein Pfeil haarscharf an Dir vorbei, und prallt auf den Steinboden.“

Gegen diesen ersten Schuss des Heckenschützen können sich die Helden nicht verteidigen, da sie von ihm völlig überrascht werden. Anschließend können sie jedoch sofort handeln.

Dabei ist festzuhalten, dass die Helden den Schützen vorläufig noch nicht sehen können. Die einzig sinnvolle Reaktion ist es daher, zunächst in die Deckung des Ganges zurück zu springen. Sollten Ihre Spieler etwas anderes tun wollen, weisen Sie sie darauf hin, dass sie den Heckenschützen nicht sehen können und mit Sicherheit weiter beschossen werden, wenn sie auf der Treppe bleiben sollten.

Jener Charakter, der gerade beschossen wurde, kann mit einer gelungenen Probe auf „Springen“ oder seine „Körperbeherrschung“ mit SWG 3 so schnell in den Gang zurückhechten, dass kein zweiter Schuss mehr auf ihn möglich ist. Sollte seine LK jedoch bei oder unter 0 Punkten liegen,



muss ihn der zweite Held in der Reihe in den Gang zurückziehen. Dies gelingt mit einer Probe auf „Körperbeherrschung“ mit SWG 3 so schnell, dass der Scharfschütze nicht noch einmal feuern kann. Misslingt die jeweilige Probe, kann der Heckenschütze noch einen zweiten Schuss abgeben. Der SWG der Fernkampfprobe beträgt in diesem Falle 7.

Der Fernkampf: Um einen Fernangriff auszuführen, benötigt ein Wesen zwei Dinge: Ein Fernkampfmanöver sowie eine passende Fernwaffe. Der Angriff selbst findet wie folgt statt: Zunächst muss der Angreifer seine Waffe laden, was bei Schusswaffen (das sind Bögen und Armbrüste) bedeutet, dass er einen Pfeil an- oder auflegt und die Waffe spannt, während bei Wurfaffen (wie z.B. Wurfdolchen) einer davon wurfbereit in die Hand genommen wird. Da das Laden eine gewisse Zeit dauert, kann nicht jedes Wesen jede Waffe gleich oft pro KR abfeuern. Wie oft die Helden in einer KR schießen bzw. werfen können, entnehmen Sie bitte dem jeweiligen Charakterblatt. Hat der Angreifer die Wurfaffe bereits in der Hand, bzw. den Pfeil bereits an den Bogen gelegt, entfällt die Ladezeit. Anschließend wirft bzw. feuert der Kämpfer seine Waffe ab. Dies verbraucht einen Angriff. Eine Fernkampfprobe entscheidet, ob das Ziel getroffen wurde oder nicht. Probenwert des Angreifers ist sein FANW (Fernangriffswert), der SWG der Probe hängt hauptsächlich von der Entfernung des Zieles, dessen Größe, sowie der benutzten Waffe ab und wird von uns in diesem Abenteuer jeweils angegeben. **Achtung!** Im unmittelbaren Nahkampf können Fernwaffen nicht benutzt werden. Weder kann man mit ihnen angreifen, noch ist es möglich, sie für Blockaden einzusetzen. Man kann sie lediglich fallen lassen, dies verbraucht keinen Angriff und keine Blockade, und danach eine Nahkampfwaffe ziehen. Letzteres kostet wahlweise entweder einen Angriff oder eine Blockade, welche dann in dieser KR natürlich nicht mehr zur Verfügung stehen.

Der Heckenschütze: THP: 30; RW: 1; INW: 2; FANW: 8; SW: 7 (dämonischer Kurzbogen); 2 Schüsse pro KR. Der Untote ist ein Wiedergänger, d.h. kein Skelett, sondern eine Leiche, die noch den Großteil ihres Fleisches besitzt. Bei Wiedergängern werden alle SP, die sie erleiden, jeweils nur zur Hälfte von den THP abgezogen, da sie unempfindlich auf Verletzungen reagieren. Der untote Heckenschütze feuert zwei Schüsse pro KR ab, solange er ein Ziel sehen kann. Er ist nicht in der Lage, Nahkampfangriffe auszuführen oder solche zu blockieren. Der Heckenschütze verfügt über einen Kurzbogen, in welchem sich ein Dämon befindet, der den Benutzer des Bogens im Kampf unterstützt. (Siehe dazu die Beschreibung des Bogens, unten.) Die Boni, die der Bogen bietet, sind in die oben angeführten Kampfwerte des Heckenschützen bereits eingerechnet. Der Dämon unterstützt noch insgesamt zwölf Schüsse, wobei von dieser Zahl alle bisher erfolgten Schüsse auf die Helden abzuziehen sind. Sobald entsprechend viele Pfeile abgefeuert wurden, endet die magische Unterstützung des Bogens und die Kampfwerte des untoten Schützen sinken auf FANW 6 und SW 4. Der Schütze besitzt insgesamt 24 Pfeile für seinen Bogen.

Angriffe des Schützen: Um einen Helden zu treffen, der regungslos auf der Treppe steht, muss dem Untoten eine Fernangriffsprobe gegen SWG 4 gelingen. Bewegen sich der oder die Helden schnell, steigt der SWG auf 7 an. Wenn die Charaktere versuchen sollten, den Schüssen absichtlich auszuweichen, beträgt der SWG 8. Um einen Helden zu treffen, der sich in halber Deckung befindet, beträgt der SWG 7, bei voller Deckung 10. Als volle Deckung zählt z.B., wenn sich ein Held gegen die Seitenwand des Ganges presst und nur mit dem Kopf in den Treppenschacht schaut, als halbe Deckung, wenn er den Oberkörper in den Schacht bewegt, um sein Blickfeld zu erweitern. Der Untote wird nur auf Lebewesen schießen. Werfen die Helden also z.B. einen Stein ins Treppenhaus, wird er diesen einfach ignorieren.

Was nun? Zuerst müssen die Helden herausfinden, wer eigentlich auf sie schießt. Auf Rufe wird der Untote nicht reagieren, und gesehen haben ihn die Charaktere ja nicht. Steinwürfe und Ähnliches werden ihn ebenfalls nicht herauslocken. Also wird den Helden schlussendlich nichts anderes übrig bleiben, als selbst im Treppenhaus nach dem Schützen zu suchen. Dazu muss sich einer der Helden bis zum Ende des Ganges vorwagen. Marschiert ein Charakter einfach offen dorthin, wird er vom Untoten sofort beschossen (der SWG wäre 6). Um unbemerkt bis zu den Überresten der Türe zu gelangen, muss dem Helden eine Probe auf „Schleichen“ bzw. „Körperbeherrschung“ gelingen, deren SWG 1 beträgt. Misslingt die Probe, entdeckt der Heckenschütze den Helden und eröffnet das Feuer. Der Schuss hat allerdings einen SWG von 12, sofern sich der Held an der Wand entlang vorarbeitet, da er sich in diesem Fall in voller Deckung befindet und der Tunnel an dieser Stelle zudem noch sehr dunkel ist. Will sich der Charakter trotz des Beschusses weiter vorwagen, kann der Untote noch einmal feuern, bevor der Held das Ende des Ganges erreicht.

Gelangt ein Held bis zu den Überresten der Türe, kann er mit einer gelungenen Probe auf „Sinnenschärfe“ bzw. die „Wahrnehmungsfähigkeit“ mit SWG 5 den Schützen entdecken. Während dieser Zeit kann der Untote einmal auf den Charakter feuern, sofern dieser nicht zur Türe geschlichen bzw. seine Schleichenprobe misslungen ist. Bei diesem Versuch befindet sich der Held in voller Deckung (SWG 10 für Angriffe des Heckenschützen). Wagt sich der Charakter etwas weiter vor, so beträgt der SWG der Sinnenschärfeprobe nur noch 2 Punkte, allerdings ist der Held dann auch nur noch in halber Deckung (SWG 7 für Schüsse des Untoten). Misslingt die Probe auf „Sinnenschärfe“ bzw. die „Wahrnehmungsfähigkeit“, darf sich der Held nur wiederholen, wenn der Schütze davor einmal geschossen hat. Allerdings hat jeder Held, der bis zum Ende des Ganges gelangt, die Möglichkeit sich umzusehen und den Untoten zu entdecken. Jedoch haben maximal zwei Helden am Ende des Ganges nebeneinander Platz. Sollte ein Charakter von der Position bei der Türe zurück in den Gang springen, wird dies jedenfalls einen Schuss des Untoten zur Folge haben. Der SWG beträgt in diesem Fall 11. Dabei kann der Springende den Schützen jedoch unmöglich entdecken. Dies ist nur einem zweiten Helden möglich, die sich währenddessen bei der Türe



aufhält und dem eine Probe auf „Sinnenschärfe“ bzw. seine „Wahrnehmungsfähigkeit“ mit SWG 3 gelingt.

Die Position des Schützen: Der Untote sitzt in einer Nische der Säulenkonstruktion, die die Wendeltreppe stützt. Diese befindet sich genau gegenüber jener Stelle, an welcher der Gang der Helden in den Schacht mündet. Allerdings nicht auf gleicher Höhe, sondern ca. 6 Schritt über der Position der Charaktere.

Die Karte: Nachdem die Helden den Schützen entdeckt haben, können Sie auf dem Plan Nr. 3 den Schacht mit der Wendeltreppe Nr. 13) aufdecken und Ihren Spielern zeigen.

Den Untoten ausschalten: Um den Heckenschützen zu erreichen, gibt es verschiedene Möglichkeiten:

Die Helden können z.B. einfach an der Wand der Wendeltreppe entlang bis zu einer Position unterhalb des Heckenschützen schleichen. Dies ist aber nur möglich, wenn sie das Gangende unentdeckt (d.h. mit gelungenem Schleichen) erreicht haben. Der SWG für das Anschleichen im Schacht beträgt 6, die Probe darf zudem nur mit der Fertigkeit „Schleichen“ abgelegt werden. Bei einem Misslingen eröffnet der Schütze sofort das Feuer, die Helden gelten in diesem Fall als sich nicht bewegendes Ziele.

Die Charaktere können aber auch schlicht soweit die Treppe hinauf rennen, bis sie genau unterhalb des Schützen stehen. Während dieser Zeit kann der Untote ein Mal schießen. Die Helden gelten als sich schnell bewegendes oder sogar als sich absichtlich ausweichend bewegendes Ziele, je nachdem, was die Spieler ansagen, wie sich ihre Helden bewegen wollen. Laufen mehrere Charaktere gleichzeitig die Treppe hoch, kann der Untote einmal auf jeden Läufer schießen.

Daneben sind auch ausgefallenerere Lösungen möglich. Zum Beispiel kann ein Held mit Hilfe der Säge und des Beils des Jägers aus den Bänken im Speisesaal einen behelfsmäßigen Schild basteln, welcher im Grunde eine Platte mit Griffen ist. Dies dann, wenn ihm eine Probe auf „Manuelle Wiedergabe“ mit SWG 2 gelingt. Es ist genügend Material für drei Versuche vorhanden. Die Dauer eines Bastelversuchs beträgt eine dreiviertel Stunde. Ein derart improvisierter Schild hält den Schüssen des Heckenschützen stand, kann aber in anderen Kämpfen aufgrund seiner Größe und seines Gewichtes nicht benutzt werden, da er jedenfalls mit beiden Händen gehalten werden muss. Wenn ein Charakter im Schutz des Behelfsschildes die Treppe ersteigt, befindet er sich in voller Deckung. Der Untote kann in diesem Fall zwei Schüsse auf den Charakter abgeben.

Hinweis: Das Allgemeine Mysterium Tsurans wirkt in dieser Situation sowohl beim Kleriker selbst, wie auch bei den anderen Helden, falls es auf einen von diesen gelegt werden

sollte. Seine Wirkung wäre, dass es alle Proben, die dazu dienen den Feind (d.h. den Heckenschützen) zu vernichten, um so viele Punkte erleichtert, wie der Kreis des Mysteriums hoch ist. Es senkt also den SWG aller Proben auf „Schleichen“, „Sinnenschärfe“, „Klettern“, usw.

Sobald sich ein Held direkt unterhalb des Verstecks des Untoten befindet, kann er mit einer Probe auf „Klettern“ bzw. „Körperbeherrschung“ mit SWG 3 zu diesem hinauf gelangen, indem er die Säulenkonstruktion erklettert. Misslingt diese Probe, findet er keinen Weg und muss zurück zum Boden, was dem Untoten die Möglichkeit für einen weiteren Schuss bietet (der SWG für diesen Angriff ist 8). Während des Kletterns kann der Untote den Helden nicht angreifen. Sollte der Charakter einen selbstgebauten Schild besitzen, kann er diesen beim Klettern nicht mit sich führen. Sobald sich ein Charakter zu der Nische emporschwingt, in welcher der Schütze sitzt, wird die Initiative gewürfelt. Gewinnt sie der Untote, kann er noch einmal schießen, bevor der Held ihn erreicht. Der SWG dieses Angriffs beträgt 8. Hat der Held die Initiative gewonnen, kann er sofort an den Schützen herantreten. Sobald sich die beiden im Nahkampf befinden, lesen Sie den folgenden Absatz vor:

„Als Du dem Schützen endlich Auge in Auge gegenüberstehst, musst Du Dich zusammenreißen, um Dich nicht zu übergeben. Denn anders als die Skelette im Gang besitzt dieser Untote noch den Großteil seines Fleisches. Allerdings handelt es sich dabei um eine halb verfaulte, halb vermoderte Masse, deren Geruch im wahrsten Sinne des Wortes atemberaubend ist. Doch dann bestärkt Dich der widerliche Anblick nur darin, diese Ausgeburt dunkelster Magie vom Angesicht der Welt zu tilgen. Deine Schläge führst Du mit wilder Kraft gegen den Untoten, der seinen Bogen glücklicherweise nicht im Nahkampf einzusetzen vermag und der anscheinend nicht klug genug ist, diesen einfach fallen zu lassen und unbewaffnet zu kämpfen. Schließlich entgleitet der Bogen aber dennoch seinen leblosen Händen, als sich diese zusammen mit dem Rest seines Körpers zu schwarzem Staub auflösen. Du hast gesiegt.“

Natürlich können Ihre Helden auch ganz andere Wege einschlagen, um den Schützen auszuschalten. Zum Beispiel könnten sie versuchen, ihn mit Zaubern (der Untote befindet sich ja in Reichweite des Hitzepeils des Magikers) und/oder dem Kurzbogen des Jägers zu beschließen. SWG der Fernkampfprobe für Letzteres ist 7, die Regeln für einen Fernangriff finden Sie oben. Allerdings wird der Heckenschütze dabei vermutlich deutlich mehr Schaden bei den Helden anrichten, als diese bei ihm. Sollten Ihre Spieler noch andere Ideen als die bereits angeführten haben, um dem Untoten beizukommen, können und sollen Sie diese durchaus zulassen, sofern sie halbwegs realistisch zu einem Erfolg führen können.



c) Der Magische Bogen

Nachdem der Heckenschütze vernichtet wurde, bleibt ein normaler Kurzbogen sowie ein Köcher mit ca. zwei Dutzend Pfeilen in seinem Staub zurück. Was geschieht, wenn ihn ein Held an sich nehmen will, hängt davon ab, ob der Untote insgesamt mehr oder weniger als zwölf Schüsse mit dem Bogen auf die Helden abgefeuert hat.

Denn wie bereits kurz erwähnt ist der Bogen des Untoten von einem Dämon besessen, welcher den Benutzer des Bogens unterstützt. Und zwar jedes Wesen, das den Bogen verwendet, nicht nur einen Untoten. Der Dämon ist in der Lage den Bogen zu reparieren, falls er beschädigt wird, was die Waffe über die Jahrhunderte hinweg gerettet hat. Außerdem kann der Dämon den Bogen verbiegen und bewegen, was zur Folge hat, dass der Schütze den Bogen stärker spannen und besser mit ihm zielen kann. Im Ergebnis steigt der SW des Schützen um 3 Punkte sowie sein FANW um 2 Punkte. Zudem kann der Dämon die Pfeile des Bogens magischen Schaden verursachen lassen, wodurch diese Wesen verletzen können, die nur durch magischen Schaden zu verwunden sind. Alle diese Boni gelten natürlich nur, solange sich der Dämon noch im Bogen befindet. Und wie bereits mehrfach erwähnt, läuft der Dienst des Dämons nach zwölf Schüssen ab. Hat der Untote also bereits zwölfmal oder sogar öfters auf die Helden gefeuert, finden diese nur noch einen gewöhnlichen Kurzbogen vor. Dieser hat ohne den Dämon einen SW von 3. Dies ist die Zahl, die zu jener addiert wird, welche Sie auf dem Charakterblatt der Helden im Feld „SW“ beim Kampfmanöver „Bogenschuss“ finden. Sollte sich der Dämon nach dem Sieg über den Heckenschützen noch im Bogen befinden, wird er mit dem Helden sprechen, der die Waffe aufhebt. Folgendes hat der Dämon mit einer tiefen, dunklen Stimme zu sagen:

„Ihr wünscht, Meister?“

Hinweis: Dämonen auf den 7 Welten. Wie reagieren nun aber Bewohner der 7 Welten auf die Begegnung mit einem waschechten Dämon? Grundsätzlich gesehen mit einigem Misstrauen, das vor allem auf Furcht begründet ist. Denn Dämonen gelten als gefährlich, mächtig sowie fremd - im negativsten Sinne dieses Wortes. Allerdings ist es nicht so, dass Dämonen generell als die Inkarnation des absolut Bösen gesehen werden, welches in jedem Falle bekämpft werden müsste. Weshalb die tatsächliche Einstellung eines Wesens Dämonen gegenüber stark von seiner Ausbildung und Persönlichkeit sowie der konkreten Situation abhängt. Einem heranstürmenden Blutdämon wird man eben anders begegnen als einem möglicherweise nützlichen Artefaktdämon. Der Tsurankleriker der Helden wird daher z.B. mit Sicherheit darauf bestehen, den Bogen samt Dämon zu behalten und auch zu benutzen, da für ihn der Sieg über die Gefahren der Zwergenfestung mit allen Mitteln zu erreichen ist und es schon an Frevel gegenüber Tsuran grenzen würde, ein derart starkes Hilfsmittel nicht zu verwenden. Der Magiker wird aufgrund seiner Ausbildung in erster Linie neugierig auf den Dämon reagieren und den Bogen wohl ebenfalls mitnehmen

wollen. Der Söldner wird wahrscheinlich ähnlich wie der Kleriker denken; warum sollte man auch auf eine gute Waffe verzichten. Für den Dieb dürfte der Wert des Bogens sehr dafür sprechen, ihn mitzunehmen, während der Jäger eher ablehnend zum Dämon stehen dürfte. Allerdings wird er die Nützlichkeit der Waffe wohl kaum ignorieren. Übrigens ist es keineswegs so, dass man bei einem jeden Handel mit einem Dämon auf den 7 Welten Gefahr laufen würde, seine Seele zu verlieren, weshalb es hier auch keine entsprechenden Ängste in der Bevölkerung gibt.

Auf entsprechende Fragen der Helden gibt der Dämon die folgenden Antworten:

Bist Du der Bogen? „Nein, Meister, ich bin der Dämon *im* Bogen.“

Wie heißt Du? „Wenn Ihr meinen Namen nicht kennt, Meister, werde ich ihn Euch nicht verraten.“

Warum nennst Du mich / uns Meister? „Jeder, der den Bogen trägt, ist mein Meister.“

Wie kommst Du in den Bogen / Woher kommst Du? „Eine achatische Dämonenbeschwörerin hat mich beschworen und mir den Auftrag erteilt, in den Bogen einzufahren, Meister.“

Was ist Dein Auftrag? „Mein Auftrag ist es, den Bogen zu verbessern und dadurch den Schützen, der den Bogen benutzt, zu unterstützen, Meister.“

Was genau kannst Du machen? „Ich bin in der Lage den Bogen zu reparieren, wenn er beschädigt wird. Dadurch kann ich auch seine Lebensdauer verlängern. Zudem kann ich die Zielgenauigkeit einer jeden Person, die den Bogen benutzt, verbessern. Schließlich kann ich noch dafür sorgen, dass die Pfeile des Bogens magisch werden und größeren Schaden verursachen, als es sonst der Fall wäre.“

Wie lange machst Du das noch? „Ich erbringe meinen Dienst für 50 Schüsse mit dem Bogen. Davon sind jetzt noch XX (= 50 minus 38 minus jene Schüsse, die der Heckenschütze insgesamt auf die Helden abgegeben hat) übrig, Meister.“

Kann man mit dem Bogen auch Schüsse abfeuern, die Du nicht unterstützt (die nicht für Deinen Dienst zählen)? „Nein, jeder Schuss, der mit diesem Bogen abgefeuert wird, zählt für meinen Dienst, Meister.“



Was verlangst Du für noch mehr Schüsse? / Kann man Deinen Dienst abändern? / Erbringe doch bitte noch andere Dienste für uns! „Das ist leider nicht möglich, Meister.“

Sollten die Helden den Dämon bedrohen (etwa damit, den Bogen zu zerstören, um z.B. zusätzliche Dienste zu erhalten, seinen Namen zu erfahren, usw.), **lautet die einzige Antwort des Dämons immer:** „Wie Ihr meint, Meister.“

Was passiert, wenn die 50 Schüsse aufgebraucht sind / Dein Dienst zu Ende ist / der Bogen zerstört wird? „Dann kehre ich automatisch in die Dämonenebene zurück, Meister.“

Was passiert dann mit dem Bogen? „Der Bogen bleibt zurück, Meister. Allerdings wird er vermutlich bald danach zerbrechen. Er ist schon sehr alt, müsst Ihr wissen.“

Dienst Du jedem, der den Bogen führt? „Jeder, der den Bogen trägt, ist mein Meister. Bis mein Dienst vollendet ist.“

Wie hat der Untote den Bogen bekommen? „Die Beschwörerin, die mich gerufen hat, hat ihm den Bogen übergeben. Offenbar wurde ich von Ihr speziell dafür gerufen, Meister.“

Was weißt Du über die Zwerge / diesen Berg? „Nichts, bis auf den Umstand, dass ich hier nur Zwerge als Bewohner gesehen habe und diese wohl die Feinde meiner Beschwörerin waren. Mehr kann ich Euch dazu nicht sagen, Meister.“

Was weißt Du über die Untoten / die Dämonenbeschwörerin? „Es war wohl so, dass die Untoten Teil einer achatischen Armee waren, in der die Dämonenbeschwörerin eine führende Position eingenommen hat. Harrara hieß sie, glaube ich. Neben mir hat sie auch noch

zahlreiche andere Dämonen für den Kampf beschworen. Diese Armee ist sodann in diesen Berg eingedrungen und hat gegen die Zwerge hier gekämpft. Da mein Träger zu Beginn der Kämpfe aber meist in den hinteren Reihen stand und sich danach in diesem Schacht versteckt hat, habe ich davon nur wenig mitbekommen. Daher kann ich Euch dazu keine Details berichten, Meister.“

Handzettel Nr. 2: Sobald der Dämon diese Information an die Helden weitergegeben hat, sollten Sie den im nächsten Absatz folgenden Text für den Spieler des Magikers vorlesen, und ihm anschließend Handzettel Nr. 2 aus Anhang A in die Hand geben.

„Als der Dämon Euch gegenüber den Namen Harrara, sowie eine Armee, bestehend aus Untoten und Dämonen erwähnt, meldet sich Dein Gedächtnis zu Wort und Dir wird klar, dass in dem Geschichtsbuch Meister Akrats eine Stelle vorkommt, in der von ganz ähnlichen Dingen die Rede ist...“

Achtung! Nimmt ein Held den Bogen in der Folge an sich, und benutzt er ihn, so profitiert er bei den verbleibenden dämonischen Schüssen von den bereits genannten Boni. D.h. sein FANW im „Bogenkampf“ steigt um 2 Punkte, und sein SW sogar um 6 Punkte (um 3 Punkte wegen des Bogens, und um weitere 3 Punkte für den Bonus des Dämons). Außerdem verursachen die Pfeile magischen Schaden, was bedeutet, dass sie auch solche Wesen verletzen können, die nur durch magischen Schaden verletzbar sind (auf Untote hat magischer Schaden aber keine Auswirkungen). Sobald der Dienst des Dämons abgelaufen ist, und dieser den Bogen verlassen hat, verschwinden alle Boni des Dämons. Zudem ist der Bogen so alt, dass er bald darauf zerbrechen wird. Werfen Sie, nachdem der Dämon den Bogen verlassen hat, nach jedem weiteren Schuss 2W6. Bei einem Gesamtergebnis von ②, ③, ④, ⑤ oder ⑥ Punkten zerbricht der Bogen und ist nicht mehr zu reparieren.

d) Die Ebene der Eingangshalle

Nachdem der Heckenschütze besiegt ist, haben die Charaktere die Wahl, ob sie der Treppe nach oben oder nach unten folgen wollen. Steigen sie nach **oben**, lesen Sie hier weiter vor:

„Es ist recht anstrengend, der einigermaßen steilen Treppe nach oben zu folgen. Während Ihr den Schacht mehrere Male umrundet, gewinnt Ihr einiges an Höhe. Doch in der ganzen Zeit entdeckt Ihr keine weiteren Gänge oder Tunnel, die den Treppenschacht verlassen würden. Schließlich erreicht Ihr das Ende des Schachtes und damit auch das Ende der Treppe. Hier nun gibt es endlich einen weiteren Tunnel, der in das Innere des Berges führt. Ein Blick tief nach unten verrät Euch, dass er exakt über jenem Gang liegt, durch den Ihr das Treppenhaus ursprünglich betreten hattet.“

Die Karte: Hier können Sie nun Plan 2 aus Anhang D zur Hand nehmen und alles darauf, bis auf den Schacht mit der Wendeltreppe Nr. 5) sowie die ersten paar Millimeter des Ganges nach Norden, abdecken.

Betreten die Helden den Tunnel, lesen Sie hier weiter vor:

„Der Gang macht einen unbeschädigten, aber dennoch lange vernachlässigten Eindruck. In regelmäßigen Abständen führen von seiner rechten Seite aus breite Durchgänge in sehr große, aber vollkommen leere Räume. Links von Euch befindet sich dagegen nur eine endlos erscheinende Wand.“

Bei den leeren Räumen handelt es sich um ehemalige Vorratslager. Sie sind wirklich absolut leer, was Sie den Spielern bestätigen können, falls diese ihre Helden die Räume



durchsuchen lassen sollten. Folgen die Helden dem Gang bis zu seinem Ende, können Sie die Karte nach und nach aufdecken. **Achten** Sie aber darauf die Eingangshalle Nr. 2) jedenfalls bis zum Ende verdeckt zu halten! Lesen Sie hier weiter vor:

„Schließlich mündet der Gang in einen gleichartigen Quergang, der von rechts kommend nach links verläuft. Auch von diesem neuen Tunnel gehen wiederum in regelmäßigen Abständen weitere Durchgänge zur rechten Seite hin ab. Und auch diese führen in absolut leere Räume jener Art, die Ihr inzwischen zur Genüge kennt. Doch etwa 30 Schritt, nachdem Ihr den Quergang betreten habt, führt plötzlich ein einzelner, breiter Durchgang nach links. An seinem Ende

befindet sich ein großes Portal mit einer enormen, zweiflügeligen Steintüre. Die Flügel sind mit einer Reihe von massiven Stahlriegeln versperrt, welche einen ausgesprochen widerstandsfähigen Eindruck machen.“

Hinter der Türe befindet sich die Halle, in welche die Helden zu Beginn des Abenteuers gespült wurden. Die Riegel der Türe lassen sich nur mit einiger Gewalt bewegen, danach kann die Türe jedoch geöffnet werden. Der Quergang selbst führt nach dem Durchgang zur Halle noch ungefähr 15 Schritt weiter, bis auf einen weiteren leeren Vorratsraum hat er den Helden jedoch nichts mehr zu bieten. An dieser Stelle können Sie Plan Nr. 2 zur Gänze aufdecken und den Spielern überlassen.

e) Die untere Ebene

Folgen die Helden der Treppe und dem Schacht von der Ebene des Speisesaales aus gesehen weiter nach **unten**, können Sie ihnen den folgenden Text vorlesen:

„Der Wendeltreppe entlang nach unten zu folgen nimmt einiges an Zeit in Anspruch. Immer wieder umrundet Ihr den großen alten Schacht, und gelangt so tiefer und tiefer. Während Ihr weiter in die Eingeweide des Berges vordringt, wird die Luft langsam frischer und nimmt mit der Zeit einen würzigen Geruch an, der Euch entfernt an den Duft eines Waldes nach einem frischen Regenguss erinnert. Es gibt keine Türen oder Gänge, die vom Schacht wegführen würden, sodass Euch nichts anderes übrig bleibt, als ihm bis zu seinem Ende zu folgen. Schließlich erreicht Ihr dieses auch und stößt auf ein aufgebrochenes Steinportal, hinter dem ein großer Tunnel beginnt.“

Die Karte: Nehmen Sie nun Plan Nummer 4 aus Anhang D zur Hand. Decken Sie diesen wieder zur Gänze ab, legen Sie ihn Ihren Spielern vor, und decken Sie dann den Schacht mit der Wendeltreppe Nr. 1) auf. Wenn die Helden weiter nach

Norden vordringen, decken Sie die entsprechenden Teile des Plans nach und nach auf.

Betreten die Helden den Tunnel, lesen Sie hier weiter:

„Durch den von einigen Leuchtkristallen nur schwach erhellten Gang strömt die frische Luft, die Ihr bereits auf der Treppe wahrgenommen habt. Der Tunnel führt schnurgerade in den Berg hinein, und besitzt einige abstrakte Muster als Verzierungen an seinen Wänden. Nachdem Ihr ihm gut fünf Minuten lang gefolgt seid, könnt Ihr das Ende des Ganges sehen, welches aus einer weiteren zerstörten Steintüre besteht. Durch diese dringt ein starker Lichtschein.“

An dieser Stelle dürfen alle Charaktere eine Probe auf „Sinnenschärfe“ bzw. ihre „Wahrnehmungsfähigkeit“ ablegen. Jeder, dessen Ergebnis einen SWG von 3 schlägt, kann hören, dass es sich um einen großen Raum handeln muss, in dem Wasser fließt. Wer sogar so viele Punkte erzielt, dass er einen SWG von 7 übertroffen hätte, nimmt zudem wahr, dass auch andere Geräusche aus dem Raum dringen, die darauf hindeuten, dass sich darin irgendwelche Wesen bewegen.

f) Die Gewächshauskaverne

Je nachdem, wie sich die Helden der Türe nähern, können sie in der Kaverne dahinter auf ein paar Tiere stoßen. Hierzu ist es aber nötig, dass sie sich vorsichtig anschleichen. D.h. die Spieler müssen ansagen, dass ihre Helden zur Türe schleichen, und zudem muss ihnen eine Probe auf „Schleichen“ oder „Körperbeherrschung“ mit SWG 0 gelingen. Schleichen sich die Charaktere nicht an, oder misslingt einem von ihnen die Probe, so finden Sie die Kaverne leer vor. Lesen Sie nun in jedem Fall den folgenden Abschnitt vor:

„Hinter der zerborstenen Türe findet Ihr Euch in einem sehr großen Gewölbe wieder. Der Raum ist riesig und Dank der überall in ihm wuchernden Pflanzen auch sehr unübersichtlich. Eine Reihe großer und besonders heller

Leuchtkristalle in der hohen Decke verströmen beinahe Tageslicht, während ein kleiner Bach, der sich in vielen Windungen durch den gesamten Raum schlängelt, für ausreichend Wasser sorgt. Den Pflanzen, die hier wild durcheinander wachsen, scheinen diese Bedingungen zu behagen.“

Haben sich die Helden erfolgreich angeschlichen, lesen Sie nun beim Abschnitt „Tiere in der Kaverne“ weiter, ansonsten beim Abschnitt „Leere Kaverne“, unten.

Tiere in der Kaverne: Lesen Sie nun den folgenden Text vor:



„In einiger Entfernung könnt Ihr Bewegungen zwischen den Pflanzen erkennen. Wie es scheint, halten sich dort mehrere Tiere auf.“

Es befinden sich 1W6 plus 3 Steinwanzen in der Kaverne. Lassen Sie nun die Spieler Proben auf „Sinnenschärfe“ bzw. die „Wahrnehmungsfähigkeit“ mit SWG 2 ablegen. Wem seine Probe gelingt, der sieht:

„Du kannst erkennen, dass es sich um große Insekten handelt. Ihre Körper sind etwa einen Schritt lang, einen halben Schritt breit und ungefähr einen Drittel Schritt dick. Sie ähneln entfernt großen Schaben und verfügen über einen dicken Chitinpanzer sowie sechs Beine. Zwei besonders große Fühler ragen aus jenem Ende, das vermutlich vorne liegen dürfte. Wie es scheint, sind die Tiere damit beschäftigt Pflanzen abzuweiden, denn um sie herum gibt es eine Lücke im ansonsten dichten Pflanzenbewuchs der Höhle.“

Befindet sich der Jäger unter den Helden, erkennt dieser die Steinwanzen ohne Probe. Alle anderen Charaktere dürfen eine Probe auf ihre „Bildungsfähigkeit“ mit SWG 3 ablegen. Wem sie gelingt der weiß ebenfalls, dass diese Insekten vermutlich sogenannte Steinwanzen sind. Die Tiere sind flink, aber harmlos, und in den Höhlen der Berge Althehrwürds keine Seltenheit. Vor allem aber ist ihr Fleisch essbar, wenn auch nicht gerade wohlschmeckend. Geben Sie nun die gerade genannten Informationen an jene Spieler weiter, die die Tiere erkennen.

Die Steinwanzen: LK 12, RW 2, INW 6, ANW 0, VTW 1, SW 1W6 + 0, 1 Angriff und 1 Blockade pro KR. Da die Steinwanzen keine speziellen Angriffswerkzeuge besitzen, verursachen sie nur 1W6 TP. Steinwanzen sind als Gegner ziemlich ungefährlich und greifen von sich aus niemals an, verteidigen sich aber, wenn sie keine Fluchtmöglichkeit mehr haben. Sie sind recht flink, schneller als ein Mensch, und können üblicherweise fliehen, außer sie werden in eine Ecke gedrängt. Am ehesten sind Steinwanzen mit Fernwaffen oder -zaubern zu erlegen, da sie keine Augen besitzen und sich ganz auf ihren Tastsinn sowie ihr nicht besonders gutes Gehör verlassen. Das Fleisch der Steinwanzen ist keine Delikatesse, dafür aber recht nahrhaft und es kann einen Menschen über längere Zeit am Leben halten. Eine Steinwanze liefert 4 + 1W3 Rationen Fleisch. Eine Ration reicht einem Helden für einen Tag zum Überleben.

Leere Kaverne: Misslingt den Helden bereits die erste Schleichenprobe oder betreten sie die Kaverne, ohne sich anzuschleichen, finden sie nur eine Höhle ohne Tiere vor. Allerdings darf in diesem Fall jeder Charakter eine Probe auf „Spuren Lesen“ oder seine „Wahrnehmungsfähigkeit“ gegen SWG 0 ablegen. Wem diese Probe gelingt, der erkennt, dass hier vor nicht allzu langer Zeit einige kleine Tiere gewesen sein müssen. Eine weitere Probe auf „Spuren Lesen“ mit SWG 3 enthüllt dem Jäger, dass es sich bei diesen Tieren vermutlich um Steinwanzen gehandelt hat. Geben Sie dem Spieler des Jägers daraufhin die allgemeinen Informationen über die Steinwanzen.



Wiederscheinen: Nachdem sich die Steinwanzen versteckt haben, gibt es zwei Möglichkeiten, die Tiere wieder hervor zu locken. Zum einen können sich die Charaktere einige Zeit lang in der Höhle absolut ruhig verhalten, und zum anderen können sie auch einfach die Kaverne verlassen. Um sich ausreichend ruhig zu verhalten muss jeder Charakter eine Probe auf „Schleichen“ bzw. seine „Körperbeherrschung“ bestehen, deren SWG -1 ist. Wird die Kaverne verlassen, muss jeder Held eine erfolgreiche Probe auf „Schleichen“ bzw. seine „Körperbeherrschung“ mit SWG 0 ablegen, um sie so leise wieder zu betreten, dass die Tiere nicht erneut verschwinden. Die Steinwanzen kommen in beiden Varianten nach frühestens 10 plus 2W6 Minuten wieder zum Vorschein.

Sich Anschleichen: Sobald die Helden die Insekten sehen können, sind sie noch etwas mehr als 20 Schritt von ihnen entfernt, da die Kaverne sehr groß ist. Allerdings können sich die Charaktere den Steinwanzen mit gelungenen Proben auf „Schleichen“ weiter nähern. Eine gelungene Probe auf „Schleichen“ mit SWG 1, 2, 3 oder 4 bringt einen Helden wahlweise auf bis zu 17, 14, 10 oder 6 Schritt an die Tiere heran. Bis zu einem SWG von 3 darf diese Probe auch auf die „Körperbeherrschung“ abgelegt werden. Um in Nahkampfreichweite zu gelangen, muss einem Charakter zunächst die Probe mit SWG 4 gelingen, sowie sofort danach noch eine zweite Probe mit SWG 6. Sobald eine Schleichenprobe misslingt, geraten die Wanzen in Aufruhr und sausen blitzschnell davon. Die Helden haben dann noch Zeit für einen Fernangriff, sofern die Fernwaffe bereits



geladen ist, oder für einen Kampfzauber des Magikers, sofern es sich um den zweiten Zauber einer Serie (d.h. einen Folgezauber) handelt.

Verfolgen: Verschwinden die Steinwanzen, egal ob sie dabei von den Helden beobachtet werden oder nicht, ist es möglich, ihren Spuren zu folgen. Jeder Charakter darf dazu eine Probe auf „Spuren Lesen“ oder seine „Wahrnehmungsfähigkeit“ mit SWG 2 ablegen. Gelingt einem Helden diese Probe, lesen Sie Folgendes vor:

„Die Fährte der Insekten führt Dich einmal quer durch die ganze Kaverne, bis Du schließlich eine der Seitenwände erreichst. Hier gibt es eine ganze Reihe von kleinen Löchern und Spalten im Fels, in welche sich die Tiere offensichtlich geflüchtet haben. Die Gänge sind zu klein, als dass Du den Wanzen folgen könntest, und allem Anschein nach reichen sie sehr tief in den Fels hinein.“

Jagd: Es dürfte für die Helden praktisch unmöglich sein, die Steinwanzen zu fangen, solange sich diese in der Felswand versteckt halten. Um sie zu erlegen, müssen die Charaktere daher warten, bis die Insekten von selbst wieder zum Vorschein kommen. Dann stehen den Helden jedoch verschiedenste Jagdmethoden zur Verfügung. Sobald aber auch nur ein Tier erlegt wird, flüchten alle anderen Steinwanzen sofort wieder in die Höhlen. Die Tiere kommen erst wieder zum Vorschein, wenn die im Punkt „Wiedererscheinen“ genannten Bedingungen erfüllt sind.

Fallen Stellen: Um Steinwanzen mittels der beiden Schlingenfallen zu erlegen, die der Jäger mit sich führt, muss dieser lediglich den Spuren der Tiere erfolgreich folgen, und sodann die beiden Fallen mittels zweier Proben auf „Fallen Stellen“ - SWG ist jeweils 2 - auf der Fährte der Steinwanzen auslegen. Sobald die Steinwanzen ihre Felsenverstecke verlassen, wird jeweils ein Tier von jeder erfolgreich aufgestellten Falle gefangen.

Fernangriff auf eine Steinwanze: Mit einem Kurzbogen beträgt der SWG der Fernangriffsprobe bei einer Entfernung von 5 bis 18 Schritt 6 Punkte, solange sich die Wanze nicht bewegt. Bei kürzeren oder größeren Distanzen 9 Punkte. Läuft die Wanze weg erhöht sich der SWG um weitere 2 Punkte. Bei Benutzung eines Wurfdolches beträgt der SWG 6 Punkte bei einer Entfernung von 2 bis 6 Schritt, bei einer Entfernung bis 9 Schritt 9 Punkte und bei einer Entfernung bis 15 Schritt 12 Punkte. Bewegt sich die Wanze kommen auch hier 2 Punkte zum SWG hinzu.

Zauberangriff auf eine Steinwanze: Der Magiker kann natürlich auch eine oder mehrere der Wanzen mit seinen

Hitzepeilen erlegen. Dazu muss ihm lediglich eine Zauberprobe gelingen, nachdem er sich erfolgreich an die Steinwanzen angeschlichen hat. Für das Schleichen ist eine Probe mit SWG 2 ausreichend, um für den Zauber nahe genug an die Insekten heran zu kommen. Verfehlen kann der Zauber die Tiere dagegen nicht, selbst wenn sie davonlaufen sollten, denn die Magie findet immer ihr Ziel. Außerdem ist der Magiker sogar schnell genug, um noch ein weiteres Tier mit einem zweiten Hitzepeil zu erlegen. Übrigens werden die Tiere durch die Hitzepeile nur getötet, und nicht gleichzeitig auch gebraten. Die tödliche Hitze der Zauber ist auf einen zu kleinen Punkt konzentriert, als dass es darüber hinaus einen Kocheffekt gäbe.

Mysteriumsmagie: Das Allgemeine Mysterium des Gottes Aris des Klerikers erleichtert einem Charakter, auf dem es liegt, alle in diesem Abschnitt genannten Proben während seiner Wirkungsdauer um so viele Punkte, wie der Kreis des Zaubers hoch ist.

Die Pflanzen der Kaverne: Sagen ein oder mehrere Spieler an, dass ihre Helden die Pflanzen in der Kaverne näher untersuchen, so dürfen sie jeweils ein Probe auf die Fertigkeit „Pflanzenkunde“ bzw. die „Bildungsfähigkeit“ mit SWG 1 ablegen. Wem diese gelingt, der erkennt, dass sich zwischen den sonstigen hier vorkommenden Pflanzen etliche Sorten von Gemüse und auch ein paar Obstsorten befinden. Offensichtlich haben die Zwerge diesen Raum wohl als Gewächshaus genutzt, auch wenn nach mehreren hundert Jahren der Vernachlässigung von der einstigen Ordnung nichts mehr zu erkennen ist. Daher lassen sich hier zahlreiche Pflanzen finden, die essbar und teilweise recht wohlschmeckend sind, und so etwa den Geschmack des Fleisches der Steinwanzen deutlich verfeinern.

Zubereitung: Um die Steinwanzen zu kochen bzw. zu braten, können die Helden entweder zurück in die Küche marschieren, wo es Kessel und Herde gibt, oder auch gleich vor Ort in der Kaverne ein Lagerfeuer entfachen. Sie können das Fleisch der Steinwanzen kochen bzw. braten und so für mehrere Tage haltbar machen. Übrigens besitzen alle Helden Rucksäcke oder Taschen, worin sich das haltbar gemachte Fleisch der Steinwanzen, sowie das Gemüse und Obst aus der Kaverne leicht transportieren lässt.

Besonderheit: Sollten sich die Helden längere Zeit in der Kaverne aufhalten, stellen sie fest, dass die Leuchtkristalle hier, im Gegensatz zu den Exemplaren überall sonst in der Festung, nur 12 Stunden lang leuchten und 12 Stunden lang dunkel sind. Dafür leuchten sie deutlich heller als normale Kristalle.

g) Der Ausgang

Lesen Sie hier weiter, wenn die Charaktere die Kaverne wieder verlassen wollen:

„Am anderen Ende der Kaverne findet Ihr ein weiteres aufgebrochenes Steinportal, hinter dem sich der nächste Gang anschließt. Dieser ist deutlich breiter und höher als der



Tunnel, der Euch zu der Höhle geführt hatte. Zudem besitzt er in regelmäßigen Abständen Türöffnungen, welche zu kleineren und größeren Räumen links und rechts neben dem Gang führen. Die steinernen Türrahmen selbst sind leer, was den Verdacht nahe legt, dass sie einmal hölzerne Türen beherbergt haben, welche wohl im Laufe der Zeit verrottet sind. Die Inhalte der Räume scheint ein ähnliches Schicksal ereilt zu haben, denn Ihr findet nichts in ihnen, bis auf ein paar undefinierbare Überreste. Aufgrund der Größe und

Beschaffenheit der Räume habt Ihr allerdings den Verdacht, dass es sich einst wohl um Lager gehandelt haben dürfte.“

Wenn sich die Helden hier näher umsehen, finden sie nichts, was interessant oder brauchbar wäre. Das ändert sich allerdings, sobald die Gruppe das Ende des Ganges erreicht. Denn dieser mündet in einer Einkaufsstraße der Wohnquartiere der Zwerge.



4) Die Wohnebene

1) Die Wohnquartiere

a) Vorbemerkungen

Die Ebene, die die Charaktere jetzt betreten, diente den Zwergen Kurkans als Wohnstätte. Im Gegensatz zu den Schlafsälen der ledigen Soldaten, welche die Helden zu Beginn des Abenteuers entdeckt hatten, lebten hier hauptsächlich Familien. So gibt es in diesem Bereich viele kleinere und größere Wohnungen, die links und rechts des breiten Hauptkorridors in die Felswände gehauen wurden.

An dieser Stelle von Kurkan kam es zu einer schrecklichen Tragödie: Die Armee aus Untoten und Dämonen, welche die Stadt angriff, erreichte diese Wohnquartiere relativ früh und ohne Vorwarnung. In der Folge kam es zu einem schrecklichen Gemetzel an der hiesigen Bevölkerung und die

Skelette der unglücklichen Opfer finden sich noch heute zu Dutzenden überall auf dieser Ebene.

Hinweis: Da dieses Gebiet zunächst von den Untoten und Dämonen überrannt wurde, sind viele Einrichtungs- und nahezu alle Wertgegenstände zerstört worden. Den Zwergen gelang es danach noch, einige Dinge zu retten, als sie den Bereich für kurze Zeit zurückeroberten und anschließend evakuieren konnten. Daher können die Helden in den meisten Wohnungen und Geschäften auch nur wenig Brauchbares finden. Ausgenommen davon sind jene Dinge, die wir im Folgenden speziell anführen.

b) Die Einkaufsstraße

Die Einkaufsstraße ist nichts anderes als ein besonders großer Tunnel, der sich als Hauptachse quer durch die Wohnquartiere erstreckt. In den beiden Seitenwänden der Straße befinden sich die Überreste vieler kleiner Läden und Handwerksbetriebe. An dem einen Ende des Tunnels liegt der Gemüsemarkt, zu dem die Helden gerade unterwegs sind, und an seinem anderen Ende der Marktplatz, der in Abschnitt 2.) d) beschrieben wird. Lesen Sie den Spielern den folgenden Text vor, sobald diese den Bereich der Lagerräume verlassen wollen:

„Am Ende des großen Ganges befindet sich ein ebenso großer, wie leerer Türrahmen. Einige vollkommen verrostete eiserne Türangeln sowie hölzerne Überreste auf der Türschwelle lassen darauf schließen, dass sich hier einstmals ein großes zweiflügeliges Tor befunden haben muss. Hinter der Schwelle erstreckt sich eine große Halle, in der sich weitere, deutlich größere Holzhaufen befinden. Jeder dieser Haufen hat eine rechteckige Grundform, und die Überreste liegen in mehreren Reihen in der Halle, fein säuberlich nebeneinander angeordnet. In der gegenüberliegenden Wand befindet sich ein weiteres großes Tor, dessen vermodertes Holz ebenfalls auf seiner Schwelle liegt.“

Dies war einmal der Gemüsemarkt der Wohnquartiere. Die rechteckigen Haufen in der Halle sind alles, was von den einstigen Verkaufsständen für Obst und Gemüse übrig geblieben ist. Charaktere, denen eine Probe auf die „Bildungsfähigkeit“ mit SWG 2 gelingt, können die Überreste als solche deuten. Nützliches findet sich nicht in den

Trümmern, ausgenommen genügend Brennholz für etliche Lagerfeuer. Sobald die Charaktere die Halle verlassen, lesen Sie hier weiter vor:

„Hinter dem Tor der Halle beginnt der größte Tunnel, den Ihr bislang zu Gesicht bekommen habt. Ihr schätzt seine Breite auf mindestens 12 Schritt, und seine Decke befindet sich Eurer Meinung nach mindestens 15 Schritt über Euch. Ein paar der großen Leuchtkristalle verströmen immer noch ihr Licht und sorgen so für eine schummrige Beleuchtung. Besonders interessant sind jedoch die Seitenwände des Tunnels; diese werden immer wieder von Fenster- und Türöffnungen durchbrochen. Zudem sind die Überreste von Farben, Putz und Stuck auf den Tunnelwänden zu sehen, welche dem Betrachter einstmals wohl mit falschen Fassaden den Eindruck vermittelt haben, durch die Straße einer großen Stadt zu laufen. Leider ist nur wenig von der ehemaligen Schönheit geblieben, sodass nur noch kleine Stücke der Tunnelwände Euch erahnen lassen, dass dieser Gang früher einmal wohl mit den schönsten Prachtstraßen der Städte Altehrwürds konkurrieren konnte. Zurückgeblieben sind nur die dunklen Höhlen der Türen und Fenster, welche noch immer Zugang zu den einstigen Wohnungen und Geschäften bieten.“

Die Einkaufsstraße erstreckt sich über eine Länge von gut 200 Schritt und in ihren Wänden finden sich ununterbrochen kleine und größere Geschäfte, Handwerksbetriebe und Wohnungen.



c) Normale Geschäfte und Wohnungen

Wenn die Charaktere der Einkaufsstraße folgen, werden sie nacheinander auf die weiter unten angeführten besonderen Örtlichkeiten stoßen. Vor und zwischen diesen befinden sich aber wie gesagt zahlreiche gewöhnliche Wohnungen und kleine Geschäfte. Wenn die Helden beschließen, sich diese anzusehen, lesen Sie den folgenden Text vor:

„Bereits eine kurze Untersuchung der Wohnungen und Geschäfte zeigt Euch, dass es hier zu grausigen Kämpfen gekommen sein muss. Immer wieder stoßt Ihr auf die Skelette und Überreste von Zwergen, von denen einige mit echten, viele aber auch mit improvisierten Waffen in den Händen gestorben sind. Daneben wurden auch viele Türen sowie zahlreiche Möbelstücke und Einrichtungsgegenstände Opfer brutaler Gewalt. Der Zahn der Zeit hat sein Übriges getan, um das Werk der Zerstörung zu vollenden. Dennoch findet Ihr genügend Überreste, um zu erkennen, dass die Zwerg e einst recht wohlhabend gewesen sein müssen.“

Wenn die Helden in der Folge ein oder mehrere Häuser durchsuchen wollen, so müssen sie für eine gründliche Durchsuchung pro Haus jeweils ca. drei Stunden Zeit rechnen. Dabei finden die Helden in den meisten Wohnungen und Läden noch die einen oder anderen wertvollen Dinge wie z.B. Werkzeuge, Porzellan, Gläser, Silberbesteck, etc. Echte Schätze sind jedoch nicht darunter. Im Ergebnis findet jeder Held pro drei Stunden Suche Gegenstände in einem Ausmaß von ca. einem Quader Gewicht und mit einem Wert von 1W3 Goldkronen. Jeder Held kann maximal zehn Quader derartiger Wertgegenstände mit sich schleppen, da er daneben ja auch noch den Rest seiner Ausrüstung tragen muss. Rechnen Sie dabei die vergangene Zeit grob mit, da die Helden am Abend des Tages die nächste Rast einlegen müssen und ihre Essensvorräte (je nach Jagderfolg in der Kaverne) auch nicht ewig vorhalten werden.

2) Besondere Orte

a) Die Wohnung des Zauberers

Die erste besondere Örtlichkeit der Straße ist das ehemalige Quartier eines Zwergenzauberers. Sobald die Helden dieses erreichen, lesen Sie hier weiter vor:

„Etwa 30 Schritt von der Halle entfernt fällt Euch auf der rechten Straßenseite eine Fassade auf, bei der auf Höhe des ersten Stocks ein großer Stern in den Fels graviert wurde. Umgeben von kleineren, magisch anmutenden Symbolen, muss er wohl schon die Blicke der Zwerg e auf sich gezogen haben, als diese hier flanierten. Unterhalb der auffälligen Markierung befindet sich eine leere Türöffnung, die Zutritt zu den Räumen dahinter bietet.“

Betreten die Helden die Wohnung, lesen Sie hier weiter:

„Das Zimmer unmittelbar hinter der Türöffnung wurde vollkommen verwüstet. Lediglich Trümmer sind von dem geblieben, was einstmals sicher eine schmucke Einrichtung war. Weitere leere Türöffnungen führen zu anderen Räumen des Gebäudes.“

Durchsuchen die Helden auch noch die restlichen Räume, finden sie in diesen, so wie im Vorraum die Überreste der früheren Einrichtung. Besonderheiten gibt es jedoch keine, mit einer Ausnahme:

„Etwas versetzt zum Vordereingang stoßt Ihr schließlich am hintersten Ende der Wohnung auf einen mittelgroßen Raum. Es handelte sich wohl einst um ein Studierzimmer, nur dass die Bücher, die früher die Regale füllten, nicht nur dem Zahn der Zeit, sondern auch den Zähnen kleiner Nagetiere zum Opfer gefallen sind. Mit einer einzigen, aber umso

erstaunlicheren Ausnahme: Unter der hohen Decke des Zimmers schwebt ein Bündel aus Büchern und Schriftrollen, welche allesamt noch sehr intakt wirken.“

Das Paket befindet sich in etwa zweieinhalb Schritt Höhe, ist also nicht ganz einfach zu erreichen. Zudem weicht es allen Versuchen, es zu berühren bzw. einzufangen, mit enormer Geschicklichkeit aus. Springen z.B. mehrere Charaktere um das Bündel herum in die Höhe, um es zu fangen, wird es abtauchen und zwischen deren Beinen hindurchschießen. Dabei erreicht das Bündel große Geschwindigkeiten, d.h. jeder Versuch der Helden, die Bücher und Schriftrollen zu erhaschen, scheitert. Was aber nicht heißen soll, dass sie es nicht versuchen dürfen. Ein Spieler, der ansagt, sich das Bündel ganz genau anzusehen, darf eine Probe auf „Sinnenschärfe“ bzw. die „Wahrnehmungsfähigkeit“ gegen SWG 4 ablegen. Gelingt ihm diese, informieren Sie ihn, dass sein Held erkennt, dass sich die Luft um das Gebilde herum recht sonderbar bewegt und beinahe geformt aussieht. Anschließend darf jeder, der dies bemerkt hat bzw. dem dies mitgeteilt wird, eine Probe auf „Magiekunde“ oder seine „Bildungsfähigkeit“ mit SWG 3 ablegen. Wem diese Probe gelingt, dem kommt der Gedanke, dass man es hier mit einem Geist oder Elementarwesen zu tun haben könnte, welches die Bücher und Schriftrollen trägt. Diese Annahme kommt der Wahrheit ziemlich nahe, denn es handelt sich in der Tat um einen Luftelementargeist, der die wertvollsten Besitztümer des einstigen Hausherrn vor Unbefugten schützt.

Entscheidend ist nunmehr, wie die Helden weiter vorgehen. Grundsätzlich gibt es für sie drei Möglichkeiten: Angriffe gezielt auf die Bücher und Schriftrollen, Angriffe gezielt auf



den Luftelementar, oder ungezielte Angriffe, die beides treffen können. Solange der Elementar nicht entdeckt wurde, sind jedenfalls nur ungezielte Angriffe möglich, da kein Wesen gezielt angegriffen oder verfehlt werden kann, von dessen Existenz man nichts weiß. **Wichtig:** Jeder Versuch, das Bündel an Schriftrollen und Büchern mit einem Hilfsmittel zu „angeln“, zählt ebenfalls als Angriff. Versuche, das Bündel ohne Hilfsmittel zu schnappen, sind wie eingangs erwähnt in jedem Fall zum Scheitern verurteilt. **Achtung!** Der Elementargeist wird die Helden keinesfalls angreifen, sondern auf alle Handlungen von diesen entweder überhaupt nicht, oder nur mit Ausweichversuchen reagieren.

Will man den Luftelementargeist gezielt angreifen, haben Fernangriffe mit Bögen oder Wurfdolchen einen SWG von 6. Gegen Angriffe mit Nahkampfwaffen hat der Elementar einen VTW von 7. Derartige Angriffe, die gezielt nur das Bündel treffen sollen, haben bei der Verwendung von Bögen oder Wurfdolchen SWG 5. Für Angriffe mit Nahkampfwaffen gilt ein SWG von 6. Ungezielte Fernangriffe auf beide Objekte verlangen einen SWG von 4, ungezielte Nahkampfangriffe SWG 5. Bei einem gelungenen ungezielten Angriff muss jedenfalls ein Wurf mit 1W6 erfolgen: Bei einer ① bis ③ wird das Bündel, bei einer ④ bis ⑥ der Elementar getroffen. Welche Art von Probe bei einem „Angelversuch“ mit einem Hilfsmittel benutzt wird, hängt davon ab, womit dieser vergleichbar ist. Wird z.B. ein Pfeil, an dem ein Seil hängt, auf das Bündel geschossen, so handelt es sich definitiv um einen Fernangriff mit einem Kurzbogen. Wird dagegen mit einem improvisierten Haken an einer Stange geangelt, zählt dies als Nahkampfangriff mit Stab oder Speer.

Angriffe, die keinen magischen Schaden verursachen, können den Luftelementar jedoch nicht verletzen. Wird der Elementar von einem solchen getroffen, geht die Waffe oder das Werkzeug einfach durch ihn hindurch. Ist den Helden die Anwesenheit des Elementargeistes bekannt, und gelingt einem von ihnen im Anschluss an einen solchen Treffer eine Probe auf „Magiekunde“ oder die „Bildungsfähigkeit“ mit SWG 2, so teilen Sie dem Spieler mit, dass sein Held vermutet, dass dieses Wesen nur durch magischen Schaden verletzt werden kann.

Magischen Schaden verursachen ausschließlich der „Magiepeil“ des Magikers, die mittels einer „Spontanwaffenweihe“ geweihten Waffen des Klerikers sowie Schüsse mit dem vom Dämon besetzten Kurzbogen. Ein einzelner Magiepeil des Magikers, oder insgesamt 30 SP aus Treffern geweihter Waffen des Klerikers und/oder Pfeilen des Dämonenbogens lassen den Luftelementargeist platzen. Der Magiker darf danach eine Probe auf „Magiekunde“ mit SWG 2 ablegen. Gelingt ihm diese, weiß er, dass der Elementar dadurch nicht vernichtet, sondern nur in seine eigene Elementarebene verbannt wurde. Aus dieser kann er von selbst jedoch nicht mehr wiederkehren.

Lesen Sie den folgenden Absatz vor, falls der Elementargeist besiegt wird, solange das Bündel noch intakt ist. In allen anderen Fällen wandeln Sie den Text entsprechend ab.

„Der letzte Angriff lässt die luftige Erscheinung regelrecht platzen, und mit einem recht ähnlichen Geräusch schlägt das Bündel, das bis gerade eben noch über Euren Köpfen schwebte auf dem harten Steinboden auf. Die meisten Papiere zerfallen dabei leider zu Staub. Doch ein Buch sowie eine der Schriftrollen scheinen den Sturz und die langen Jahre intakt überstanden zu haben.“

Wird bei den Aktionen der Helden das Bündel an Büchern und Schriftrollen getroffen, so zerfallen die meisten Bücher und Schriftrollen noch in der Luft zu Staub. Dies gilt nicht bei Angriffen mit dem Magiepeil des Magikers, da dieser keinerlei Effekte auf Materie und somit die Bücher und Schriftrollen hat. Nach dem Zerfall des Bündels bleiben jedenfalls ein Buch und eine Schriftrolle übrig. Werfen Sie 1W6. Bei einer ① wurde das magische Buch so von dem Angriff getroffen, dass es sich öffnet, was wiederum eine magische Falle auslöst (siehe dazu weiter unten). Bei einer ② bis ⑥ wurde das Buch dagegen nicht geöffnet und es geschieht zunächst nichts. Das Buch und die Schriftrolle schweben weiterhin in der Luft. Werden diese in der Folge erneut beschossen oder mit irgendeinem Hilfsmittel „geangelt“, werfen Sie erneut 1W6. Diesesmal wird das Buch bei einer ① bis ④ geöffnet, was wiederum die unten beschriebene Falle auslöst. Gelingt es den Helden, das Buch oder die Schriftrolle mit einem Hilfsmittel an die Angel zu bekommen, so kommt es zu einem Tauziehen zwischen dem oder den Helden auf der einen, und dem Elementar auf der anderen Seite. Der oder die Helden legen dabei Proben auf ihre „Körperbeherrschung“ ab, deren SWG 5 beträgt. Der Seite der Helden müssen zwei Proben unmittelbar hintereinander gelingen, um eines der beiden Objekte dem Griff des Elementars zu entreißen. Dies ist erfüllt, wenn zwei verschiedenen Helden gleichzeitig ihre Proben gelingen, oder wenn demselben Helden unmittelbar hintereinander zwei Proben gelingen. Da sich der Luftelementar bei diesem Tauziehen sehr anstrengen muss, nimmt er mehr Substanz an. Nach jedem Ziehversuch dürfen die Helden Proben auf ihre „Sinnenschärfe“ bzw. die „Wahrnehmungsfähigkeit“ gegen SWG 3 ablegen. Gelingt die Probe, wird der Elementar vom jeweiligen Charakter entdeckt. Findet das Tauziehen um das Buch statt, so werfen Sie nach jedem Ziehversuch 1W6, bei einer ① bis ④ öffnet sich das Buch und die magische Falle darin wird ausgelöst.

Das Buch: Das Buch besitzt einen Einband aus rotem Leder und trägt in goldenen Buchstaben den Titel „Die Macht der Magie“. Das Buch strahlt regelrecht eine Aura der Macht aus, welche alle Charaktere auch ohne Probe spüren können. Wer die Fertigkeit „Magiekunde“ besitzt, darf beim Anblick des Buches eine Probe mit SWG 4 ablegen. Gelingt diese, teilen Sie dem jeweiligen Spieler mit, dass sein Held das Buch ziemlich seltsam findet, denn normalerweise werden magische Bücher auf den 7 Welten eher unauffällig gehalten, um sie vor Raub, Diebstahl oder allzu neugierigen Augen zu schützen. Schließlich sind magische Bücher ausgesprochen wertvoll.

Tatsächlich handelt es sich bei diesem Buch um eine Falle des Zwergenzaubers. Potentielle Diebe sollten es bereuen, sich



an seinem Eigentum zu vergreifen. Das Buch ist ein magisches Artefakt, welches ausgelöst wird, sobald man es öffnet. Die Falle besteht aus einem Zauber, der das Element Luft im Umkreis von zweieinhalb Schritt um das Buch herum verdrängt. Es entsteht also ein totales Vakuum. Da der Zauber einen Augenblick benötigt, um die Luft zu verdrängen, können Helden dem Effekt grundsätzlich mit einer gelungenen Probe auf „Körperbeherrschung“ mit SWG 4 entkommen. Wem dies gelingt, der erleidet keinen Schaden durch das Vakuum. Wird die Falle noch im Studierzimmer ausgelöst, haben die Helden allerdings das Problem, dass die einzige Türöffnung des Raumes so schmal ist, dass sie nur von einem einzigen Helden rechtzeitig passiert werden kann. Das ist jener, dem die Probe am besten gelingt (wobei die Probe aber auch gelungen sein muss). Sollte kein Held die Probe erfolgreich ablegen, entkommt keiner dem Vakuum. Nach dem Ablegen der Körperbeherrschungsproben beginnt die erste KR. Am Anfang von dieser, sowie von allen weiteren KR, erhält jeder Charakter, der sich noch innerhalb des Vakuums aufhält, 1W6 + 1 SP (der RW wird nicht abgezogen). Pro KR können zwei Helden die Tür passieren und so den Wirkungsbereich des Zaubers verlassen. Dies tun sie in der Reihenfolge der Ergebnisse der Körperbeherrschungsprobe (= jene Helden, die diese besser geschafft hatten, sind näher bei der Tür als die anderen). Sollte die Falle in einer weniger beengten Umgebung ausgelöst worden sein, ist natürlich ein schnelleres Entkommen möglich. Auf Untote hat ein Vakuum keinerlei Auswirkungen, den Luftpneumatargeist schickt es dagegen augenblicklich in seine Heimatebene zurück, falls er noch im Raum sein sollte. Durch das Vakuum wird die Schriftrolle nicht beschädigt, sie fällt nur zu Boden, falls sie bis dahin vom

Elementar getragen worden sein sollte. Der Zauber hat eine Wirkungsdauer von 40 Minuten, so lange bleibt das Vakuum also bestehen. Danach kehrt die Luft zurück, allerdings langsam genug, sodass es keine Implosion gibt. Warten die Helden diese Zeit ab, können sie die Schriftrolle danach ohne Gefahr an sich nehmen. Der Zwergenzauberer ging übrigens davon aus, dass es reichen würde, Diebe 40 Minuten lang von seinem Studierzimmer fernzuhalten, um sein Eigentum zu schützen.

Die Schriftrolle: Dem Magiker ist Dank seiner Fertigkeit „Artefaktkunde“ auch ohne Probe klar, was es mit dieser Schriftrolle auf sich hat: Es handelt sich um eine sogenannte Formelrolle, d.h. eine Schriftrolle, auf der ein Formelzauber gespeichert ist. Die restlichen Helden können die Rolle dagegen nicht deuten, für sie ist sie nur ein (möglicherweise wertvolles) Stück Pergament. Um die Schriftrolle nutzen zu können, muss ein Wesen Formelmagiekundiger sein (so wie z.B. der Magiker der Gruppe). Konzentriert er sich zwei Zauberaktionen lang auf die Rolle und investiert dabei 31 RTP, so kann er den auf ihr gespeicherten Zauber auslösen, welcher einem beliebigen anderen Wesen nach Wahl des Magikers, das nicht weiter als zwei Schritt vom Magiker entfernt stehen darf, für fünf Minuten gewaltige Muskeln verleiht. Das Wesen erhält durch diese Kraft ANW +1, VTW +1 und SW +3. Die genaue Wirkung des Zaubers kann der Magiker der Inschrift der Rolle entnehmen. Er weiß zudem, dass derartige Rollen nur begrenzt oft benutzt werden können, bevor sie zu Staub zerfallen. Die mögliche Maximalanzahl ist drei Mal, aber natürlich weiß er nicht, wie oft diese Rolle schon benutzt wurde. Tatsächlich kann diese Rolle nur noch zweimal verwendet werden.

b) Der Juwelier

Wenn die Helden dem Verlauf der Straße folgen, lesen Sie hier weiter vor:

„Nachdem Ihr dem großen Tunnel gute 70 Schritt weit gefolgt seid, fällt Euch auf der linken Straßenseite der Laden eines Juweliers auf.“

Betretet die Helden den Laden, lesen Sie hier weiter:

„Dieses Geschäft wurde regelrecht geplündert. Ihr findet die verschiedenen Schränke und Kästen, in denen einstmalen Waren lagerten, aufgebrochen und in Trümmern vor. Das Chaos, das überall in den Räumen herrscht, deutet darauf hin, dass es die Plünderer wohl ziemlich eilig hatten. Zumindest ist es das, was Ihr Euch beim Anblick dieses Ladens denkt. Außerdem stoßt Ihr auf das Skelett eines Zwerges, welches sich in der hintersten Ecke des Ladens befindet. Seine zertrümmerten Knochen lassen keinen Zweifel daran, dass dieses Wesen eines gewaltsamen Todes gestorben ist.“

In der Tat hatten ein paar Zwerge bei der Evakuierung noch genug Zeit, um hier alles einzupacken, was irgendwie wertvoll aussah. Allerdings waren die Plünderer dabei nicht

gerade gründlich, und so können die Helden hier durchaus noch die eine oder andere Kostbarkeit entdecken. Dabei handelt es sich vorwiegend um Ringe, Anhänger, Ketten und Armreifen. Sagen ein oder mehrere Spieler an, dass ihre Helden den Laden durchsuchen, dürfen sie jeweils eine Probe auf „Suchen“ oder ihre „Wahrnehmungsfähigkeit“ ablegen. Der SWG ist dabei 0. Entscheidend bei dieser Probe ist allerdings, um wie viele Punkte der Charakter das Ergebnis des Spielleiters übertrifft. Werfen Sie für jeden Helden, dem seine Probe gelingt, 1W6 und addieren Sie dazu die Hälfte der Punkte, mit denen sein Suchenergebnis das Ihre übertroffen hat. Das Ergebnis ist der Wert des Schmuckstückes in Goldkronen, welches der Held gefunden hat. Misslingt die Probe, findet der Held nichts. Jeder Charakter darf insgesamt zwei Proben ablegen, mehr Schmuck ist in dem Laden nicht mehr zu finden. Beispiel: Erzielt der Dieb bei der Suchenprobe insgesamt 15 Punkte, Sie dagegen 8 Punkte bei der Probe, sowie ③ beim Wurf des einzelnen W6, dann hat der Dieb Schmuck im Wert von 6 GK gefunden.

Wird bei einer der obigen Suchenproben ein SWG von 4 übertroffen, so findet der Held zusätzlich zu einem Schmuckstück auch noch einen Tresor, der hinter einer



Wandtäfelung versteckt ist. Teilen Sie dies dem entsprechenden Spieler so mit. Versucht der Held in der Folge, den Tresor zu öffnen, stellt er fest, dass dieser abgeschlossen ist. Der Schlüssel befindet sich nicht im Laden und kann daher auch nicht gefunden werden. Da die Helden dies nicht wissen können, lassen Sie die Spieler dennoch Proben würfeln, wenn sie nach dem Schlüssel suchen sollten. Das Ergebnis ist dabei aber unabhängig vom Probenerfolg immer dasselbe: Die Helden finden keinen Schlüssel. Die einzige Möglichkeit, an den Inhalt des Tresors zu gelangen, ist es somit, dessen Schloss zu knacken. Hierzu darf der Einbrecher der Helden eine Probe auf „Mechanik Knacken“ ablegen. Proben auf die Fähigkeit sind dagegen nicht erlaubt. Der SWG der Probe beträgt 5. Sollte die Probe misslingen, bleibt der Tresor verschlossen. Der Held darf die Probe in diesem Fall jedoch noch ein zweites Mal versuchen. Gelingt einer der beiden Versuche, kann der Charakter den Tresor

öffnen. In dem metallenen Schränkchen befinden sich die folgenden Gegenstände: Mehrere gebundene Geschäftsbücher, welche die Buchhaltung des Juweliers enthalten, dazu ein großer Stoß Papier, bei dem es sich um Geschäftspapiere und -briefe handelt, außerdem eine sehr kleine, hölzerne Schatulle. Im Innern der Schatulle findet der Held ein Vergrößerungsmonokel, das wie eine starke Lupe wirkt. Es senkt den SWG bei allen Proben auf „Manuelle Wiedergabe“ bzw. alle Fertigkeiten dieser Fähigkeit um 2 Punkte, wenn diese dazu eingesetzt werden, winzige Strukturen zu bearbeiten. Also z.B. bei feinen Gravurarbeiten, bei der Herstellung von hochwertigem Schmuck, beim Bau von Feinmechaniken, etc. Beim Knacken von Schlössern hilft das Monokel übrigens nicht, da das Innere des Schlosses dabei ja nicht zu sehen ist. Wert des Vergrößerungsmonokels in Althrwürd: Mindestens 50 Goldkronen.

c) Der Waffenhändler

Wenn die Helden weiter die Straße entlang gehen, lesen Sie ihnen den folgenden Abschnitt vor:

„Vielleicht 160 Schritt nach dem Beginn der Straße seht Ihr auf deren linker Seite ein weiteres interessantes Gebäude: Zwei große Säulen ziehen sich hier vom Boden bis zur Decke des enormen Tunnels. Zwischen diesen liegt ein Abstand von vielleicht 20 Schritt, und in der Mitte davon der Eingang zu einem weiteren Geschäft. Links und rechts neben dem Eingang stehen zwei große Statuen die zwei einander zugewandte Kämpfer darstellen, die ihre Waffen drohend gegeneinander erheben. Es handelt sich um zwei furchteinflößende Steinstatuen von Minotauern in voller Rüstung, wobei der eine mit einer gewaltigen Beidhandaxt, und der andere mit einem ebenso enormen Kriegshammer ausgerüstet ist. Die Statuen sind gute vier Schritt groß und ziehen alle Blicke auf sich. Um den Laden zu betreten, muss man zwischen ihnen hindurchtreten.“

Die Statuen bestehen zur Gänze aus Stein, das gilt auch für ihre Rüstungen und Waffen. Betreten einer oder mehrere Helden den Laden, finden sie sich im Geschäft eines Waffenhändlers wieder.

„Hinter der Türe befindet sich ein größeres Geschäft, welches auf den ersten Blick als das eines Waffenhändlers zu erkennen ist, denn noch immer liegen Dutzende von Waffen aller Art, sowie etliche Rüstungen in den einzelnen Verkaufsräumen. Zunächst fallen Euch vor allem Kampfxäkte und Kettenhemden ins Auge, aber wie es scheint, hat der Händler auch andere Waffen geführt. Ansonsten könnt Ihr noch sehen, dass die letzten Kunden des Geschäftsbesitzers einen Teil seiner Waren unmittelbar ihrem Verwendungszweck zugeführt haben. Denn Ihr findet etliche Zwergenskelette, deren tote Hände sich noch in die Waffen des Händlers krallen. Umgeben sind diese Zwerge von dicken Lagen schwarzen Staubes. Etliche Stellagen des Geschäftes sind umgestürzt und auch sonst lassen sich einige Kampfspuren finden.“

Die Frage, die alle Helden und Spieler an dieser Stelle bewegt ist einfach: Welche Waffen und Rüstungen sind noch zu gebrauchen? Das Problem dabei ist, dass die meisten Kunden des Waffenhändlers Zwerge waren, weshalb er auch in erster Linie Waren in deren Größe führte, die dann auch nur für zwergengroße Wesen geeignet sind. Dies gilt natürlich erst recht für Rüstungen, die zudem auch bei der richtigen Rassengröße meist noch maßangefertigt sein müssen, um ihren Zwecke zu erfüllen. Ein paar der Ausrüstungsstücke, die hier zu finden sind, sind für die Helden aber durchaus brauchbar. Lesen Sie dazu folgenden Absatz vor:

„Als Ihr Euch in dem Laden nach brauchbarer Ausrüstung umseht, fällt Euch schnell auf, dass die meisten Waffen, und so gut wie alle Rüstungen für Zwerge gefertigt wurden und daher für Angehörige größerer Rassen unbrauchbar sind. Zudem scheint die Mehrzahl davon nicht unbedingt von besserer Qualität zu sein, als jene Waffen, die Ihr bereits besitzt. Von den Spuren, welche die vergangenen Jahrhunderte hinterlassen haben ganz zu schweigen. Allerdings ist der Laden ziemlich groß, und Ihr habt bislang nur einen groben Eindruck von dem erhalten, was hier alles zu finden sein könnte.“

Mit anderen Worten: Jetzt heißt es Suchen! Der SWG aller Suchenproben ist 2, es darf aber auch die „Wahrnehmungsfähigkeit“ benutzt werden. Pro halber Stunde Suche darf jeder Held eine Probe ablegen. Finden lassen sich folgende Dinge (ein Gegenstand pro gelungener Probe):

Ein leichtes Kettenhemd, das dem Zwerg der Helden passt. Dieses hat einen RW von 4; der RW seiner normalen Kleidung addiert sich nicht dazu. Allerdings hat das Kettenhemd auch einen **Behinderungswert (BEW)** von 2 Punkten, sodass ANW und VTW des Trägers jeweils um zwei Punkte sinken. Alle anderen Rüstungen des Händlers haben die falschen Größen und sind auch zu schwer bzw. sperrig, um sie mitzunehmen.



Zwei Dolche, sowie drei Wurfdolche für Zwerge. Die beiden Dolche entsprechen jenem, den der Dieb bereits besitzt, seine Kampfwerte ändern sich also nicht, wenn er diese Dolche einsetzen sollte. Die drei Wurfdolche sind von besserer Qualität, als jener des Diebes, sie erhöhen den SW des „Normalen Dolchwurfes“ um 1 Punkt.

Insgesamt drei Achater. Dabei handelt es sich um normale Schwerter für menschengroße Wesen, dazu zählen auch Elfen und Orks. Die Schwerter sind von besserer Qualität, als jene der Helden und heben den SW des Söldners und des Klerikers jeweils um 1 Punkt an, falls diese sie benutzen. Der Kleriker benötigt zwei Achater, wenn sein zusätzlicher Angriff ebenfalls vom erhöhten SW profitieren soll.

Geeignete Waffen für die restlichen Helden lassen sich nicht finden, allerdings gibt es noch je einen mittelgroßen sowie großen Metallschild sowohl für menschengroße Wesen wie auch für Zwerge. Die beiden menschengroßen Schilde sind also für alle Helden bis auf den Zwerg benutzbar, während dieser die beiden Zwergenschilde verwenden kann. Die mittelgroßen Schilde erhöhen den VTW des Trägers um 1 Punkt, reduzieren dessen ANW jedoch ebenfalls um 1 Punkt. Die beiden großen Schilde senken den ANW um 2 Punkte, während sie den VTW um 2 Punkte anheben. Schilde können von jedermann, der die richtige Körpergröße besitzt, in einem Kampf geführt werden. Um neben den Boni und Mali des Schildes selbst noch zusätzliche Vorteile aus diesem ziehen zu können, benötigt man jedoch spezielle Schildkampfmanöver, wie z.B. der Orksöldner der Helden eines besitzt.

d) Der Marktplatz

Etwa 200 Schritt nach ihrem Beginn endet die Handelsstraße auf dem Marktplatz. Sobald die Helden diesen erreichen, lesen Sie den folgenden Absatz vor:

„Ihr folgt weiterhin dem großen Tunnel, als sich dieser vor Euch zu einem großen Platz öffnet. Je näher Ihr diesem kommt, desto beeindruckender erscheint er Euch. Denn hier treffen insgesamt vier dieser gewaltigen Tunnel aufeinander und bilden eine enorme Kreuzung. In der Mitte von dieser erhebt sich ein gut fünf Schritt hoher Sockel, auf der die vier Schritt hohe Statue einer Zwergin in voller Rüstung thront. In den Seitenwänden der Kaverne befinden sich Gebäude mit einer Höhe von sechs bis sieben Stockwerken. Diese scheinen zumindest in den ersten zwei bis drei Etagen jeweils nur aus Geschäften zu bestehen bzw. bestanden zu haben. Einige der alten Schilder und Zeichen aus Metall haben bis heute überlebt und weisen Euch darauf hin, was hier einst verkauft wurde. Von Lebensmitteln über Kleider bis hin zu einem Laden für antike Bücher ist beinahe alles vertreten, was man sich vorzustellen vermag. Eine Ansammlung großer Leuchtkristalle im Zentrum der Decke der Kaverne sorgt für ein spärliches Licht, da nur noch zwei von ihnen funktionieren.“

Dies war früher der Haupthandelsplatz dieses Wohnquartiers. Wie bereits beschrieben stoßen hier vier große Tunnel zusammen: Einer aus Süden kommend; jener Tunnel, dem die Helden hierher gefolgt sind. Einer aus dem Westen; dieser führt zu einem der Hauptein- bzw. Ausgänge der Zwergengstadt. In diesem Tunnel wird das Abenteuer weitergehen, sobald die Helden dazu bereit sind, den Marktplatz zu verlassen. Ein Tunnel kommt von Norden her. Er führte einst noch tiefer in den Berg und in der Folge zu den Bereichen, die dem Adel sowie dem König von Kurkan vorbehalten waren. Sowie zu guter Letzt noch ein Tunnel aus dem Osten. Dieser stellte über eine Reihe von Schleifen die Verbindung zu den ehemaligen Werkstätten der Zwerge her, dem Bereich der Stadt, in dem die meisten ihrer Handwerker arbeiteten.

Am Marktplatz selbst lassen sich mehrere interessante Örtlichkeiten finden, allerdings nur dann, wenn sich die Charaktere gründlich genug umsehen. Dazu müssen den Helden jeweils Proben auf die Fertigkeit „Suchen“ bzw. ihre „Wahrnehmungsfähigkeit“ gelingen. Nach jeweils einer halben Stunde Suche dürfen sie eine Probe ausführen. Gelingt es einem Helden, einen bestimmten SWG zu übertreffen, findet er den Ort mit diesem SWG. Die Höhe der SWGe finden Sie bei der Beschreibung der einzelnen Orte unten. Teilen sich die Helden in mehrere Suchgruppen auf, können mehrere Orte gleichzeitig gefunden werden. Suchen zwei oder mehr Helden gemeinsam als Gruppe, darf nur einer von ihnen die Probe ausführen. Die Spieler müssen sich entscheiden, welchem Charakter der Gruppe sie folgen. Sobald ein Ort gefunden wurde, lesen Sie den Spielern den entsprechenden Text vor.

Der Buchladen für antike Schriften:

Suchen: Keine Probe nötig, da ein Schild den Weg weist.

„Der winzige Laden, in dem gemäß seinem Schild einstmals antike Schriften und Bücher verkauft wurden, liegt ebenerdig am Platz. Nur eine schmale Türe führt in das schlauchartige Geschäft, das normalerweise wohl glatt übersehen würde, wenn nicht das hübsche, aus Gusseisen geformte Ladenschild, das an einer Stange weit über die Türe hinausragt, als eines der wenigen Schilder des Platzes noch intakt wäre. Dasselbe gilt auch für den Laden selbst: Offenbar kam es hier zu keinen größeren Verwüstungen. Sein Inneres besteht in erster Linie aus zwei großen Bücherregalen, welche sich über die beiden Längswände des Geschäftes erstrecken, und Dutzende von Büchern beherbergen.“

Die meisten Bücher sind sehr groß und schwer, sodass kein Held mehr als eines davon mitnehmen kann, zusätzlich zu den Dingen, die er bereits mit sich führt. Keines der Bücher ist in einer Schrift oder Sprache geschrieben, die einer der Helden entziffern könnte. Jene Bücher, die auf Papier geschrieben wurden, was auf etwa ein Drittel von ihnen zutrifft, zerfallen, wenn man sie aufschlägt. Bei den auf Pergament



geschriebenen Büchern geschieht dies nur bei jedem dritten Buch. Greifen die Helden nach Büchern, werfen Sie 1W6: Bei einer ① oder ② handelt es sich um ein papierenes Buch, bei einer ③ um eines aus Pergament, das zerfällt, und bei einer ④, ⑤ oder ⑥ bleibt das Buch intakt. Der Wert eines Buches, den die Helden zunächst aber nicht abschätzen können, beträgt 6W6 Goldkronen.

Das Gasthaus:

Suchen: SWG 2.

„Im dritten Stockwerk jener Gebäudegruppe, die hinter der rechten Schulter der Zwergenstatue in der Mitte des Platzes liegt, stoßt Ihr auf eine Reihe von Räumlichkeiten, die wohl einst ein Gasthaus bildeten. Und noch immer sind mehr als ein Dutzend Tische so gedeckt, als ob sie nur auf Gäste warten würden. Allerdings finden sich auch ein paar Tische, an denen wohl gerade gegessen wurde, als der Angriff stattfand, und mehrere Skelette von männlichen und weiblichen Zwergen in deren Nähe sprechen eine deutliche Sprache.“

Das Gasthaus enthält alles, was man an so einem Ort erwarten würde. Werden die Skelette der Zwerge durchsucht, finden sich bei einigen von diesen jetzt unbrauchbare Waffen, und bei allen von ihnen alte Silbermünzen im Wert von 10 plus 4W6 Silberkronen pro Skelett. Wenn sich die Helden genauer umsehen, stoßen sie in einem der hinteren Räume auf die Küche. Hier finden sich alle Einrichtungsgegenstände, die die Helden benötigen, um sich z.B. ein Mittag- oder Abendessen zuzubereiten. Außerdem funktioniert auch hier einer der Wasserhähne, sodass den Helden Trinkwasser zur Verfügung steht.

Der Alchimieladen:

Suchen: SWG 3.

„Im zweiten Stockwerk der Gebäudegruppe, welche sich vor der linken Schulter der Zwergenstatue in der Mitte des Platzes befindet, stoßt Ihr auf den Laden eines Alchimisten. Auf den ersten Blick könnte man meinen, dass das Geschäft noch völlig unbeschädigt wäre, doch wurde das Schloss der Eingangstüre durch Gewalt aufgesprengt, ebenso wie die Türe, die vom Verkaufsraum tiefer in den Laden führt.“

Wird der Laden genauer durchsucht, so finden die Helden zwangsläufig das Folgende:

„Im Labor des Geschäftes stoßt Ihr auf Arbeitstische und Regale mit zahlreichen metallenen und gläsernen alchimistischen Werkzeugen. In einer der Wände seht Ihr zudem eine aufgebrochene Steintüre. Tiefe Krallenspuren zeigen, dass sich hier wohl ein Wesen mit roher Kraft den Weg gebahnt hat. Hinter der Türe befindet sich eine kleine Kammer, mit Regalen bis zur Decke an allen drei Wänden. Die Gegenstände auf den Regalen scheinen Zutaten für alchimistische Rezepte gewesen zu sein, jedenfalls könnt Ihr Dutzende von hölzernen Schachteln, metallenen Kästchen, steinernen Tiegeln, tönernen Töpfen und gläsernen Flaschen

sehen, die zumeist undefinierbare schwarze Klumpen von irgendetwas enthalten. Im Gegensatz dazu befinden sich die Knochen des Zwergenskelettes, das immer noch die Überreste einer Robe trägt und in der Mitte der Kammer liegt, in einem eigentlich noch recht guten Zustand. Wenn man einmal davon absieht, dass dem Verstorbenen offensichtlich der Kopf abgebissen wurde, denn sein Schädel liegt einsam in einer Ecke der Kammer.“

Es handelt sich hier um das Skelett der Alchimistin, welche die Eigentümerin des Ladens war. Neben ihrer Robe finden sich, wenn man das Skelett untersucht, die geschrumpften Überreste einer ledernen Tasche. Und an ihrem Ringfinger der linken Hand ein schöner Ring, welcher ein mittels eines Knopfdruckes aufklappbares Fächlein enthält (das leer ist). Die Tasche muss regelrecht aufgeschnitten werden, wenn man hineinschauen will. Tun die Helden dies, finden sie darin drei kleine metallene Fläschchen sowie ein Döschen. Letzteres enthält eine Pille, die Fläschchen jeweils eine Flüssigkeit. Die erste der Flaschen trägt die Aufschrift „Lebenstrunk, schwach“, die zweite „Lebenstrunk, mittelstark“, die dritte die Aufschrift „Magietrank, mittelstark“ und das Döschen ist mit „Zauberampfpille, mittelstark“ beschriftet. Die Pille passt im Übrigen genau in das Fach des Ringes der Alchimistin. Lesen können diese Aufschriften der Magiker sowie der Kleriker. Eine gelungene Probe auf „Magiekunde“ mit SWG 3 lässt einen Charakter glauben, dass die alchimistischen Zutaten in der Kammer mit Sicherheit allesamt verdorben sein dürften, während die Tränke sowie die Pille durchaus noch ihre Wirkung haben könnten.

Die alchimistischen Produkte: In der Tat sind die Zutaten allesamt unbrauchbar, während die fertiggestellten Produkte noch zu verwenden sind. Der schwache Lebenstrunk gibt fünf Minuten nach einer Einnahme bis zu 15 + 1W6 Punkte LK zurück, der mittelstarke Trank nach fünf Minuten 30 plus 2W6 Punkte LK. Der mittelstarke Magietrank fünf Minuten nach seiner Einnahme 40 plus 2W6 RTP. Die Zauberampfpille wirkt dagegen sehr viel schneller: Schon zu Beginn der nächsten KR nach ihrer Einnahme erhält der Held 10 plus 2W6 Punkte LK und 30 plus 2W6 RTP. Man muss einen Angriff oder eine Blockade dafür einsetzen, um die Pille während eines Kampfes zu schlucken, wenn sie in dem Ring getragen und aus diesem heraus geschluckt wird. Trägt man die Pille dagegen im Döschen in einer Tasche mit sich, benötigt man insgesamt vier Angriffe oder Blockaden, um sie auszupacken und zu schlucken. Zu beachten ist, dass jede Art magischer Heilung weitere magische Heilungen für eine gewisse Zeit unmöglich macht. Die Tränke sowie die Pille blockieren Heilmagie für die nächsten 24 Stunden. Einzige Ausnahme ist der Zauber „Thaumische Meditation“, welcher auch nach einer Einnahme des Magietrankes bzw. der Pille noch angewendet werden kann. Diese Informationen sind jedenfalls dem Kleriker und dem Magiker bekannt. Zudem wissen beide, dass die Zauberampfpille ein wenig LK sowie einiges an RT zurückgeben wird, und zwar sofort nach ihrer Einnahme, während die Tränke fünf Minuten benötigen, bevor sie wirken.



e) Der Tunnel nach Norden

Wenn die Helden beschließen sollten, diesem Tunnel zu folgen, lesen Sie hier weiter vor:

„Dies ist der Tunnel, der die genaue Fortsetzung jener großen Straße ist, über die Ihr den Marktplatz erreicht habt. Er liegt dieser genau gegenüber auf der anderen Seite des Platzes und führt schnurgerade in den Berg hinein. Doch im Unterschied zur bisherigen Straße gibt es hier keine Wohnungen oder Läden, die in seine Wände gehauen wären. Stattdessen wurde der nackte Stein aufwendig poliert und mit reichen Gravuren verziert, sodass der Tunnel auch nach all der vergangenen Zeit immer noch ein beeindruckendes Kunstwerk ist. Zu Eurer Überraschung endet dieses eindrucksvolle Zeugnis zwergischen Kunsthandwerks aber bereits nach nur zwei Dutzend Schritt. Denn an dieser Stelle versperrt ein massives steinernes Portal den Tunnel. Die beiden Flügel des Tores sind gewaltig, und wirken trotz ihrer aufwendigen

Verzierungen und Ornamente ausgesprochen massiv. Wie es scheint seid Ihr nicht die ersten, denen dieser Weg versperrt wurde, denn eine kleine Gruppe von Skeletten, deren Größe und Aussehen Euch inzwischen nur zu bekannt vorkommt, liegt unmittelbar vor den geschlossenen Türen.“

Es handelt sich um die sterblichen Überreste von gut einem Dutzend Zwergen, welche hierher geflohen waren, nur um vor dem verschlossenen Tor von den Untoten eingeholt und abgeschlachtet zu werden. Die Türen dieses Portal bestehen aus gehärtetem Stein, der jeweils gut zwei Schritt dick ist, und mit entsprechend massiven Riegeln sowie einiger Magie verschlossen gehalten wird. Anders ausgedrückt: Für die Charaktere gibt es hier kein Weiterkommen, egal was sie auch tun. Es bleibt ihnen also nichts anderes übrig, als zum Marktplatz zurückzukehren und sich dort einen anderen Weg zu suchen.

f) Der Tunnel nach Osten

„Dieser Tunnel, der ebenso groß ist wie jener, durch den Ihr die Kaverne erreicht habt, liegt rechterhand von der Euch bekannten Straße. Die beeindruckende Statue der Zwergin kehrt ihm genau den Rücken zu. Der Gang selbst ist relativ schmucklos, und seine einzige Auffälligkeit besteht darin, dass auf seinem Boden immer wieder Rillen und Spuren zu sehen sind, so als ob hier über Jahrhunderte hinweg schwere und schwerste Lasten transportiert worden wären. Doch enden diese ebenso wie der Gang selbst bereits nach etwa 30 Schritt an einem gewaltigen steinernen Portal, das zwar nicht besonders kunstvoll verziert, aber dafür umso massiver gebaut wurde. Seine beiden enormen Türflügel sind geschlossen und

erwecken nicht den Eindruck, als ob sie es jemandem leicht machen würden, sie zu öffnen.“

Dieser Gang verbindet das Wohnquartier mit den Werkstätten der Zwerge. Vor dem Portal bzw. bei diesem lässt sich nichts Besonderes entdecken, insbesondere auch keine Skelette von Zwergen. Verbarrikadiert ist es jedoch ebenso stark wie das Tor im nördlichen Tunnel, sodass es auch hier für die Helden keine Möglichkeit gibt, weiter zu kommen. Also müssen sie zum Marktplatz zurückkehren und sich einen anderen Ausgang suchen.

g) Der Tunnel nach Süden

Dies ist die Einkaufsstraße, d.h. jener Tunnel, durch den die Helden den Marktplatz erreicht haben.

h) Der Tunnel nach Westen

Dies ist der Tunnel, in den die Statue der Zwergin blickt. Er liegt links neben der Einkaufsstraße und führt die Helden

hinaus aus dem Wohnquartier. Seine Beschreibung finden Sie im nächsten Kapitel, sofort unten.

3) Der Absturz

a) Der Tunnel nach Westen

Wenn die Helden dem Tunnel nach Westen folgen wollen, lesen Sie hier weiter vor:

„Dies ist der Tunnel, in welchen die Statue der gerüsteten Zwergin direkt hinein blickt. Er liegt links von jener Straße, über die Ihr die Kaverne erreicht habt, und ist genauso groß



wie diese. Im Gegensatz zu jener gibt es hier allerdings keine Wohnungen oder Geschäfte in den Wänden des Ganges. Stattdessen besitzt er Verzierungen in der Form von drei Bändern mit einfachen, aber ansprechenden Gravuren. Auch dieser Tunnel führt schnurgerade in den Fels hinein.“

Diese Straße führt zu einem der Hauptein- und Ausgänge von Kurkan und hat daher eine gewisse Länge:

„Der Gang führt zunächst gute 150 Schritt weit eben in den Fels hinein, ohne dass Ihr Abzweigungen oder irgendwelche Besonderheiten entdecken könntet. Danach beginnt die Straße anzusteigen, und nach oben zu führen. Dies so weit, wie Ihr blicken könnt. Ein Ende des Ganges ist vorläufig nicht in Sicht.“

Die nächsten 300 Schritt führt der Tunnel wie beschrieben nach oben. Wenn die Helden beschließen sollten, ihm ab dem Beginn der Steigung weiter zu folgen, werden sie nicht mehr

zum Marktplatz zurückkehren können. Dies ist also die letzte Möglichkeit für die Charaktere, umzukehren, falls sie auf dem Marktplatz noch etwas erledigen möchten. Das wissen die Helden zwar nicht, die Beschreibung des Ganges sollte ihnen aber einen Fingerzeig geben. Sobald die Helden dem ansteigenden Abschnitt des Tunnels folgen, lesen Sie hier weiter vor:

„Der Tunnel führt Euch weiter und weiter nach oben, und wenn seine Steigung auch nicht allzu stark ist, so ist es doch auf die Dauer recht mühsam, ihm zu folgen. Schließlich seht Ihr in einiger Entfernung vor Euch ein außerordentlich massives, zweiflügeliges steinernes Tor. Die Türflügel scheinen recht wenig verziert zu sein und legen wohl in erster Linie Wert darauf, diesen Tunnel unüberwindbar zu blockieren. Einige weiße Objekte liegen in schwarzem Staub vor der Türe, und Ihr zweifelt nicht daran, dass sich diese als die Überreste zwergischer Verteidiger erweisen werden, wenn Ihr erst näher herangekommen seid.“

b) Die Falle

Sobald sich die Charaktere zu dem Portal begeben, was früher oder später wohl der Fall sein wird, lesen Sie hier weiter vor:

„Vorsichtig nähert Ihr Euch dem großen Tor. Als Ihr dieses bis auf wenige Schritt Entfernung erreicht habt, seht Ihr, dass es sich bei den weißen Gegenständen in der Tat um die Überreste von drei Zwergensoldaten handelt. Sie tragen noch ihre inzwischen verrosteten Kettenhemden, und sind mit ebensolchen Äxten in ihren Fingern gestorben. Umgeben sind die Skelette von größeren Mengen des schwarzen Staubes zerfallener Untoter. Das Tor hinter ihnen ist in der Tat unglaublich massiv, und erinnert Euch mehr an eine Felswand, als an eine von Handwerkern geschaffene Türe. Und wie Ihr leider feststellen müsst, ist es fest verschlossen.“

Was immer die Helden auch versuchen mögen, dieses Tor können sie nicht öffnen. Sobald sich die Charaktere aber auf den Rückweg durch den Tunnel machen, schlägt eine uralte Falle der Zwerge zu und eröffnet ihnen so buchstäblich neue Wege:

„Gerade, als Ihr Euch einige Schritt weit vom Portal entfernt habt, bricht urplötzlich der Stein unter Euren Füßen weg. Ein gut 20 Schritt langes Stück des Bodens entpuppt sich als

enorme Falltüre, die soeben nach unten klappt. Und zwar in einem 60° Winkel, was dazu führt, dass Ihr alle in einem enormen Tempo nach unten zu sausen beginnt. Im direkten Anschluss an die Falltüre landet Ihr auf einer Bahn aus poliertem Stein, welcher einen schmierigen Eindruck macht, so als ob er irgendeine Art von Öl absondern würde. Dies nehmt Ihr jedoch nur am Rande wahr, denn in einer wahrhaft halbsbrecherischen Fahrt donnert Ihr die breite Rampe hinab, unfähig, irgendetwas gegen das ständig steigende Tempo zu unternehmen. Während die steinernen Wände an Euch vorbeihuschen ist das Einzige, woran Ihr denken könnt die Frage, wo und wie diese Fahrt wohl enden wird...“

Es ist in der Tat so, dass es nichts gibt, womit sich die Helden aus dieser Falle befreien könnten. Die Rutschbahn selbst hat einen Neigungswinkel von gut 40° und der Stein, aus dem sie besteht, gibt tatsächlich ein natürliches Öl ab, das ihn glatt wie Schmierseife macht. Es gibt keine Vorsprünge, Kanten oder Ecken, an denen man sich festhalten könnte. Was aber wohl eher ein Vor- denn ein Nachteil ist, denn immerhin können sich die Helden so auch nicht verletzen. Boden, Wände und Decken des Ganges bestehen aus massivem, zumindest einige Dutzend Schritt dickem Fels. Was immer Ihre Spieler sich auch überlegen mögen, hier gibt es kein Entrinnen.



5) Die Krypta

1) Gerettet

Natürlich lassen wir die Charaktere nicht an dieser Stelle sterben, allerdings verdanken sie in diesem Fall ihr Überleben einer wohl eher unerwarteten Fügung des Schicksals: Als ihr rettender Engel erweist sich nämlich just einer der bösen Untoten. Lesen Sie dazu hier weiter vor:

„Ihr rast nacheinander die Bahn hinab, welche plötzlich in eine größere Höhle führt. In dieser bekommt Ihr gerade noch mit, dass die Bahn am Rande eines enormen Loches im Boden der Höhle endet und Ihr unweigerlich in dieses hinab stürzen werdet, als Ihr plötzlich der Reihe nach von jeweils zwei riesigen Händen gepackt, und von der Bahn gerissen werdet. Da Euch die Hände nicht festhalten können - oder wollen - segelt Ihr danach noch eine kurze Strecke durch die Luft, bevor Ihr jeweils hart auf dem Steinboden der Höhle aufprallt.“

Lassen Sie nunmehr alle Spieler der Reihe nach eine Probe auf „Springen“ oder „Körperbeherrschung“ mit SWG 3 würfeln. Diese dient dazu, um zu beurteilen, ob sich ihr Charakter noch abfangen kann, oder ungebremst auf dem Steinboden aufschlägt. Würfeln Sie den SWG dieser Probe für jeden Helden separat aus. Misslingt einem Charakter die Probe, erhält er 2W6 TP Schaden durch den Aufprall. Gelingt die Probe, sind es nur 2W6 halbe TP (erst auswürfeln, dann das Ergebnis halbieren).

Sobald ein Held gelandet ist, muss er sich schnell zur Seite werfen, denn nacheinander kommen die restlichen Mitglieder der Gruppe angefliegen, was Sie den Spielern auch genauso mitteilen können. Zeit, um etwas anderes zu tun, als Auszuweichen, haben die Helden also nicht. Jedenfalls nicht, bis sie alle glücklich auf dem Felsvorsprung neben dem bodenlosen Loch in der Mitte der Höhle gelandet sind.

Sobald alle Helden wieder auf ihren Beinen sind, können sie sich umschauchen. Lesen Sie dann hier weiter vor:

„Nur ein paar Augenblicke hat es gedauert, bis auch der Letzte von Euch auf dem Boden der Höhle angekommen ist. Als Ihr aufseht, könnt Ihr auch den Urheber Eurer Rettung entdecken. Es handelt sich um einen Trollzombie, gute drei

Schritt groß, mit Resten von dunkelbraunem Fell bedeckt, der Euch seinen Rücken zuwendet. Zu vollkommener Regungslosigkeit erstarrt, blickt er auf die steinerne Rutschbahn direkt vor ihm.“

Sehen sich die Helden in der Höhle um, lesen Sie hier weiter vor:

„Als Ihr Euch in der dunklen Höhle umseht, erkennt Ihr, dass es vier weitere Rutschbahnen gibt, die von anderen Seiten her ebenfalls zu dem Abgrund im Zentrum der Höhle führen. Dieser hat einen Durchmesser von gut 10 Schritt, und macht auf Euch einen bodenlosen Eindruck. Neben drei der anderen Bahnen stehen drei weitere Trollzombies, genauso groß und genauso regungslos, wie jener neben Eurer Bahn. Die vierte Rutsche unterscheidet sich in nichts von ihren Pendants, nur dass neben ihr kein Untoter Wache hält.“

Die Untoten neben den Rutschen haben lediglich den Auftrag alles, was eine Bahn herabkommt, zu packen und neben das Loch zu werfen. Sie werden die Helden nicht angreifen und sich noch nicht einmal wehren, wenn diese sie attackieren. Wenn sie allerdings vernichtet sind, werden sie auch niemanden mehr retten, der eine Bahn herabkommt.

Das Loch in der Höhlenmitte scheint tatsächlich keinen Boden zu besitzen, zumindest hören die Helden nichts, wenn sie einen Stein hinabwerfen sollten, und das Licht einer hinabgeworfenen Fackel wird einfach zusehends kleiner, bis man es nicht mehr sehen kann.

Was jene Bahn betrifft, neben der sich kein Untoter befindet, so sei Ihnen als Spielleiter verraten, dass diese Rutsche zu jener Falltüre zählt, die die Achater bei ihrem Einmarsch in die Stadt als erste „gefunden“ hatten. Nachdem sie durch diese Falle etliche Untote eingebüßt hatten, hatten sie die Falltüre derart verkeilt, dass sie sich nicht mehr öffnen kann. Und da sie bei den restlichen Bahnen nicht wussten, wo sich deren Falltüren in der Stadt befinden, stationierten sie zur Sicherheit Rettungsuntote an ihnen, falls sie ebenfalls zufällig auf diese stoßen sollten.

2) Die Gräber der Festung

Wenn die Helden die Höhle verlassen wollen, müssen sie sich nur etwas genauer in dieser umsehen. Nach einer entsprechenden Ansage eines Spielers lesen Sie Ihrer Gruppe den folgenden Text vor:

„Erst, nachdem Ihr Euch in der dunklen Höhle sehr genau umgesehen habt, entdeckt Ihr eine kleine steinerne Türe, die sich zwischen zwei der Rutschbahnen befindet. Der dunkle Stein der Türe entspricht exakt jenem der Felswände, und macht sie beinahe unsichtbar.“



Die Karte: Nachdem die Helden die Türe entdeckt haben, können Sie den Spielern Plan Nummer 4 aus Anhang D zeigen. Decken Sie wiederum jene Bereiche davon ab, welche die Helden noch nicht betreten haben, in diesem Fall also den Gang, der von der Höhle wegführt, sowie die daran anschließenden Gänge der Krypta selbst, und das darunter auf der Karte eingezeichnete Heiligtum, Nr. 6).

Versuchen die Helden, die Türe zu öffnen, erklären Sie Ihren Spielern, dass dies einige Mühe erfordert, aber mit etwas Muskeleinsatz kein Problem ist. Dahinter beginnt ein enger Gang. Betreten ihn die Helden, lesen Sie den folgenden Text vor:

„Der schmale Gang führt Euch durch einige Windungen, bis er vor einer weiteren Steintüre endet. Diese ist schmucklos und fügt sich ohne Schloss in ihren ebenfalls steinernen Rahmen.“

Auch diese Türe kann mit einiger Anstrengung geöffnet werden.

„Hinter der Türe befindet sich ein kleiner Raum, aus dem zwei weitere, etwas größere Gänge wegführen. Der Raum selbst ist leer, allerdings wurden in seinen Wänden tiefe Nischen angelegt, in welchen sich etwas zu befinden scheint.“

Sehen sich die Helden diese Nischen an, stoßen sie darin auf weitere Skelette. Viele, viele Zwergenskelette, denn diese Ebene der Festung ist die Krypta, wo alle verstorbenen Zwerge der Stadt ihre letzte Ruhe gefunden haben. Über jeder Nische befindet sich eine kleine Tafel, in welcher die Namen der hier liegenden Zwerge eingraviert wurden. Jede

Nische gehörte einer Familie, wie die Helden feststellen können, wenn sie sich die Mühe machen, die Tafeln zu lesen. Grabbeigaben sind dagegen keine zu entdecken, zumindest keine offensichtlichen. Sollte einer Ihrer Spieler auf die Idee verfallen, die Grabnischen nach solchen durchwühlen zu wollen, dürfen alle eine Probe auf ihre „Bildungsfähigkeit“ bzw. die Fertigkeit „Götter und Kulte“ ablegen. Der SWG dieser Probe ist 1. Im Gelingensfall weiß der jeweilige Charakter, dass der Dunkle (der Gott der Toten), welcher nebenbei auch der Schutzgott vor Untoten ist, Grabschändung nicht gerade gutheißt. Glaube, bzw. Aberglaube sollte dazu führen, dass zumindest ein paar Ihrer Helden es für keine gute Idee halten, gerade jetzt einen Gott zu verärgern, dessen Beistand man gegen die vielen Untoten in dieser Gegend eigentlich dringend brauchen würde.

Welchen der Gänge die Helden danach wählen, ist egal. Denn:

„In den nächsten beiden Stunden folgt Ihr den finsternen Gängen dieser Grabanlage kreuz und quer durch den Berg. Wie es scheint, sind sie alle miteinander verbunden und in sämtlichen Gängen, wie auch in allen Räumen, welche sich jeweils an den Kreuzungen befinden, wurden Grabnischen in den Stein getrieben. Hunderte von Zwergen müssen hier begraben sein, nein, tausende. Ein Mahnmal für die Vergänglichkeit allen Lebens. Die ständige Dunkelheit, sowie das ewig gleiche Aussehen der Gänge zerrt an Euren Nerven. Doch schließlich seht Ihr in einem Gang vor Euch ein Licht, das aus einem größeren Raum zu dringen scheint.“

Wie es weitergeht, erfahren Sie und Ihre Spieler im letzten Kapitel dieses Buches, direkt im Anschluss.



6) Das Finale

1) Die Armee der Untoten

a) Der Lichfürst und das Heiligtum

Wenn die Helden den Durchgang in den Raum erreichen, sehen sie sich einer beinahe unglaublichen Szene gegenüber, und dem Höhepunkt dieses Abenteuers. Auf welche Weise sich die Helden dem Raum nähern, also welche Marschordnung sie haben oder ob sie sich z.B. anschleichen, ist in diesem Fall übrigens egal. Lesen Sie jetzt die folgenden Texte vor:

„Euer Blick fällt auf einen runden Saal mit einem Durchmesser von gut 15 Schritt. Nach oben schließt ihn eine aus dem Fels gemeißelte Kuppeldecke ab, deren höchster Punkt sicherlich 20 Schritt vom Boden entfernt ist. Acht große Säulen ragen aus den Wänden des Raumes hervor und tragen steinerne Rippen, welche im Zentrum der Kuppel zusammenlaufen. In sechs der acht Bereiche, in welche die Säulen die Wände des Raumes unterteilen, stehen auffallend kleine, aber reich verzierte und wunderbar geschmückte Steinsarkophage. Jeder Sarkophag trägt die lebensgroße Bronzestatue eines würdevollen Zwerges auf seiner Mitte, insgesamt drei Männer und drei Frauen. In den letzten beiden Bereichen der Wand endet je ein Gang, und in einem davon steht Ihr. Den Mittelpunkt des Saales bildet eine gewaltige, gut 12 Schritt hohe Steinstatue, welche ein Wesen in einer Kutte aus dunklem Stein zeigt. Unter der Kapuze befindet sich nichts als reine Schwärze, aber in ihren skelettierten Händen hält die Statue eine Kugel, die in dunkelviolettem Schein erstrahlt. Die eigentlichen Lichtquellen des Raumes sind jedoch acht große Leuchtkristalle, welche sich in kunstvollen Leuchtern an den acht Steinsäulen befinden. Alle von ihnen verstrahlen noch ihr ursprüngliches Licht. Der Fußboden des Saales besteht aus Marmorplatten und ist, ebenso wie alles in ihm, ausgesprochen kunstfertig verziert und gearbeitet.“

„Doch das Alles fällt Euch fast nur am Rande auf, denn die Wesen, die sich derzeit in diesem Raum befinden, lenken alle Aufmerksamkeit auf sich, und lassen Euch fast das Blut in den Adern gefrieren. Über jedem der sechs Sarkophage schwebt jeweils die durchscheinende Gestalt eines Zwerges, und alle von ihnen sind die genauen Ebenbilder der Bronzestatuen direkt unter ihnen. Im Gegensatz zu den friedlichen Gesichtern der Statuen aber, werden die Gesichtszüge der durchscheinenden Zwerges von höchster Anstrengung verzerrt. Sie alle strecken ihre Hände in einer beschwörenden Geste von sich, und aus ihren Händen dringende Strahlen konzentrieren sich bei einem Wesen, dessen Gegenwart Ihr bislang zu ignorieren versucht habt.“

„Denn gefangen in einer Blase leuchtender Energie, welche ihren Ursprung bei den sechs Zwergen findet, seht Ihr ein Geschöpf, dessen bloßer Anblick Euch vor Ekel zittern lässt. Ihr könnt nicht mehr erkennen, zu welcher Rasse der Untote

einst gehört haben mag, denn die Überreste seines Körpers haben sich in einer Art und Weise verformt, die jede Zuordnung unmöglich macht. Eine schwarze, an gegerbtes Leder erinnernde Haut überzieht seinen knochigen Körper, an dem sich kein Gramm Fett und beinahe kein Fleisch mehr befindet. Zu Klauen geformte Hände krallen sich in den Stein der zentralen Statue, denn offenbar versucht sich das Wesen zu der leuchtenden Kugel hochzuarbeiten, welche die Statue emporhält. Eine eisige, und lähmende Kälte kriecht in Euch allen hoch, die bereits der bloße Anblick dieses Wesens zu verursachen scheint. Es verfügt über eine Ausstrahlung, die alles Lebendige regelrecht attackiert, und Euch wird klar, dass Ihr Euch nicht besonders lange in seiner Nähe aufhalten könnt - was Ihr aber auch gar nicht wollt.“

Die Karte: An dieser Stelle sollten Sie Ihren Spielern den vollständigen Plan Nummer 4 aus Anhang D zeigen, und die darauf eingetragenen Nummern 6) bis 11) erklären, sodass sich Ihre Spieler ein Bild von ihrer Lage machen können. Lediglich die Nummer 12) des Planes sollten Sie noch aussparen, da diese Position den Helden erst ein wenig später auffällt.

Eine gelungene Probe auf „Götter und Kulte“ oder die „Bildungsfähigkeit“ mit SWG 0 lässt die Charaktere erkennen, dass die Statue eindeutig den Dunklen darstellt, den Gott der Toten. Ebenso ist klar, dass die Statue, und wahrscheinlich mehr noch die leuchtende Kugel in ihren Händen, dem Schutz der in dieser Grabanlage Bestatteten dient. Dementsprechend braucht es keine besondere Klugheit, um sich auszumalen, dass es vermutlich sehr unangenehm werden wird, wenn es dem Untoten gelingen sollte, die Kugel zu erreichen und diese zu zerstören. Kaum haben die Helden dies realisiert, bzw. kurz nachdem Sie Ihren Spielern dies erklärt haben, zeigt sich, dass diese Szene keineswegs so starr ist, wie man zunächst meinen könnte.

„Während Ihr noch die Szenerie betrachtet, bewegt sich der Untote plötzlich und versucht, gegen einen immensen Widerstand ankämpfend, etwas an Höhe zu gewinnen. Doch in dem Moment, als er sich gerade hochgezogen hat, hört Ihr ein Stöhnen der sechs Zwerges, ihre Lichtwooge gewinnt für einen Augenblick an Intensität, und das Wesen wird wieder auf seine alte Position hinabgedrückt. Doch scheint es Euch so, dass der Untote jetzt um die Breite eines Fingers höher an der Statue klebt, als noch zuvor. Und plötzlich erschallt eine tiefe, klare Stimme in Euren Gedanken: „Vernichtet das Böse, wenn Ihr überleben wollt! Seine Untoten bewachen den einzigen Ausgang der Krypta, vernichtet ihn, bevor er sie auf Euch hetzt!“



„Da unterbricht eine andere Gedankenstimme die erste, und wie schwarzes Eis sägt sie sich durch Euren Verstand: „Närrischer Zwerg. Du glaubst ein paar Lebendige könnten mich vernichten? Ich bin *Xarhylon*! Ich habe schon ganze Armeen zerquetscht! Aber kommt nur, ihr Würmer, versucht Euer Glück! Am Ende werdet Ihr doch nur die Legionen meiner Sklaven vergrößern!“ Und ein grauenhaftes Gelächter droht Euch die Schädel zu sprengen.“

„Während Ihr Euch noch von den Nachwirkungen der Stimme des Untoten erholt, dringt noch einmal die Stimme des

Zwerges zu Euch durch: „Verzagt nicht, der hohe Herr der Toten selbst wird uns in diesem Kampfe beistehen. Aber beeilt Euch, und vernichtet den Lichfürsten, oder wir sind alle verloren!“

Jedem Charakter, dem eine Probe auf „Magiekunde“ oder seine „Bildungsfähigkeit“ mit SWG 2 gelingt, weiß, dass Lichfürsten besonders mächtige Untote sind, welche angeblich dazu in der Lage sein sollen, andere Untote zu kontrollieren und nach Belieben Untote zu erschaffen.



b) Der Kampf gegen den Lichfürsten und seine Horde

Eingriff der Zwergenseelen: Falls Sie dieses Abenteuer mit **drei Helden** spielen sollten, geschieht nunmehr Folgendes:

„Direkt nach dem Ende der Botschaft des Zwerges hört Ihr ein fürchterlich kreischendes Geräusch, das von einem der Sarkophage stammt. Während sich die durchscheinenden Zwerge extrem anzustrengen scheinen, verschiebt sich dieser, und blockiert eine der Seiten des Saales neben der zentralen Statue. Während dieser Aktion scheinen die Zwerge den Druck auf den Lich jedoch nicht in voller Stärke beibehalten zu können, sodass es diesem gelingt, einen guten halben Schritt an der Statue empor zu klettern.“

Falls Sie dieses Abenteuer mit **vier Helden** spielen sollten, geschieht vor dem Kampf noch das Folgende:

„Direkt nach dem Ende der Botschaft des Zwerges hört Ihr ein fürchterlich kreischendes Geräusch, das von einem der Sarkophage stammt. Während sich die durchscheinenden Zwerge extrem anzustrengen scheinen, verschiebt sich dieser ein wenig, und verkleinert so den Raum neben der zentralen Statue. Während dieser Aktion scheinen die Zwerge den Druck auf den Lich jedoch nicht in voller Stärke beibehalten zu können, sodass es diesem gelingt, einen guten viertel Schritt an der Statue empor zu klettern.“

Falls Sie dieses Abenteuer mit **fünf Helden** spielen sollten, geschieht an dieser Stelle nichts weiter.

Vorbereitung des Kampfes: Jetzt sollten Sie auf dem Plan, der das Heiligtum darstellt, die Verschiebung des Sarkophages einzeichnen, falls Sie mit drei oder vier Helden spielen. Der Sarkophag, der sich verschiebt, ist der nördlichste der sechs, d.h. jener unmittelbar über der Ziffer 6) auf der Karte. Der Sarkophag wird von den Zwergenseelen mittels Telekinese wie eine Türe mit seinem westlichen Ende nach Südosten herumgeschwenkt, bis er entweder den Raum zwischen der Säule östlich von sich und der Statue völlig, oder nur zur Hälfte blockiert. Sodann ist es sehr ratsam, die genauen Positionen der Helden und der Untoten mit Platzhaltern auf der Karte zu markieren. Als Markierung eignet sich alles, was klein genug ist, um Platz auf der Karte zu finden, so z.B. verschiedenfarbige Spielfiguren aus Brettspielen, Glassteine, markierte Papierschnipsel, etc.

Kurz nachdem die Helden die letzte Gedankenbotschaft erhalten haben, geschieht das Folgende:

„Ein fürchterlicher Schrei, wie ihn höchstens mehrere Dutzend zerfetzte Kehlen hervorbringen könnten, dringt plötzlich aus dem Gang, welcher Euch gegenüber liegt. Als sich Eure Blicke dorthin richten, seht Ihr zu Eurem Entsetzen, wie eine ganze Horde Untoter durch diesen Tunnel herandrängt. Doch wie es scheint, stürmen nicht alle davon direkt in das Heiligtum, sondern nur einige wenige, während der Großteil der wandelnden Toten in dem Tunnel verbleibt.“

Da die Untoten etwas Zeit benötigen, um das Heiligtum zu erreichen, haben die Helden nunmehr eine KR zur Verfügung, um sich im Raum zu positionieren und sich vorzubereiten. Sie können so z.B. Fernwaffen spannen, Zauber vorbereiten oder auch zum Lich hochklettern, siehe dazu die Details unten.

An dieser Stelle können Sie die Spieler daraufhinweisen, dass die Position 12) auf der Karte jenen Ort zeigt, an welchem sich der Großteil der Untoten sammelt. Den Helden sollte nunmehr klar sein, dass sie gegen diese Übermacht keine Chance haben, denn wie bereits oben geschildert, versammeln sich Dutzende von Untoten in dem einzigen Gang, der aus dem Heiligtum wegführt. Sollten Ihre Spieler dies nicht begriffen haben, dürfen sie an dieser Stelle eine Probe auf „Kriegskünste“ oder die „Bildungsfähigkeit“ mit SWG 2 ablegen. Wem diese gelingt, dessen Charakter erkennt, dass es für die Helden keine Möglichkeit gibt, gegen diese Übermacht zu gewinnen.

Allerdings ist es eben so, dass sich nicht die gesamte Untotenarmee sofort in das Heiligtum ergießt, sondern nur ein kleiner Teil davon. Der Großteil der Wiedergänger scheint in dem Gang abzuwarten. Falls Ihre Spieler tatsächlich nicht von selbst erkennen sollten, wie diese Schlacht zu gewinnen ist, so weist sie der schon bekannte Zwerg nachdrücklich darauf hin. Seine Stimme ertönt ein weiteres Mal in ihren Gedanken und ruft ihnen zu: „Vernichtet den Lichfürst! Nur er ist wichtig! Vernichtet den Lichfürsten!“ Diese Botschaft sendet der Zwerg auf jeden Fall dann, wenn sich keiner der Helden, oder nur einer von ihnen um den Lichfürsten kümmern sollte. Denn es werden mindestens zwei Helden benötigt, um den Lich schnell genug auszuschalten, damit die Heldengruppe diesen Kampf überleben kann. Ist der Lichfürst nämlich erst einmal vernichtet, stellen die restlichen Untoten keine große Gefahr mehr dar. Allerdings müssen die Helden die Horde der Untoten lange genug abwehren, um den Lich zerstören zu können.

Aufstellung im Saal: Im Grunde bieten der verfügbare Platz, sowie die anstürmenden Untoten den Helden nur eine einzige vernünftige Art zu kämpfen: Links und rechts neben der Statue des Dunklen mit je einer kleinen Kette von Kämpfern die Untoten abzuwehren, während die restlichen Helden den Lichfürsten ausschalten. Auf beiden Seiten der Statue haben jeweils zwei Kämpfer Platz, weshalb zunächst auch nur vier Untote in den Raum laufen werden. Diese können jeweils von ein bis zwei Charakteren einige Zeit lang aufgehalten werden, während die restlichen Helden wie bereits erwähnt den Lich angreifen. Es werden also auf jeder Seite der Statue maximal zwei Untote gegen maximal zwei Helden kämpfen. Der Lichfürst befindet sich bei dieser Aufstellung sodann auf jener Seite der Statue, die zu der Hälfte des Saales weist, in der sich die Helden befinden. Die verbleibenden Helden können ihn somit angreifen, ohne dass die anstürmenden Untoten dies verhindern könnten. Haben



die Zwergenseelen einen **Sarkophag halb** verschoben (was bei vier Helden in der Gruppe der Fall ist), so haben auf dieser Seite der Statue nur noch ein Held und ein Untoter Platz zum Kämpfen. Haben die Zwerge den **Sarkophag aber ganz** verschoben (also bei drei Helden in Ihrer Gruppe), so ist diese Seite der Statue völlig blockiert, sodass hier keine Helden oder Untoten kämpfen müssen bzw. passieren können.

Die Möglichkeiten der Helden: Der **Söldner** ist durch seinen Schild in der Lage, gegen zwei Untote gleichzeitig zu bestehen, da er mit seinem Schildblockade-Kampf über zwei Blockaden verfügt. Daneben kann er dann noch einen Angriff ausführen. Er ist also in der Lage, eine Seite der Statue alleine zu verteidigen. Will er dagegen eher offensiv, als defensiv kämpfen, kann er mit seinem Schildblockade-Schwertrundumschlag beide Untote angreifen. Allerdings hat er dann nur noch eine Blockade zur Verfügung, und ein an seiner Seite kämpfender Held würde ebenfalls von ihm angegriffen werden (da ein Rundumschlag ja alle Wesen in Reichweite trifft). Der **Magiker** kann, wenn er im Kampf steht, die Angriffe eines Untoten mit seinem Stab blockieren, und daneben noch seine Hitzepfeile auf den Lichfürsten abfeuern. Stehen zwei Helden nebeneinander im Kampf gegen zwei Untote, können die Helden ihre Angriffe auf denselben Untoten ausführen, der nur über eine Blockade verfügt. Der zweite dieser Angriffe kann also nicht blockiert werden. Die Untoten werden dagegen immer nur den Helden unmittelbar vor sich angreifen. Dies bedeutet, dass sie nur dann zu Zweit denselben Helden attackieren, wenn insgesamt nur ein Held vor ihnen steht.

Flucht: Sollten sich die Helden zur Flucht wenden, z.B. weil sie sich gegen die Untoten in den engen Gängen bessere Chancen ausrechnen, ertönt sofort die beschwörende Stimme des Zwerges in ihren Gedanken: „Nein! Verlasst den Raum nicht! Nur hier könnt Ihr die Hilfe des Herrn erhalten, außerhalb des Heiligtums seid Ihr verloren!“ Die Botschaft des Zwerges hat eine derart überzeugende Wirkung, dass kein Charakter sich ihr entziehen kann, d.h. es bleiben jedenfalls alle hier, um zu kämpfen. Was, nebenbei gesagt, auch gut für sie ist.

Der Beginn des Kampfes: Wie bereits gesagt, haben die Helden eine KR Zeit, um sich aufzustellen und vorzubereiten. Aufgrund der Enge des Raumes verbraucht das Laufen an eine bestimmte Stelle des Heiligtums keine Aktionen, sodass die Helden die gesamte KR für das Laden von Fernwaffen, das Zaubern, usw. nutzen können. Nachdem Sie an Ihrem Tisch ausdiskutiert haben, wo sich welche Helden aufstellen, und was diese in der Vorbereitungs-KR jeweils genau tun, markieren Sie die Positionen der Helden mit Platzhaltern auf der Karte und machen sich kampfbereit. Denn nun beginnt die erste KR der Endschlacht. Lesen Sie dazu den folgenden Text vor:

„Die Untoten, welche sich nun auf Euch zu wälzen, sind ein fürchterlicher Anblick. Es handelt sich um Leichen, die gerade dadurch besonders abstoßend wirken, dass der größte Teil

ihres Fleisches noch vorhanden ist. Doch lassen die tiefen Wunden, die jeder Körper trägt, keinen Zweifel daran, dass sie schon lange in ein Grab gehören würden. Der Stumpfheit ihrer Augen zum Trotz blicken sie sich mit einer unheimlichen Intelligenz um, und ihre Schnelligkeit strafft alle Gerüchte Lügen, die Ihr je über angeblich langsame Untote gehört habt. Dass sie keine Waffen oder Rüstungen tragen, lässt sie keinen Deut weniger gefährlich erscheinen. Einen kurzen Augenblick verharren sie noch, dann stürzen sie sich wie auf ein geheimes Kommando auf Euch! Ihre Geschwindigkeit und Angriffswucht lässt Euch entsetzt zurückprallen und Ihr glaubt schon, Euer letztes Stündlein hätte geschlagen, als plötzlich ein dunkelvioletter Blitz den gesamten Saal in ein ebensolches Licht taucht. Aus nächster Nähe könnt Ihr die verheerende Folge des Lichtes bei den Untoten beobachten: Sie wirken, als wären sie gerade gegen eine Mauer gerannt. Auf Euch dagegen hat das Licht eine seltsam erfrischende Wirkung, die Euch hilft, die eisige Kälte, welche der Lichfürst immer noch ausstrahlt, abzuschütteln. Nur wenig ist dagegen den Untoten von ihrer bisher gezeigten Schnelligkeit und Stärke geblieben, aber immer noch sind sie wild entschlossen, Euch zu vernichten. Und so gehen sie nach einem Moment der Schwäche dennoch zum Angriff über.“

An dieser Stelle würfeln Sie die Initiative der ersten KR aus, und führen den Kampf normal nach den bisher vorgestellten Regeln. Die Besonderheiten dieses Kampfes werden Ihnen in den folgenden Abschnitten erklärt:

Für alle KR gilt: Zu Beginn jeder KR lässt die violette Kugel in den Händen der Statue einen Blitz durch das Heiligtum zucken, welcher die Untoten schwächt. Ab der zweiten KR können die Helden Proben auf „Sinnenschärfe“ bzw. ihre „Wahrnehmungsfähigkeit“ gegen SWG 4 würfeln. Dies in jeder KR, solange bis einem Helden die Probe gelingt. Dann erkennt er, dass die Wirkung der violetten Blitze auf das Innere des Saales beschränkt bleibt, und dass jene Untote, welche sich im Gang davor befinden, nicht davon betroffen sind.

Die Wiedergänger: THP: 60; RW: 6 (Magie, Haut); INW: 7; ANW: 10; SW: 10 (Fäuste); VTW: 10; 2 Angriffe und 1 Blockade pro KR. Wie alle Wiedergänger sind auch diese unempfindlich gegenüber Schaden, d.h. dass von allen SP, die sie erhalten, nur 50% tatsächlich von ihren THP abgezogen werden. Die gerade angeführten Werte sind die normalen Werte der Wiedergänger. Durch den violetten Blitz zu Beginn jeder KR werden die Untoten allerdings so stark geschwächt, dass sie einen Angriff, sowie jeweils 5 Punkte von ihrem RW, INW, ANW und VTW, sowie 10 Punkte von ihrem SW für die Dauer einer KR verlieren. Sie kämpfen also im Inneren des Heiligtums mit den folgenden Werten: RW: 1; INW: 2; ANW: 5; SW: 0; VTW: 5; 1 Angriff und 1 Blockade pro KR. Außerdem erleiden sie durch jeden Blitz 10 Schadenspunkte, für die sowohl der RW wie auch die Halbierung des Schadens nicht gelten. D.h. es werden zu Beginn jeder KR 10 SP von den THP der Wiedergänger, welche gegen die Helden kämpfen, abgezogen. Auch dies gilt bereits ab der ersten KR. Gegenüber den SP, welche die



Helden verursachen, gilt die Unempfindlichkeit der Untoten und somit die Halbierung der SP aber weiterhin. Auf dem Gegnerblatt finden Sie die tatsächlichen Kampfwerte der Untoten ab dem Beginn des Kampfes (d.h. die THP sind bereits mit der Reduktion von 60 auf 50 durch den ersten Blitz der Kugel eingetragen).

Die Taktik der Untoten: Diese ist relativ simpel: Jene Wiedergänger, welche gegen die Helden kämpfen, werden diese mit einem Angriff und einer Blockade in jeder KR angreifen, so lange sie können. Die im Gang wartenden Untoten, bei denen es sich wie gesagt um Dutzende handelt, bleiben dort, da sie hier vor den violetten Strahlen der Kugel nicht erreicht werden. Sobald einer der ihren im Saal fällt, drängt ein Ersatzmann vor, der die Lücke schließt.

Xarhylon (der Lichfürst; extrem geschwächt): THP: 60; RW: 7 (Magie, Haut). Xarhylon ist ebenfalls unempfindlich gegenüber Schaden und erleidet daher ebenfalls nur die halben SP durch jeden Treffer. Der Lichfürst ist aber nicht in der Lage, sich zu verteidigen, oder die Helden anzugreifen, da er von den sechs Zwergen durch einen starken Bann daran gehindert wird. Da Xarhylon zudem seit Jahrhunderten diesen Kräften, sowie jenen des Heiligtums des Dunklen ausgesetzt ist, ist er außerdem generell stark geschwächt. Daher auch seine geradezu lächerlichen 60 THP. Durch den violetten Blitz zu Beginn jeder KR sinkt, als einzige Auswirkung, sein RW auf 2. Schaden erleidet er durch den

Blitz jedoch keinen, da er gegen diese Auswirkung immun ist. Um Xarhylon angreifen zu können, muss ein Charakter an der Statue etwas hinaufklettern. Dies erfordert eine gelungene Probe auf „Klettern“ oder „Körperbeherrschung“ gegen SWG 2, sowie eine Aktion Zeit, also entweder eine Blockade oder einen Angriff. Der erste Kletterversuch kann bereits in jener KR erfolgen, welche den Helden vor dem Kampf zur Vorbereitung verbleibt. Die Kletternprobe darf beliebig oft wiederholt werden, jeder Versuch kostet den Helden aber einen Angriff oder eine Blockade. Ist die Probe gelungen, muss der Held mit hochgestreckter Waffe auf den Lichfürsten einschlagen, dieser befindet sich in ca. sechs Schritt Höhe. Da sich Xarhylon nicht wehren kann, darf jeder Angreifer anstelle seiner Blockaden entsprechend viele zusätzliche Angriffe pro KR ausführen. Es ist jedoch nur möglich, mit einer einzelnen, einhändigen Waffe auf den Untoten einzuschlagen, da man sich mit der anderen Hand festhalten muss. Somit können der Jäger und der Magiker den Lichfürsten mit ihren Waffen überhaupt nicht, und der Kleriker den Untoten nur mit einem seiner Schwerter angreifen; was den Kleriker daran hindert, das Kampfmanöver „Angriff mit 2 Schwertern“ auszuführen. Der SWG, um Xarhylon zu treffen, beträgt - abweichend von den normalen Regeln - angesichts der besonderen Umstände 1W6 plus 6. Es finden auf der Statue maximal zwei Personen ausreichend Platz, um den Lich anzugreifen. Zusätzlich kann Xarhylon allerdings mit Fernwaffen oder -zaubern erreicht werden. Der SWG für alle Arten von Fernwaffen ist 3.

c) Das Ende des Kampfes

Das Ende des Kampfes tritt ein, sobald die THP des Lichfürsten auf oder unter 0 fallen. Lesen Sie dann folgenden Text vor:

„Der letzte Treffer war einer zuviel für den grauenhaften Untoten. Mit einem entsetzlichen Todesschrei, der Euch Allen durch Mark und Bein fährt, beendet Xarhylon sein Unleben, und sein Körper zerfällt vor Euren Augen zu schwarzem Staub, der in gewundenen Bahnen von der enormen Statue rieselt. In diesem Moment geht ein Ruck durch alle verbliebenen Untoten, und für einen Augenblick halten sie inne. Ihr seht ihnen regelrecht an, wie die unheimliche Intelligenz in ihren Augen erlischt, als der Einfluss ihres Herren schwindet. Doch nach wie vor tobt die Wut auf alles Lebendige in den magisch belebten Leibern, und schon raffen sie sich auf, und setzen ihre Angriffe fort. Doch diesmal steht kein planender Verstand mehr hinter ihren Attacken, nur blindwütige Mordlust treibt sie an. Ohne Rücksicht auf einander drängen die Untoten, welche bislang in dem Gang gewartet hatten, in das Heiligtum und versuchen, sich auf Euch zu stürzen. Ihr glaubt, endgültig verloren zu sein, als Dutzende von Ihnen gleichzeitig auf Euch losgehen. Da wenden sich die geisterhaften Zwerge, die bislang alleine mit dem Kampf gegen den Lichfürsten beschäftigt waren, der Armee der Wiedergänger zu. Eine Woge heiliger Magie strömt über Euch hinweg, und lässt die wandelnden Toten regelrecht erstarren, sodass sie sich kaum

noch bewegen können. So fällt es Euch leicht, die jetzt wehrlosen Leichname nacheinander in Stücke zu hauen. Euch kommt es vor wie Stunden, die der Kampf noch dauert, denn für jeden zerstörten Untoten drängt sofort ein neuer aus dem Gang hervor, und wird prompt von den Zwergen in Starre versetzt. Die heilige Kugel hat schon längst aufgehört, violette Blitze zu schleudern, als schließlich der letzte Leichnam in den Saal wankt, und von den Zwergen gefesselt seinem Schicksal erliegt. Zum Umfallen müde steht ihr da und watet durch mehr als knöcheltiefen Staub, der nach der Schlacht das gesamte Heiligtum füllt. Da wenden sich die sechs durchscheinenden Zwerge Euch zu, und die Euch bekannte Stimme erklingt in Euren Gedanken: „Habt Dank! Eurer Tapferkeit verdanken wir die Rettung! Wäre es diesem Lich gelungen, die heilige Kugel zu zerstören, hätte ihn nichts mehr daran gehindert, die Gebeine unserer Brüder und Schwestern zu schänden und seiner Armee einzuverleiben. Und unser Eid, sie zu schützen, wäre gebrochen gewesen.“

Im Gegensatz zu den Untoten verschwinden die geisterhaften Zwerge nicht sofort. Dies bedeutet, dass sich die Helden noch ein wenig mit ihnen unterhalten können. Folgendes ist von den Zwergen auf entsprechende Fragen der Charaktere hin zu erfahren:

Seid Ihr Geister? „Wir sind keine Geister. Wir sind Seelen, welche im Reich des Dunklen wohnen. Doch durch unseren



heiligen Eid, diese Grabstätte unserer Brüder und Schwestern zu bewachen, verfügt dieses Heiligtum über die Macht, uns herbei zu rufen, wenn die Krypta in Gefahr ist. In erster Linie sind wir Wächter gegen lebendige Grabschänder und -räuber. Gegen Untote verfügen wir über die Gabe, diese zu lähmen, wie Ihr ja selbst gesehen habt. Allerdings hat es unsere gesamte Kraft erfordert, diesen Lichfürsten auch nur zu verlangsamen, denn seine Macht war wahrhaft gewaltig. In ein bis zwei weiteren Jahrhunderten wäre es ihm sicher gelungen, die heilige Kugel zu zerstören, sodass er und seine Sklaven das Heiligtum anschließend hätten vernichten können. Und so waren wir auf die Hilfe anderer angewiesen, um dieses Übel endgültig aus der Welt zu schaffen.“

Wisst Ihr etwas über die Angreifer der Festung / Darüber, was in der Stadt geschehen ist? „Wir sind die Wächter der Krypta, die nur gerufen werden, wenn sich diese in Gefahr befindet. Was außerhalb von ihr vorgeht, darüber wissen wir nichts. Wer diese Frevler waren, und was genau sie nach Kurkan geführt hat, das können wir nicht sagen.“

Wie kommen wir hier heraus? „Die Festungsstadt Kurkan besitzt viele Ein- und Ausgänge. Angesichts des Angriffs der Untoten dürften diese wohl aber alle verbarrikadiert worden sein. Und für Euch ist es mit Sicherheit unmöglich, einen davon zu öffnen. Aber ihr habt uns einen sehr großen Dienst erwiesen, und daher wollen wir Euch ein ebenso großes Geheimnis verraten: Es gibt einen versteckten Fluchttunnel, den Ihr verwenden könnt, um die Stadt zu verlassen. Der Tunnel ist stark befestigt und sollte sowohl der Zeit, wie auch Bergeinstürzen und Ähnlichem standgehalten haben. Zudem ist er magisch getarnt, sodass ihn Eindringlinge kaum gefunden und blockiert haben können. Ihr dagegen könnt ihn finden, wenn Ihr nach der Treppe, welche aus der Krypta

führt, im ersten Raum dem rechten Gang folgt. Nach etwa 20 Schritt befindet sich in der rechten Wand des Ganges eine getarnte Türe, hinter welcher der Fluchttunnel liegt. Um diese Türe zu öffnen, müsst Ihr den folgenden Satz sprechen: „Chak dar, om zwerf, chi dan!“ Dies sind uralte Worte unseres Volkes und sie bedeuten: „Gib frei den Weg, für jene in Not!“

Gibt es hier Schätze? „Nein, in der Krypta gibt es nur Grabbeigaben, welche wir beschützen.“

Was ist dies für ein Ort? „Kurkan ist eine alte Festungsstadt der Zwerge Warentuuns. Viele Generationen von Zwergen haben hier einst ihr Leben verbracht.“ Der durchscheinende Zwerg unterbricht sich, und Ihr könnt den Schmerz in seinen Gedanken regelrecht fühlen, als er fortfährt: „Doch wie es scheint, jetzt nicht mehr. Denn seit über 300 Jahren ist kein Zwerg mehr in die Krypta gekommen. Diese Untoten waren die letzten Wesen, welche hier erschienen sind. Das heißt, bevor Ihr kamt. Somit müssen wir annehmen, dass die Zwerge Kurkan verlassen haben, vermutlich für immer.“

Abschied: Sobald die Helden keine Fragen mehr haben, geschieht Folgendes:

„Die Stimme erklingt ein letztes Mal in Euren Gedanken: „Noch einmal sprechen wir Euch unseren Dank aus. Und wir wünschen Euch für Eure Zukunft alles Glück der Götter!“ Die Zwerge beugen ihre Köpfe einhellig in stummen Respekt vor Euch, dann beginnen sie zu verblassen und einen Moment später sind die sechs Seelen verschwunden. Nur die zu Staub zerfallenen Überreste der Untoten erinnern noch an das, was sich vor Kurzem hier zugetragen hat.“

2) Der Weg in die Freiheit

Die Krypta kann nur über den Gang verlassen werden, durch welchen die Untoten kamen. Benutzen ihn die Helden, lesen Sie hier weiter vor:

„Der Gang, der Euch aus dem Heiligtum führt, endet nach einem knappen Dutzend Schritten in einem kleinen Raum, in dem eine geschwungene Treppe beginnt. Diese führt nach oben und ist breit genug, um Zweien von Euch nebeneinander bequem Platz zu bieten. Die Stufen der Treppe wurden aus dunklem, grobkörnigem Granit gearbeitet, während die Wände aus dem glatt geschliffenen Felsen des Berges selbst bestehen. Kleine Leuchtkristalle in der hohen Decke verbreiten Inseln aus gedämpftem Licht, während Ihr höher und immer höher steigt. Schließlich endet die Treppe in einem mittelgroßen Raum, in dem sich drei Gänge treffen. Alle drei münden in der Wand, die der Treppe genau gegenüber liegt. Der Raum selbst ist leer, bis auf ein paar zerschmetterte Überreste undefinierbarer Gegenstände.“

Die Helden werden nun sicherlich der Wegbeschreibung der Zwerge folgen. Falls sie das nicht tun sollten, erfinden Sie einfach einige leere bzw. vollkommen verstaubte Gänge und Räume. In diesen finden die Charaktere jedoch nichts Interessantes oder Brauchbares, und zudem enden diese Gänge spätestens nach ein paar hundert Schritt jeweils in eingestürzten Tunneln, vor nicht zu öffnenden Steintüren oder ähnlichen Hindernissen. Folgen die Helden den Anweisungen der Seelen in den rechten Gang, lesen Sie hier weiter vor:

„Der Gang, dem Ihr nun folgt, unterscheidet sich wenig von den Tunneln, die Ihr bereits kennt. Außer vielleicht dadurch, dass er praktisch keinerlei Schmuck oder Verzierungen aufweist. Seine beiden Wände unterscheiden sich auch nach ca. 20 Schritt kein bisschen voneinander oder von den Stellen davor oder danach. Und dennoch soll hier angeblich eine Türe verborgen sein.“



Obwohl die Charaktere wissen, dass sich hier eine Geheimtür befindet, haben sie keine Chance, diese zu entdecken, denn ihre Tarnung, bei der auch auf Magie zurückgegriffen wurde, ist praktisch perfekt. Wenn sie wollen, können die Helden dennoch nach der Tür suchen. Allerdings brauchen Sie hier keine Proben zu würfeln, da es für die Helden wie gesagt unmöglich ist, die Tür zu finden. Lediglich dann, wenn die Helden die magischen Worte gebrauchen, die ihnen die Zwergenseelen verraten haben, geschieht etwas. Und zwar das Folgende:

„Kaum habt Ihr die letzten Silben jener Worte gesprochen, welche Euch die Zwerge gelehrt haben, da ertönt ein durchdringendes Knirschen in der rechten Wand. Stein schabht hörbar über Stein, und ein großes Stück der Mauer, ganze vier Schritt lang, schiebt sich zur Gänze nach oben, bis es unter der Decke zur Ruhe kommt und den Blick auf einen breiten, schnurgeraden Gang freigibt.“

Folgen die Helden dem Gang, lesen Sie hier weiter vor:

„Der Gang hält keine Überraschungen für Euch bereit und nach einem etwa sechsminütigen Fußmarsch erreicht Ihr sein Ende, das auf den ersten Blick mehr an eine kompakte Felswand, als an eine Türe erinnert. Sobald Ihr Euch aber auf weniger als ein Dutzend Schritt nähert, zeigt sich, dass es doch eine Türe ist, denn mit überraschend wenig Lärm schiebt sich die komplette Wand auf Euch zu, etwa fünf Schritt weit. Danach bleibt sie kurz stehen, bevor der gewaltige Felsklotz im Boden versinkt. Dabei könnt Ihr sehen, dass er eine Länge von sicher acht Schritt hat. Nachdem der

Stöpsel, der das Ende des Ganges bislang versiegelte, komplett im Boden versunken ist, könnt Ihr am neuen Ende des Tunnels Tageslicht erkennen.“

Wenn die Helden aus dem Tunnel treten, lesen Sie den folgenden Text vor:

„Gerade, als Ihr den Gang verlassen habt und endlich ins Freie tretet, bricht die herrschende Wolkendecke auf und ein heller Sonnenstrahl trifft auf die Berge um Euch. Geblendet nach den vielen Stunden, die Ihr im unterderischen Zwielficht verbracht habt, brauchen Eure Augen eine Weile, bis sie sich an die neuen Verhältnisse angepasst haben. So bekommt Ihr erst mit, dass sich der Gang hinter Euch wieder geschlossen hat, als der gewaltige Felspfropfen mit einem deutlich hörbaren Knirschen einrastet und die Felswand, aus der Ihr herausgetreten seid, perfekt verschließt. Tatsächlich ist es Euch unmöglich zu erkennen, wo genau der Fluchttunnel der Zwerge nun liegt. Aber das kümmert Euch nur wenig, denn Ihr habt es tatsächlich geschafft, dem Berg zu entkommen und mit großer Erleichterung atmet ihr die frische Bergluft des Ehernen Walls!“

Sollten die Helden versuchen, den Fluchttunnel zu finden, wird ihnen dies nicht gelingen. Zudem lässt er sich von dieser Seite aus nicht mit den geheimen Worten der Zwerge, oder überhaupt auf irgendeine Art und Weise öffnen, da der Tunnel nur zur Flucht dienen sollte, und die Zwerge kein Interesse daran hatten, möglichen Angreifern einen Weg in ihre Stadt zur Verfügung zu stellen. Und die Zwerge Kurkans hatten keine Hemmungen, entsprechend starke Magie einzusetzen, um dies absolut sicher zu stellen.

3) Zurück beim Brückenkopf

Und so gelangen die Helden nunmehr zum Schluss des Abenteuers:

„Nachdem Ihr Euch ein wenig umgesehen habt vermutet Ihr, dass Ihr Euch in einem kleinen Seitental der Traich befindet. Über Stock und Stein folgt Ihr der Schlucht bergab, und so gelangt Ihr schließlich - nach einem knapp halbstündigen Fußmarsch - tatsächlich zurück in das Haupttal, nicht allzu weit entfernt von jener Stelle, an der Euer Abenteuer vor ein paar Tagen begonnen hatte.“

„Von hier aus bietet sich Euch ein guter Ausblick über das Tal der Traich, und eigentlich müsstet Ihr auch das Wirtshaus „Zum Brückenkopf“ sehen können. Was sich Euren Augen aber stattdessen zeigt, ist erschreckend: Von dem einst stolzen Wirtshaus ist nichts übrig geblieben. Sowohl das Haus selbst, als auch die Brücke, die hier noch vor ein paar Tagen die Traich überspannte, sind so vollständig verschwunden, als ob es sie nie gegeben hätte. Der kleine Felsvorsprung, auf dem das Haus einmal stand, wurde regelrecht abgeschliffen, und frische Vermurungen überall entlang des Bachbettes legen ein überdeutliches Zeugnis von den Gewalten ab, die hier gewütet haben. Was Euch jedoch auffällt, ist die Tatsache,

dass sich mehrere große Zelte neben der Straße südlich der Traich befinden.“

Es ist für die Helden nicht allzu schwierig, zu den Zelten zu gelangen. Tun sie dies, lesen Sie hier weiter:

„Kaum habt Ihr Euch den Zelten genähert, als Ihr von dem ehemaligen Küchenjungen des Brückenkopfs entdeckt werdet, der zwischen den Zelten bei einem Lagerfeuer steht. Auf den Ruf des Zwergenjungen hin tritt Basch, der Wirt des verschwundenen Gasthauses, aus dem größten der Zelte. Ein Verband bedeckt seinen linken Arm und ungläubig starrt er Euch zunächst an, so als ob Ihr selbst Geister oder Untote wärt. Dann jedoch läuft er freudig lachend auf Euch zu. „Seid Willkommen, seid mir herzlich willkommen! Wo seid Ihr nur gewesen? Wir haben keine Spur mehr von Euch entdeckt, nachdem die Flutwelle das Gasthaus zerstört hatte. Wie ist es Euch gelungen zu überleben? Und sind noch andere bei Euch?“

Wenn die Helden antworten, dass sonst niemand mehr bei ihnen ist, wird Basch tief seufzen und sagen:



„Das ist Schade. Als ich Euch gesehen habe, hatte ich gehofft, dass die anderen verschwundenen Gäste vielleicht auch überlebt hätten. Leider sind die beiden Bauersleute, die im Schankraum waren, sowie drei Gäste, die vor dem Unglück bereits oben im ersten Stock geschlafen hatten, nicht wieder

aufgetaucht.“ Die Miene des Wirts hellt sich wieder auf. „Aber es freut Euch vielleicht zu hören, dass alle anderen überlebt haben. Kommt, setzt Euch zu mir ans Feuer und erzählt mir, wie es Euch in den letzten Tagen ergangen ist...“



Abschluss

Und damit endet dieses Abenteuer. „Das Kosmische Netz“ hat dagegen gerade erst begonnen. Wollen Sie weiterhin ein Teil davon sein, und die 7 Welten auf der Suche nach Abenteuern durchstreifen? Wenn ja, dann laden wir Sie herzlich dazu ein! Das Wichtigste, was Sie dafür benötigen, ist das „Einführungsregelbuch“ des Kosmischen Netzes. In diesem finden Sie nicht nur das komplette Grundregelwerk des Spieles selbst, sondern auch ein weiteres Abenteuer, das direkt im Anschluss an „Die Festung der Zwerge“ gespielt

werden kann. Das „Einführungsregelbuch“, sowie alle anderen Werke des Kosmischen Netzes erhalten Sie bei jedem guten Rollenspielhändler oder Buchgeschäft. Welche Werke und Materialien bereits zum Spiel erschienen sind, bzw. in der Zukunft erhältlich sein werden, finden Sie zusammen mit vielen weiteren Informationen zum Kosmischen Netz auf unserer Webseite www.daskosmischenetz.com. Ein Besuch lohnt sich in jedem Fall!

Anpassungen dieses Abenteuers

Wenn Sie „Die Festung der Zwerge“ als Einstieg in „Das Kosmische Netz“ gespielt haben sollten, oder noch spielen möchten, und daran anschließend das im „Einführungsregelbuch“ enthaltene Abenteuer „Die Trollbande“ spielen wollen, so müssen Sie sich entscheiden, mit welchen Charakteren dies geschehen soll. Denn Sie haben in diesem Fall mehrere Möglichkeiten zur Auswahl:

Variante 1: Sie spielen „Die Festung der Zwerge“ mit den hier in Anhang B enthaltenen Helden, und erschaffen sich für das Spielen von „Die Trollbande“ vollständig neue Helden nach den im „Einführungsregelbuch“ angeführten Regeln. Diese Vorgehensweise ist hauptsächlich dann zu empfehlen, wenn Sie zunächst „Die Festung der Zwerge“ gespielt, und erst danach unser „Einführungsregelbuch“ erworben haben. Eine Anpassung des Abenteuers „Die Festung der Zwerge“ erübrigt sich in diesem Fall ebenso, wie Ihre Spieler keine Einschränkungen hinsichtlich der Erschaffung neuer Charaktere für „Die Trollbande“ haben.

Variante 2: Sie spielen „Die Festung der Zwerge“ mit den hier in Anhang B präsentierten Helden, und wollen diese danach weiterhin benutzen. Da die in Anhang B enthaltenen Helden für „Die Festung der Zwerge“ aber teilweise vereinfacht wurden, empfehlen wir Ihnen in diesem Fall, sich nach den im „Einführungsregelbuch“ angeführten Regeln identische Helden zu erschaffen und diese sodann für die Zukunft zu verwenden. Diese „neuen“ Charaktere treten an die Stelle ihrer Vorgänger und übernehmen deren Namen, Eigenheiten, Vorgeschichten, Ausrüstung, etc. Dies ist nicht besonders schwierig, denn im Grunde fügen Sie bei dieser Variante lediglich ein paar Zahlen und Werte auf den Charakterblättern hinzu. Die Figuren selbst bleiben aber quasi dieselben. Diese überarbeiteten Helden können Sie nun für alle weiteren Abenteuer nach „Die Festung der Zwerge“ verwenden. Leichte Anpassungen der neugeschaffenen Charaktere an die Vorlieben Ihrer Spieler können Sie dabei als

Spielleiter durchaus zulassen. Eine Mischung der Varianten 1 und 2 ist übrigens ebenfalls kein Problem, wenn manche Ihrer Spieler denselben Charakter weiterspielen wollen, und andere einen völlig neuen Helden verwenden möchten.

Variante 3: Sie erwerben das „Einführungsregelbuch“ bereits bevor Sie „Die Festung der Zwerge“ spielen, und spielen das Abenteuer sodann nicht mit den hier in Anhang B vorgestellten Helden, sondern mit selbst geschaffenen Charakteren. Diese Variante bedeutet einiges an Mehrarbeit für Sie, aber auch für Ihre Spieler. Denn in diesem Fall müssen Sie Ihren Spielern bereits vor Beginn des Abenteuers die wichtigsten Spielregeln erklären, damit sie in der Lage sind, sich eigene Charaktere zu erschaffen. Des Weiteren wird die Heldenerschaffung selbst etwas Zeit in Anspruch nehmen. Zudem werden Sie auch die Erklärungen der Spielregeln während des Abenteuers ausweiten müssen, falls Sie von Beginn an mit dem kompletten Grundregelwerk spielen wollen. Denn gerade im Bereich der Magie beinhalten die in „Die Festung der Zwerge“ enthaltenen Regeln teils deutliche Vereinfachungen. Sollten Sie zudem auf eigene Hintergrundgeschichten bei Ihren Helden zurückgreifen wollen, werden Sie außerdem diese, sowie passende Überleitungen zum nächsten Abenteuer entwerfen müssen. Aufgrund all dieser zusätzlich nötigen Arbeit empfehlen wir daher, Variante 3 nur anzuwenden, wenn Sie und Ihre Spieler bereits Erfahrung mit anderen Rollenspielen besitzen. Dann allerdings ist diese Variante sicherlich sehr interessant für Ihre Gruppe.

Falls Sie Variante 2 oder 3 verwenden sollten, erhalten Ihre Helden natürlich auch noch Erfahrungspunkte. Für dieses Abenteuer bekommen die Charaktere pauschal 24 EP, sowie die folgenden gewidmeten EP: Je 2 für die Fertigkeiten „Magiekunde“, „Sinnenschärfe“ und „Suchen“, sowie je 1 gewidmeten EP für „Geschichtskunde“ und den Bereich „Kampf“.



Anhang A: Das Geschichtsbuch des Magikers

Die beiden hier folgenden Texte sollten Sie ausschneiden und jeweils dann, wenn es im Abenteuer erwähnt wird, an den Spieler des Magikers übergeben:

Handzettel Nr. 1:

„... und so kann gesagt werden, dass die Bezeichnung „Großer Aufstand“ diesem Ereignis durchaus gerecht wird, ja in der Tat sogar noch eher eine leichte Untertreibung darstellt. Denn der Aufstand gegen das Großachatische Reich umfasste beinahe alle Gebiete auf allen Sieben Welten, er dauerte gute fünfzehn Jahre an, und mit seinem Ende war auch das Ende des Großachatischen Reiches gekommen. Und überall hinterließen die gnadenlos geführten Kämpfe große Zerstörungen, gerade auch in Warentuun selbst. Man denke nur an die Nebelsümpfe, die dort entstanden, wo zuvor fruchtbares Ackerland existierte, die zahllosen niedergebrannten Städte überall auf dem Kontinent, oder gar an das gute Dutzend Zwergenbingen, welche aufgrund ihres hartnäckigen Widerstandes gegen das Achatische Reich so vollständig ausgelöscht wurden, dass man bei einigen von ihnen heutzutage nicht einmal mehr ihren früheren Standort kennt.“

Handzettel Nr. 2:

„Die berüchtigtste Repräsentantin des Großachatischen Reiches auf dem Kontinent Warentuun war auf dem Höhepunkt des Großen Aufstandes aber die unvergleichliche Kriegsfürstin Harrara, die die Verfolgung aller Rebellen und die Niederschlagung eines jeden auch noch so kleinen Aufstandes gegen das Reich mit einer derartigen Inbrunst und solcher Härte betrieb, dass sie nicht nur die meistgehasste, sondern auch, wie ihr auch alle ihre Gegner mit widerwilligem Respekt zugestanden, die zu diesem Zeitpunkt zu Recht meistgefürchtetste Person des Kontinents war. Ihre persönliche Macht, insbesondere auf dem Gebiet der Beschwörung von Dämonen, war in der Tat derart gewaltig, dass ihr plötzliches und völlig spurloses Verschwinden im Jahre 2193 nach Dalmocs Niederlage, noch dazu zusammen mit ihrem wichtigsten Untergebenen, dem Lichfürsten Xarhyson, die Streitkräfte des Reiches in Warentuun derart schwächte, dass in der Folge die Rebellen die Oberhand gewannen. Zwar waren andere Gründe für den letztendlichen Sieg der Aufständischen in Warentuun entscheidend, doch ohne das Verschwinden der Armeen aus Untoten und Dämonen, welche die Kriegsfürstin und ihr Lich bei Bedarf erschufen, hätte es durchaus fraglich sein können, ob die Völker unseres Kontinentes ihre Freiheit hätten erreichen können.“



Anhang B: Die Helden (ein Bild der Helden finden Sie auf Seite 9)

Charakterblatt Ork Söldner

Name (Spieler):
Name (Charakter):

Geschlecht (Charakter):
Rasse: Ork Beruf: Söldner

FÄHIGKEITEN und FERTIGKEITEN

Ausdrucksfähigkeit	1
--------------------	---

Bildungsfähigkeit	2
Kriegskünste	4

Einfühlungsfähigkeit	1
----------------------	---

Hand- und Fingerfähigkeit	3
---------------------------	---

Körperbeherrschung	3
Balance	5

Manuelle Wiedergabe	2
Erste Hilfe	4

Wahrnehmungsfähigkeit	3
-----------------------	---

Widerstandsfähigkeit	1
Schlafwiderstand	3
Schmerzwiderstand	3
Zechen	3

Regeneration:	LK: *	1W3	RT: **	3W6
---------------	-------	-----	--------	-----

Aktuelle LK*:	33 /

* LK = Lebenskraft

Aktuelle RT**:	57 /

** RT = Rahjthumaan

Initiativwert (INW):	2	Rüstung: Lederwaffenrock	Rüstungswert (RW):	3
----------------------	---	--------------------------	--------------------	---

NAHKAMPFMANÖVER	ANW	VTW	SW	Angriffe	Blockaden
Normaler Schwertkampf	7	6	5	1	1
Schwert Rundumschlag (Achtung! Der SW sinkt ab dem zweiten Getroffenen um je 2 Punkte, wie in der Tabelle angeführt.)	7	-	5/3/1/ -1	1	0
Schildblockade Kampf (Achtung! Der ANW sinkt und der VTW steigt noch, je nach benutztem Schild.)	6	5	5	1	2
Schildblockade-Schwertrundumschlag (Achtung! Es gelten beide Anmerkungen aus dem Rundumschlag und dem Schildblockade Kampf.)	6	5	5/3/1	1	1

FERNKAMPFMANÖVER	FANW	SW	Angriffe	Munition
Normaler Bogenschuss (Der Söldner kann nur jede zweite KR schießen; der SW beträgt 3+ X je nach verwendetem Bogen.)	5	3+	spez.	0/

AUSRÜSTUNG	
1 Schwert	1 Plane als Regenschutz
1 Lederwaffenrock mit Helm	1 Messer
1 Rucksack	1 Feuerkästchen (50 Anwendungen)
1 warme Decke	3 Talgkerzen
1 Holzteller, 1 Holzbecher, Holzbesteck	1 kleines Paket

VERMÖGEN:	1 Goldkrone, 50 Silberkronen
-----------	------------------------------



KAMPFMANÖVER	WIRKUNG
Schwert Rundumschlag	Mit diesem Manöver werden alle Umstehenden, also auch Freunde, angegriffen, maximal aber vier Wesen. Weniger Wesen werden nur dann angegriffen, wenn sich weniger in Reichweite befinden. Der Kämpfer kann wählen, welchen Umstehenden er als erstes angreift, und ob er von diesem aus gesehen im, oder gegen den Uhrzeigersinn schlägt. Für jeden Gegner wird ein separater Angriff gewürfelt, bei der ersten gelungenen Blockade stoppt der gesamte „Schwert Rundumschlag“. Ab dem zweiten Gegner sinkt der SW des Schlags um 2 Punkte pro Gegner, siehe die Werte des Manövers.
Schildblockade Kampf	Eine zusätzliche Blockade mit einem Schild.
Schildblockade-Schwertrundumschlag	Mischung aus Rundumschlag und Schildblockade. Es gelten die Regeln beider Manöver, allerdings mit folgender Änderung: Mit diesem Manöver können maximal drei Umstehende angegriffen werden, da der Schild den Rundumschlag behindert und so dessen Angriffskreis verkleinert.

Vorgeschichte: Missmutig stapfst Du durch den endlosen Regen. Das Wetter passt zu Deinem Gemüt, denn Deine Laune hat einen neuen Tiefpunkt erreicht. Mit einer Mischung aus Wut, Enttäuschung und purer Frustration erinnerst Du Dich an den Abend vor zehn Tagen in der Taverne in Deosto. Und an diesen verdammtten Wettbewerb. Den Wettbewerb im Armdrücken. Den Wettbewerb, den Du verloren hast! Kaum zu glauben, dabei hattest Du gedacht diesen schwächtigen Menschen problemlos besiegen zu können! Gedankenverloren reibst Du den in Deiner Erinnerung immer noch schmerzenden Arm. Dabei grübelst Du wohl zum hundertsten Mal darüber nach, wie Dir das nur passieren konnte. Und als Folge der Niederlage musst Du jetzt auch noch tagelang durch diesen verdammtten Regen marschieren, nur weil Du diesem Kerl versprechen musstest, einen dämlichen Auftrag für ihn zu erledigen. Wie konntest Du Dich nur darauf einlassen? Nur weil er Dich zum Trost für Deine Niederlage auf ein Bier eingeladen hatte. Oder waren es 30 Bier? Mit Zahlen hattest Du schon immer ein Problem, vor allem wenn Du ein paar Biere zuviel getrunken hast. Das Einzige, was Dich zumindest etwas froher stimmt, ist der Gedanke an die 10 Goldkronen, die Du erhalten sollst, wenn Du dieses dämliche Paket erst abgeliefert hast. Das ist ein hübsches Sümchen, das Du gut gebrauchen kannst. Es wäre vielleicht keine schlechte Idee, Dir davon einen neuen Schild zu kaufen, nachdem Du Deinen alten in Deosto verkaufen musstest, um die Rechnung Deiner letzten Unterkunft bezahlen zu können. Bevor Du die 10 Goldkronen tatsächlich bekommst, musst Du sie Dir aber erst einmal verdienen. Und dazu musst Du das Päckchen bis nach Erzquell bringen. Und zwar in die Gasse der Weisen, Haus Nr. 3, wie Du Dir immer wieder vorsagst, um es nicht zu vergessen. Das einzige Problem dabei ist, dass Du vermutlich noch gut zwei Wochen brauchen wirst, nur um überhaupt dorthin zu kommen. Und dann sitzt Du in Erzquell fest, dem langweiligsten Teil von ganz Warentuun. Nur Zwerge, Zwerge, Zwerge und Zwerge - soweit das Auge reicht. Alles spießige Bergleute und Eisengießer. Wie soll ein anständiger Söldner denn dort seinen Lebensunterhalt verdienen? Oder sein frischerworbene Gold ausgeben? Beim Gedanken daran, dass Dir wohl wenig anderes übrig bleiben wird, als sofort wieder weiterzumarschieren, nachdem Du Deinen Auftrag erfüllt hast, zieht sich Dir Dein Magen zusammen. Aber was soll's, wie hat der alte Hugta, der Söldner, der Dich ausgebildet hat, immer gesagt? „Das Leben eines gekauften Schwerts ist wie ein Ranc-Schwanz. Mal ist er oben, mal ist er unten, aber wehe, man legt sich mit dem an, was am Ende des Schwanzes ist!“ Was genau er eigentlich wohl damit gemeint hatte... Vielleicht würde es ja helfen, wenn Du wüsstest, was eigentlich ein Ranc ist? Eine ganze Weile grübelst Du noch darüber nach, dann kannst Du, als Du gerade um eine Kurve der Straße gebogen bist, nicht weit entfernt die Lichter eines Hauses erkennen. Ah, das muss doch der „Brückenkopf“ sein, die einzige Herberge in dieser Gegend, wenn Du Dich richtig erinnerst. Das wäre dann also Dein Ziel für diese Nacht. Beim Gedanken an ein frisches Bier, ein trockenes Zimmer und vielleicht sogar eine nette Schankhilfe hebt sich Deine Laune gewaltig. Zufrieden läufst Du etwas schneller und eilst dem Wirtshaus entgegen.



Charakterblatt Elfischer Jäger

Name (Spieler):
Name (Charakter):

Geschlecht (Charakter):	
Rasse: Elf	Beruf: Jäger

FÄHIGKEITEN und FERTIGKEITEN

Ausdrucksfähigkeit	3
--------------------	---

Bildungsfähigkeit	2
Pflanzenkunde	3
Tierkunde	3

Einfühlungsfähigkeit	2
----------------------	---

Hand- und Fingerfähigkeit	3
---------------------------	---

Körperbeherrschung	2
Klettern	3
Schleichen	4
Verbergen	3

Manuelle Wiedergabe	1
Fallen Stellen	3
Wildnisleben	3

Wahrnehmungsfähigkeit	2
Orientierung	4
Sinnenschärfe	4
Spuren Lesen	4

Widerstandsfähigkeit	1
----------------------	---

Regeneration:	LK: *	1W3	RT: **	3W6
---------------	-------	-----	--------	-----

Aktuelle LK*:	32 /

* LK = Lebenskraft

Aktuelle RT**:	62 /

** RT = Rahjthumaan

Initiativwert (INW):	2	Rüstung:	Lederkleidung	Rüstungswert (RW):	1
----------------------	---	----------	---------------	--------------------	---

NAHKAMPFMANÖVER	ANW	VTW	SW	Angriffe	Blockaden
Normaler Speerkampf	4	4	3	1	1

FERNKAMPFMANÖVER	FANW	SW	Angriffe	Munition
Fließend gespannter Kurzbogenschuss (Nur mit Kurzbögen möglich; der SW beträgt 2 + eine Anzahl von Punkten, welche vom Bogen abhängen und bei diesem jeweils genannt werden.)	5	2+2= 4 2+	1	15/

AUSRÜSTUNG		
1 Speer	1 Plane als Regenschutz	1 Jagdmesser
1 Kurzbogen (SW + 2 Punkte)	1 billiges Messer	
15 Pfeile für Kurzbögen	1 Beil	
1 Lederkleidung	1 kleine Säge	
1 Rucksack	1 Feuerstein (50 Anwendungen)	
1 warme Decke	12 Angelhaken	
1 Holzteller, 1 Holzbecher, Holzbesteck	2 Schlingenfallen	

VERMÖGEN:	15 Silberkronen
-----------	-----------------



Vorgeschichte: Kaum zu fassen! Dieser Derbar Bock ist in der Tat ein außergewöhnliches Tier. Seit fast einer Woche jagst Du nun schon hinter ihm her, kreuz und quer durch die Ausläufer des Ehernen Walls, wo sich Dein Zuhause befindet. Inzwischen hast Du Dich bereits weit von Waldhain entfernt, jenem Dorf, in dem Deine Familie, Deine Freunde und überhaupt alle, die Dir etwas bedeuten, wohnen. Doch immer wieder treibt es Dich hinaus aus dem winzigen Dorf mit den elf Hütten, und jedes Mal bleibst Du länger fort und entfernst Dich weiter von ihm. Tief in Deinem Herzen ist Dir klar, dass die Zeit kommen wird, in der Du Dich vollständig von Waldhain und seinen Bewohnern lösen, und in die Weite der 7 Welten hinausziehen wirst. Denn die Sehnsucht nach Abenteuern und der Wunsch, Neues zu entdecken sind Deine Begleiter, soweit Du zurückdenken kannst. Doch noch ist es nicht soweit. Noch begnügt Du Dich damit, das Wild Deiner Heimat in immer weiteren Entfernungen zu jagen und zur Strecke zu bringen. Und bei Aris, dem Gott der Jagd, dieser Bock wird Dir nicht entgehen! Gerade ist es Dir gelungen, seine Fährte wieder zu finden, denn das schlaue Tier war eine Weile lang in einem Bach gewandert, was Dich von seiner Spur abbrachte. Doch nun muss es ganz in der Nähe sein, Du spürst förmlich seine Gegenwart. Und das ist gut so, denn Du musst das Tier mit Deinem Jagdspeer zur Strecke bringen, der Regen, der nunmehr seit Tagen alles wässert, macht den Einsatz Deines Kurzbogens fast unmöglich. Vorsichtig und leise, wie eine Baumkatze, schleichst Du Dich in die Richtung, in der Du das Tier vermutest. Nur jetzt keinen Fehler machen! Kaum hast Du dies gedacht, da trittst Du mit Deinem Fuß auch schon auf einen morschen Zweig. Dieser zerbricht mit einem ohrenbetäubenden Knacken, wie es Dir zumindest vorkommt, und plötzlich explodiert das Unterholz vor Dir. Ein rötlicher Schemen springt daraus hervor, und jagt über den Wildwechsel an Dir vorbei. Zwar versuchst Du noch, ihm Deinen Speer in die Flanke zu rammen, doch das Tier ist zu schnell, als dass Du es erreichen könntest. Ein halbunterdrückter Fluch dringt Dir aus dem Mund, und als Du Dich hochrappelst, musst Du einsehen, dass es für heute wohl keinen Zweck mehr hat, den Bock noch weiter zu verfolgen. Nachdem Du Dich damit abgefunden hast, kommt Dir der Gedanke, dass Du diese Nacht eigentlich genauso gut in einer bequemerer Umgebung als dem triefenden Wald verbringen könntest, zum Beispiel in dem Wirtshaus, das Du nicht weit von hier entfernt gesehen hast. Sicherlich erwartet Dich dort ein warmes Mahl und ein trockener Schlafsaal, eine angenehme Abwechslung zu den kalten Rationen und den nassen Unterschlüpfen der vergangenen Tage. Du zählst noch einmal Dein Geld nach und kommst zu dem Schluss, dass Du Dir eine billige Übernachtung gerade noch leisten kannst. Danach allerdings wäre es wohl endlich an der Zeit, diesen Bock zur Strecke zu bringen. Seine Hörner sollten als Trophäe eigentlich gutes Geld bringen und wenn es Dir gelingt, ihn in der Nähe dieses Gasthauses zu erlegen, kannst Du dem Wirt sicherlich das Fleisch verkaufen. Und das Fell dürfte als Leder auch nicht zu verachten sein. Die alte Drogerie aus Deinem Dorf versteht sich perfekt darauf, Derbarleder zu gerben. Ganz in Gedanken darüber versunken, was Du alles mit dem Bock anstellen wirst, wenn Du ihn erst einmal erlegt hast, vergeht die Zeit wie im Flug, und schon bald siehst Du in der Ferne die Lichter des Wirtshauses auftauchen, an das Du Dich erinnert hast.



Charakterblatt Zwergischer Einbrecher

Name (Spieler):
Name (Charakter):

Geschlecht (Charakter):
Rasse: Zwerg Beruf: Einbrecher

FÄHIGKEITEN und FERTIGKEITEN

Ausdrucksfähigkeit	1
--------------------	---

Bildungsfähigkeit	2
-------------------	---

Einfühlungsfähigkeit	0
----------------------	---

Hand- und Fingerfähigkeit	3
Taschendiebstahl	4

Körperbeherrschung	2
Klettern	4
Schleichen	4
Verbergen	4

Manuelle Wiedergabe	3
Mechanik Knacken	6

Wahrnehmungsfähigkeit	1
Gassenwissen	3
Sinnenschärfe	2
Suchen	3

Widerstandsfähigkeit	3
Zechen	4

Regeneration:	LK: *	1W3	RT: **	1W6
---------------	-------	-----	--------	-----

Aktuelle LK*:	38 /

* LK = Lebenskraft

Aktuelle RT**:	48 /

** RT = Rahjthumaan

Initiativwert (INW):	1	Rüstung:	Lederkleidung	Rüstungswert (RW):	1
----------------------	---	----------	---------------	--------------------	---

NAHKAMPFMANÖVER	ANW	VTW	SW	Angriffe	Blockaden
Normaler Dolchkampf	4	6	5	1	1

FERNKAMPFMANÖVER	FANW	SW	Angriffe	Munition
Normaler Dolchwurf (Muss der Dolch aus der Scheide gezogen werden, kann er erst in der zweiten KR geworfen werden, sonst sofort.)	4	4	1	1/

AUSRÜSTUNG	
1 Dolch	1 Feuerkästchen (50 Anwendungen)
1 Wurf dolch	3 Fackeln
1 Lederkleidung	1 Satz Dietriche
1 Rucksack	1 Wurfhaken
1 warme Decke	1 Seil (15 Schritt)
1 Holzteller, 1 Holzbecher, Holzbesteck	1 kleines Brecheisen
1 Plane als Regenschutz	
1 billiges Messer	

VERMÖGEN:	1 Goldkrone, 85 Silberkronen
-----------	------------------------------



Vorgeschichte: Puhh, das war knapp! Um ein Haar hätte Dich Smirko noch erwischt. Aber wie sagst Du immer so richtig: Was man nicht im Kopf hat, muss man eben in den Beinen haben! Den Weg über den Marktplatz zu nehmen, wo sich immer ein paar Wachen herumtreiben und dann mitten in der Menge laut zu rufen „Das ist doch Smirko, der gesuchte Bandit!“, um dann dabei zuzusehen, wie ein halbes Dutzend Stadtwachen sich auf den Halbork stürzten, war die ganze Sache fast wert. Du musst noch einmal kräftig grinsen, als Du Dich an das wutentbrannte Gesicht Deines Ex-Bandenchefs erinnerst. Und da Smirko nun wahrlich nicht zu den intelligentesten Bewohnern Mechelburgs zählt, musste er eben laufen, was er konnte. Ob ihn die Wachen wohl noch erwischt haben? Wenn, dann ist er nicht mit dem Leben davongekommen, der Graf von Mechelburg ist bekannt dafür, dass er mit Räufern kurzen Prozess macht. Vor allem mit Räufern wie Smirko, welcher einige Händler und Kaufleute auf seinem Gewissen hat. Aber so recht kannst Du nicht daran glauben, dass sich Smirko hat erwischen lassen. Dazu ist er leider viel zu stark. Du stöhnst leise bei dem Gedanken daran, **wie** stark. Und er kennt Mechelburg wie seine Westentasche. Eines steht jedenfalls fest: Nach allem, was passiert ist, solltest Du Dich besser nicht wieder in der Stadt blicken lassen. Zumindest falls Du vorhaben solltest, weiterzuleben. Du seufzt kurz. An sich war es doch gar keine schlechte Idee, einmal sein Glück in einer größeren Stadt als Traichbrück zu versuchen. Wenn Du im Leben weiterkommen willst, kannst Du ja nicht ewig in diesem Kaff herumhängen. Sicher, bis jetzt hast Du dort Dein Auskommen gefunden, aber mehr schlecht als recht zu Überleben kann doch wohl nicht alles sein, was Dir das Leben zu bieten hat. Denselben Gedanken hattest Du auch schon vor knapp drei Monaten, und so hast Du damals beschlossen, Dein Glück einmal in einer herausfordernden Umgebung zu erproben. Eben in Mechelburg, der nächstgelegenen Stadt Altehrwürds, nicht ganz eine Woche Reise von Traichbrück entfernt. Zunächst fing ja auch alles ganz gut an; Du konntest in ein paar Häuser einsteigen und Dir einiges an Beute sichern. Aber leider war Dein Glück nicht von Dauer. Als Du daran gingst, die Sachen zu Geld zu machen, bist Du Smirko direkt in die Hände gelaufen. Damals kanntest Du ihn noch nicht und hieltest es sogar für einen besonders glücklichen Zufall, als er Dich bei dem alten Hehler angesprochen hat, dem Du Deine Beute verkaufen wolltest. Beim Gedanken daran schnaubst Du durch die Nase. Von wegen Zufall! Wie Du erst viel später erfahren hast, hat Dir der Kerl dort regelrecht aufgelauert und Du warst auch noch so dumm, Dich von ihm einwickeln zu lassen und seiner Bande beizutreten. Was hat er Dir damals doch nicht alles erzählt! Das Blaue vom Himmel hatte er Dir versprochen. Leben wie die Könige, ja das würdet ihr, zumindest nach Smirkos Worten. Und wie es Dir am Anfang so vorkam, war da durchaus etwas dran, denn Ihr machtet tatsächlich einiges an Beute. Nur dass zunächst erstaunlich wenig davon den Weg in Deine Taschen fand. Fast gar nichts, um genau zu sein. Nun ja, da Du noch neu warst, hieltest Du das in den ersten Wochen noch für ganz natürlich. Doch je länger sich die Sache hinzog, umso klarer wurde Dir, dass auch die älteren Mitglieder der Bande keineswegs von goldenen Tellern aßen, und das anscheinend Smirko der Einzige war, der von Euren Raubzügen profitierte. Vielleicht hättest Du ihm das doch nicht so offen ins Gesicht sagen sollen? Nun ja, die anschließende Verfolgungsjagd quer durch Mechelburg war doch wirklich spaßig, zumindest für Dich. Nur Schade, dass Du jetzt wieder zurück nach Traichbrück musst, irgendwie war es doch aufregend, die Enge des Holgaus einmal hinter Dir zu lassen. Aber wer weiß, vielleicht ergibt sich ja bald wieder eine Gelegenheit für Dich. Man muss nur die Augen offen halten, wie Du Dir immer wieder sagst. Apropos Augen offen halten... Ist das nicht ein einladendes Licht, da in einiger Entfernung? Das könnte doch diese Herberge sein, an der Du schon auf dem Weg nach Mechelburg vor gut drei Monaten vorbeigekommen bist. Es wäre wirklich gut, bald ein trockenes Fleckchen zu finden, denn seitdem Du vor drei Tagen von Mechelburg aufgebrochen bist, regnet es in einem fort. Als Du näher an das Gebäude herangekommen bist, erkennst Du, dass es sich in der Tat um das Wirtshaus zu handeln scheint, an das Du Dich erinnerst hast, und erfreut läufst Du darauf zu.



Charakterblatt Menschlicher Magiker

Name (Spieler):
Name (Charakter):

Geschlecht (Charakter):	
Rasse: Mensch	Beruf: Magiker

FÄHIGKEITEN und FERTIGKEITEN

Ausdrucksfähigkeit	3
Etikette	4

Bildungsfähigkeit	3
Artefaktkunde	5
Dämonenkunde	5
Geschichtskunde	5
Lesen/Schreiben/Rechnen	6
Magiekunde	6

Einfühlungsfähigkeit	3
----------------------	---

Hand- und Fingerfähigkeit	2
---------------------------	---

Körperbeherrschung	1
--------------------	---

Manuelle Wiedergabe	2
Erste Hilfe	3

Wahrnehmungsfähigkeit	3
-----------------------	---

Widerstandsfähigkeit	2
----------------------	---

Regeneration:	LK: *	1W3	RT: **	3W6
---------------	-------	-----	--------	-----

Aktuelle LK*:	30 /

* LK = Lebenskraft

Aktuelle RT**:	65 /

** RT = Rahjthumaan

Initiativwert (INW):	3	Rüstung: Robe	Rüstungswert (RW):	1
----------------------	---	---------------	--------------------	---

NAHKAMPFMANÖVER	ANW	VTW	SW	Angriffe	Blockaden
Normaler Stabkampf	1	4	2	1	1
Zauberkampf (Der Magiker ist in der Lage, in einer KR zu zaubern, und daneben noch eine Blockade auszuführen.)	-	4	-	0	1

Der Magiker verfügt über 4 Zauberaktionen pro Kampfrunde.

AUSRÜSTUNG		
1 Kampfstab	1 Federhalter	1 Geschichtsbuch
1 Robe, gediegene Qualität	1 Fläschchen Tinte (schwarz)	
1 Rucksack	10 Blatt Papier	
1 Schlafsack	5 Schreibfedern	
1 einfaches Zelt	1 Tagebuch, großteils unbeschrieben	
1 Zinnteller, 1 Zinnbecher, Zinnbesteck,	1 Messer	
1 Feuerkästchen (50 Anwendungen)	1 Laterne	
Bandagen und Heilkräuter für 10 Behandlungen von Verletzungen		
1 schlechter Magietrank, gibt einmalig nach 5 Minuten 20 + 1W6 RT zurück		

VERMÖGEN:	1 Goldkrone, 27 Silberkronen
-----------	------------------------------



Die Zauber des Magikers:

Formelzauber	ZW	SWG	ZA	Ko	Beschreibung
Hitzepeil, 1. **	6	3	6	33	Verursacht 16 TP normalen Schaden, Reichweite 15 Schritt
Hitzepeil, 2. **	-	-	2	20	Verursacht 16 TP normalen Schaden, Reichweite 15 Schritt
Magiepeil, 1. ** ****	6	3	6	35	Verursacht 32 TP magischen Schaden, Reichweite 15 Schritt
Magiepeil, 2. ** ****	-	-	2	20	Verursacht 32 TP magischen Schaden, Reichweite 15 Schritt
Magielicht	6	3	6	12	Licht für 1 Stunde im Umkreis von 5 Schritt um den Magiker
Nat. Lebenskraft, 1. **	5	3	7	32	* Gibt einem Wesen, das dazu berührt werden muss, 16 Punkte LK zurück
Nat. Lebenskraft, 2. **	-	-	4	25	
Nat. Heilender Schlaf	5	3	10	14	**** 1 Wesen regeneriert 6 Punkte LK im Schlaf, anstatt 1W3 Pkt.
Nat. Soforthailer *****	5	3	6	30	Während der nächsten 30 Minuten erhält 1 Wesen nach jedem Treffer seine verlorene LK sofort zurück, insges. bis zu 25 Punkte LK
Prallschild	6	4	8	38	Bildet Schild um Magiker; fängt max. 20 TP auf; hält max. 10 Min.
Wiederaufladung	-	-	1	16	Lädt bestehenden Schild auf, sodass er 20 TP zusätzlich auffängt
Fremdschild (als Erster Schild gewirkt)	6	4	9	42	Legt einen Prallschild auf ein anderes Wesen, das dazu berührt werden muss; fängt maximal 20 TP auf; hält max. 10 Minuten
Fremdschild (nach anderem Schild gewirkt)	-	-	3	24	Legt einen Prallschild auf ein anderes Wesen, das dazu berührt werden muss; fängt maximal 20 TP auf; hält max. 10 Minuten
Thaumische Meditation	5	3	-	2	* Der Magiker regeneriert 4W6 RTP nach zehnminütiger Meditation

ZW: Zauberwert des Zaubers; SWG: Schwierigkeitsgrad der Zauberprobe; ZA: Anzahl der Zauberaktionen die nötig sind, um den Zauber zu wirken; Ko: Kosten des Zaubers in RTP.

* **Achtung!** Derart markierte Zauber blockieren alle Magieformen mit identen Wirkungen für die nächsten 24 Stunden.

** Bei Zaubern mit dieser Markierung gilt: Wird der Zauber das erste Mal gewirkt, gelten die Werte in der Zeile „1.“. Wird innerhalb von 5 Minuten derselbe Zauber erneut gewirkt, egal wie oft, gelten jedes Mal die Werte in der Zeile „2.“ Dies ist aber nur dann möglich, wenn zwischen den Wiederholungen kein anderer Zauber gewirkt wird.

*** Dieser Zauber wirkt ausschließlich auf Wesen, die nur durch magischen Schaden verletzbar sind (also z.B. Geister, Dämonen oder Elementare), bei deren Beschreibung dies ausdrücklich erwähnt wird. Er wirkt nicht bei Menschen, Tieren, **Untoten**, etc.

**** Dieser Zauber blockiert weitere Heilmagie nur für die nächsten 8 Stunden, und nicht für 24 Stunden.

***** Dieser Zauber blockiert weitere Heilmagie für die nächsten 48 Stunden, und nicht nur für 24 Stunden.

Vorgeschichte: Was ist denn nun schon wieder los? Ach so, es ist nur Dein Magen, der Dich daran erinnert, dass es wohl wieder einmal an der Zeit wäre, etwas zu essen. Immer diese Störungen. Du schüttelst unwillig den Kopf. Als ob es nicht schon genug wäre, dass Du seit Tagen durch den strömenden Regen marschieren musst. Nun besteht auch noch Dein Verdauungstrakt anscheinend nachhaltig darauf, gefüllt zu werden. Dabei fällt Dir ein, dass Du seit heute Mittag nichts mehr gegessen hast, und da nur ein wenig kalte Wurst und hartes Brot. Nun gut, wenn es unbedingt sein muss... dann wirst Du eben dafür sorgen müssen, dass Dein Magen zufrieden gestellt wird. Hat Dir nicht ein Kräutersammler, den Du am Morgen getroffen hattest erzählt, dass Du auf dieser Straße gegen Abend eine Taverne erreichen solltest? Während Du weiter dem schlammigen Weg folgst, siehst Du Dich eifrig nach ihr um, kannst aber nirgends ein Gebäude entdecken. Wie das Wirtshaus wohl aussehen mag? Eines steht jedenfalls fest, wie Deine Akademie wird es wohl nicht gebaut sein. Bei diesem Gedanken musst Du schmunzeln. Ach ja, die gute alte Akademie! Es kommt Dir wie gestern vor, als Du noch bei Meister Akrat und den anderen Magikern in der Gildenakademie in Maren studiert, und Deine Zauber gebüffelt hast. Inzwischen sind schon fast zwei Jahre vergangen und nun bist Du Dein eigener Meister. Frei und ungehindert ziehst Du durch Warentuun, immer auf der Suche nach neuem Wissen oder alter Macht. Zugegeben, von beidem hast Du noch nicht viel gesehen, aber zwei Jahre sind ja auch eine kurze Zeit. Jetzt jedoch musst Du erst einmal das Buch, das Du in Deinem Rucksack trägst, sicher zu einem Freund Deines alten Lehrmeisters nach Deosto bringen. Schließlich wurde es Dir anvertraut, und Du würdest Akrat niemals enttäuschen. Etwas überrascht warst Du schon, als Dich ein kostbares Buch über die Geschichte Warentuuns zusammen mit einem Brief Deines ehemaligen Meisters in Mechelburg erreichte. Mildror, ein Magiker, der zur selben Zeit Schüler in Maren war wie Du, auch wenn er die Akademie ein Jahr vor Dir verließ, übergab Dir den wertvollen Folianten. Da er selbst von Mechelburg aus nach Erzquell unterwegs war, und sich also von Deosto entfernte, solltest Du es dorthin bringen. Was, bei der Göttin der Magie, führte ihn wohl nach Erzquell? Er tat ja ziemlich geheimnisvoll und sprach nur von „ein paar Dingen, die er noch unbedingt besorgen müsste“. Was das wohl für Dinge sein mochten, die er ausgerechnet in der Bergwerksstadt zu finden hoffte? Und was Dich noch viel mehr interessieren würde: Wie hatte es Meister Akrat nur geschafft, dass Dich sein Brief in Mechelburg erreichen konnte? Er war doch erst drei Tage zuvor in Maren geschrieben worden und selbst das schnellste Pferd würde von dort zwei Wochen nach Mechelburg benötigen! Wie hatte der Meister das nur wieder gemacht? Du schüttelst Dich und hüllst Dich tiefer in Deinen Umhang. Sicher ist, dass Akrat über eine Macht gebietet, die Dir manchmal regelrecht unheimlich ist. Umso mehr ein Grund, ihn nicht zu enttäuschen, und das Geschichtsbuch unverseht in Deosto abzuliefern. Zudem deutete der Meister in seinem Brief an, dass Dein Einsatz nicht unbelohnt bleiben würde... Ein besonders lautes Grummeln Deines Magens lässt Dich aus Deinen Gedanken aufschrecken und als Du hochblickst, kannst Du durch den dichten Regen die gelben Lichter eines bewirtschafteten Hauses erkennen. Du packst Deinen Stab fester und marschierst schnellen Schritts darauf zu, hoch erfreut darüber, endlich die Nässe verlassen und Deinem Magen Ruhe gebieten zu können.



Charakterblatt Orkischer Kleriker

Name (Spieler):
Name (Charakter):

Geschlecht (Charakter):	
Rasse: Ork	Beruf: Kleriker

FÄHIGKEITEN und FERTIGKEITEN

Ausdrucksfähigkeit	1
Predigen/Überzeugen	2

Bildungsfähigkeit	2
Geisterkunde	4
Götter und Kulte	4
Kriegskünste	4
Lesen/Schreiben/Rechnen	4

Einfühlungsfähigkeit	1
----------------------	---

Hand- und Fingerfähigkeit	3
---------------------------	---

Körperbeherrschung	3
Balance	5

Manuelle Wiedergabe	2
---------------------	---

Wahrnehmungsfähigkeit	3
-----------------------	---

Widerstandsfähigkeit	1
----------------------	---

Regeneration:	LK: *	1W3	RT: **	3W6
---------------	-------	-----	--------	-----

Aktuelle LK*:	28 /

* LK = Lebenskraft

Aktuelle RT**:	67 /

** RT = Rahjthamaan

Initiativwert (INW):	2	Rüstung:	Lederkleidung	Rüstungswert (RW):	1
----------------------	---	----------	---------------	--------------------	---

NAHKAMPFMANÖVER	ANW	VTW	SW	Angriffe	Blockaden
Normaler Schwertkampf	5	5	5	1	1
Angriff mit 2 Schwertern (Der Kleriker benötigt zwei Schwerter für dieses Manöver, durch es erhält er einen zweiten Angriff pro KR.)	4	4	5	2	1
Achtung! Der Kleriker besitzt das Manöver „Zauberkampf“ NICHT, d.h. er kann in einer KR, in welcher er zaubert, nicht kämpfen!					
Der Kleriker verfügt über 3 Zauberaktionen pro KR.					

FERNKAMPFMANÖVER	FANW	SW	Angriffe	Munition
Normaler Bogenschuss (Der Kleriker kann nur jede zweite KR schießen; der SW beträgt 3+ X je nach verwendetem Bogen.)	5	3+	spez.	0/

AUSRÜSTUNG	
2 Schwerter	1 Plane als Regenschutz
1 Lederkleidung	1 Messer
1 Rucksack	
1 warme Decke	
1 Holzteller, 1 Holzbecher, Holzbesteck	
1 schlechter Magietrank, gibt einmalig nach 5 Minuten 20 + 1W6 RT zurück	

VERMÖGEN:	59 Silberkronen
-----------	-----------------



Die Zauber des Klerikers:

In der folgenden Tabelle finden Sie die Kreise, in denen sich der Kleriker bei seinen Göttern befindet. Um zaubern zu können, muss er zunächst **immer** eine Verbindung zum passenden Gott des Zaubers aufbauen (dies gilt nicht für die Thaumische Meditation). Für einen Verbindungsaufbau benötigt er Kreis Zauberaktionen Zeit, sowie Kreis mal 2 Punkte RT. Er kann die Verbindung in einem beliebigen Kreis aufbauen, maximal aber in jenem, den er beim jeweiligen Gott besitzt. Alle Zauber, welche er anschließend wirkt, besitzen diesen Kreis. Es kann immer nur eine Verbindung zu einem Gott bestehen.

Gott	Kreis	ZW	Wirkung des Allgemeinen Mysteriums des Gottes
Tsuran	3	6	Kreis 1: ANW +1; Kreis 2: ANW und VTW +1; Kreis 3: ANW, VTW und RW +1
Aris	2	6	Der SWG aller Proben bei einer Jagd sinkt um Kreis Punkte
Kahetel	2	6	Der SWG aller Proben, egal welchen Gebietes, sinkt um Kreis halbe Punkte

ZW: Zauberwert des Allgemeinen Mysteriums. Der Kleriker kann Allgemeine Mysterien auf sich selbst, oder auf andere Wesen wirken. Diese Zauber haben je nach Gott unterschiedliche Wirkungen, siehe oben. Der SWG der Zauberprobe beträgt bei Wirkung auf den Kleriker 2 plus Kreis Drittel Punkte, plus 1 Punkt, falls der Zauber auf ein anderes Wesen gelegt werden soll; die Wirkung hält 5 Minuten lang an; die Kosten betragen Kreis mal 6 Punkte RT bei Wirkung auf den Kleriker, bei einem anderem Zielwesen zahlt dieses die vollen, und der Kleriker ein Drittel der Kosten; die Zauberdauer beträgt 1 + Kreis Drittel Zauberaktionen.

Besondere Mysterien:	ZW	ZA	Kosten	Götter	Beschreibung:
Einfache natürliche Heilung	6	2	Kreis x 4 Kreis x 4	Alle	* Gibt dem Kleriker ODER einem Wesen, das berührt werden muss, Kreis W6 Punkte LK zurück
Einfacher Untotenschutz	6	2	Kreis x 1 Kreis x 6	Tsuran	** Maximal Kreis Wesen erhalten 6 Punkte RW gegen maximal Kreis Angriffe von Untoten
Harter Schlag	6	2	10 + Kreis x 5 -	Tsuran	Die nächsten beiden gelungenen Angriffe des Klerikers verursachen zusätzlich Kreis mal 2 TP
Spontanwaffenweihe	6	1	10 + Kreis x 4	Kahetel	Eine Waffe des Klerikers, die nur er benutzen kann, wird für 5 KR zur geweihten Waffe
Der SWG aller Besonderen Mysterien beträgt 3 plus halber Kreis Punkte.					
Thaumische Meditation	ZW 4; SWG 3; Kosten 1; Wirkung: * Der Kleriker erhält 2W6 RTP nach fünfminütiger Meditation				

ZW: Zauberwert des Zaubers; ZA: Benötigte Anzahl der Zauberaktionen, um den Zauber zu wirken; Die Kosten sind RTP, die obere Zahl ist vom Kleriker, die untere vom Zielwesen zu bezahlen, betrifft der Zauber (auch) den Kleriker muss er beide Kosten bezahlen, beim „Einfachen Untotenschutz“ gelten die unten angeführten Kosten einmal für jedes Zielwesen.

* **Achtung!** Derart markierte Zauber können dem Zielwesen nur einmal alle 24 Stunden zu Gute kommen. ** Die Angriffe der Untoten müssen binnen 24 Stunden nach dem Wirken dieses Zaubers erfolgen, danach erlischt der Schutz jedenfalls.

Vorgeschichte: „Kaum zu glauben, was es auf so einer Reise alles zu sehen und zu entdecken gibt! Fremde Wesen, neue Orte, vielfältige Gefahren und Abenteuer!“ Das waren die Worte von Bruder Tsurangar gewesen, die er Dir mit auf Deine Reise gegeben hatte. Du spuckst in den zähen Schlamm, in den der Regen die Straße verwandelt hat. Von wegen! Das Einzige, was Du Dir bisher eingefangen hast, ist dieser verdammte Schnupfen. Kein Wunder, regnet es doch schon seit Tagen wie Bindfäden herab. Oh sicher, fremde Wesen hast Du in der Tat gesehen. Wenn man eine Bande von fahrenden Gnomen, welche sich als Kesselflicker betätigen, unbedingt mitzählen will. Und diese „neuen Orte“, die Dir verheißen wurden, entpuppten sich bisher als reine Ansammlung von Bauerndörfern. Ein Kaff schlimmer als das andere. Und Gefahren? Nun abgesehen von der Tatsache, dass Du nicht schwimmen kannst, und daher vermutlich im Schlamm dieser Straße ersaufen wirst, wenn es noch mehr regnen sollte, hast Du bislang noch keine einzige Gefahr erkennen können. Und da heißt es immer, dass die Banditenüberfälle in den letzten Jahren so zugenommen hätten. Wo, bitteschön, sind denn all die finsternen Räuber und Wegelagerer? Seit Wochen bist Du nun schon unterwegs, und noch nicht ein einziges Mal bist Du überfallen worden. Vermutlich haben die Burschen auch besseres zu tun, als in diesem Regen ihre warmen und trockenen Schlupfwinkel zu verlassen. Ganz im Gegensatz zu einem braven Diener der Götter, wie Du einer bist. So einer muss natürlich bei jedem Wetter seine Pflicht erfüllen. Dabei schien es Dir damals eine gute Idee zu sein, den Göttern zu geloben, drei Jahre Deines Lebens auf der Wanderschaft zu verbringen und in dieser Zeit den Unschuldigen beizustehen und den Ruhm der Götter zu mehren. Ein durchaus edles Gelübde, wie Dir ältere Priester aller drei Götter, denen Du folgst, einhellig versicherten. Und ganz nebenbei hofftest Du natürlich auf die „fremden Wesen, neuen Orte, vielfältigen Gefahren und Abenteuer“, welche Dir laut Tsurangar dabei begegnen sollten. Ha! Während Dir der stete Regen auf den Helm trommelt, kommt Dir allerdings ein neuer Gedanke. Was fällt Dir eigentlich ein, derart an den Göttern zu zweifeln? Diese haben doch sicher besseres zu tun, als Dir bereits in den ersten paar Wochen Deiner Wanderschaft alle Verbrecher, Schwarzzauberer und Monster Warentuuns vor Deine Klinge zu treiben, nur um Deine Sucht nach Ruhm zu befriedigen. Du solltest besser zufrieden damit sein, dass es bislang so ruhig war. Deine Zeit wird sicherlich noch kommen, Du musst Dich nur in Geduld üben. Und wohl auch ein wenig in Demut, wie Du Dir reumütig eingestehst. Trotzdem hat sich Deine Laune bei diesen letzten Gedanken deutlich gebessert, und noch mehr hebt sie sich, als Du in nicht allzu weiter Ferne die Lichter einer Herberge durch den Regen erkennen kannst. Ah, die Götter sind mit Dir! Sieht so aus, als würdest Du heute Nacht doch im Warmen und Trockenen schlafen. Erfreut über diese Aussichten schlägst Du eine schärfere Gangart an und näherst Dich rasch der Herberge.



Anhang C: Das Gegnerblatt

Die Skelette: THP: 25, RW: 0, INW: 1, ANW 3, VTW 2, SW 0; 1 Angriff und 1 Blockade pro KR

	Nr.1:	Nr. 2:	Nr. 3:	Nr. 4:	Nr. 5:	Nr. 6:	Nr. 7:	Nr. 8:	Nr. 9:	Nr. 10:
KR: Ini.:	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25
1										
2										
3										
4										
5										
6										
7										
8										
9										
10										

Die Steinwanzen: LK: 12, RW: 2, INW: 6, ANW 0, VTW 1, SW 1W6 + 0; 1 Angriff und 1 Blockade pro KR

	Nr.1:	Nr. 2:	Nr. 3:	Nr. 4:	Nr. 5:	Nr. 6:	Nr. 7:	Nr. 8:	Nr. 9:	Nr. 10:
KR: Ini.:	12	12	12	12	12	12	12	12	12	12
1										
2										
3										
4										
5										
6										
7										
8										

Die Wiedergänger: THP: 50, RW: 1, INW: 2, ANW 5, VTW 5, SW 0; 1 Angriff und 1 Blockade pro KR

	Nr.1:	Nr. 2:	Nr. 3:	Nr. 4:	Nr. 5:	Nr. 6:	Nr. 7:	Nr. 8:	Nr. 9:	Nr. 10:
KR: Ini.:	50	50	50	50	50	50	50	50	50	50
1										
2										
3										
4										
5										
6										
7										
8										
9										
10										

Der Heckenschütze:

INW	2	THP	30	RW	1
FANW	8	SW	7	2 Schüsse /KR	
KR: Ini.:	30	KR: Ini.:	THP:		
1		6			
2		7			
3		8			
4		9			
5		10			

Xarhylon, der Lichfürst:

-	THP	60	RW	2
KR: Ini.:	60	KR: Ini.:	THP:	
1		6		
2		7		
3		8		
4		9		
5		10		



Anhang D: Die Pläne von Kurkan

1) Übersicht über die Pläne

a) Die Verwendung der Pläne

In diesem Anhang finden Sie die Pläne jener Bereiche von Kurkan, durch die die Helden in diesem Abenteuer gelangen. Zu welchem Zeitpunkt Sie welche Karten Ihren Spielern vorlegen, wird im Text des Abenteuers jeweils genau angegeben. Bitte achten Sie unbedingt darauf, den Spielern jeweils nur jene Teile eines Planes zu zeigen, welchen sie zu

diesem Zeitpunkt auch sehen dürfen, und decken Sie alle anderen Stellen des Plans sorgfältig ab.

Hinweis: Die Pläne sind **nicht** maßstabsgerecht gezeichnet. Stattdessen wurde vor allem darauf geachtet, dass Sie eine gute Vorstellung von der Zwergenstadt geben, und dass die Pläne eines Gebietes auf jeweils einer Seite Platz finden.

b) Legende von Plan 1: Der Schankraum des Gasthofs „Zum Brückenkopf“

1): Die Eingangstür.
2): Die Tür, welche zum Treppenhaus führt.
3): Die Tür zur Küche.
4): Der große Kamin.
RS): Hier sitzt der Bauer Ruß Stechel.

GP): Hier sitzt der Bauer Gros Pummer.
LY): Hier sitzt der Barde Lyr „die Stimme“.
LL): Hier sitzt der Fuhrknecht Lor Lazer.
DL): Hier sitzt der Fuhrknecht Dor Lazer.
WP): Hier sitzt die Händlerin Werle Pertlin.

c) Legende von Plan 2: Die Eingangsetage

1): Der Tunnel, durch den die Helden gespült werden.
2): Die Eingangshalle, in der die Helden landen.
3): Das Tor, das aus der Halle führt.

4): Der Wurmengang, der aus der Halle führt.
5): Der Schacht mit der Wendeltreppe.
6): Die leeren Lagerräume.

d) Legende von Plan 3: Die Kaserne

1): Der Wurmengang, durch den die Helden den nördlichen Flügel erreichen.
2): Der Schlafsaal.
3): Der durch einen Einsturz blockierte Ausgang.
4): Der Felsblock, der den nördlichen Durchgang blockiert.
5): Das Zimmer des Offiziers, nördlich des Schlafsaales.
6): Der Wurmengang, durch den die Helden den östlichen Flügel erreichen.

7): Der Speisesaal.
8): Das steinerne Portal, das aus dem Speisesaal führt.
9): Die Küche.
10): Der Vorratsraum.
11): Der durch einen Einsturz blockierte Gang nach Norden.
12): Der Platz, an dem die Helden auf die Skelette treffen.
13): Der Schacht mit der Wendeltreppe, die nach oben und unten führt.



e) Legende von Plan 4: Die Wohnebene

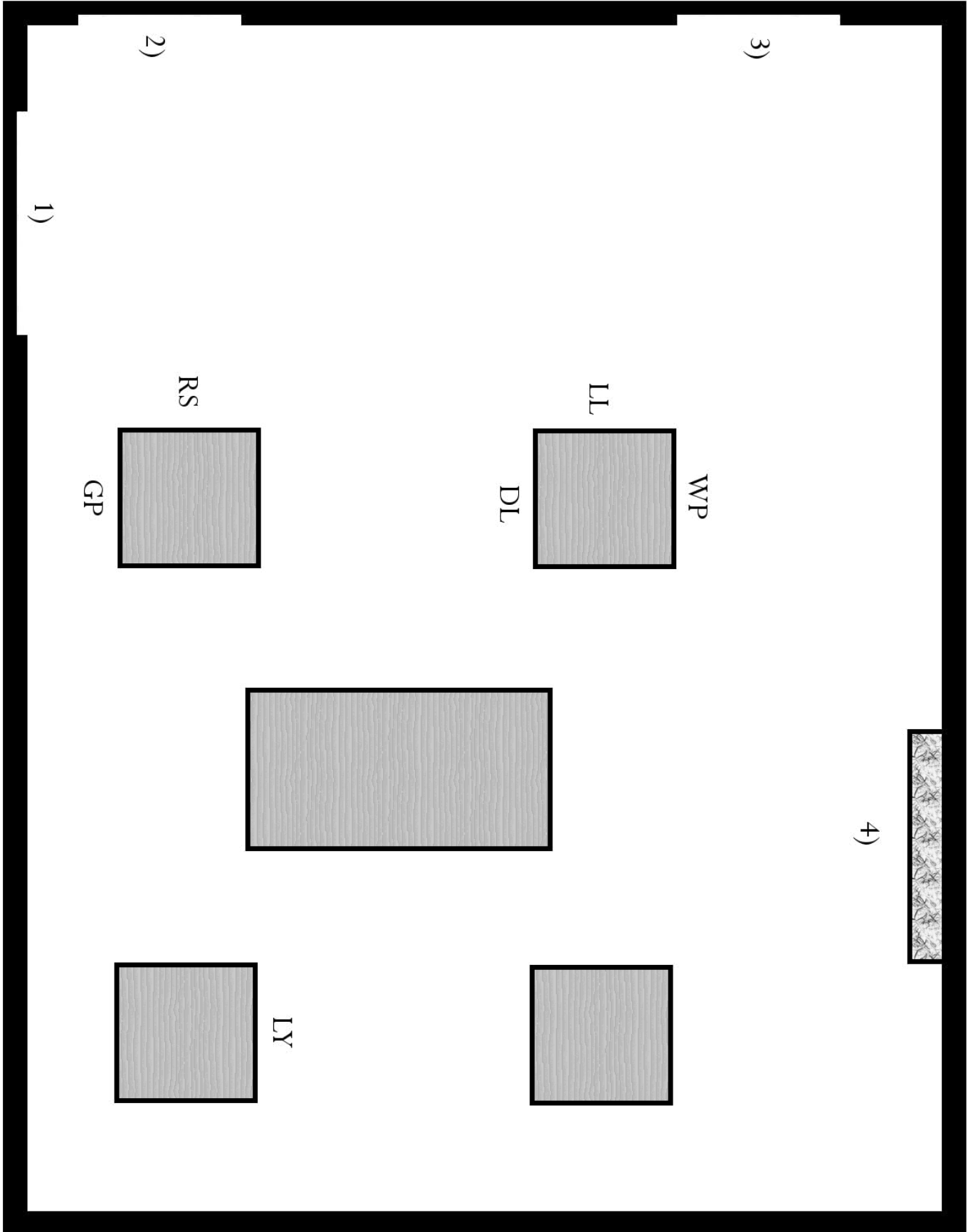
- | | |
|--|---------------------------------------|
| 1): Die Wendeltreppe. | 8): Die Wohnung des Zauberers. |
| 2): Der Gang zur Gewächshauskaverne, verkürzt dargestellt. | 9): Der Ladens des Juweliers. |
| 3): Die Gewächshauskaverne. | 10): Das Geschäft des Waffenhändlers. |
| 4): Die Stelle, in der die Steinwanzen in der Felswand verschwinden. | 11): Der Marktplatz. |
| 5): Der Gang zwischen Kaverne und Gemüsemarkt, verkürzt und ohne die leeren Seitenräume dargestellt. | 12): Der Buchladen für antike Bücher. |
| 6): Der Gemüsemarkt. | 13): Das Gasthaus. |
| 7): Die Einkaufsstraße, verkürzt und ohne die unwichtigen Wohnungen und Läden an den Seiten dargestellt. | 14): Der Alchimieladen. |
| | 15): Der Tunnel nach Norden. |
| | 16): Der Tunnel nach Osten. |
| | 17): Der Tunnel nach Westen. |

f) Legende von Plan 5: Die Krypta

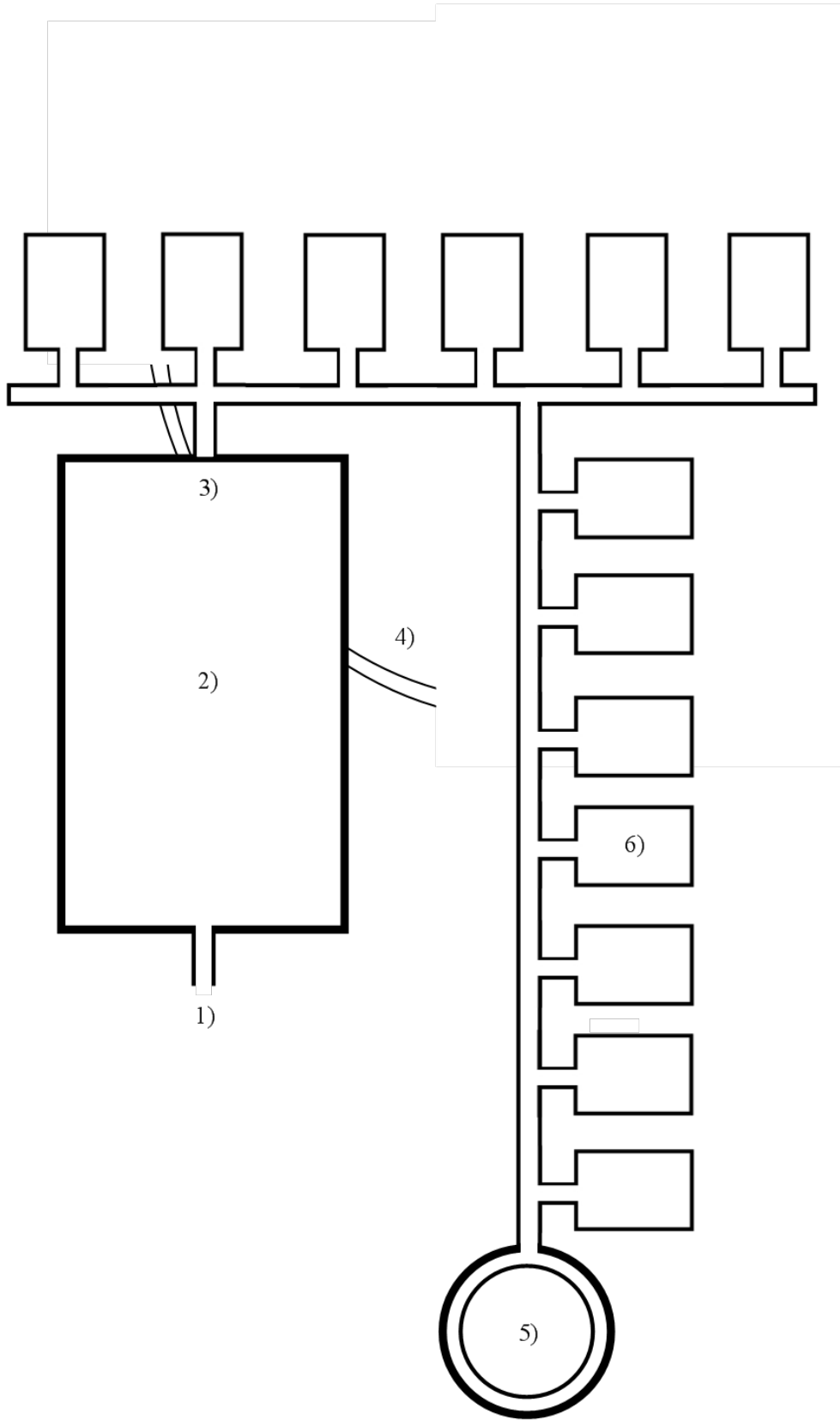
- | | |
|---|---|
| 1): Die steinerne Rutschbahn, über welche die Helden herabsausen. | 7): Der Gang, durch den die Helden in das Heiligtum gelangen. |
| 2): Die Höhle, in der die Rutschbahn endet. | 8): Die Statue des Dunklen. |
| 3): Die steinerne Tür mit dem dahinter beginnenden Gang, der zur eigentlichen Krypta führt. | 9): Der Lichfürst. |
| 4): Der Raum der Krypta, in welchem der Gang endet. | 10): Die Säulen des Heiligtums. |
| 5): Die Krypta von Kurkan, aus Platzgründen nicht dargestellt. | 11): Die sechs Steinsarkophage der Zwerge. |
| 6): Das Heiligtum des Dunklen. | 12): Der Ausgang aus dem Heiligtum, d.h. die Warteposition der Untoten. |



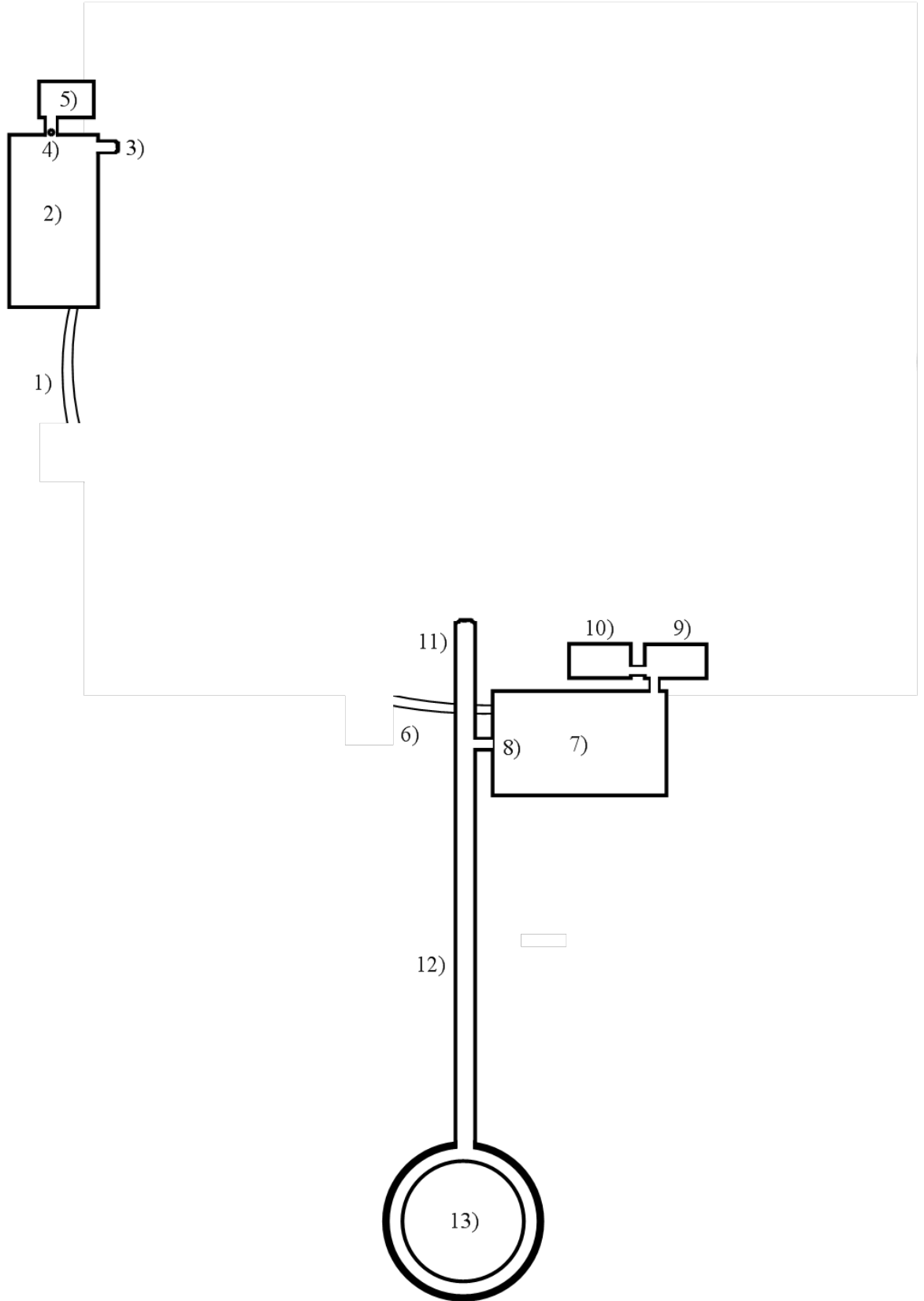
Plan 1: Der Schankraum des Gasthofs „Zum Brückenkopf“



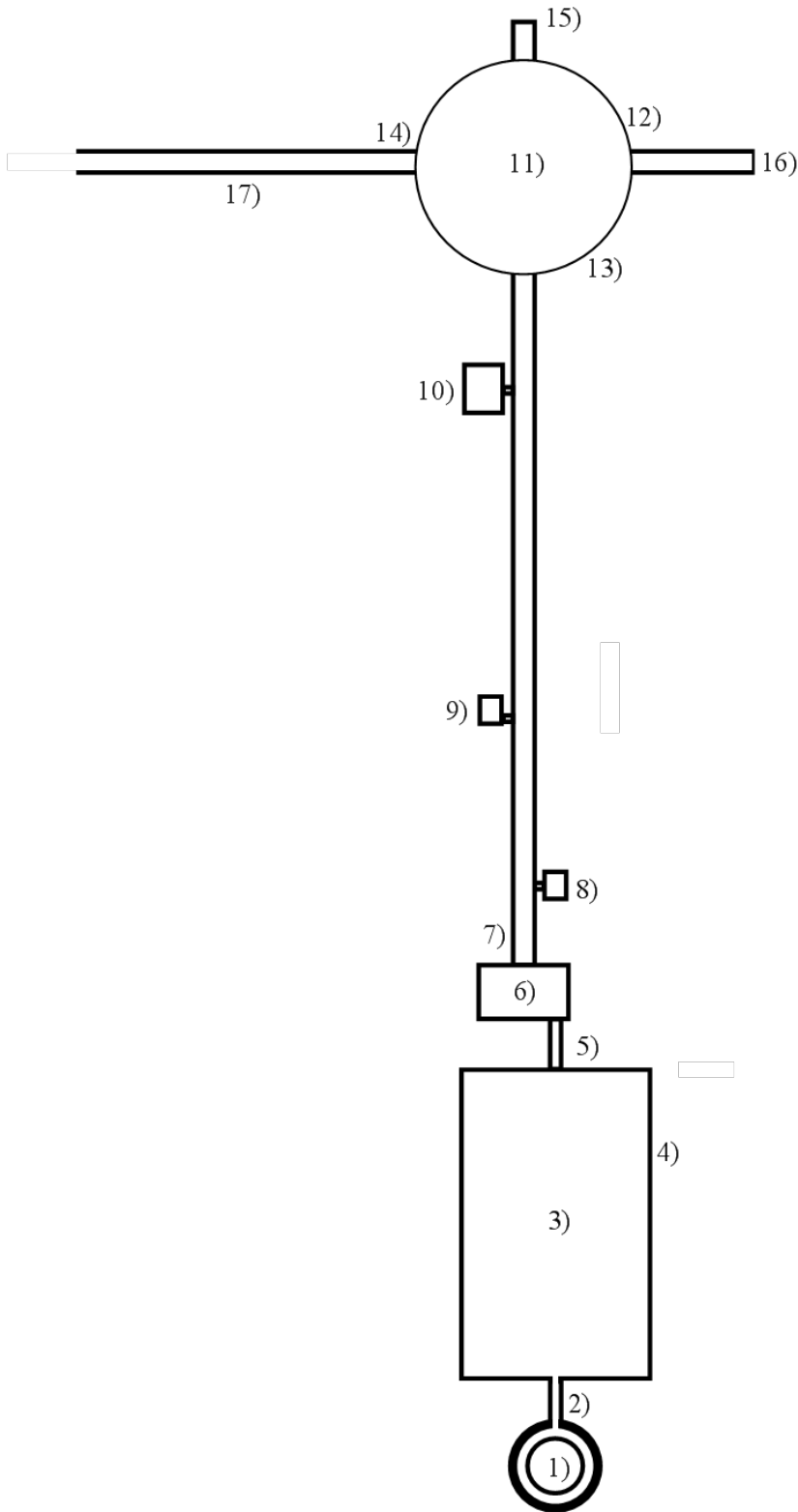
Plan 2: Die Eingangsetage



Plan 3: Die Kaserne



Plan 4: Die Wohnebene



Plan 5: Die Krypta

