



Borbarads Fluch II

Shinxir kehrt zurück



Edition: Das schwarze Auge 4.1

Spielwelt: Aventurien

Region: Tobrien 1002 BF

Autor: Tobias Weßel

Mit besonderen Dank an: Steffi, Jan, Uwe, Marcel Müller, Oekie

Eingebettet in die DSA Frühzeit begegnen die Helden einigen der berühmtesten Meisterpersonen Aventuriens. Auch werden sie sich tief in einen klassischen Dungeon begeben, wo sie die Wahl haben werden ob sie dabei helfen wollen den Shinxirglauben in Aventurien wieder zu verbreiten, oder seine Ausbreitung zu verhindern.

So wie es Kha gefügt und es unsere Herrin zementierte.
Sie herrscht alleine.
Sie herrscht in diesem Zeitalter.
Der alte Feind vertrieben.
Zerstoben seine Köpfe.
Sie ist einzig.
Doch so die Zeitalter vergehen,
wird eine Zeit kommen, indem auf feurigen Rössern der alte Feind wiederkehrt.
Er wird vom Himmel kommen,
gleich eines Schwarms wird er Himmel verdunkeln.
Vielköpfig wird sein Ansturm sein.
Einer sind viele.
Viele sind einer.

Der heilige Lares von Arivor
Niedergelegt in den „4 Offenbarungen“
Senne des Alten Reiches, 888 BF

„Oh du Götterwelt.
Die Zeitalter vergehen. Götter gelangen nach Alveran.
Götter werden aus Alveran vertrieben.
Stetig ist allein die Veränderung.
Nichts ist mehr so wie es einst war.
Die Götter.
Beliebig sind sie.
Eitel sind sie.
Einzig vereint in ihrem Streben nach Macht.
Aus vielen Göttern werden eine.
Einige verschwinden ganz.
Viele stürzten in die tiefsten Tiefen.
Nur Alveran gibt Macht.
Alles andere zur Bedeutungslosigkeit verdammt.
Wir Sterblichen allein ein Spielball ihrer eitlen Gelüste,
getäuscht in einem nie endenden Kampf um Macht und Einfluss.“

Wehklagen gehört im Perricumer Noionitenkloster
1028 BF

Hintergrund – Die kosmologische Komponente

Vor vielen hundert Jahren wurde der Kult des Shinxir in Aventurien von den Dienern der Rondra ausgelöscht.

Shinxir selbst verlor schon lange vor diesen Ereignissen seinen Platz in Alveran, so dass er seinen Streitern in diesem schicksalhaften Kampf nicht beistehen konnte.

Nun bricht aber gerade ein neues Karmakorthäon an. Ein Heldenzeitalter.

Die Plätze in Alveran werden neu vergeben.

Die Sehnsucht nach einem wahrhaften Kriegsgott ist groß.

Immens ist der Verdruss über Rondra, mit ihren Dienern, die sich lieber in sinnlosen Heldenmut aufreiben, als geeint mit durchdachter Strategie gegen den Feind zu ziehen.

Eine Geweihtenschaft, die sich lieber gegenseitig auf Turnieren umbrachte, als den Feind.

Der Ruf und die Sehnsucht nach einem wahren Kriegsgott in Aventurien ist nun auch an Shinxirs Ohren gelangt.

Er und seine Legionen stehen bereit, sich einen Platz in Alveran zu erkämpfen.

Nur worüber läuft der Weg nach Alveran?

Aventurien ist der Schlüssel!

Alles andere zählt nicht.

Seine Legionen stehen bereits in Myranor.

Seine Streiter stehen in Tharun. Sie stehen auf Riegel VII und all seinen Monden.

Doch allein Aventurien zählt.

Der Allvogel wird das neue Karmakorthäon verkünden.

Shinxir ahnt diesen Ruf voraus.

Versperrt ist der Weg für die myranischen Legionen nach Aventurien.

Der Efferdswall hält.

Unbekannt die Wege aus Tharun.

Versperrt ist nicht der Himmelsweg zu Riegel VII und seinen Monden....

Hintergrund – Was sonst noch so geschah

Bei Greifenfurt offenbart sich die *Gilde der Elementarritter* einem unbedarften Abenteurer, um ihn daraufhin zu einem großem Krieger mittels geheimnisumwobener „Skilltrees“ auszubilden.

(nachzuspielen in: Skilltree Saga)

Ein Geschichtswerk der Riesin Chalwen rüttelt an den Grundfesten des Universums.

(Nachzulesen in der: Historia Aventurica)

Borbarad entführt um 600 BF ein Raumschiff von Riegel VII und versklavt seine Besatzung.

Ein unbedarfter Held schafft es 400 Jahre später, obwohl er nicht von der Gilde der Elementarritter zum Champion auserkoren wurde, dieses Raumschiff zu entdecken, alle Gefahren, die dort Borbarad zurückgelassen hat, zu überkommen und es so zu reparieren, dass es nach Riegel VII zurückkehren kann.

(Nachzuspielen im Soloabenteuer: Borbarads Fluch)

Dieser recht unbekannte Held entkommt überladen mit seiner Beute, immerhin etwa 7 Rüstungen, 20 Waffen, sowie 2 großen Edelsteinen, herausgebrochen aus den Augen der Leiche von Borbarad, aus diesem Raumschiff.

Seine Erzählungen stoßen weitestgehend auf ungläubige Ohren.

Jedenfalls bis sie im Jahre 1002 zu den Ohren von Saldor Foslarin vordringen.

Dieser kleine Hutzelmännchen ist zu diesem Zeitpunkt der Convocatus Primus der Weißen Gilde, wie auch Spektabilität der Akademie Schwert und Stab zu Beilunk.

Immer bereit jeder drohenden Bedrohung des Reiches mit ganzer Macht und eifriger Wut entgegenzutreten, beschließt dieser diesen Gerüchten nachzugehen.

Auch will er die Edelsteine in seine Hände bekommen, in denen er machtvolle magische Artefakte vermutet.

Da seine direkten Untergebenen mit der Ausbildung an der Akademie und in sonstigen Diensten am Reiche vollends ausgelastet sind, wird nach Helden per Aushang auf dem Marktplatz von Beilunk und Umgebung gesucht, um den Convocatus Primus auf dieser gefährvollen Reise zu begleiten.

Weit entfernt von Beilunk vernimmt auch Nahema ai Tamerlein die Gerüchte um diese Geschehnisse.

Auch sie beschließt sich aufzumachen, um diese machtvollen magischen Artefakte zu erlangen, denn einem neuen Spielzeug konnte sie noch nie widerstehen.

Auch die Rondrianer in Perricum sehen durch die Erzählungen die Prophezeiung des heiligen Lares von Arivor in Erfüllung gehen. So entsenden auch sie einen Ritter der Göttin.

Auf dem Mond Crabro von Riegel VII offenbart sich derweil Shinxir seinen Gläubigen und trägt ihnen auf, den Glauben an ihn nach Aventurien zu tragen.

Die insektoiden Anhänger auf Crabro, gierend ihrem Gott zu gefallen, erwerben daher ein Raumschiff von den Feueraugen (einäugige Humanoide) auf Riegel VII, um nach Dere und Aventurien zu gelangen.

Angekommen in Aventurien, landen sie in der schwarzen Sichel und beginnen dort mit der Errichtung eines Portals nach Crabro, um den Nachschub an den Legionen des Shinxir nicht zum Erliegen zu bringen.

Doch die magischen Foki, die zur Öffnung dieses Portals notwendig sind, sind auf Riegel VII und seinen Monden nicht mehr zu erwerben. Die letzten bekannten Foki dieser Macht waren an Bord des einst von Borbarad entführten Raumschiffes und befinden sich daher noch in Aventurien.

Der geneigte Leser wird es wahrscheinlich vermuten. Es handelt sich um die Edelsteine, die aus Borbarads Augen herausgebrochen wurden.

Angekommen in Aventurien beginnen daher auch die Crabraner, nach ihnen zu suchen, doch sie beschränken sich nicht nur auf die Suche.

Sie entführen Goblins, Menschen, Orks und Oger, um ihnen Shinxir nahezubringen und sie zu Kämpfern in ihren Legionen zu machen.

Der Abenteurer, der einst Borbarads Raumschiff erstürmte, wird dabei unbewusst durch Einflüsterungen der Artefaktseele der Edelsteine in Richtung Landungsort des crabranischen Raumschiffes gelenkt.

Was geschehen wird:

Die Helden werden von Saldor Foslarin angeworben, ihn auf einer Reise in die Schwarze Sichel zu begleiten, wo der Verkauf der Edelsteine stattfinden soll.

Dort treffen sie auf Nahema, einer weitere Interessentin an den Steinen.

Auch ein Rondrianer taucht auf, um den Geschichten um die Erlangung der Steine auf den Grund zu gehen.

Doch keiner dieser Parteien wird diese Steine erlangen, denn die Crabraner haben ebenfalls von dem Aufenthaltsort der Steine erfahren und beginnen einen Angriff.

Die Helden werden idealerweise während dieses Angriffes betäubt. Nahema, Foslarin und die Steine werden von den Crabranern geraubt, der Rondrageweihte bekommt eine Gelegenheit, seinen Platz an Rondras Tafel einzunehmen.

Dies ist der Zeitpunkt, an der die Gilde der Elementarkrieger auf den Plan treten wird. Diese, überzeugt von der Bedrohung, welche die Crabraner für das Gleichgewicht der Mächte auf Dere darstellen, übergibt den Helden mächtige Artefakte, die sie in mächtige Dschinne verwandeln können.

So beginnt die Quest zur Wiedererlangung der Steine.

Sie wird die Helden in die Tiefen der schwarzen Sichel führen, wo sie zu dem Raumschiff der Crabraner gelangen. Hier finden sie neue unvermutete Verbündete, müssen vielen Fallen entgehen

und Kämpfe bestehen, um schlussendlich zu verhindern, dass das Portal nach Crabro geöffnet bleibt.

Und nach diesem Sieg wartet das kleine Schmankerl auf die Helden, dass Nahema und Saldor Foslarin ihnen hilflos ausgeliefert sind....

Was will dieses Abenteuer:

Das Ziel ist es in einem leicht trashigen Abenteuer kontroverse DSA Veröffentlichungen aufzugreifen, mit der DSA Frühzeit zu verbinden (u.a. Orklandtrilogie) und ein sich nicht ganz ernst nehmendes Abenteuer daraus zu erschaffen.

Durch den Sci-Fi angehauchten Plot und typischen Plotelementen aus der DSA Frühzeit ist es selbstverständlich nicht kompatibel mit dem aktuellen Kanon.

Es lässt sich jedoch in eine Spielwelt einbetten, wie sie sich vor vielen Jahren zu DSA 1 und 2 Zeiten zeigte.

Diese Elemente aus der DSA Frühzeit werden kombiniert mit dem aktuellen Regelwerk, sowie durchaus aktuellen, aber umstrittenen Veröffentlichungen, wie den übermächtigen Elementaraspekt aus: *Elementare Gewalten*, den kosmologischen Setzungen aus der *Historia Aventurica* und den Elementarrittern aus dem sensationellen Computerspiel: *Skilltree Saga*.

Was will dieses Abenteuer nicht:

Sich in den aktuellen aventurischen Hintergrund, wie er wohl von der größten Zahl der Spieler bespielt und gewünscht wird, nahtlos einpassen.

Vorschlag zur Aussparung des Sci-Fi Hintergrundes:

Crabro ist kein Mond, sondern eine Globule.

Die Crabraner versuchen nicht ein Portal zu einem anderen Planeten zu öffnen, sondern ein festes Portal zu ihrer Globule.

Das Raumschiff ist kein Raumschiff, sondern ein ausgebautes Höhensystem.

Helden:

Besonders eignen sich Helden, die einen Bezug zu Shinxir Aspekten haben. (Kämpfer/Sportler)

Die Helden sollten grundsätzlich bereit sein, sich von Saldor Foslarin anheuern zu lassen.

Auch sind schwarzmagische, dämonenpaktierende, sehr dubiose oder exotische Charaktere eher nicht geeignet, weil er nicht mit ihnen zusammenarbeiten würde.

Das Abenteuer ist auf erfahrene Helden ausgelegt. Prinzipiell lässt es sich aber auch mit Anfängercharakteren spielen, da diese durch ihre Aufnahme in die Gilde der Elementarritter einen großen Machtzuwachs erfahren werden, der sie prinzipiell befähigen sollte, das Abenteuer erfolgreich abzuschließen.

Der Weg ins Abenteuer

Das Abenteuer beginnt am 15. Rondra im Jahre 1002 BF in Beilunk.

Der Beginn kann aber auch um einige Jahre verlegt werden.

Wichtig wäre, dass Borbarads Heerscharen noch nicht in Tobrien gelandet sind.

Die Helden sind vielleicht auf der Durchreise. Eventuell gerade im Hafen angekommen oder sie sind auch auf dem Weg zur Magierakademie, um dort zu lernen.

Auch der Praiostempel, immerhin einer der wichtigsten und prächtigsten in Aventurien, ist einen Besuch wert.

Jedenfalls werden sie an den Toren der Magierakademie, auf dem Marktplatz, oder in einer Taverne über folgenden Aushang stolpern, vor dem sich bereits verschiedene Leute drängen:

Auf dem Aushang steht geschrieben:

Mutige Recken und Helden gesucht, um der Wissenschaft und dem Reich einen großen Dienst zu erweisen.

Bezahlung: Nach Leistung.

Interessenten haben sich zu melden in der Akademie von Schwert und Stab zu Beilunk bei Saldor Foslarin.

Siehe auch Anhang.

Alternativ kann man natürlich, einen gewissen Bekanntheitsgrad oder dementsprechende Verbindungen der Helden vorausgesetzt, diese direkt anheuern lassen.

Die Akademie von Schwert und Stab zu Beilunk:

Zum Vorlesen und Nacherzählen:

Ihr seid auf dem Weg zur Akademie. Links und Rechts stehen sauber in Linie die stolzen und herausgeputzten Bürgerhäuser. Die Straße ist für eine Stadt derartiger Größe erstaunlich sauber.

Auch der Herr Praios scheint es an diesem Tage mit euch gut zu meinen. Blickt er doch gütig in seiner vollen Pracht auf euch herab.

Als ihr euch der Akademie nähert, schallen euch schon aus größerer Entfernung militärische Befehle entgegen, die wohl, glücklicherweise, nicht euch gelten.

Irgendwo zwischen Halt! Vorwärts Marsch! Links, rechts! Links, rechts! taucht die erste Gruppe Militärrekruten vor euch auf, welche euch in Marschkolonnen im strammen Wehrheimer Stechschritt passiert. Nur Militär scheint dies nicht zu sein. Tragen sie doch alle offensichtlich die Kutten von jungen Magieradepten.

Ihr nähert euch weiter der Akademie, die sich als imposanter Backsteinbau zeigt. Vor euch taucht eine andere Gruppe schon etwas älterer Adepten auf, die Stab und Schwert präsentieren und folgende Worte, fast schreiend, rezitieren:

Dies hier sind mein Stab und Schwert! Es gibt viele andere, aber dies sind meine! Mein Stab und Schwert sind meine besten Freunde! Sie sind mein Leben! Ich muss sie meistern, wie ich mein Leben meistern muss! Ohne mich sind mein Stab und Schwert nutzlos! Ohne mein Stab und Schwert bin auch ich nutzlos! Gerüstet mit Stab und Schwert verfehle ich mein Ziel nie! Ich muss schneller zaubern und zuschlagen als mein Feind, denn sonst tötet er mich! Ich muss ihn erschlagen, bevor er mich erschlägt! Das werde ich! Vor Praios gelobe ich und schwöre: Mein Stab und Schwert und ich werden das Reich verteidigen! Wir sind die Bezwinger unserer Feinde! Wir sind die Bewahrer meines Lebens! Das schwöre ich! Bis kein Feind mehr ist! Nur Frieden! Praios Wille geschehe!

Hintergrundinformationen:

Je nachdem, wer die Helden sind und wie sie sich benehmen, werden sie behandelt.

Geweihte, Weißmagier, Adlige und offensichtliche Personen von Rang und Namen werden mit äußerster Hochachtung und höflich willkommen geheißen.

Offensichtlich verlumptes Söldnervolk, sowie anderes lichtscheues oder gar exotisches „Gesindel“ wird mit äußerstem Misstrauen und Missfallen betrachtet und nicht aus den Augen gelassen.

Wenn einer der örtlichen Angestellten oder der Magiebegabten auf das Heldengesuch angesprochen wird, werden die Helden nach einer je nach Stand kürzeren oder längeren Wartezeit, in ein spartanisch eingerichtetes Wartezimmer geführt.

Dort können sie wahrnehmen, wie eine Unterhaltung im Nebenzimmer immer lauter wird.

Mit einer einfachen Sinnenschärfeprobe werden die Helden Zeuge folgenden Wortwechsels:

Stimme A (grollend): EIN ZWERG. Ihr nennt mich einen Zwerg!

Stimme B (charmanter scherzender Unterton): Aber aber, Herr Foslarin, seid ihr nicht ein Ambosswerg, der bei Brillantzwergen aufgewachsen ist?

Das weiß doch jeder. Und ihr seht auch haargenau so auf, wenn ich mir die Bemerkung gestatten darf.

Stimme A: Was? Es reicht euch nicht, euch über meine Größe und meinen Bart lustig zu machen? Jetzt nennt ihr mich auch noch einen ambosswergischen Brillantzwerg? Wo gibt es denn so etwas? Wer denkt sich denn sowas aus? Ein ambosswergischer Brillantzwerg, der nun Convcatas Primus der weißen Gilde und Spektabilität der Akademie Schwert und Stab zu Beilunk ist! UNMÖGLICH! HINAUS MIT EUCH! HINAUS! Ich habe von euren Unverschämtheiten für alle Zeiten genug.

Stimme B: Noch schöne Grüße an eure Adeptinnen. Sie sind wahrhaft begabt in der Beherrschung des Stabes.

Stimme A: HINAUS!

Die Tür öffnet sich und die Helden erkennen einen lakonisch grinsenden Mann im besten Alter von herausragenden Wuchs mit starken männlichen Gesichtszügen. An der Hüfte trägt er zwei Schwerter. Weiblichen Helden wird er unweigerlich ein Augenzwinkern zuwerfen, um sich dann erhobenen Hauptes und stolzen Schrittes aus der Akademie zu entfernen.

Es handelt sich bei dieser Person, sie werden es vielleicht schon vermutet haben, um Raidri Conchobair, den Schwertkönig.

Wenn die Helden bereits mit ihm bekannt sind, wird er sich kurz mit ihnen unterhalten, um ihnen viel Glück mit dem kleinen Hutzelmännchen zu wünschen.

Er selbst hat nach einer kleinen Auseinandersetzung kein Interesse mehr in Foslarins Dienste zu treten.

Foslarin wird sie bald darauf befehlen, hereinzutreten.

Er bietet ihnen die Ehre, ihren Dienst am Reiche zu tun, um als Wachmannschaft für ihn auf seiner Reise in die Schwarze Sichel zu dienen, denn Selbstverständlich ist ein Dienst an und mit ihm ein Dienst am Reiche. Er bedient sich dabei nicht vieler Worte und drängt voller Ungeduld auf eine baldige Entscheidung der Helden. Auf Nachfrage setzt er die Helden davon in Kenntnis, dass er gedenkt, dort etwas zu erwerben. Was dies ist, geht die Helden nun erst einmal gar nichts an.

Da er schnell aufbrechen will und er alle bisherigen Bewerber vergraulte, oder er mit ihnen nicht zufrieden war, ist er grundsätzlich bereit dem Helden größere Zugeständnisse zu machen.

Er bietet ihnen pro Tag und je Held jeweils bis zu 2 Dukaten oder auch Zugeständnisse wie einen Zugang zur Bibliothek der Akademie, wenn der Leumund der Helden nicht zu schlecht ist.

Den Zeitraum der Beschäftigung schätzt er auf etwa 2 Wochen. Er ist bereit bis zu 10 Dukaten je Helden als Vorschuss auszuzahlen.

Wenn ein Held durch Rang, gesellschaftliche Stellung oder Namen sehr heraussticht, verhandelt er bevorzugt mit ihm und wird eine Gesamtbelohnung anbieten, die er dann an diesen Höchstgestellten ausgeben wird.

Die Reise

Um schnell voran zu kommen, bietet Foslarin an, den Helden Reitechsen zur Verfügung zu stellen, die vor kurzen in den Besitz der Akademie gelangten, als die Pfeile des Lichtes mal wieder das Versteck eines finsternen Schwarzmagiers austräucherten.

Das Reiten auf einer Reitechse ist um 2 Punkte erschwert, bis man sich daran gewöhnt hat.

Die Reitechse ist grün, geht auf 2 Beinen, hat eine Schulterhöhe von etwa 90 Fingern, und sieht für den zoologisch interessierten Helden (Tierkunde +6, wenn aus Südaventurien +2) so aus wie ein junger Schlinger.

Ein neuer Reiter wird sehr misstrauische bäugt und erst einmal angezischt werden.

Die Echsen essen ausschließlich Fleisch und nehmen dankbar jede Gabe an. Ein Held sollte aber achtgeben, dass er seine Hand schnell genug zurückzieht.

Der Zielort ist die Baronie Trutzenburg in der schwarzen Sichel, nördlich der Reichsstraße 1. Das Treffen mit dem Finder der Edelsteine soll dort in einer Gaststätte im kleinen Örtchen Grauwasser in der Junkerei Rabenhorst stattfinden.

Die Reise dauert etwa eine Woche. Eine in den Augen Foslarins angemessene Unterkunft und Verpflegung (kärglich) wird gestellt. Adligen finanziert er auch eine angemessenere Unterkunft. Auf dem Weg wird Saldor Foslarin die Helden stets herumkommandieren, in aller Frühe aus den Betten schmeißen und im Wehrheimer Kasernenton Befehle erteilen.

Bei Magiern in der Gruppe wird er kleinlichst darauf achten, dass alle Bestimmungen der Kleider und Verhaltensvorschriften für Magier eingehalten werden. (WdZ S. 295ff)

Nichtweißmagischen Magiebegabten wird er eindringlich ins Gewissen reden und sie darüber aufklären, was sie dürfen und keinesfalls dürfen.

Je nachdem, wie hoch die Frustrationstoleranz ihrer Gruppe ist, machen sie von diesen Maßnahmen ausgiebiger oder weniger ausgiebig Gebrauch.

Widerspruch wird zu einem Zornesausbruch seinerseits führen. Er wird puterrot anlaufen und die Helden im schlimmsten Soldatenjargon beschimpfen.

Falls die Helden entnervt den Auftrag abrechnen wollen, lassen sie Saldor drohen, dass sie einen Vertrag mit ihm und damit mit dem Reich (ja, er verdeutlicht aber, dass die Interessen des Reiches seine eigenen sind) geschlossen haben. Eine Aufkündigung würde keine guten Auswirkungen für die Helden haben.

Ankunft in Grauwasser

Grauwasser

Einwohner: 250

Tempel: Peraine, Travia (Schrein)

Gasthaus: Zum Raben (Q6, P4, S15)

Oberhaupt: Junker Ardan von Rabenmund

Besonderheiten: Warenumschatplatz für Wolle, viele Steingebäude (Steinbruch in der Nähe Palisade um die Ansiedlung)

Garnison: 2 Büttel + Dorfschulzin

Stimmung: Bewohner führen ein einfaches Leben, werden aber satt, rauer Menschenschlag

wichtige Bewohner: Illraine Hirschhan (Perainegeweihte), Bran Zeughaus (Fernhändler), Derja Steinhuf (Dorfschulzin), Hagen Tiefhuser (Herbergsvater)

Zum Vorlesen und Nacherzählen:

Es ist ein regnerischer Tag, Ihr seid durchnässt. Kalter nasser Wind weht euch entgegen. Über den Gipfeln der schwarzen Sichel türmen sich dunkle Wolken. Ach wärt ihr doch nur schon da. Aber ihr wisst, dass jedwedes Beklagen sofort den Unmut Foslarins erwecken und einige bissige Kommentare seinerseits zur Folge haben wird.

Aber endlich. In der Ferne seht ihr das Leuchten einer Ansiedlung auftauchen. Endlich, denkt ihr euch. Ein warmes Feuer und warmes Essen in greifbarer Nähe. Und da hört ihr auch wieder die Stimme Foslarins: „Vorwärts Marsch. Beeilung. Wir haben nicht den ganzen Tag Zeit.“

Ins Gasthaus

Wenn die Helden das Gasthaus betreten, werden sie mit Nahema ai Tamerlein zusammenstoßen, welche sie anrempelt und ungehalten anfährt.

Saldor selbst ist bei dieser ersten Begegnung nicht vor Ort, da er zuerst noch alleine seinen Kontaktmann, den Händler Bran Zeughaus, aufsuchen will.

Ziel dieser Szene ist es, dass die Helden eine gewisse Antipathie gegen Nahema, sofern noch nicht vorhanden, entwickeln.

Zum Vorlesen und Nacherzählen:

Bis auf die Knochen durchnässt, stapft ihr auf den Eingang des Gasthauses „Zum Raben“ zu. Wohlige Wärme schlägt euch entgegen und eure Nase wird vom Duft gebratenen Fleisches erfüllt.

Du öffnest die Tür, als dich (Spieler auswählen, der vorgeht) eine großgewachsene schwarzhaarige Frau im Kettenhemd anrempelt und dir entgegenschleudert:

„Passt doch auf, du Wurm.“

Wenn der Held sich nicht sofort entschuldigt, wird sie ihn tatsächlich augenblicklich in einen Wurm verwandeln. (Salander Mutander, aus Stab ausgelöst: Eine Magieresistenz von bis zu 15 wird umgangen, Die Lebenspunkte des Helden bleiben erhalten. Er hat nur die Größe eines Wurmes, Wirkungsdauer: 15 minus Magieresistenz des Helden in Stunden)

Widerspruch anderer Helden wird dazu führen, dass ihre Körper vertauscht werden.

(aus Artefakt ausgelöst, bis MR 10 wird umgangen, Dauer: eine halbe Stunde, Zauber: Seelenwanderung)

Weitere ereifernde Drohungen werden zu der Variante: „PSST“ des Silentiums (das Opfer ist taub und stumm) und zu einem Abgang Nahemas führen.

Sollten die Helden zu einem ernstgemeinten Angriff übergehen:

Je nach Bedrohungslage wird sie mit ihrer ersten freien Aktion entweder einen 5er Armatruz und/oder einen Gardianum Körperschild (inkl. Schild gegen Zauber) mit 60 Punkten auslösen (bei sich getragenes Artefakt: gesprochenes Wort ist der Auslöser: Purpur (Armatruz), Phexenshort (Gardianum)).

In jeder Aktion kann sie dann einen und insgesamt bis zu vier weitere Helden in allerlei Kriechtiere verwandeln (MR: 15 wird umgangen)

Drohungen helfen gegen Nahema nicht. Schmeichelei und Entschuldigungen würden aber dazu führen, dass sie den Helden zurückverwandelt und den Körpertausch rückgängig macht (meisterliche Zauberkontrolle)

Ansonsten ist auch Saldor Foslarin in der Lage, die Verwandlung zu beenden.

In jedem Fall wird sich Nahema aber entfernen, und bis zum Ende des Abenteuers nicht mehr auftauchen.

Die Taverne selbst ist einfach und rustikal eingerichtet, aber sauber.

Der Wirt, ein Mann in den besten Jahren mit langen schwarzen Bart, schaut die Helden erwartungsvoll an. Aus der Küche entströmt der Duft gebratenen Fleisches. In der Taverne sitzen zu dieser Zeit nur drei junge Menschen aus dem Dorf namens Marie, Amarie und Lharan.

Sie sind Freunde und alle in etwa 17 Sommer alt.

Amarie ist eher schüchtern, hat rotblonde Haare und ein rundliches Gesicht.

Marie ist offener, hat braune Haare und einen aufgeweckten Blick und eine direkte Art.

Lharan ist träumerisch, hat schwarze gelockte Haare, hellblaue Augen, träumt von Heldentaten und liebt Tiere, zu denen er ein besonderes Band hat.

Alle zeigen sich an den Helden interessiert, sprechen sie an, geben ihnen etwas aus und hören gerne etwas von ihren Taten und der großen weiten Welt.

Nachdem sich die Helden etwas aufgewärmt, unterhalten und gesättigt haben, taucht der Rondrianer Rondrian Pulvertreu auf.

Rondrian Pulvertreu ist ein Rondrianer wie aus dem Lehrbuch.

Bewehrt mit Kettenhemd und Rondrakamm, pflichtbewusst und allzeit für einen Kampf bereit, ist er auf der Suche nach dem Mann, der die Edelsteine aus Borbarads Turm erbeutete, um mehr Informationen zu sammeln.

Er hat erfahren, dass er heute Abend wohl in der Taverne ist, um sich mit einem Magier zu treffen.

Bei diesem Magier handelt es sich selbstverständlich um Saldor Foslarin.

Rondrian Pulvertreu kann den Helden auf Nachfrage, warum er hier ist, die eingangs erwähnte Prophezeiung des heiligen Lars von Arivor rezitieren.

Eine Weile darauf wird Saldor in der Taverne auftauchen und die Helden darüber in Kenntnis setzen, dass sich der Verkäufer bald zu ihnen gesellen wird.

Der Angriff:

Ziel dieser Szene: Die Helden sollen von den Crabranern gefangengenommen werden.

Besondere Umstände: sternenklare Nacht mit Halbmond (-4 auf AT und PA, mit Dunkelsicht halbiert)

Der Abend ist schon weiter vorangeschritten, als die Helden ein lauten Knall von draußen hören worauf Schreie folgen.

Was ist gerade passiert?

Der Edelsteinträger befand sich auf dem Weg zur Taverne. Nur noch wenige Dutzend Meter entfernt, haben ihn die Crabraner, die bereits tagelang auf seiner Fährte waren, schließlich eingeholt. Sie durchbrachen das Tor, bewegten sich in hoher Geschwindigkeit durch die Gassen und sind gerade dabei, den Splitterträger zu betäuben, (Schlafgift E) um die Splitter an sich zu nehmen.

Wenn die Helden die Taverne verlassen, werden sie 10 Crabraner sehen, (Aussehen: siehe Bild) die sich in gespenstischer Harmonie zu bewegen scheinen.



Kamftaktiken:

Der Rondrageweihete wird sofort mit ein: *Für Rondra!* auf sie zustürmen.

In der ersten KR setzt er einen Sturmangriff ein. Er trifft einen der Crabranern und fügt ihm eine

schwere Wunde zu (25 TP), die aber direkt wieder zu verheilen scheint. Aufmerksame Helden, (Sinnenschärfeprobe +8 + SF Aufmerksamkeit vorhanden) werden aber feststellen, dass auf einmal auch andere Crabraner anfangen aus kleinen Wunden zu bluten.)

Rondrian, der durch den Sturmangriff keine Parade mehr hat, wird darauf von 5 Crabranern insgesamt 10 mal angegriffen werden, was dazu führt, dass er förmlich zerrissen wird.

Die Crabraner scheinen mit ihm mit einem besonderen Hass vorzugehen und ignorieren alle weiteren Gegner bis Rondrian tot ist.

Eventuelle gleichzeitig herbeistürmende Helden können dieses Schicksal bestenfalls verzögern.

Saldor Foslarin wird ebenfalls aus der Taverne spurten und den Helden den Angriff befehlen.

In Kampfrunde 1 wird er aus seinem Stab einen Duplicatus (3 Doppelgänger) und einen Armatutz (RS 5) auf sich auslösen.

In Kampfrunde 2 wird er einen Ignifaxius mit 8W6 auf einen der Crabraner sprechen (für die zugefügte Wunde gilt gleiches wie bei Rondrian).

In Kampfrunde 3 wird er vergeblich versuchen, die Feinde mit Blitz dich find zu behindern.

In den darauffolgenden Kampfunden wird er sich darauf verlegen, eventuell (noch) kämpfende Helden mittels Armatutz (RS+4) zu verstärken.

Wenn die Lage aussichtslos wird, wird er versuchen, sich mittels Transversalis zurückzuziehen

Dabei wird er feststellen, dass über dem Dorf der Limbus versiegelt ist (Zauber: Limbus versiegeln (gestapelt), was zur Folge hat, dass alle Zauber mit dem Merkmal Limbus um 25 Punkte erschwert sind. Gleiche Behinderung gilt natürlich für die Helden.

Falls die Helden zu entkommen versuchen, wird der Jagdinstinkt der Crabraner geweckt, die sie erbarmungslos verfolgen werden.

Crabraner:

Nachdem sie die Edelsteine gesichert haben, werden sie zuerst konzentriert gegen Rondrian vorgehen.

Danach wenden sie sich gegen Saldor und die Helden wenden, die sie gefangennehmen wollen.

Sie wollen sie gefangennehmen, damit sie als Shinxirs Priester unter den Menschen dienen.

Dorfbewohner:

Sie werden sich voller Angst in ihren Häusern verbarrikadieren. Keiner wird den Kampf aufnehmen.

Crabraner, Krieger: Werte: Siehe Dramatis Personae

Falls die Helden die Crabraner besiegen sollten, ist der Sieg ihrer und das Abenteuer hier beendet.

Die besten Kampftruppen der gelandeten Crabraner sind besiegt und sie werden nicht mehr in der Lage sein, die Edelsteine wiederzugewinnen, um das Portal ins Riegel VII System zu öffnen.

Saldor Foslarin wird die Edelsteine für sich beanspruchen.

Im Crabranerschiff (für die nicht entkommenen Helden)

Die Helden werden zum Crabranerschiff gebracht. Dort wird zuerst versucht, sie mittels Seelenwanderung in einen Crabranerkörper zu verpflanzen, damit die Helden erfahren, wie es ist, Teil der Gemeinschaft des Shinxir zu sein. Aufgrund der Verschiedenartigkeit der Formen, ist die Wirkungszeit des Seelentausches aber sehr kurz, weswegen die Crabraner dazu übergehen, den Helden mittels Memorabia Falsifir neue Erinnerungen einzupflanzen.

Zum Vorlesen und Nacherzählen

Du liegst auf einer Liege. Eines dieser Insekten auf einer anderen.

Dir wird schwarz vor Augen.

Wer bist du? Wo sind deine Arme? Du blickst an dir herab. Du siehst schwarze glatte Panzerscheren, wo deine Arme sein sollten.

Du versuchst dich zu bewegen, aufzustehen, aber rutschst ungelentk auf den Boden aus. Du siehst deinen Körper auf einer Liege liegen.

Dir wird übel, du versuchst zu schreien. Merkwürdige Klicklaute verlassen deinen Mund.

Dich verlässt das Bewusstsein.

Eine Weile später...

Du weißt nicht, ob du wach bist oder träumst. Du siehst eine Schlacht. Du bist Teil dieser Schlacht. Reihe um Reihe von diesen merkwürdigen Insekten prallt aufeinander, du bist eine davon, du bewegst dich in Harmonie mit den Anderen. Wie eins bewegt ihr euch, zusammen in atemberaubender Geschwindigkeit stoßt ihr vor in den Feind und weicht zurück, um abermals zuzustoßen. Ihr umgeht die Flanken eurer Feinde und fällt ihm in den Rücken.

Sturmangriff, im vollen Lauf, für Shinxir! Was für ein Gefühl. Als ein Schlag dich zu treffen droht, blockt dein Nebenmann. Als er von einem mächtigen Hieb gefällt zu werden droht, rettest du ihm sein Leben. Doch dann wirst du getroffen. Es ist eine tiefe Wunde. Du weißt, dass du sterben wirst. Doch deine Gefährten nehmen einen Teil der Wunde und der Schmerzen, auf sich. Du weißt nun, dass du leben wirst. So kann es sein. So muss es sein. Viele sind eins. Wir sind eins. Was für ein Gefühl! Gemeinsam sind wir stark. Wir sind unsterblich!

Und du weißt, dass Xirirtu auf dich niederblickt. Xirirtu, dein Gott. Shinxir, der Herr des Schwarms.

Nach einiger Zeit des Dämmerzustandes zwischen Traum und Wirklichkeit:

Du bist ein Mensch, zumindest so etwas ähnliches. Du rennst. Neben dir viele andere nackte einäugige Gestalten, die ebenso rennen. Auch du bist nackt. Als du dich umblickst, siehst du tausende einäugige Menschen, die euch zujubeln. Du rennst weiter. Du rennst schneller. Du stoßt ein Stoßgebet an Xirirtu aus. Du wirst immer schneller. Deine Muskeln bewegen sich in perfekter Harmonie. 'Das ist Schönheit', schießt dir durch den Kopf. Du überholst alle anderen. Du bist an der Spitze. Sieg! Die Menge jubelt dir zu. Was für ein Gefühl. Dank dir, Shinxir. Herr der Schönheit und der Athleten.

Nach diesen Träumen erwachen die Helden nach und nach nackt in einem Verlies ohne Fenster. Das Material der Wand und des Bodens ist merkwürdig warm, dunkel, hart und glatt. Von der Decke tropft kondensierte Flüssigkeit auf die Helden herab. Es ist feuchtschwül in diesem Raum. Die Decke besteht aus einem seltsam leuchtenden Material, was für die Beleuchtung sorgt.

Das Material kann man abreiben. Einem Held, welchen eine Pflanzenkundeprobe + 6 gelingt (um 3 erleichtert, wenn Höhlenkundig), erkennt darin eine Pflanze, die den aventurischen Phosphorpilzen ähnelt, aber eine wesentlich höhere Leuchtkraft besitzt.

Für weitere Räume gilt: Das ganze Schiff ist in diesem Klima gehalten und wird von ebendiesen „Phosphorpilzen“ beleuchtet, die sich über die gesamte Decke erstrecken.

Der Raum ist 4x4 Meter groß. Die Helden liegen auf relativ weichen Matten auf den Boden. Es gibt eine stählerne Tür, sowie ein Loch im Boden. Die Helden sind nicht gefesselt. Magiebegabte haben sämtliche Astralenergie verloren.

Sollte einer der Helden Blutmagie und den Foramen beherrschen, kann er versuchen, die Tür mit einem Foramen zu öffnen: +10 erschwert, 5 ASP

Schlösser öffnen ist hier ohne Werkzeug unmöglich.

Nachdem alle Helden wach sind, sich ausgetauscht und gesammelt haben, kommt es zur nächsten Szene:

Fähigkeitengewinn der Helden: Durch das Hinzufügen neuer Erinnerungen mittels Memorabilia Falsifir haben die Helden gelernt Crabranisch zu verstehen (TAW 4, Komplexität 18) und Riegel VII Standardschrift zu lesen und zu schreiben. (Taw 4, Komplexität 10)
Dies wird ihnen aber erst klar, wenn sie diese Fähigkeit (unbewusst) anwenden.

Die Auserwählten:

Für die Helden, die entkommen sind, wird diese Szene etwa einen Tag nach ihrer Flucht stattfinden, wenn sie gerade alleine sind. Nach der Szene werden sie dann von Dschinnen durch das Erdreich direkt zum Eingang des Schiffes der Crabraner transportiert und dort neben einer offenen Luke und 5 Crabranern, die diese gerade passiert haben, alleine gelassen.

Eventuell können die Helden sich rechtzeitig verstecken/an Bord schleichen, ohne dass sie wahrgenommen werden. Eine Schleichenprobe+5 ist hierfür erforderlich.

Wenn die Gruppe getrennt ist, sollte die Ankunft der Helden mit dem Zeitpunkt zusammenfallen, zu dem sich die anderen aus dem Verlies befreien.

Disclaimer:

Mit der Skilltree Saga wurde in den offiziellen Kanon die Gilde der Elementarritter eingeführt, die unbedarften Abenteurern beispringt und ihnen die Kraft der Elemente verleiht, damit diese gegen eine ominöse bedrohliche Macht kämpfen, von der noch niemand etwas gehört hat.

Da diese Punkte hier sicherlich erfüllt sind, haben sie daher auch hier ihren großen Auftritt.

Zum Vorlesen und Nacherzählen:

Vor euch erscheint ein alter Mann mit weißem Mantel, Bart, Mantel und Kapuze.

Sein tiefblaues Auge starrt euch an. Das andere ist weiß.

(Sinnenschärfeprobe +8)

Als ihr ihn genauer betrachtet, merkt ihr, dass er wohl nur eine Illusion ist. (Projectimago)

Nun öffnet sich sein Mund und er beginnt zu sprechen. (Ohne etwaige Kommentare der Helden zu beachten)

„Wir sind die Elementarritter. Wir verbinden die Astralmagie mit den Fähigkeiten eines Ritters. Nur wenige wissen über unsere mächtigen Kräfte. In dieser Notlage müssen wir schnell handeln und ein paar Jahre der Knappschaft überspringen.

Daher rüsten wir euch gleich mit der Ausrüstung des Elementarritters aus:

Wählt euer Element:

Feuer, Wasser, Eis, Humus, Erz oder Luft. Was soll es sein?“

Vor euch erscheinen 6 Ringe.

„Wählt einen Ring aus“, fährt der alte Mann nun fort. „Stülpt ihn über und sprecht:

Bei der Macht der Elemente. Ich habe die Kraft des....“

Nachdem jeder der Helden sich einen Ring auserwählt hat, verschwindet die Illusion des Mannes.

Bei der Aktivierung der Ringe verwandeln sich die Helden in Elementarwesen dieses Elementes.

Beispiel Humus: Du merkst ein Kribbeln, das deinen ganzen Körper durchfährt. Ein Schmerz durchstößt dich. Deine Fingernägel beginnen zu wachsen und werden ganz knorrig. Mit ihnen die Finger. Mit deiner Zunge erfühlst du, wie deine Eckzähne zu wachsen beginnen. Schon ragen sie weit aus deinem Munde heraus. Du fühlst auf deinen Kopf und greifst in Blätter hinein. Deine Nase. War deine Nase schon immer so breit? Dein ganzer Körper...aus Holz!

Ergebnis: Ein Mischwesen aus Baum und Wildschwein.

Die Elementarringe:

Zu aktivieren durch: „Bei der Macht der Elemente. Ich habe die (Element einfügen) Kraft.“

- Für alle gilt: einmaliger Spruchspeicher mit einer stärkeren Variante des Leib des Elementes
- Wirkungsdauer: 2 Stunden
- Alle Ringe verleihen 60 vorübergehende Astralpunkte, egal ob der Held bereits über welche verfügt oder nicht.
- Die Helden können ALLE Zauber ihres gewählten Elementes ausführen in der Hälfte der Zeit. Der ZfW ist für diese Art der Zauber immer 12.
- Alle verfügen während der Wirkungsdauer über folgende Fähigkeiten: Durch ihr Element gehen, Immunität gegen die Merkmale Eigenschaften, Einfluss, eigenes Element, Form, Heilung, Herrschaft Illusion, Verständigung, Gift, Krankheiten, **profane Angriffe**, geweihte Angriffe.
- Verwundbarkeit gegen Gegenelement (Eis – Humus / Erz – Luft / Wasser – Feuer)
- Der Erzring verleiht: KK+10, RS+10, BE+5, Ini-10, keine Finte / schnelle Manöver, waffenlose Angriffe: echter Schaden
- Der Eisring verleiht: KK+5, RS+5, BE, Ini-5, keine Finte / schnelle Manöver (nicht immun gegen die auf Humus beruhenden Angriff der Crabraner → normaler Schaden), waffenlose Angriffe: echter Schaden
- Der Feuerring verleiht: GE+10, Ini+10, waffenlose Angriffe + W6 Brandschaden, halbiertes Stich und Schnittschaden
- Der Windring verleiht: GE+10, Ini+10, GS+5 (nicht immun gegen Metallwaffen), kann fliegen solange nicht zu viel Ausrüstung dabei
- Der Humusring verleiht: RS+5, Ko+5
- Der Wasserring verleiht: Ge+10, Ini+10, halber Schaden von Schnitt und Stichwaffen, kann Körper so verformen, dass dieser durch die Türen auf dem Schiff durchpasst, ohne diese zu öffnen (wenn ohne Ausrüstung). Dauer: 20 KR

Immer gilt: Meisterentscheid, ob und wie gut (BE+) Rüstungen noch über den neuen Körper passen und Waffen geführt werden können. (Eventuell die Spieler bei der Wahl der Ringe vorwarnen)

Das Schiff:

- An der Decke sind überall Leuchtpilze, die für eine taghelle Beleuchtung sorgen
- Die Wände und Türen sind aus einem Gemisch aus Erz und Humusverbindungen hergestellt und sind daher weder von einem Humus, noch von einem Erzelementar zu durchdringen. Auch nicht mit Hilfe der Zauber der entsprechenden Schule.
- Deckenhöhe sind jeweils drei Schritt
- Außenwände haben Härte (RS): 50, Baupunkte (LE) 120, Struktur (Ko) 20, siehe Armorium Ardariticum S.9
(Vom eintreffenden Schaden wird die Härte abgezogen. Der Rest wird von den Baupunkten subtrahiert. Sobald weniger als die Hälfte der Baupunkte vorhanden sind, wird bei jedem weiteren Schaden mit dem W20 auf die Struktur geprobt. Bei Gelingen sinkt die Struktur um 1. Bei Misslingen entsteht ein Loch.)
- Innenwände haben Härte: 30, Baupunkte 70, Struktur 18
- Türen haben Härte 20, Baupunkte 50, Struktur 16
- Alle verschlossenen Türen sind mittels eines um 10 erschwerten Foramens zu öffnen. Kosten: 5 ASP, Schlösser knacken +10, wenn geeignetes Werkzeug nach Meisterentscheid vorhanden, Dauer: 50KR/TAW*
eventuell lassen sich Türen auch öffnen, indem man mit Eismagie die Schlösser sprengt.

Rabiante Gewalt mit Wuchtschlägen (Angriffe auf Türen sind um 10 Punkte erleichtert (unbewegliches Ziel))

- Für die Luke nach draußen gilt, dass sie von innen durch einen Hebel geöffnet werden kann.
- Durch das Material des Schiffes gibt es eine sehr gute Schallisolierung, was dazu führt, dass man selbst den lautesten Kampf nicht mitbekommt, wenn eine Wand dazwischen liegt.

Raumbeschreibungen:

Mittleres Deck:

Raum 1 (verschlossen): Das Verlies der Helden.

Beschreibung: siehe oben

Raum 2 (verschlossen): Goblins

In diesem Raum befinden sich dicht gedrängt insgesamt 10 Stammesgoblins.

Sie sind nackt. Einer der Goblins spricht gebrochen Garethi. Er nennt sich selbst Blurz.

Darstellungshinweis: nervös, umherwuselnd

Falls einer der Helden die Humusverwandlung vollzogen hat, werden sich die Goblins vor ihm auf den Boden werfen und ihn als Mailam Rekdai, was Mutter Sau bedeutet, anbeten.

Mehr zu Goblins und deren Glauben in: Land des schwarzen Bären, S.130ff.

Die Goblins werden in diesem Falle den Helden folgen und die „Mutter Sau“ bedingungslos beschützen.

Falls der „Humusheld“ nicht anwesend ist, lassen sich die Goblins eventuell dennoch mit Verhandlungsgeschick überreden, den Helden zu folgen. Ansonsten bitten sie darum, befreit zu werden.

Falls die Helden die Goblins angreifen wollen, sind diese keine Gegner und lassen sich abschlagen.

Erleichterung: Einige versuchen durch die Beine der Helden zu entkommen und werden dann nach Ermessen des Meisters im Gang auf die falschen Buchstaben treten und die Fallen auslösen.

Werte: Goblins

GS 9, AU 45

Mu 10, KK 12 KI 12, IN 12, CH 12, KO 13, Ini 16 + W6, MR 6

At: 12, Pa: 12, Ausweichen 12,

Speer TP: W+4 DK: S

Le: 27, RS 1, WS 7

Raum 3: Verbindungsgang

Wenn die Helden ihr Verließ verlassen, sehen sie linkerhand die Zugangsluke zum Raumschiff. Neben dieser Luke befindet sich ein Hebel. Rechterhand sehen sie Buchstaben auf den Boden für viele Meter. Jeder Buchstabe ist etwa 70 halbfinger breit und 1 Schritt hoch. Drei sind jeweils in einer Reihe. Es gibt 7 Reihen.

Wenn sich die Helden umschaun sehen sie an der Wand eine Inschrift (Crabranisch niedergelegt in Riegel VII Standard). Sie lautet: Lobpreise mich.

Die Lösung des Rätsels ist es, die Buchstaben abzugehen, die am Ende Xirirtu ergeben, was der carabranische Name für Shinxir ist.

Nach der sinngemäßen Übertragung der Buchstaben in die Kusliker Zeichen sieht der Bodenbelag so aus:

I	U	U
I	T	P
X	R	R
I	N	T
R	S	I
U	I	H
X	S	J

Wenn ein falscher Schritt getan wird, wird über eine Druckplatte ein Kulminatio ausgelöst, der von unten in den auf der Druckplatte Stehenden einschlägt und W20+5 Schadenspunkte verursacht + Rüstungsschutz eventueller Metallrüstung.

Bei der letzten Reihe der Druckplatten ist die Übersetzung der Buchstaben nicht ganz klar, so dass theoretisch zwei in Frage kommen (Die Äußere ist die Richtige). Man kann diese Platte aber auch überspringen.

Die Helden können natürlich auch Magie einsetzen, um die Druckplatten nicht zu berühren.

Erschwernis: Direkt hinter den Buchstabendruckplatten befindet sich ein nicht sichtbares Kraftfeld (Fortifex), welches dazu führt, dass etwaige Übersprünungsversuche abgeblockt werden. (W6 Wurf. Bei 3 bis 6 landet man nach einem Übersprünungsversuch auf der falschen Platte und löst eine Falle aus). Das Kraftfeld verschwindet sobald die richtigen Druckplatten in der richtigen Reihenfolge gedrückt werden.

Erleichterung: Sinnenschärfeprobe +4: Fortifexfeld wird sichtbar / Ein Goblin, der den Helden folgt, geht vor und löst eine Falle aus.

Raum 4 (2x) (offen): Lagerräume

Hier befindet sich die Ausrüstung der Helden, die sie zum Zeitpunkt des Zusammenstoßes mit den Crabranern am Leibe trugen. Dazu die Ausrüstung Nahemas (eventuell: RS5 Armatruzartefakt 2 Ladungen, Gardianumartefakt (persönlicher Schild/Schild gegen Zauber) 60 Punkte, eine Ladung), Foslarins und die Ausrüstung/Kleidung von vielen anderen Orks, Goblins und Menschen. Rüstungen, Waffen, viele Geldbeutel/Nahrungsbeutel...etc. nach Wunsch der Helden und Ermessen des Spielleiters.

Raum 5 (offen): Bibliothek, *Die Offenbarungen des Shinxir*, 1 – 8 (Götter/Kulte SE, Spezialisierung Shinxir) (Jedes Exemplar viele Dutzend Male), Schriftrollen über Kriegskunst und Taktik, Anleitungen zu Leibesertüchtigungen. Alle geschrieben auf Crabranisch in Riegel VII Standardschrift.

Die Crabraner kennen keine gebunden Bücher. Sie sind alle auf Pergamentpapier geschrieben, das zu einer Rolle gewickelt wurde. Teilweise kostbar verziert.

Exemplarische Lehre,, die auf einer aufgerollten Schriftrolle steht: Nur im gemeinsamen Vorgehen sind alle Hindernisse beiseitezuschieben.

Raum 6 (offen): Madenzuchtstation

In vielen Behältern befinden sich hier tausende über tausende Maden die sich in einer durchsichtigen Lake suhlen. Mehrere Fässer mit dieser Lake stehen bereit.

Raum 7 (geschlossen): (2x): Generatorenraum

Alchemistisch/magisch betriebene Generatoren: Merkmale: Telekinese/Kraft wirkende Zauber: ähnlich u.a. Animatio (Ad Infinitum, Ad Nauseam)

Die Generatoren bestehen aus fünf sich drehenden Scheiben, hergestellt aus einem unbekanntem metallischen Material.

Die Scheiben drehen sich. Die Blockierung der Scheiben mit einem stabilen Material (wie einer Waffe) führt zu einem Zusammenbruch des Kraftfeldes, das den Weg in die untere Etage blockiert. (Raum 16)

Alternativ kann man auch wild an den Knöpfen herumdrücken, die sich sonst noch im Raum befinden. Vielleicht hören die Generatoren ja auf zu arbeiten.

Raum 8/9 (geschlossen): Orkgefängnisse

In diesen beiden Räumen halten sich unbedeutende Orks auf. Sie sind auch gefangen.

Sie entstammen der Kriegerkaste des Orklandes.

Sie sind stolz und unterwerfen sich nur dem Stärksten.

Zwei von ihnen sprechen gebrochenes Garethi.

Sie sind bereits tief von Shinxirs Lehren beeindruckt. Wenn sie folgen, dann folgen sie diszipliniert und hören auf jeden Befehl, ganz im Gegensatz zu dem, was man sonst erwarten würde.

Sie geben sogar zackig Rückmeldung.

Im Gegensatz zu den Goblins sind sie daher bereits bewaffnet.

Der Sieg gegen den Anführer im Zweikampf (ohne Magie) sichert ihre Gefolgschaft.

Werte: Anführer (Bork), befindet sich in Raum 9

GS 9, AU 45

Mu 18, KK 17 KI 12, IN 12, CH 14, KO 17, Ini 16 + W6, MR 6

At: 24, Pa: 18 (3 Aktionen), Ausweichen 10,

2 x Barbarenschwert TP: W+10 (mTP) DK: N

Le: 35, RS 4 (Kopf: 1), WS 11

Waffenmeister: Barbarenschwert: gezielte Stiche um 4 Punkte erleichtert. Die Erschwernis durch die Rüstung des Gegners wird ignoriert.

Wichtige Sonderfertigkeiten: Gezielter Stich, Aufmerksamkeit, Ausfall, Beidhändiger Kampf 2, Finte, Halbschwert, Wuchtschlag. Befreiungsschlag, Gegenhalten, Aufmerksamkeit, Kampreflexe

Vor- und Nachteile: Dämmerungssicht, zäher Hund, Jähzorn 7

Taktik: Er wird es zuerst mit einem Ausfall mit gezielten Stichen versuchen. Wenn das nicht von Erfolg gekrönt ist, wird er sich auf Gezielte Stiche + Finten verlegen.

Wichtige Talente: Selbstbeherrschung 15, Kriegskunst 6

Die Waffen verursachen magischen Schaden.

Werte Ork:

GS 8, AU 40

Mu 15, KK 15 KI 10, IN 12, CH 10, KO 15, Ini 12 + W6, MR 5

At: 18, Pa: 14, Ausweichen 8,

Gruufhai TP: W+7 DK: N

Le: 35, RS 4 (Kopf: 1), WS 10

Vor- und Nachteile: Dämmerungssicht, zäher Hund, Jähzorn 7, Aberglaube 8

Erleichterung: Die Waffen des Anführers verursachen keinen magischen Schaden. Der Anführer befindet sich in dem Raum mit den Orks, den die Helden zuerst öffnen.

Gezielte Stiche sind gegen einen Feuerelementar/Wasserelementar/Luftelementar nicht zulässig

Den Waffenmeister entfernen ...etc.

Erschwernis: Offensichtlicher Magieeinsatz der Helden, abseits der bereits erfolgten Verwandlung, wird dazu führen, dass alle Orks angreifen.

Raum 10 (offen) : Oger

In diesem Raum befinden sich vier Oger, von denen sich zwei bei Ankunft der Helden gegenseitig mit Fett einreiben. Zwei weitere sind damit beschäftigt, Liegestützen zu machen.

Sie sprechen kein Garethi, sind aber vom Glauben an Shinxir bereits durchdrungen.

Der Orkanführer kann eventuell vermitteln und im Auftrage der Helden versuchen, sie zum Mitkommen zu überreden, bzw. einen Kampf zu vermeiden.

Die Goblins werden laut kreischen und die Helden dazu auffordern garstige Oger zu erschlagen. „Oger essen Suulak“

Sollten die Oger die Helden begleiten, könnte sich einer von ihnen einen bereits toten oder noch lebenden Goblin schnappen und beginnen, auf ihn herumzukauen, was zu weiterem Unmut führen wird.

Oger:

Größe: 2,6 Schritt

GS 10, AU 50

Mu 20, KK 25 KI 6, IN 12, CH 7, KO 25, Ini 12 + W6, MR 6

At: 16, Pa: 14, Ausweichen 8,

großer Hammer TP: 3W+8 (gTP) DK: N/S

Le: 45 ,RS 4 (Kopf: 1), WS 15

Besonderheiten: Großer Gegner

Sonderfertigkeiten: Wuchtschlag, Niederwerfen

Raum 11 (offen): Sanitärbereich

In diesem Raum gibt es ein großes Becken, das fast den ganzen Raum einnimmt und in dem Wasser eingelassen ist. Daneben stehen verschiedene Tiegelchen, die mit duftenden Pasten gefüllt sind.

Raum 13 / 14 (geschlossen): Crabrooffiziersunterkünfte

Hier schlafen die beiden Crabroanführer.

Ein merkwürdiger Kokon, der aufklappt werden kann, befindet sich hier, sowie allerlei Werkzeuge aus einem unbekanntem schwarz glänzendem Material, welche die Helden nicht direkt zuordnen können.

Verschiedenste Insekten befinden sich in Behältern. Ob es sich wohl um Haustiere oder Mahlzeiten handelt....

Raum 15: Gang nach oben

Versperrt mit einem fortifexähnlichen Kraftfeld. Öffnet sich, nachdem die Generatoren im Untergeschoss außer Betrieb gesetzt wurden.

Raum 16: Gang nach unten

Versperrt mit einem fortifexähnlichen Kraftfeld. Öffnet sich, nachdem die Generatoren im Mittelgeschoss außer Betrieb gesetzt wurden.

Raum 17 (geschlossen): Kapitänsquartier

Dieses Quartier ist anscheinend für Menschen, oder zumindest menschenähnliche Wesen eingerichtet.

Es befindet sich dort ein normalgroßes Bett, ein normalgroßer Schreibtisch, entsprechende Utensilien, Sternenkarten, Zeichenwerkzeuge, Kleidung und allerlei weitere Dinge, wie auch zwei Tiegelchen mit einer Heilpaste (wie Heiltrank: E), als auch 5 x Wachtrunk (D).

Beschriftet auf crabranisch in Riegel VII Standardschrift.

Unteres Deck

Raum 18: Gang nach oben

Raum 19 (geschlossen): Zwischengang

Die Helden sehen einen Raum. Die ersten beiden Bodenplatten (jeweils 1x1 Schritt) sind Druckplatten, die eine Falle auslösen.

Auf der gegenüberliegenden Seite ist eine Abbildung einer großen gottesanbeterartigen Gestalt zu sehen. Darunter befindet sich eine Schale. Am Grund dieser Schale ist ein Loch.

Bei genauerem Hinsehen sind neben diesem Abbild noch viele kleine Löcher in der Wand zu erkennen (Sinnenschärfeprobe, wenn die Helden sich das genau ansehen).

Bei Betreten des Raumes (ausgelöst über Druckplatte) wird eine Stimme erklingen, die von zehn auf crabranisch herunterzählt.

Haben die Helden bis zu diesem Zeitpunkt nicht eine Opfergabe dargebracht, indem etwas in die Schale geworfen wird, werden fünf magisch aufgeladene Bolzen (Pfeil des Elements (Erz): Hämmerer), die jeweils 2W+8 TP verursachen, aus den kleinen Öffnungen auf sie zufliegen.

Erleichterung: Die Bolzen sind nicht magisch.

Erschwernis: Direkt nach Betreten der Druckplatte erscheint ein Fortifexkraftfeld, das auch bei geöffneter Tür eine Flucht verhindert.

Raum 20 (offen): Raum der Prüfung

Dieser Raum wird dazu benutzt eine Gruppe von Shinxiraspiranten darin zu überprüfen, ob sie die Lehren des Gottes verinnerlicht haben.

Wenn die Helden den Raum betreten, gibt es rechterhand in der Wand eine kleine Ausbuchtung. Hier ist Platz für genau einen Helden (+eventuell den Luft- und Wasserhelden).

In dieser Ausbuchtung hängen an der Wand einige kostbar verzierte Waffen (abgestimmt auf die Geschmäcker und Talente der Helden), die allesamt 2TP mehr anrichten als eine vergleichbare aventurische Standardwaffe.

Sobald eine der Waffen allerdings aus der Halterung entnommen wurde, wird sich ein Kraftfeld dort positionieren, wo sich nun die Tür befindet.

Zudem wird die Wand aus der Richtung „Treppe nach oben“ beginnen, sich auf die in diesem Raum befindlichen Helden zuzubewegen. (KK: 150).

In dieser Situation verspricht einzig die Ausbuchtung Schutz. Nur wer geht dort hinein?

Ob sich jemand in die Ausbuchtung hineinbegibt, wird über eine Druckplatte festgestellt. Sollte dies so sein, wird sich die Wand nicht aufhören zu bewegen und die Helden zerquetschen. In der Ausbuchtung wird dann die Luft abgesogen werden (Aerofugo Vakuum), was den sich dort befindenden Helden pro KR W6+2 TP(A) zufügen wird (Rüstung hilft nicht). Ein Luftelementarhelden bekommt 10 SP pro Kampfrunde.

Ein Mechanismus wird ab dem Zeitpunkt, an dem nur noch 2 Meter Platz sind, überprüfen, ob die Druckplatte in der Ausbuchtung belastet ist. Ist dies nicht der Fall, wird sich die Wand wieder in ihre Ausgangsposition zurückbewegen und das Kraftfeld aufgehoben werden.

Erleichterung: Einem Helden könnte einfallen, was er auf einer Schriftrolle in der Bibliothek las: „Nur im gemeinsamen Vorgehen sind alle Hindernisse beiseitezuschieben.“

Raum 21

In diesem Raum befinden sich acht große Kokons wie auch Behälter mit etwa menschenkopfgroßen Eiern. Die Helden haben die Nachzuchtstation und die Mannschaftsunterkünfte gefunden.

Es befindet sich niemand darin.

Raum 22 (4x) (offen): Schleusen

Die nächste Tür öffnet sich erst, wenn die andere zu ist.

Raum 23 (offen): Gastreibstoffaufbewahrungsraum

Besonderheiten: Dunkel, keine Beleuchtung

Sollte ein Held sich mit offener Flamme oder der Flammenelementarheld sich in diesem Raum aufhalten, wird sich das Gas verdichten und alle, die sich dort befinden, zerquetscht werden. (Wirkung wie: Borbarads Hauch)

Ja, das ist doof, aber so war das früher nun einmal.

Erleichterung: Ein Goblin rennt mit einer Fackel vor, um für die Helden zu erkunden und wird vor den Augen der Helden zerquetscht

Die Helden sehen eine Inschrift an der Wand, auf der auf crabranisch „Kein offenes Feuer“ steht.

Raum 24 Generatorenraum

siehe Raum 7

Werden die Generatoren inaktiv gemacht, wird dies dafür sorgen, dass sich das Kraftfeld in Raum 15 auflöst.

Raum 25 (offen):

Vakuumdruckbehälter.

In diesem Raum herrscht Vakuum.

Sich dort aufhaltende Helden erleiden Schaden im Sinne des Aerofugo Vakuum. Siehe auch Raum 20.

Erschwernis: Wird die letzte Tür zum Raum geöffnet, verriegeln sich automatisch die beiden anderen Türen der Schleuse.

Raum 26: Verbindungsgang

Raum 27 (geschlossen) Brücke: Ein großes Panoramafenster öffnet den Blick auf den aventurischen Nachthimmel. Allerlei Apparaturen und bunte Knöpfe sind zu sehen. (inaktiv) Mehrere Sternenkarten liegen herum.

Raum 28 (offen): Versammlungsraum/Messe/Portalraum/Experimentierraum

Wenn die Helden um die Ecke schauen, sehen sie 10 Crabranerkrieger, die den Blick versperren. Etwa dort, wo sich die Fässer auf der Skizze befinden.

Hinter diesen befindet sich ein offenes rundes Limbusportal mit drei Metern Durchmesser, das Crabra mit Dere verbindet. Es ist mit einer seltsamen Metalllegierung umfasst, auf der verschiedene Figuren eingezeichnet sind (das crabranische Pantheon).

Vor diesem Tor steht ein etwa zwei Meter großer Mensch, der nur ein Auge hat.

Auf jeder Seite des Tores befindet sich ein Podest mit einer Halterung, in der sich jeweils einer der gesuchten Edelsteine befindet. Von diesen Edelsteinen geht ein glänzendes nebelartiges Wabern aus, das Edelsteine und Portal verbindet.

Das Herauslösen der Edelsteine aus diesen Halterungen wird zum Zusammenbruch des Portals führen. Die Crabranerkrieger versuchen dies zu verhindern.

Die einäugige humanoide Gestalt (Xilopaniartu) wird nur mitkämpfen, wenn es nicht anders geht.

Er ist ganz im Gegenteil dazu bereit, zu verhandeln. Gerne sähe er die Helden auf der Seite der Crabraner, um den Shinxirglauben in Aventurien zu verbreiten.

Xilopaniartu

Mu 15, Kl 17, IN 15 Ch 17, FF 14, KO 13, KK 12

Ini: 14+W6, MR 9, LE 34, MR: 9, RS: 2 GS: 8

Schwertähnliche Waffe

At: 18 Pa 16 TP: 1W+6, DK N

Vorteile: Wohlklang

wichtige Talente: Überreden 14, Überzeugen 12, Raumfahrt 15, Garethi 6

Interessen: Shinxirglauben in Aventurien verbreiten. Gefolgschaft, um sich scharen.

Im hinteren Teil des Raumes befinden sich an den Wänden noch insgesamt sechs Liegen.

Saldor Foslarin und Nahema liegen apathisch darauf.

An den Wänden hängen verschiedene Apparaturen.

Memorabia Falsifirbänder: 5 Anwendungen: Wirkung: Ein Ende des Bandes bindet man sich selbst

um, das andere der zu beeinflussenden Person. Nun ist das Gedächtnis der anderen Person zu beeinflussen, als wäre ein Memorabilia in jeder beliebigen Variante gelungen.

Sie sind auf crabranisch mit: Gedächtnisveränderungsmanipulatoren beschriftet.

Die Liegen können dazu verwendet werden, die Körper zu tauschen. An einen Tausch können sich die gefangengenommenen Helden erinnern.

Auf den anderen Liegen befinden sich Lharan, Amarie und Marie, die sehr dankbar sein werden, von den Helden gerettet zu werden.

Erschwernis: Weitere Crabraner tauchen aus dem Portal in mehreren Wellen auf bis es geschlossen ist.

Die Crabraner versperren taktisch klug bereits den Zugang zu diesem Raum.

Erleichterung: Es ist nur ein 5er Trupp Crabraner anwesend.

Falls die Helden Unterstützung von Goblins/Orks/Ogern haben, empfiehlt sich auf die Scharmützelregeln aus dem Aventurischen Arsenal zurückzugreifen.

Alternativ kann auch folgende Regelung verwendet werden: Je Kampfrunde und 2 Crabraner, die auf die Verbündeten der Helden einschlagen, stirbt einer von diesen. (Goblins sterben zuerst, dann Orks, dann Oger). Wenn z.B. vier Crabraner auf die Verbündeten einschlagen, stirbt einer und 1 Punkt wird für die nächste Kampfrunde aufgespart.

Jeder Goblin der auf die Crabraner einschlägt, fügt einer Crabranerkampfgruppe je KR je 1 SP zu, jeder Ork 2 SP, jeder Oger 4 SP.

Goblins fliehen eventuell recht schnell.

Nachspiel

Nun, was die Helden mit Nahema und Saldor machen, ist ganz ihnen überlassen....

Sieg: Das Portal ist geschlossen: 400 AP.

Sieg: Die Helden schlagen sich auf die Seite des Shinxir: 400 AP.

Die Helden sind sehr einfallsreich, was elementare Effekte, Lösungswege...etc. angeht: bis +100 AP.

Die Helden haben sich mit Goblins/Orks/Ogern verbündet: Je + 50 AP.

SE auf Kriegskunst

Für die Gefangengenommenen: SE auf Mut, SE auf Athletik, freie Steigerung auf Kriegskunst

Dramatis Personae:

Crabraner, Krieger:

Größe: 2 Schritt GS 12, AU 200

Mu 19, KK 18 KI 12, IN 12, CH 12, KO 15, Ini 18 + W6, MR 15

At: 20, Pa: 15 (3 Aktionen), Ausweichen 12, TP: 2W+2 (gTP) DK: N/S

Le: 40, RS 8 (Bauch: RS 5), WS 15

wichtige Talente: Athletik: 15, Selbstbeherrschung 20, Kriegskunst 8

- Besonderheiten: Flink, zäher Hund, Dunkelsicht, Formationskampf (können für den Anderen parieren, WdS S.68), Finte, Wuchtschlag, gezielter Stich, Niederwerfen, Gegenhalten, Aufmerksamkeit, Kampfgespür, Kampfflexe
- Bei Treffer kann Schlafgift (E) abgesondert werden. (der Getroffene fällt schlagartig in einen 7 Stunden dauernden Tiefschlaf, wenn Konstitutionsprobe gegen 5 gelingt, fällt der Getroffene nach 3 KR in einen Tiefschlaf von 3 SR Dauer) (WdA S.52). Jeder Crabraner verfügt über eine Portion.
- Jeweils 5 Crabraner sind mit einer speziellen Form des Leidensbundes miteinander verbunden (Jeder Schaden und alle Wunden werden gleichmäßig auf alle verteilt)
- Taktik: Bleiben normalerweise beieinander, damit sie sich gegenseitig decken können. Wenn sie angegriffen werden, wird normalerweise Gegengehalten verwendet. Zusätzlich wird in

der Regel ein Gefährte, der mit dem Gegenhalter in Formation ist, für diesen eine Parade schlagen.

- Jeder 5te Kriegercrabraner ist ein Truppführer. Für ihn gilt abweichend: Kl 16, Ch 15, Kriegskunst 14, Angriffe richten zusätzlich magischen Schaden an. Er bildet normalerweise das Zentrum einer Crabranerkampfformation.

Nahema ai Tamerlein

Eitel, willkürlich, mächtig, verhüllte Meisterin, machtversessen, über 350 Jahre alt, gutausschend (und sich dessen bewusst), schwarze Haare, schwarze Augen

Zauber: Nach belieben.

Nahema zieht gerne die Fäden hinter den Kulissen und stürzt je nach ihrer Laune Menschen und Reiche in den Untergang oder rettet sie. Auf Zurückweisung reagiert sie überaus empfindlich. Die einzige Rettung für diese Person wäre dann die totale Unterwerfung unter ihren Willen.

Saldor Foslarin

Convocatus Primus der weißen Gilde und Spektabilität der Akademie Schwert und Stab zu Beilunk
Kurzcharistik: brillanter Kampfmagier, Schleifer, Eiferer, Überzeugt von seinen Tun, Disziplin und Ordnungsversessen, Hutzelmännchen, jähzornig, fanatischer Kämpfer gegen schwarze Magie

Geb: 952 BF, Haarfarbe braun, Augenfarbe: grau, brillanter Kampfmagier,

Mu 17, Kl 15, IN 15 Ch 13, FF 14, KO 13, KK 12

Ini: 14+W6, MR 9, LE 34, AE 58, MR: 9, RS: 2 (Gambeson) GS: 6

Schwert

At: 16 Pa 15 TP: 1W+6, DK N

Wichtige Vor- und Nachteile: Jähzorn 9, Arroganz 6, Vorurteile gegen Schwarzmagier 10

wichtige Zauber: Gardianum: 15, Armatrutz: 18, Duplicatus 18, Ignifaxius 16, Blitz dich find 16, Fortifex 12, Invercano 17, Respondami 15, Transveralis 7

weitere Zauber, vor allen aus dem Gebiet der Kampfmagie, nach Ermessen des Meisters.

Shinxir

Shinxir, auf Crabro Xirirtu genannt, ist ein Gott, der einst auch auf Dere in Alveran in den Zeitaltern der Insekten herrschte.

Nach Aventurien kam er eins mit den Legionen des myranischen Imperiums.

Er ist der Gott der Athleten und des strategisch organisierten Krieges, der Disziplin, der Ehre und ein Beschützer des Volkes.

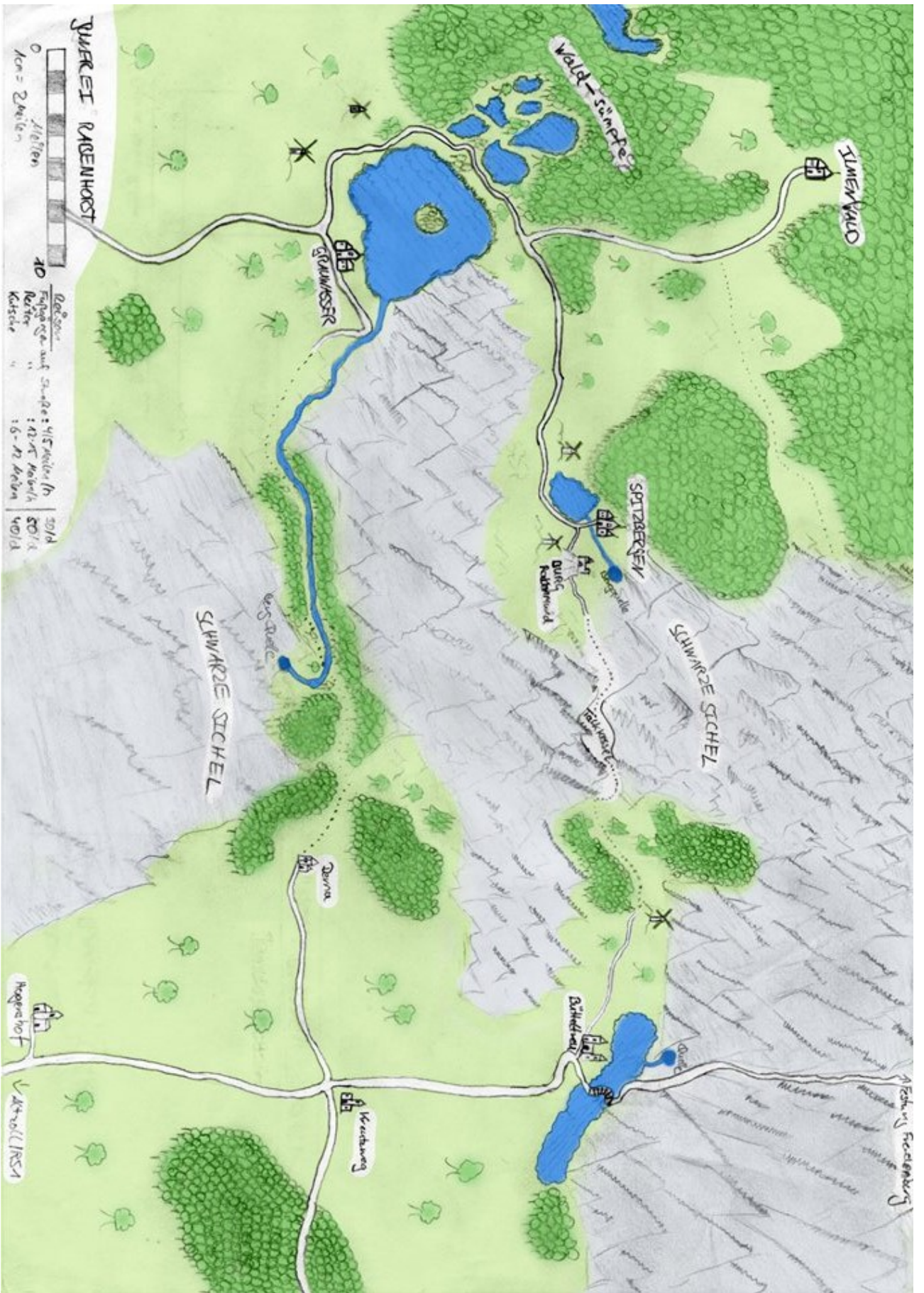
Damit steht er vor allen auch in direkten Konflikt mit Rondra, deren Anhänger seinen Kult um 600BF vernichteten.

Mutige Becken und Helden gesucht um der Wissenschaft und dem Reich
einen großen Dienst zu erweisen.

Bezahlung:
Nach Leistung.

Interessenten haben sich zu melden in der Akademie von Schwert und Stab zu
Beilunk bei Saldor Foslarin.

Beilunk: 15 Kondra 1002 BF



0 10 20 Kilometern
1cm = 2km
Richtung auf Schwarz- & Weißer H. : 42° N
Richtung auf Schwarz- & Weißer H. : 5-12° N
SD/4
Wald

