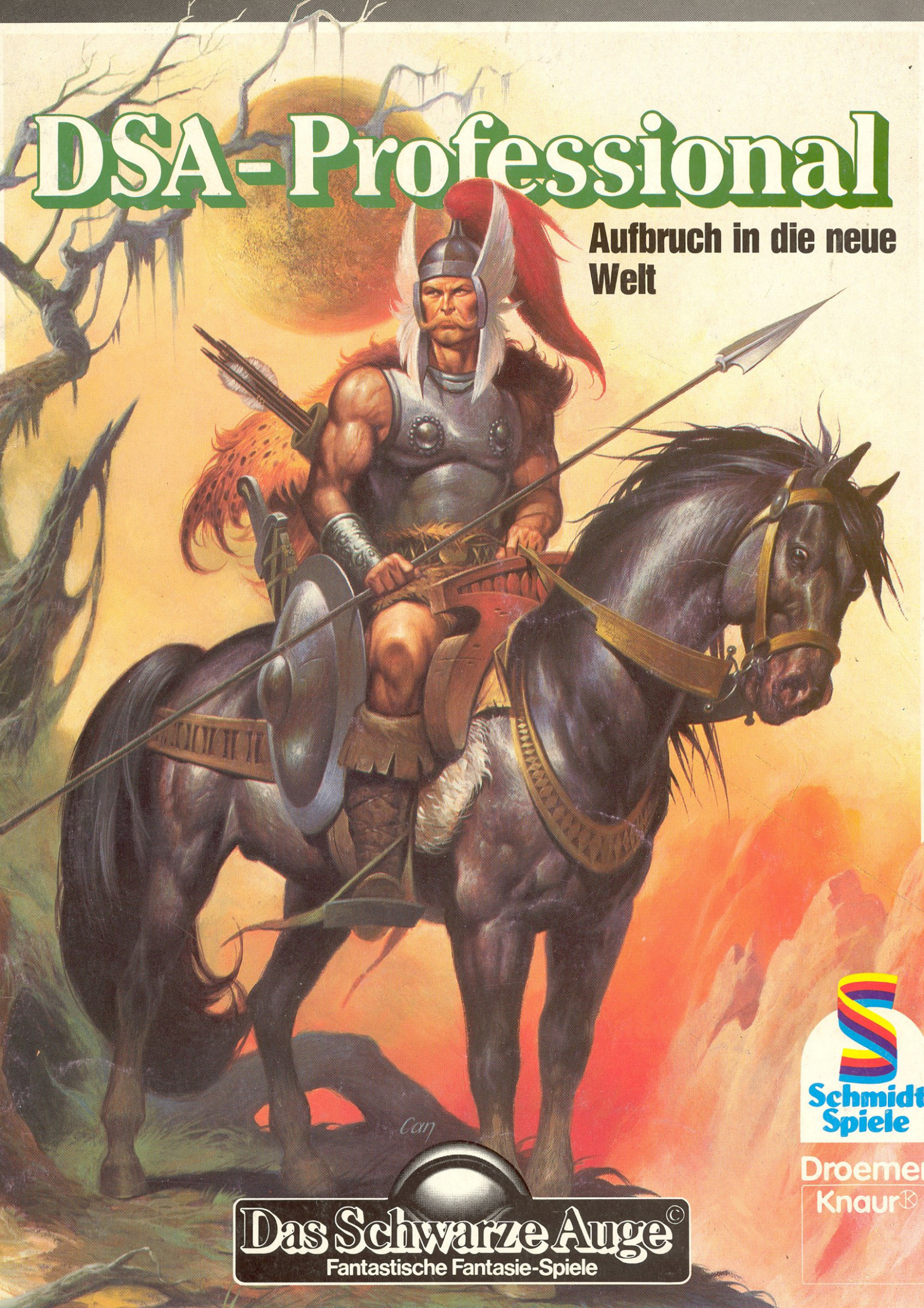




DSA-Professional

Aufbruch in die neue
Welt



Droemer
Knaur®

Das Schwarze Auge®
Fantastische Fantasie-Spiele

Aufbruch in die Neue Welt

von Hadmar Wieser



Inhalt

Vorwort	6	Durch den Feuerschlund	26
Einleitung	7	Das magische Schloß des Feuers	26
Der Hintergrund	7	Die Höhle an der Weltengrenze	27
Das Dokument	7	Eine Neue Welt	29
Die Vorzeichen	7	Die Neue Sonne	29
Die Vorbereitungen	8	Der Aufstieg	29
Das Meer der Sieben Winde	10	Die Insel Hamur	33
Die Verfolgungsjagd	10	Das Dorf	33
Der Kampf gegen die Piraten	10	Der Richter	34
Die Krakenmolche	12	»Schwarzblatt« – eine magische Schwinge ..	35
Die Hydra	13	Der Prunkläufer	36
Das Seeungeheuer	14	Harams Tod	37
Die Insel	16	Der Rakshasa	38
Durch den Dschungel	17	Die Brigantai	39
Die Ersteigung des Vulkans	20	Anhang	42
Der Feuerschlund	21	Der Streitbock	42
Die Feuervögel	21	Die Dämonenviper	42
Der Drache Zyrxuul	23	Die Lykhora	43
Der Abstieg	24	Der Riesenskorpion	44
Die Lavamenschen	24	Zwischen zwei Abenteuern ...	44
		Die Pläne des Schicksals zwischen den Seiten	22/23

Vorwort

Sie halten ein Abenteuer-Buch in Händen, das sich in vieler Hinsicht von Ihnen vertrauten Rollenspiel-Szenarien unterscheidet: Der *Aufbruch in die Neue Welt* führt Sie nicht nur in ein unbekanntes Fantasy-Reich, sondern auch die Reise selbst und die von Ihrer Spielrunde zu gestaltende Handlung stecken voller überraschender Wendungen – Sie werden vermutlich mehrere Spielabende benötigen, um alle Möglichkeiten auszuloten, die das Abenteuer Ihnen bietet.

Der *Aufbruch* soll die Helden in die *Neue Welt* geleiten, zugleich führt er die Spieler in das neue, verfeinerte Regelsystem ein.

Der Schauplatz des Abenteuers ist kein Ort, sondern eine Wegstrecke, eine aufregende Reise, die über die Grenzen der bekannten Welt hinausführt. Hauptpersonen der Geschichte, die Helden, sind Recken, die in einer Sage in einem Atemzug mit Dietrich von Bern, Siegfried oder Hagen von Tronje genannt werden müßten. Solche Helden – sie müssen mindestens die 15. Stufe erreicht haben – verfügen über enorme Fähigkeiten, große Erfahrung und eine stattliche Ausrüstung. Das bedeutet für den Spielleiter, er muß den Helden die Freiheit bieten, ihre erstaunlichen Fertigkeiten voll ausspielen zu können. Unter anderem hätte es keinen Sinn, in diesem Abenteuer zahllose Orte detailliert zu beschreiben, die die Helden vielleicht niemals sehen werden, während sie unvermutet an anderen Plätzen auftauchen.

Statt dessen enthält das Szenarium die Beschreibung mehrerer Etappen (teils Ereignisse, teils Stationen), die die Helden fast unvermeidlich passieren, während sie die Spielhandlung fortentwickeln.

Was zwischen den einzelnen Etappen geschieht, hängt in gleichem Maße von den Spielern und dem improvisationsfreudigen Meister ab.

Zur Spieltechnik:

Als Meister gewähren Sie den Spielern so viel Freiheit wie möglich. Lassen Sie sie ruhig vom Wege abschweifen, irgendwann werden sie von selbst zu ihm zurückfinden, weil sie erfahren möchten, was sie am Ziel dieser langen Reise erwartet.

Vergewissern Sie sich, daß die Spieler all jene Informationen genau registrieren, die das neue Spielsystem oder Tharun, das Reich der Schwertmeister, und seine Gesellschaft betreffen. Textpassagen, die solche Informationen enthalten, sind zur Verdeutlichung grau unterlegt.

Im Abenteuer finden sich gelegentlich Hinweise, die vom Regelbuch nicht aufgegriffen werden (z. B. *Talent*-Werte für Helden und Meisterpersonen). Diese Angaben beziehen sich auf die *Ausbau-Regeln* des *Schwarzen Auges*. Um das *Schwertmeister*-Regelbuch nicht allzusehr zu überfrachten, haben wir darauf verzichtet, *alle* Regeln zu berücksichtigen, die der DSA-Ausbau-Spieler beherrscht. In das Abenteuer haben wir sie dennoch aufgenommen, um Ausbau-Spielern das gewohnte Spektrum ihrer Möglichkeiten zu bieten. Spieler, denen die *DSA-Ausbau-Regeln* nicht zur Verfügung stehen, können, ohne daß die Spielhandlung darunter leiden würde, auf diese Regeln verzichten.

Einleitung

Der Hintergrund

Kein Mensch weiß, wie lange schon der Streit währt zwischen den Zwölfgöttern, die ganz Dere als ihr Herrschaftsgebiet betrachten, und den Neugöttern, die ihnen einen Teil dieser Welt streitig machen. Dieser Streit wird nicht offen geführt, sondern mit geheimnisvollen Maßnahmen und wundersamen Mitteln.

Eine dieser Maßnahmen ist der Versuch der Zwölfgötter, eine Gruppe aventurischer Helden in den umkämpften Teil Deres zu schleusen, um mit ihnen aventurisches Gedankengut in diese despotische Neue Welt zu bringen und damit auch die Autorität der Neugötter zu untergraben. Natürlich wird dieser Plan heimlich durchgeführt: Außer den

Zwölfgöttern weiß niemand davon, nicht einmal ihre obersten Geweihten, und schon gar nicht die lebenslustige Gruppe von Helden, die für dieses Schicksal ausersehen ist.

Statt dessen erhalten unsere Helden unabhängig voneinander verschiedene Informationen und Anweisungen. Zumeist handelt es sich dabei um Träume, Visionen, Vorahnungen oder Omen. Speziell die Geweihten der Gruppe bekommen aber jeweils geheime Aufträge von ihren Tempeln. All diese Informationen sollen die Helden in erster Linie dazu motivieren, durch den Krater eines bestimmten, riesigen Vulkans hindurch ins Erdinnere vorzudringen.

Das Dokument

Der Auslöser für dieses Abenteuer ist ein altes Dokument, das einer der Helden findet. Dabei kann es sich um ein Logbuch, eine Reisebeschreibung, einen geographischen Wälzer oder um eine Steintafel mit einer Inschrift handeln. Wer der Held ist, der das Dokument findet, bleibt dem Gutdünken des Meisters überlassen; nach Möglichkeit sollte es kein Geweihter sein, aber jemand, der einen hohen Talentwert in »Lesen und Schreiben« und vielleicht auch Zugang zu einer Bibliothek besitzt. Das Dokument kann aber auch einfach Teil der Beute aus einem vorhergehenden Abenteuer sein.

Der Meister sollte sich die Zeit nehmen, mit dem Spieler allein über dieses Dokument zu reden und ihm dabei – getrennt von den anderen – einige vielversprechende Informationen zu geben:

In dem Dokument ist nämlich von dem riesigen Vulkan »Feuerschlund« die Rede, in dem all die magischen Waffen, Artefakte und Kunstwerke liegen sollen, die Ingerimm während der Arbeit fortwirft, weil sie seinen Ansprüchen nicht genügen. Für einen Sterblichen sind diese Schätze selbstverständlich noch immer das Beste, was er in seinem kurzen Leben sehen, geschweige denn in der Hand halten wird.

Laut einer dem Dokument beiliegenden Karte liegt dieser Vulkan auf einer Insel weit draußen im Meer der Sieben Winde und ist daher nur schwer zu erreichen. Im Text wird außerdem vor allem vor riesigen Seeungeheuern gewarnt, die erbarmungslos jedes Schiff angreifen, um es in die dunkelsten Tiefen des Meeres zu zerren.

Die Vorzeichen

Sobald bekannt wird, daß der Inhaber des Dokumentes eine Reise plant, vielleicht aber auch schon auf geheimnisvolle Weise vorher, bekommen eventuell einige Geweihte den Auftrag, daran teilzunehmen. Naturgemäß werden für eine derartige Aufgabe erfahrene Abenteurer bevorzugt, die mit

dem Besitzer des Dokumentes schon früher zusammengearbeitet haben – kurzum: unsere Helden.

Jeder Geweihte in der Gruppe erhält einen geheimen Auftrag. Der Meister sollte das in einer kurzen Szene durchspielen, wenn möglich mit jedem Spieler einzeln, so daß der Spieler sich für einen beson-

ders Auserwählten hält. Der Auftraggeber könnte beispielsweise das Oberhaupt des Heimattempels des Helden sein, vielleicht auch der oberste Geweihte des Tempels in Gareth; bei besonders zuverlässigen Geweihten kommt der Auftrag vielleicht von noch weiter »oben«, d. h. in einer entsprechenden Vision, in der ein göttlicher Bote oder die Gottheit persönlich erscheint.

Geweihte des Ingerimm sollen laut ihrem Auftrag »nach dem Magischen Schloß des Feuers suchen, das an der tiefsten Stelle des Vulkans liegt«.

Rondra-Geweihte bekommen den Auftrag, »das großartige Schwert Siebenstreich zu suchen, das sich nach seiner Wiederbeschaffung zur Zeit am Grunde des Vulkans befinden soll«.

Hesinde-Geweihte sollen »alle magischen Artefakte, die sie im Vulkan finden, bergen und in den Tempel bringen oder sich zumindest versichern, daß die neuen Besitzer ihrer würdig sind«.

Geweihte des Praios sollen ebenfalls »darauf achten, daß keine göttliche Magie in unberufene menschliche Hände gerät«.

Phex-Geweihte sollen sich schlicht und einfach »diese Gelegenheit nicht entgehen lassen«.

Geweihte des Efferd und des Firun haben die Aufgabe, »bei dieser Reise in das Reich des feindlichen Elements das Gleichgewicht zwischen diesen und dem Wasser bzw. der Kälte zu bewahren«.

Boron-Geweihte haben in ihrer schweigsamen Art das sichere Gefühl, daß ihre Teilnahme an dieser Expedition von Bedeutung für die ewige Ordnung von Leben und Tod ist.

Geweihte der Tsa erhalten als einzige keinen geheimen Auftrag: sie sollen »durch ihre Teilnahme ein Zeichen setzen, daß die Götter dieses neue Unternehmen unterstützen und diesen Umstand auch öffentlich betonen«.

Die folgenden drei Träume müssen auf jeden Fall den Helden erzählt werden, nach Möglichkeit drei weitere.

Ein Held mit besonders hohem Charisma hat folgende Erscheinung: »Du stehst am Rand eines riesigen Kupferkessels. Um dich herum sitzen mehrere wunderschöne, rote Vögel, zwischen ihnen steht

ein häßlicher, gelber Stein. Du kippst den Stein mit großem Kraftaufwand um, worauf er in die Tiefe stürzt. Die roten Vögel nehmen dich freudig in ihre Mitte und fliegen mit dir fort.«

Ein Held mit einem hohen Mut-Wert sieht folgendes: »Du stehst vor einem Tor aus lodernden Flammen und wagst nicht, es zu durchschreiten. Plötzlich tauchen zahlreiche schwarze Statuen auf, die dich an den Händen nehmen und durch das Tor führen, ohne daß dir dabei etwas geschieht.«

Ein Held mit besonders hohem Klugheits-Wert träumt: »Auf der Flucht gelangst du an den Rand eines riesigen Spiegels, der am Boden liegt. Als du auf den Spiegel trittst, zerspringt er, und darunter wird eine abwärts führende Treppe sichtbar.«

Nach Belieben sollte der Meister seine Helden, vor allem diejenigen, die bisher noch keine besonderen Informationen oder Aufträge haben, noch mit weiteren, etwas ungenaueren Erscheinungen versorgen. Auch hierzu empfehlen sich kurze Solo-Gespräche.

Einige Beispiele:

Mächtige, angesehene und etablierte Helden haben Vorahnungen oder hören Prophezeiungen, die auf ein Ende ihres bisherigen Lebens hindeuten und darauf, daß sie auf ihre Macht und ihren Reichtum verzichten müssen, um beides vervielfacht wiedergewinnen zu können. Ein Waldelf hat den Traum, durch einen Wald zu gehen und darin keine einzige Pflanze zu erkennen.

Einem Magier oder Druiden erscheint bei einer Routine-Beschwörung scheinbar irrtümlich ein kleiner Dämon, der ihm drei Kieselsteine hinwirft mit den Worten: »Bald spielst du wieder wie ein kleines Kind mit Steinchen!«

Einem abergläubischen Helden passiert es siebenmal nacheinander, daß er durch einen Torbogen oder ein Portal geht und ihm direkt dahinter die Sonne ins Gesicht scheint.

Ein schwer zu beeindruckender Held wird in einer Taverne versehentlich mit kochendem Öl oder Wasser überschüttet, ohne daß ihm etwas geschieht.

Die Vorbereitungen

Nachdem alle Mitglieder der Gruppe zumindest eine Ahnung bekommen haben, daß etwas auf sie zukommt, sollten sie die Expedition vorbereiten. Der Meister betont folgende Punkte: Die neuen Kampfregeln fördern den Verschleiß an Rüstun-

gen, Waffen und nicht zuletzt Lebensenergie; daher ist es durchaus ratsam, größere Mengen Ausrüstung mitzunehmen, vor allem Ersatzrüstungen und Heiltränke, die für unsere erfahrenen Helden inzwischen erschwinglich sein dürften.



Dies vor allem, da die Helden vor einer langen Reise, vielleicht sogar einer ohne Rückkehr stehen; angesichts ihrer Vorahnungen sollte der Meister die Spieler dazu anhalten, ihren unbeweglichen Besitz »flüssig« zu machen und in nützlicher Form anzulegen, wenn nicht gar zu verschenken oder dem Tempel zu stiften. Ehe ein Held sein Vermögen nichtsahnend zurückläßt, lassen Sie ihn lieber großzügig einkaufen, notfalls auch Dinge, die Sie ihm sonst nicht zugestehen würden – in diesem Abenteuer gibt es mehr als eine Gelegenheit, überflüssige Ausrüstung zu verlieren.

Kletterhilfen dürften dagegen nicht überflüssig

sein, und auf jeden Fall muß ein seetüchtiges Schiff besorgt werden: Der Meister sollte den Helden eines zum Kauf anbieten, um so mehr, als sie ja ohnehin nur wenig von ihren Schätzen in die Neue Welt mitnehmen können. Falls die Helden zum Schiffskauf zu wenig Geld besitzen, kann ihnen ein Tempelherr oder ein anderer Gönner zu Hilfe kommen: »Die Barbarin« (siehe Karte 1) ist ein über 20 Meter langer, zweimastiger Rudersegler, mit einer Besatzung von 40 Mann und drei Offizieren, einer Höchstgeschwindigkeit von 140 km am Tag oder etwa 500 m pro SR und einem Gesamtwert von 10000 Dukaten.

Das Meer der Sieben Winde

Laut Seekarte führt die Expedition von Havena ungefähr 1400 Kilometer weit ins Meer der Sieben Winde, also auf jeden Fall über den Rand der Aventurien-Karte hinaus. Der Meister sollte diesen Teil des Abenteuers eher ausführlich gestalten (immerhin handelt es sich um einen Wendepunkt sowohl im Leben der Helden wie der Spieler). Unter anderem sollten sich die Spieler mit dem Schiff vertraut machen und klären, wo sie sich einquartieren und was sie während der zehntägigen Reise zu tun gedenken.

Zudem werden für die Fahrt genug Begegnungen und Ereignisse angegeben, um die Spieler ein bis zwei Abende zu beschäftigen. Die Begegnungen sind nicht nur so gereiht, daß sie einer schrittweisen

Gewöhnung an das neue Kampfsystem entgegenkommen, sondern auch nach logischen Gesichtspunkten:

Ziemlich zu Anfang, noch in Küstennähe, werden die Helden von einem Piratenschiff verfolgt und aufgebracht; am folgenden Tag, immer noch in Reichweite des Kontinents, geraten sie in eine Ansammlung von Krakenmolchen; sobald sie dann mehrere Tagesreisen weit auf hoher See sind, begegnen sie einer Hydra, neben der ein Riesenlindwurm eher unbedeutend erscheint; und schließlich dringt das Schiff in Meereszonen vor, die nie zuvor ein Mensch gesehen hat, und trifft dort auf eines der gigantischen Seeungeheuer, die man in Aventurien zum Seemannsgarn zählt.

Die Verfolgungsjagd

Allgemeine Informationen:

Der Ausguck meldet die Sichtung eines Schiffes nach achtern, und kurz darauf ist vom Deck aus ein Segel zu erkennen.

Spezielle Informationen:

Im Verlauf von etwa sechs Spielrunden kommt das Schiff deutlich näher, und es ist bald unübersehbar, daß es direkt auf »Die Barbarin« zuhält. Es handelt sich um ein schlankes Langschiff mit voll gesetzten Segeln, das zudem von 60 Ruderern auf Höchstgeschwindigkeit gebracht wird. Die Mannschaft wird unruhig, und der Kapitän beginnt, Kommandos zu brüllen, worauf auch das Schiff der Helden zusätzliche Segel setzt.

Meisterinformationen:

Auf Befragen erklärt der Kapitän lakonisch, daß es sich um einen Schnellsegler handelt, wie er in Al'Anfa häufig gebaut wird. Die bloße Erwähnung dieser Stadt läßt den Steuermann aufstöhnen; »Efferd steh' uns bei!« Es handelt sich tatsächlich um Piraten, die mit ihren Lieferverpflichtungen an die dortigen Sklavenhändler im Verzug sind und sich hier billige Beute erhoffen. Die anschließende Verfolgungsjagd kann der Meister einfach in knappen Worten schildern, auf einem Blatt skizzieren oder auf einem Plan des Schicksals durchspielen. Auf jeden Fall legen die Piraten etwa 600 m pro SR zurück und holen »Die Barbarin« ein.

Der Kampf gegen die Piraten

Spezielle Informationen:

Die beiden Schiffe sind etwa 20 Meter voneinander entfernt und nähern sich pro KR um zwei Meter. Bald kann man sehen, wie sich auf dem Schnellsegler ungefähr 70 Mann zum Entern bereitmachen. Die Piraten feuern ihre Armbrüste ab und schleu-

dern ihre Enterhaken, die mit der gleichen Wahrscheinlichkeit wie Wurfbeile treffen.

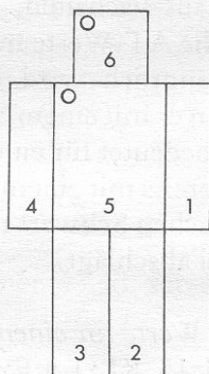
Meisterinformationen:

Spätestens nach dem Entern kommt es zu einem wilden Kampf, bei dem die Piraten durch die un-

erwartete Ansammlung von hochstufigen Verteidigern zunächst aus dem Konzept gebracht werden, dann aber um so hitziger auf die Helden eindringen. Gekämpft wird nach den einfachen Regeln für Gefecht mit mehreren Beteiligten, ohne Körperzonen-Schemata. Jeder Held hat es mit drei Gegnern zu tun. Verwundete Gegner werden ständig durch unverletzte ersetzt. Vergessen Sie nicht, neben der Kampfleitung durch eingestreute Schilderungen die Atmosphäre eines Entergefichts zu erzeugen: Menschen schreien, Segel brennen, Holz splittert, Strickleitern und Taue fallen aufs Deck, Verwundete stürzen ins Wasser.

Die Werte für einen Piraten:

MU: 12, KL: 10, CH: 8, GE: 12, KK: 13, LE: 30, AU: 43, RS: 2, AT: 10, PA: 8, TP: W+4, MK: 12, TAW: Klettern: 10, Schwimmen: 10



Spezielle Informationen:

Plötzlich ertönt eine Donnerstimme das Kampfgetöse: »Aufhören!« Die Piraten ziehen sich zurück, und ihr Kapitän, ein bärtiger Hüne, stapft über das Deck heran. »Man nennt mich ›Sturmvogel! Wer mich kennt, weiß, daß ich kein Feigling bin, aber ich hasse unnötiges Blutvergießen. Wozu sollen sich meine Leute und eure Matrosen die Köpfe blutig schlagen? Ich ziehe einen Kampf unter Fachleuten vor. Mein Vorschlag: Jede Partei schickt ein paar wirklich fähige Klingen vor – und die Angelegenheit wird im kleinen Kreis entschieden.

Hier ist meine Mannschaft!«

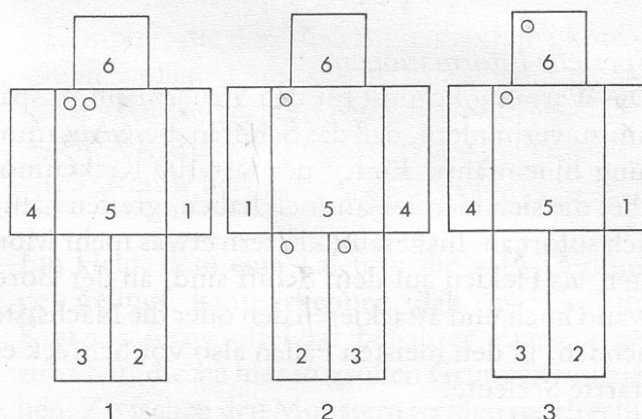
Meisterinformationen:

Sturmvogel präsentiert so viele Kämpfer, daß auf jeden Helden ein Pirat kommt. Sollten sich unter den Helden ausgesprochene Nicht-Kämpfer befinden (z. B. ein Magier mit extrem niedrigen AT-/PA-Werten), so nehmen diese nicht am Waffengang teil. Der Kampf wird nach den neuen *Schwertmeister*-Regeln ausgetragen.

Sturmvogels Team:

Kap. Sturmvogel, Streuner, 11. Stufe (Abb. 1):

MU: 13, KL: 12, CH: 10, GE: 13, KK: 14, LE: 49, AU: 63, RS: 2, AT: 16, PA: 13, TP: W+5, MK: 30



Nixe, Steuerfrau, Kriegerin, 8. Stufe (Abb. 2):

MU: 14, KL: 11, CH: 11, GE: 13, KK: 15, LE: 55, AU: 70, RS: 3, AT: 14, PA: 11, TP: W+6, MK: 26

Weitere Piraten (je nach Anzahl der Helden)

Krieger, 6. Stufe (Abb. 3):

MU: 12, KL: 10, CH: 10, GE: 13, KK: 14, LE: 40, AU: 54, RS: 2, AT: 12, PA: 11, TP: W+5, MK: 23

Vor Kampfbeginn unterbricht der Meister das Spiel, um in aller Ruhe die Besonderheiten der *Schwertmeister*-Regeln vorzustellen. Um die Spieler nicht zu überfordern, werden nur die Anweisungen für den Kampf »Mann gegen Mann« erläutert. Der verfeinerte Rüstungsschutz kann knapp abgehandelt werden; ob er jetzt schon Meister-Attacke, Ausweichen, Finte o. ä. einsetzen will, muß der Spielleiter selbst entscheiden.

Die Piraten kämpfen bis zur *Kampfunfähigkeit* bzw. *Bewußtlosigkeit*.

Wir gehen davon aus, daß die Helden den Kampf gewinnen. Sturmvogel muß ihnen dann sein Schiff übergeben. Uns ist jedoch nicht klar, was die Helden mit dem unhandlichen Beutestück anfangen können. Da die Piraten auf ihrer Fahrt noch keinem anderen Schiff begegnet waren, birgt ihr Schiff keinerlei Schätze.

Am besten überzeugen Sie Ihre Spieler davon, daß es für sie am sinnvollsten ist, Sturmvogel und seinen Leuten ins Gewissen zu reden und sie dann mitsamt ihrem Schiff ziehen zu lassen.

Die Krakenmolche

Allgemeine Informationen:

Der Ausguck entdeckt direkt voraus eine ausgedehnte Ansammlung großer, treibender Wesen.

Spezielle Informationen:

Die Warnung kommt für den Steuermann zu spät, um zu verhindern, daß das Schiff in diese Ansammlung hineinfährt. Einige der fast 100 Krakenmolche, die sich hier versammelt haben, greifen natürlich sofort an. Insgesamt klettern etwas mehr Monster, als Helden auf dem Schiff sind, an der Bordwand hoch und attackieren den oder die Nächststehenden, in den meisten Fällen also vor Schreck erstarrte Seeleute.

Meisterinformationen:

Ein einzelner Krakenmolch ist für einen der Helden natürlich kein gefährlicher Gegner mehr, wohl aber für die Seeleute. Es gilt also, diese zu retten, was einiges taktisches Geschick von den Helden erfordert.

Die Beschreibung des Krakenmolches ist dem Buch »Aventurien« zu entnehmen; folgende Er-

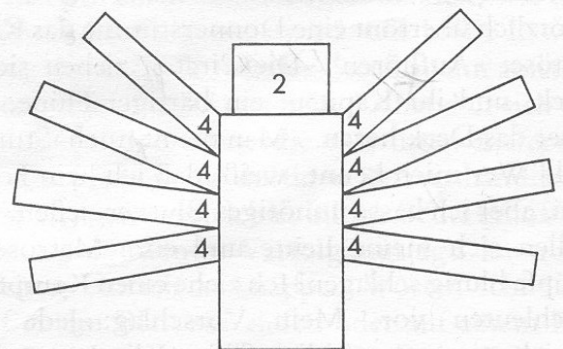
gänzungen sind aber bei Verwendung des neuen Kampfsystems zu machen: Ein Krakenmolch ist ein »sehr großes«, primitives Monster, d. h., ein einzelner Kämpfer kann zwar die ungedeckten Zonen des Tieres selbst bestimmen, aber höchstens vier gleichzeitig erreichen. Für jeden Tentakel ist ein eigener AT-Wert angegeben, insgesamt also acht. Bei einem Treffer auf einen Tentakel wird nur der zugehörige AT-Wert gesenkt, während Treffer auf den Kopf alle acht AT-Werte beeinflussen.

Das einfache Nervensystem eines Krakenmolches bringt ihm einige Vorteile: Tentakeltreffer führen niemals zur Bewußtlosigkeit, und selbst bei Treffern auf Kopf und Rumpf sind immerhin sechs davon in einer Zone nötig, um das Monster auszuschalten. Außerdem senken Kopftreffer die AT-Werte nur wenig.

Bekanntlich wird ein Tentakel abgeschlagen, wenn er mit einem Schlag 8 SP hinnehmen muß; das bedeutet für einen hochstufigen Helden, daß er bereits mit einem KK-Wert von 15 und einem einfachen Schwert mit jedem Treffer einen Tentakel abschlägt.

Die Werte für einen Krakenmolch:

MU: 15, KL: 1, LE: 75, AU: 30, RS: 0, 6×AT: 8, PA: 0, TP: W+6, MK: 40



Genauso verwirrend wie der Anblick des Ungeheuers kann der Kampf gegen das vielarmige Monster geraten, wenn der Spielleiter das Gefecht nicht in plausible Schritte zergliedert.

Der Krakenmolch attackiert mit seinen Tentakeln immer nur einen Gegner, auch wenn von allen Seiten Hiebe auf ihn niederprasseln. Das Monster führt mit seinen acht Armen immer sechs Attacken aus; zwei Tentakeln benötigt es, um sich abzustützen.



Kampfverlauf: Ein Held gegen einen Krakenmolch; der Held beginnt den Kampf (wenn der Molch den Kampf beginnt, entfällt Punkt I.1.):

- I. 1. Held würfelt AT, die Auswirkung wird registriert (z. B. ein Tentakel abgeschlagen/Kopftreffer: alle AT-Werte werden um 2 gesenkt).
2. Der Krakenmolch würfelt seine ATs (höchstens 6).
3. Held pariert gegen die erste gelungene AT des Molchs.
4. Weitere gelungene ATs des Molchs führen zu Umschlingungen des Helden.
5. Der umschlungene Held wird zum Maul des Molchs gezogen und gebissen (Schaden: W+6 TP). Der Meister würfelt mit dem W6, um festzustellen, in welche Körperzone der Held gebissen wurde. Würfelresultat = Zonenkennzahl.

Ende der Runde I

Ein nicht umschlungener Held setzt den Kampf fort wie in I.1.

- II. 1. Der umschlungene Held würfelt AT, vorzugsweise gegen einen der Tentakel, die ihn festhalten. Die Auswirkung wird registriert. Wurde der Held z. B. nur von einem Tentakel festgehalten, so hat er sich durch die gelungene AT befreit.
2. Der Krakenmolch würfelt ATs, aber nur für die Tentakeln, die den Helden noch nicht umschlungen haben.
3. Der Held pariert gegen die 1. gelungene AT des Molchs.
4. Weitere gelungene AT des Molchs führen zu zusätzlichen Umschlingungen des Helden

5. Der umschlungene Held wird gebissen. (Siehe I.5).

Ende der Runde II

Kämpfer, die den Bedrängten zu Hilfe kommen wollen, können nach Ende einer jeden KR nach Herzenslust Molchtentakel abschlagen. Die Auswirkungen werden in der nächsten Runde berücksichtigt.

Ein Held, dem eine Talentprobe auf »Tierkunde« gelingt, kann erkennen, daß das Schiff die Krakenmolche offenbar bei ihrer Paarung gestört hat, die sie hier in großen Gruppen vollziehen. Zwischen den Monstern treiben regelrechte Flöße gallertartiger Eier, jedes etwa apfelgroß und ein zukünftiges Monster.

Wenn hier einer der Helden auf die Idee kommt, vorbeugende Maßnahmen gegen die Verbreitung der Krakenmolche zu unternehmen, sollte der Meister das unterstützen. Der Kapitän ist vom Kampf der Helden so begeistert und von den Monstern so angewidert, daß er vorschlägt, das Beiboot zu Wasser zu lassen und den Laich zu vernichten (natürlich sollen das die Helden übernehmen). Jedenfalls können die Helden hier einen ungewöhnlichen Kampf erleben, bei dem sie die Laichflöße attackieren, während die Krakenmolche diese aufopferungsvoll zu verteidigen versuchen.

Ein Laichfloß besteht aus etwa 100 Eiern, jedes hat eine LE von 1, und die Zerstörung von je zehn Stück bringt 1 AP. Solange die Aktion nicht zur reinen Punktesammlung ausartet, kann der Meister die Spieler gewähren lassen. Übertriebene Vernichtung kann er mit massiven Attackewellen der Krakenmolche beantworten, die damit zumindest das Boot zum Kentern bringen könnten; und mit Rüstung inmitten eines Schwarmes tobsüchtiger Krakenmolche zu treiben, ist selbst für unsere Helden kein Spaß mehr.

Die Hydra

Allgemeine Informationen:

Gegen Nachmittag meldet der Ausguck kaum die Annäherung eines großen, dunklen Objektes unter Wasser, als auch schon sieben Köpfe auftauchen und nebeneinander über die Bordwand stoßen.

Spezielle Informationen:

Jeder der sieben Drachenköpfe ist über einen Meter groß und sitzt auf einem biegsamen Hals von acht Metern Länge. Alle Hälse gehen von einem Körper knapp über der Wasserlinie aus, was man aber von

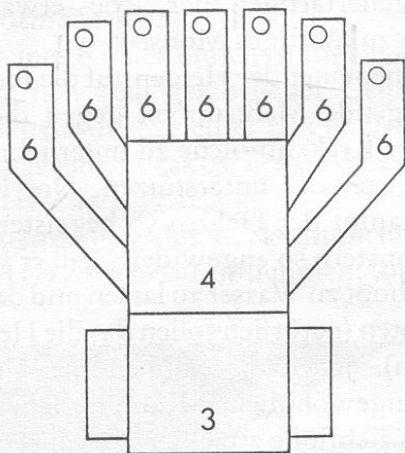
einer normalen Position am Schiff nicht sehen kann. Der Rest der Hydra, ein etwa zehn Meter langer, stromlinienförmiger Leib und zwei große Brustflossen, liegt unter Wasser.

Meisterinformationen:

Die Hydra hat die Intelligenz eines Raubtieres und sehr früh gelernt, daß auf den großen treibenden Holzinseln immer zahlreiche Appetithappen herumlaufen. Da sie sieben hungrige Mäuler zu stopfen hat, versucht sie, mit jedem von ihnen einen der Nächststehenden zu packen.

Die Werte für die Hydra:

MU: 19, KL: 3, LE: 150, AU: 150, RS: 7,
7×AT: 14, 7×PA: 10, 7×TP: 3W, MK: 280



Die Hydra ist zu groß, als daß ein einzelner Kämpfer mehrere Körperzonen zugleich bedrohen könnte. Statt dessen entscheidet der Meister, welches Körperteil ein Held treffen kann – üblicherweise den Kopf, gegen den er

gerade kämpft. Selten hat ein Held die Auswahl zwischen mehreren Körperzonen.

Den Kampf gegen das Untier gestaltet der Meister vorzugsweise so, als ob jeder Held gegen einen oder zwei individuelle Gegner kämpfte (überzählige Hydraköpfe schnappen nach unglücklichen Matrosen). Helden können normale AT-Serien schlagen, während ein Hydrakopf immer nur drei Attacken hintereinander fertig bringt – die einzelnen Köpfe können sich schließlich nicht allzuweit vom Rumpf entfernen.

Jeder der sieben Köpfe hat einen eigenen AT- und PA-Wert. Bei einem Treffer auf einen Kopf wird nur der zugehörige AT-Wert gesenkt. Treffer auf den Unterleib senken die PA-Werte aller sieben Köpfe, Treffer auf die Brust reduzieren die AT-Werte aller sieben Köpfe.

Sobald ein Kopf insgesamt 15 SP hinnehmen mußte, wird er dadurch zerstört oder abgeschlagen; nach drei Treffern auf einen Kopf wird dieser allein bewußtlos, während durch sechs Treffer auf einem anderen Körperteil das ganze Monster ausgeschaltet wird.

Die abgeschlagenen Köpfe einer Hydra wachsen bekanntlich nach: Sie kann nämlich in jeder KR fünf verlorene LP regenerieren, und jeweils wenn sie 20 LP zurückgewonnen hat, kann sich auch ein Kopf neu bilden. Nicht regeneriert werden kann Schaden, der durch Feuer (z. B. Fackel, Flammenschwert, Feuerlanze, Praios' Zorn) entsteht, ebenso wenig wie ein Kopf nachwachsen kann, dem einmal durch Feuer Schaden zugefügt wurde.

Das Seeungeheuer

Allgemeine Informationen:

Der Ausguck meldet eine große, schwarze Insel, die ziemlich schnell auf das Schiff zutreibt.

Spezielle Informationen:

In kürzester Zeit entpuppt sich das Gebilde als ein gigantisches Seeungeheuer. Es ähnelt einem Wal ohne Seitenflossen, hat von Kopf bis Schwanz eine Länge von 50 Metern, ein riesiges, zahngespicktes Maul und winzige Augen.

Es attackiert »Die Barbarin«, indem es auf sie zuschwimmt und sie mit seinem Schädel rammt. Ab

und zu öffnet es auch sein Maul und verbeißt sich kurzfristig in Schiffskörper und Reling.

Meisterinformationen:

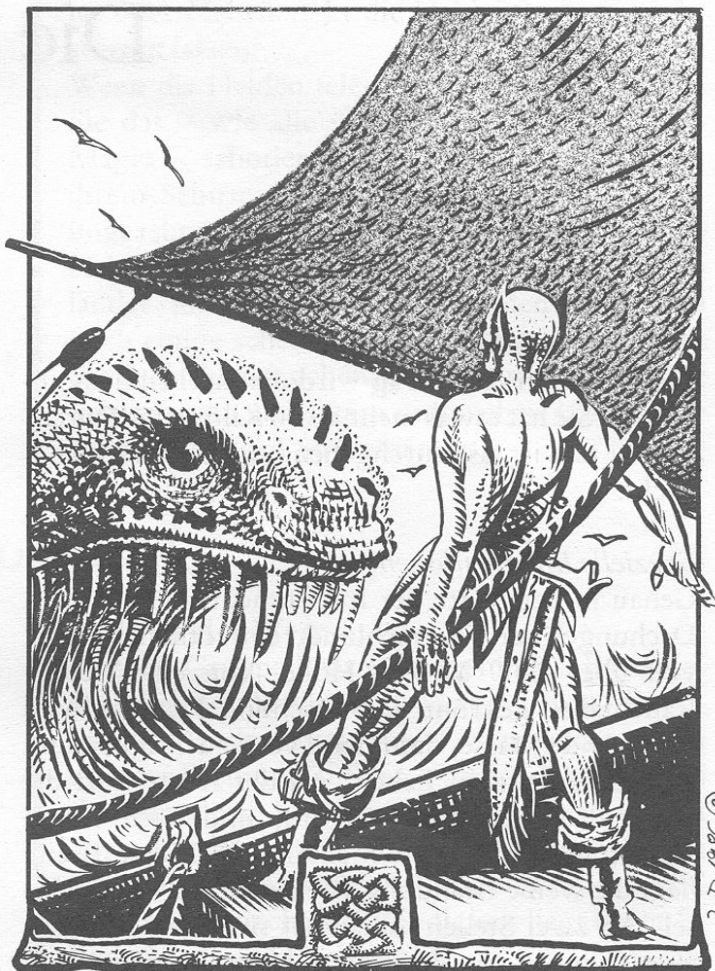
Für dieses Monster viele Werte anzugeben, erübrigt sich, da es auf übliche Weise kaum zu bekämpfen ist. Es hat etwa 2000 LP und einen Rüstungsschutz von 10. Es einfach in Stücke zu hacken, kostet mehr Zeit, als die Helden haben. Es kann je Spielrunde zweimal das Schiff attackieren, und nach dem zwölften Angriff beginnt das Schiff leckzuschlagen. Es kann dann noch

leergepumpt und repariert werden, wenn es nicht mehr häufiger als dreimal getroffen wird. Es gibt keinen eindeutigen Lösungsweg, aber der Meister sollte nicht nur realistischen, sondern auch einfallsreichen Lösungen zum Erfolg verhelfen. Neben magischen und wundersamen Mitteln könnte ein Treffer in die Augen erfolgreich sein, wenn er nicht nur durch ein Geschöß erfolgt. Leider liegen die Augen aber zehn Meter hinter der Stirn und etwa drei Meter über der Wasserlinie. Denkbar wäre auch eine verwundbare Stelle an der Unterseite des Ungeheuers, etwa in der Mitte des Leibes in fünf Meter Wassertiefe, die ein tauchender Held eindeutig finden kann.

Eine klassische Lösung, die der Meister zudem herbeiführen kann, ist die, daß das Monster einige oder alle Helden verschluckt, sei es im Wasser, sei es von der Bordwand. Die Helden werden dann durch 20 Meter Schlund in den Magen befördert, hinter dessen Wand sie das Herz schlagen hören können. Dann können sich die Helden durch die Magenwand schneiden, das Herz tödlich treffen und mit den Todeszuckungen aus dem Magen gewürgt werden.

Was auch immer der Meister für eine Lösung ermöglicht: Die Spieler sollten erfolgreich sein, und unter den an der Lösung beteiligten Helden sollten je nach Originalität und Geschwindigkeit zwischen 300 und 600 AP verteilt werden.

Als Folge kann der Meister eine kleine Meuterei an Bord stattfinden lassen: Die Leute sind viel zu weit weg vom Festland, die Monster werden



immer wilder, und der Rum ist auch zu Ende; alles in allem also nichts, was ein paar charismatische, redegewandte Helden nicht wieder ins Lot bringen könnten.

Die Insel

Allgemeine Informationen:

Ungefähr am elften Tag wird die Insel endlich gesichtet. Sie hat etwas mehr als 30 Kilometer Durchmesser und ist fast durchgehend mit Dschungel bedeckt.

Spezielle Informationen:

Genau in der Mitte der Insel erhebt sich aus dem Dschungel der Feuerschlund, ein rötlicher Kegel von über 2200 Metern Höhe, von einer feinen Rauchfahne gekrönt. Der Dschungel ist eine wild wuchernde Masse, dampfend vor Feuchtigkeit und voll kreischendem Leben. An der Küste hört die dichte Vegetation abrupt auf, und nach einem Sandstrand von selten mehr als 30 Meter Breite liegt die weiße Brandung wie ein Gürtel um die Insel. An zwei Stellen schlängelt sich die Mündung eines Flusses aus dem Urwald, und bräunliches Süßwasser vermengt sich mit blauem Salzwasser.

Meisterinformationen:

Es mag sein, daß die Spieler die Insel für die »Neue Welt« halten – und wegen ihrer bescheidenen Ausmaße ein wenig enttäuscht auf die Entdeckung reagieren. Das wird sich ändern, wenn sie erst begonnen haben, den Vulkan Feuerschlund zu erkunden, denn sein Krater ist erst das Tor zur wirklichen Neuen Welt.

Dieses Reich, das nie zuvor ein Aventurier betreten hat, liegt tief im Innern der Welt Dere, ist aber nicht etwa eine finstere Höhle, sondern eine *Hohlwelt*, die von einer eigenen, in ihrem Zentrum schwebenden Sonne beleuchtet wird.

Der Berg Feuerschlund hat ein Pendant auf der Oberfläche der Innenwelt. Die Trichter beider Vulkane sind miteinander verbunden, beide werden gespeist aus der Magmaschale, die zwischen Innen- und Außenwelt den gesamten Kugelleib der Welt Dere umspannt. All diese geologisch-geografischen Gegebenheiten können Sie und die Spieler vermutlich

begreifen oder nachempfinden, für die Helden ist es einstweilen unmöglich, die Zusammenhänge zwischen Oberwelt und Hohlwelt zu erfassen. Auch den Spielern sollten Sie als Meister nicht »erklären«, was es mit den beiden Welten auf sich hat – sie werden durch ihre Erlebnisse während dieses Abenteuers irgendwann von selbst darauf kommen. Außerdem haben die Helden bis zur Hohlwelt noch einen weiten und beschwerlichen Weg zurückzulegen; zunächst einmal gilt es, die Insel zu erkunden.

Die Helden und ein Matrose werden mit dem Ruderboot landen und den Strand untersuchen. Dann rudert nach und nach auch die übrige Besatzung an Land und richtet ein kleines Lager ein, während sich die Helden auf die Durchquerung des Dschungels und die Besteigung des Berges vorbereiten sollten.

Kurz vor dem Aufbruch der Helden – vermutlich am nächsten Morgen – will der Kapitän von ihnen wissen, wann er sie zurückerwarten kann; auf jeden Fall will er aber nicht länger als zwei Wochen warten, ehe er wieder abfährt: Die schlechte Moral der Mannschaft, die Gefährlichkeit der Insel und der große Abstand vom Kontinent machen selbst ihm Sorgen.

Falls die Helden zunächst andere Pläne haben, bewahren Sie Ruhe. Die Helden wissen ja, daß die Schätze im Vulkan auf sie warten. Wenn es ihnen zunächst wichtiger ist, die Insel zu erforschen oder auf die Jagd zu gehen, so lassen Sie sie gewähren. Vielleicht schalten Sie sogar ein Abenteuer von zwei Spielabenden Dauer ein. Sie können aber auch einige Zeit ohne größere Ereignisse vergehen lassen, worauf der Kapitän trotz der Anwesenheit der Helden unruhig wird und zum Aufbruch drängt. Schließlich kann das Schiff tatsächlich in der Nacht ablegen, und die Helden finden sich auf der Insel ausgesetzt, was ihnen nur den Weg zum Vulkan als letzte Hoffnung übrigläßt.

Durch die große Erfahrung der Helden und ihren hohen Ausrüstungsstandard kann die Handlung deutlich beeinträchtigt werden. So stehen etwa manchen hochstufigen Helden Transportmittel zur Verfügung, die das folgende Kapitel »Durch den Dschungel« und vielleicht sogar »Die Ersteigung des Vulkans« überflüssig machen. Wenn die Helden z. B. mit einem fliegenden Teppich abkürzen wollen, müssen Sie entscheiden, ob Sie das zulassen. Wenn nicht, können Sie eine kleine Luftschlacht inszenieren, etwa gegen einen Riesenlindwurm oder einen Schwarm Riesenadler, und als Resultat oder Nebeneffekt die Helden irgendwo abstürzen lassen.

Wenn die Helden teleportieren wollen, können Sie das – wie alle übertriebenen Einsätze von Magie – sabotieren. Sie brauchen nur hinter ihrem Schirm aufgeregt zu würfeln und dann, ungeachtet des Ergebnisses, verkünden, daß die Helden fünf Kilometer nördlich des Vulkans gelandet sind. Allzu kritischen Helden können Sie noch einige scheinbare Indizien für die Ursache des Fehlschlages geben, beispielsweise indem Sie Scharen von Irrlichtern auftauchen lassen oder einen böartigen Sumpfdämon.

Durch den Dschungel

Spezielle Informationen:

Sobald die Helden den Dschungel betreten, scheint sich dieser ihnen wie eine Wand entgegenzustellen: Die üppige Vegetation behindert jeden Schritt, die feuchte Hitze und die Stiche tausender Moskitos zehren an der Ausdauer, und das dauernde Kreischen der Urwaldbewohner und ihr ständiges Huschen und Rascheln, das bedrohliche, allgegenwärtige Fauchen und Knurren knabbern an den Nervensträngen.

Meisterinformationen:

Für die Durchquerung der halben Insel werden die Helden, einige Zwischenfälle eingerechnet, etwa einen Tag brauchen. Dieser Weg läßt sich als ein eigenes Abenteuer gestalten: Lassen Sie die Spieler häufig Proben auf ihre Wildnistalente (bzw. auf Kraft- oder Geschicklichkeit) ablegen, um ihnen klar zu machen, daß sie sich nicht auf einem Spaziergang befinden.

Im Dschungel sind kaum ersichtliche Pfade vorhanden, ebensowenig irgendwelche auffälligen Punkte. Wenn die Helden ein konkretes Ziel ansteuern oder auch einfach auf den Vulkan zumarschieren, werden die auftretenden Hindernisse daher mittels folgender Tabelle bestimmt (mit W20 oder nach freier Wahl):

1–8 Freier Weg	15–16 Umweg
9–10 Schwer passierbar	17 Falle
11–12 Dichtes Unterholz	18–19 Monster
13–14 Wasser- hindernis	20 Besonderes

1–8 Freier Weg:

Vor der Gruppe liegt ein ungehindert begehbares Stück von W20 mal 50 Metern Länge, das zumindest landeinwärts führt, wenn nicht gar in direkter Richtung auf den Vulkan; dabei kann es sich um einen Wildwechsel handeln, um einen Trampelpfad, offensichtlich von Eingeborenen benutzt, oder einfach um ein freies Stück Flußufer. Die Marschgeschwindigkeit liegt bei 66 % derer in offenem Gelände.

9–10 Schwer passierbar:

Die Gruppe muß sich durch einen Abschnitt von W6 mal 100 Metern Länge schlagen, der ziemlich schwer zu begehen ist, zum Beispiel über eine Lichtung voll umgestürzter Urwaldriesen, durch Dornenhecken, durch Unterholz, oder durch hüfthohen Morast. Die Marschgeschwindigkeit beträgt 33 % der üblichen.

11–12 Dichtes Unterholz:

Die Gruppe gerät am Ende eines Abschnittes an üppig wuchernde Vegetation, die nicht umgangen werden kann, ohne ein großes Wegstück zurückzugehen. Wenn die Helden trotzdem umkehren wollen, stoßen sie nach W6 mal 100 Metern auf »schwer passierbares« Terrain.

Anderenfalls müssen sie sich durch 2W6 mal zehn Meter Gestrüpp, Stachelbüsche, Kletterpflanzen und Lianen hindurchkämpfen. Das kann mit Waffen oder Werkzeugen geschehen: Dazu ist für je zehn Meter eine KK-Probe nötig, bei deren Versagen der KK-Wert kurzfristig durch Erschöpfung um 1 sinkt. Feuer ist ziemlich wirksam, erzeugt aber unter Umständen eine größere Verheerung als erwünscht. Am be-



sten kommt ein Waldelf mit »Pflanzen beherrschen« zurecht.

13–14 Wasserhindernis:

Die Gruppe gelangt an eine Stelle, an der sie Wasser überqueren muß. Welcher Art diese Stelle ist und welche Ausmaße sie hat, bleibt dem Meister überlassen; er kann zur genaueren Bestimmung die folgende Tabelle mit W6 benutzen (oder mit W6+1, wenn er es den Helden schwerer machen will):

- 1 Bach (W6 Meter breit, maximal hüfttief)
- 2 Teich (W6 mal fünf Meter Durchmesser; schwimmen)
- 3 Bach mit darüberliegendem Baum (GE-Probe oder Zwei-Meter-Sturz)
- 4 Wasserloch (brackiger Teich voller schwarzer Blutegel)
- 5 Sumpf (W20 Meter lang; alle fünf Meter KL-Probe oder einsinken)
- 6 Fluß (W20+10 Meter breit; schwimmen, KK-Probe oder abtreiben)
- 7 Fluß (3W6 Meter breit; schwimmen, 4W20 Piranhas)

15–16 Umweg:

Die Gruppe muß ein relativ gut begehbares Wegstück verwenden, das sie stark von ihrer Marschrichtung abbringt, um einem Hindernis auszuweichen; das Aussehen solcher Umwege entspricht dem eines »Freien Weges«, bei dem Hindernis kann es sich um »Dichtes Unterholz« oder ein »Wasserhindernis« handeln. Wenn die Helden es vorziehen, das Hindernis zu überwinden, schildert der Meister den entsprechenden Abschnitt. Der Umweg dagegen ist W20 mal 50 Meter lang, und er verläuft (W6):

- 1,2 annähernd südwärts
- 3,4 annähernd nordwärts
- 5 Rückkehr nach kreisförmigem Weg
- 6 wieder Ende vor einem Hindernis

17 Falle:

Eines oder mehrere Mitglieder der Gruppe geraten gegen Ende des Abschnittes, in dem sie sich gerade befinden, in eine natürliche oder künstliche Falle. Jedenfalls können die Betroffenen bei Gelingen einer Talentprobe auf »Gefahren erkennen« oder auch auf ihren »Sechsten Sinn« vorgewarnt werden. Eine Mustertabelle:

- 1 Stolpern (z. B. Wurzel, Liane o. ä.; GE-Probe oder 1W-2 SP)
- 2 Schlingenfalle (Ast schnellt mit Fuß des Opfers in die Höhe)
- 3 Treibsand (KL-Probe+8 oder Hilfe oder nach 10 KR versinken)
- 4 Treiberameisen (Flucht oder TP: 2W6 je KR und Person)
- 5 Giftpflanze (z. B. Samthauch; 2W6 SP für 1W6 Stunden)
- 6 Fallgrube (zwei Meter tief, Holzspitzen: TP: 4W)
- 7 Stürzender Baum (GE- und MU-Probe oder TP: 2W20)

18-19 Monster:

Die Gruppe trifft am Ende des Abschnittes, in dem sie sich zuletzt befand, auf einen Bewohner des Dschungels. Die Auswahl dieser Begegnung bleibt dem Meister überlassen. Sollte er einige der Monster aus dem Buch »Aventurien« seinen Spielern noch nicht präsentiert haben, ist dies die letzte Gelegenheit dazu.

Die folgenden zwei Listen enthalten passende aventurische Monster und ihre Einstufung in das neue Kampfsystem:

Typische Dschungelsumpffmonster:

Disdychonda: keine Körperzonen, KL: 0
 Echsenmensch: KL: 8+
 Maru: Echsenmensch, KL: 6+
 Jaguar: Vierbeiner, KL: 3
 Riesenaffe: Mensch, KL: 4
 Riesenkaian: Echse, KL: 1
 Würgeschlange: Schlange, KL: 1
 Gelbschwanz-Skorpion: sehr klein*

Andere passende Monster:

Auerochs: Vierbeiner, KL: 2
 Borbarad-Moskito: sehr klein*
 Elefant: Vierbeiner, KL: 3 (2)
 Ikanaria-Schmetterling: sehr klein*
 Klammernmoloch: Vierbeiner, KL: 3
 Perl-Morfu: keine Körperzonen, KL: 1
 Säbelzahn tiger: Vierbeiner, KL: 3
 Zyklop: Mensch, KL: 6+

* Sehr klein: Aufteilung in Körperzonen überflüssig.

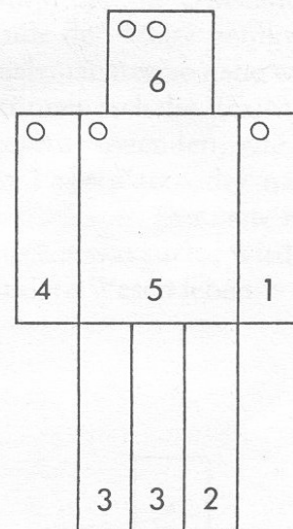
20 Besonderes:

Der Gruppe geschieht oder begegnet irgend etwas Ungewöhnliches, das der Meister improvisieren sollte: Zum Beispiel könnte sie das Skelett eines »Vorgängers« finden, einen Kampf zwischen zwei Monstern beobachten, von Kobolden eingeladen oder von einem Wolkenbruch überrascht werden.

Ein mögliches Ereignis wäre auch die Annäherung an ein Marudorf. Dabei stoßen die Helden zunächst auf jeweils fünfköpfige Jagd- und Wachtruppen und schließlich, wenn sie ihre Marschrichtung nicht ändern, am Waldrand auf einen Verteidigungstrupp von etwa 40 Krieger, die zwar den Vorteil der Ortskenntnis haben, aber wegen der dichten Vegetation ihre Überzahl nicht voll einsetzen können.

Die Werte für einen Maru:

MU: 18, KL: 6+, LE: 25, AU: 30, GST: 1, RS: 5, (3×) AT: 9, PA: 8, MK: 20,
 TP: 1W+4 (Waffe), 2W+2 (Gebiß), 1W+3 (Fußtritt)



Marus kämpfen zunächst taktisch klug (mit zwei ungedeckten Zonen), im Kampfkoller allerdings mit KL: 2. (Die Helden würfeln ungedeckte Körperzonen mit dem W6 aus. Bei Ergebnis: 3 entscheidet der Spieler, ob Schwanz oder rechtes Bein ungedeckt sind.)

Im Kampfkoller würfelt der Maru 3 AT hintereinander, sein AT-Wert sinkt jedoch auf 5. Er hat eine Parade bei PA-Wert 4.

Die Ersteigung des Vulkans

Allgemeine Informationen:

Die Helden stehen am Fuß des Feuerschlundes, der sich über 2000 Meter hoch vor ihnen erhebt. Die Flanken des Vulkanberges haben eine Neigung von etwa 55 Grad, wodurch er zwar schwierig, aber auch von weniger erfahrenen Kletterern zu besteigen ist.

Spezielle Informationen:

Die Flanken des Vulkans bestehen an der Oberfläche größtenteils aus rötlicher Asche, die in der unteren Hälfte fruchtbaren Boden für kleinere Pflanzen bildet. Weiter oben bläst der Wind die Asche zuweilen in großen Fahnen davon, was manch einen Hustenanfall auslösen wird. An solchen Stellen stoßen auch schwarze, schroffe Basaltklippen aus der Aschedecke hervor.

Meisterinformationen:

Ein Aufstieg auf den Vulkan ohne ungewöhnliche Hilfsmittel dauert etwa acht Stunden. Während dieser Zeit begegnen die Helden nur dann einem Lebewesen, wenn es der Meister für unbedingt notwendig hält. In gewissen Abständen gehen aber von den Hängen Muren und Steinschläge ab. Dazu bestimmt der Meister mit dem W20 die Anzahl der Spielrunden bis zum nächsten Zwischenfall, der dann mit dem W6 ausgewürfelt wird:

- 1–3 Aschelawine (KL-Probe oder inhalieren/ in die Augen bekommen)
- 4–5 Geröll (KL- und GE-Probe oder Rutsch und 2W SP hinnehmen)
- 6 Steinschlag (PA mit Schild oder 1W mal 1W SP hinnehmen)

Der Feuerschlund

Allgemeine Informationen:

Endlich stehen die Helden am Rand des Kraters, der hier oben einen Durchmesser von über zwei Kilometern hat. Unter ihnen gähnt fast 4000 Meter tief der Abgrund.

Spezielle Informationen:

Der Kraterrand ist ein schmaler Grat, der für einen längeren Aufenthalt nicht geeignet scheint. Die aufsteigende heiße Luft aus der Tiefe und die kalten Winde dieser Höhe erzeugen Turbulenzen, die an den Helden zerren. Rings um den Krater bildet die erstarrte Schlacke bizarre schwarze Figuren, die sich scharf vom Blau des Meeres und des Himmels und vom Grün der Insel abzeichnen.

Meisterinformationen:

Der Meister sollte seinen Spielern die eigenartige Stimmung eingehend schildern: Die Helden haben einen schweren Aufstieg hinter sich und einen noch schwereren Abstieg vor sich, und es ist wahrscheinlich der erste Berg dieser Größe, den sie bestiegen haben. Für einen kurzen Mo-

ment können die Helden hier Aventurien in seiner Gesamtheit erkennen, im einzigartigen Zusammentreffen aller sechs Elemente: Die Luft des Himmels, das Wasser des Meeres, der Humus des Dschungels, der Stein des Berges, das Feuer des Vulkans und die Eiseskälte der Winde erzeugen in den Helden eine Vorahnung, als ob dieser großartige Blick auf ihre Welt ihr letzter auf sie wäre.

Wenn die Spieler jetzt noch nicht unter dem Pathos dieser Szene aufstöhnen, kann der Meister überdies an jedem Helden sein Leben vorüberziehen lassen; seine Herkunft, seine Abenteuer, sein erstes Treffen mit den anderen, sein bisher größter Kampf und die Umstände, die ihn hierher ans »Ende der Welt« geführt haben, wo er den Schicksalsmächten so nahe wie nie zuvor ist. Erst dann können sich die Realisten in der Gruppe Wichtigerem zuwenden, wie etwa der Suche nach einem Lagerplatz oder nach einer guten Abstiegsmöglichkeit. Der erste Held, der derartig gezielt nach etwas sucht, wird bemerken, daß hier noch andere Wesen leben.

Die Feuervögel

Spezielle Informationen:

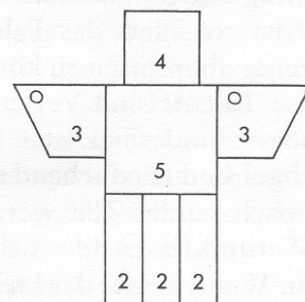
In den wechselhaften Luftströmungen in, um und über dem Vulkan fliegen mehrere rotgefiederte Vögel, jeder etwa von der Größe eines Esels, mit einer Spannweite von über vier Metern.

Meisterinformationen:

Die Basalthöhlen rings um den Vulkan werden von zahlreichen Feuervögeln benistet – wunderschönen, intelligenten und sprachbegabten Tieren, in denen hoffentlich einer der Helden die roten Vögel aus seinem Traum erkennt.

Die Werte für einen Feuervogel:

MU: 10, KL: 5 (2), LE: 40, AU: 50, GS: 20/1, RS: 2, AT: 5, PA: 5, TP: 1W, MK: 25, TAW: Ausweichen: 16, Kunstflug: 14, Sturzflug: 12



Die Feuervögel sind zwar intelligent, reagieren aber auf Angriffe mit typisch vogelhafter Panik. Daher lassen sie bis zu drei Körperzonen ungedeckt, wenn auch wegen ihrer Größe ein Angreifer selten mehr als eine erreichen kann.

Die aus Treffern resultierenden Abzüge auf AT/PA werden samt und sonders als Mali bei Proben auf die drei Flugtalente aufsummiert. Diese Ta-



lente beschreiben die Fähigkeit, ungewöhnliche Flugmanöver durchzuführen: »Ausweichen« bezieht sich sowohl auf Kollisionen und Geschoß als auch auf Hindernisse am Boden; »Kunstflug« umfaßt alle »unnatürlichen« Manöver wie enge Spiralen, Loopings, Parallel- und Formationsflug oder lautloses Gleiten; und »Sturzflug« ist vor allem das Talent, einen solchen rechtzeitig abbremsen zu können. Bei Proben auf diese Talente sind Verletzungen offensichtlich äußerst hinderlich.

Die Feuervögel sind friedliebend und neugierig, und schon nach kurzer Zeit werden einige um die Helden herumkreisen oder sich in ihrer Nähe niederlassen. Wenn keiner der Helden die Vögel anspricht, beginnen diese sich einfache Sätze zuzurufen.

Sobald sich ein Gespräch entwickelt, bieten entweder die Vögel den Helden ihre Hilfe beim Abstieg an oder bitten, wenn das früher passend er-

scheint, ihrerseits diese um Hilfe gegen einen Drachen. Auf jeden Fall sollten beide Gruppen schnell über die gegenseitige Hilfeleistung handelseinig werden. Die Vögel fürchten sich nämlich vor dem riesigen Drachen *Zyrxuul*, der mit Vorliebe ihre Nester plündert und sie dann auch noch durch seine giftigen Ausdünstungen unbrauchbar macht. Wenn die Helden sich bereit erklären, ihn anzugreifen, dürfen sie während des Kampfes und dann beim Abstieg die Feuervögel als Reittiere verwenden.

Jeder Held kann, wenn er will, auf einem eigenen Vogel reiten. Die Lenkung der Vögel ist wegen deren Intelligenz einfach, d. h. eventuelle Reitproben werden mit einem Bonus von etwa 6 abgelegt. Sollten die Verständigungsmöglichkeiten aber beeinträchtigt sein, können für einzelne Manöver auch CH-Proben nötig werden, deren Fehlschlagen ein Mißverständnis zur Folge hat.

Der Drache Zyrxuul

Spezielle Informationen:

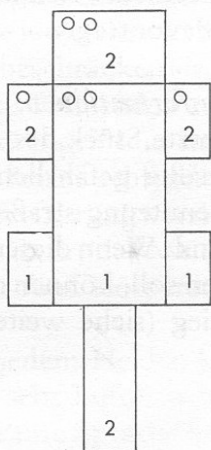
Die Feuervögel tragen in lockerer Formation die Helden einen Kilometer weit am Kraterrand entlang zu einer Höhle, in deren Umgebung ein bestialischer Gestank wahrzunehmen ist. Vor der Höhle kann man schon von weitem den Drachen Zyrxuul liegen sehen: Er hat vier Beine, ist flügellos und von Kopf bis Schwanz über 13 Meter lang. Seine schuppige Haut ist gelblich wie ein Schwefelpilz, und er ist von einer Wolke giftigen Gestankes umgeben. Sein fast zwei Meter langer Echsenkopf wird von zwei riesigen Ziegenhörnern geschmückt, über seinen Leib zieht sich ein giftgrüner, stacheliger Rückenkamm, und sein muskulöser Schwanz endet in einem Kranz spitzer Stacheln.

Meisterinformationen:

Sobald Zyrxuul die Helden und die Feuervögel entdeckt, richtet er sich auf seine Hinterbeine über sieben Meter hoch auf und läßt ein drohendes metallisches Rasseln hören.

Die Werte für den Drachen Zyrxuul:

MU: 18, KL: 3 (2), LE: 120, AU: 100, GS: 8,
RS: 6, 3×AT: 15, PA: 11, MK: 160,
TP: 2W+6 (Maul),
3W (Klauen),
2W+1 (Schwanz)



Der Drache hat die Körperzonen einer Echse, aufgrund seiner Größe sind aber viele AT/PA-Abzüge bei Treffern vermindert; außerdem führen erst fünf Treffer in einer Zone zur Bewußtlosigkeit. Dafür bewegt er sich aber auch ungeschickter und muß drei Zonen ungedeckt lassen. Treffer auf den Schwanz und auf die Beine reduzieren jeweils nur den AT-Wert für den Schwanz bzw. die Klauen, Treffer auf den Kopf senken dagegen alle drei Werte.

Jedes Wesen, das Zyrxuul näher als fünf Meter kommt, muß pro KR eine KK-Probe bestehen, um nicht durch den Gestank 1 LP zu verlieren. Seinen giftigen Atem kann Zyrxuul auch als gebündelten Strahl ausstoßen, der eine Reichweite von zehn Metern hat. Dazu würfelt der Meister eine normale Maul-Attacke und modifiziert diese entsprechend Zielgröße und Entfernung nach der Tabelle für den Wurfdolch.

Der Strahl kostet jedes getroffene Wesen 3 KR lang je TP: 2W und reduziert künstlichen Rüstungsschutz um 1. Außerdem muß eine KL-Probe gelingen, um die Augen zu schließen und nicht für 5 KR zu erblinden. Ein geblendeter Held oder Vogel kann natürlich nicht angreifen und muß sogar einige Proben (auf GE bzw. »Ausweichen«) ablegen, um nicht abzustürzen. Aufgrund seiner Größe ist der Drache eventuell imstande, auch fliegende Gegner zu erreichen, indem er sich wie zu Anfang des Kampfes aufrichtet und – mit Maul und Klauen attackierend – nach dem Ziel springt. Während so eines Angriffes muß er auf die Schwanzattacke verzichten und einen AT-Malus in Kauf nehmen, der der Höhe des Zieles in Metern entspricht, so daß er z. B. mit einer Meister-Attacke einen Feuervogel noch in 15 m Höhe erreichen kann.

Wenn Sie den Kampf mit dem Drachen zu einem kleinen Strategiespiel ausgestalten wollen, finden Sie im folgenden Abschnitt ein paar Anregungen für Bewegungsmöglichkeiten in der Luft:

Für den Luftangriff gegen den Drachen sollte der Meister sich eines Spielplans mit Sechseckfeldern und einiger selbstgefertigter Papiersymbole bedienen, die den Drachen, mehrere Feuervögel und ebensoviele Helden darstellen. Ein Sechseck auf dem Spielplan entspricht fünf Metern. Die genaue Aufstellung bleibt dem Meister überlassen; jedenfalls sollte sich aber der Drache nicht ganz am Rand des Plans und die Vögel im Anflug auf ihn befinden.

Folgende Regeln gelten für den Kampf: Zyrxuul bewegt sich mit einer Geschwindigkeit von 8 m/s, also von 16 Metern oder drei Feldern je KR. Sein Giftatem hat eine Reichweite von zwei Feldern, und um ihn im Nahkampf zu attackieren, muß man eines der zwei Felder betreten, die sein Körper bedeckt.

Ein Feuervogel legt fliegend bis zu 20 m/s oder acht Felder pro KR zurück. Für jedes Tier sollte

der Meister die aktuelle Höhe in Metern notieren. Denn statt mit einem Schritt ein Feld vorwärts zu ziehen, kann man auch gleichzeitig bis zu fünf Meter tiefergehen oder bis zu drei Meter aufsteigen. Um bei einem Schritt um mehr als fünf Meter zu sinken, ohne die Kontrolle über den Fall zu verlieren, muß eine Probe auf »Sturzflug« gelingen, mit einem Bonus von 10 minus der zusätzlichen zu fallenden Höhe in Metern.

Bei einer horizontalen Bewegung muß die gewünschte Anzahl an Feldern in »Schnabelrichtung« gezogen werden; während einer KR kann ein Vogel bis zu drei Richtungsänderungen um 60 Grad machen, allerdings sollt zwischen zwei Kurven je ein Schritt liegen. Stärkere Richtungsänderungen machen jeweils eine »Kunstflug«-Probe und eventuell auch eine Probe auf »Reiten« nötig.

Ein Beispiel:

Alfs Vogel fliegt in einer Höhe von 18 Metern parallel zu dem Drachen. Alf läßt sein Reittier zunächst drei Felder geradeaus fliegen, dann um

60 Grad zum Drachen schwenken, dann auf ein viertes Feld ziehen, statt eines fünften Schrittes fünf Meter tiefer gehen, nochmals 60 Grad schwenken und die letzten drei Felder weiterfliegen, womit er sich in 13 Metern Höhe direkt über dem Drachen befindet. Mit einer gelungenen »Sturzflug«-Probe könnte der Vogel dem Drachen noch etwa fünf Meter näher kommen. Zweck eines solchen Manövers könnte es etwa sein, einen Pfeil aus nächster Nähe abfeuern zu können. Da sich der Zielende bewegt, sind im Fernkampf eventuell gewisse Abzüge angebracht: 0, wenn Flug- und Schußrichtung übereinstimmen, 5 bei einem seitlichen Vorbei- oder einem Überfliegen und 10 bei einem komplizierten Schuß, z. B. schräg abwärts nach hinten. Sollte ein Reiter abstürzen, kann der Meister die Schadensberechnung aus dem Kapitel »Der Aufstieg« verwenden.

Die Teilnahme an dem spannenden Luft-Boden-Kampf ist äußerst lehrreich: Insgesamt sollte der Meister allein für die absolvierten Flugmanöver je Spieler etwa 150 AP vergeben.

Der Abstieg

Allgemeine Informationen:

Sobald die Helden den Drachen getötet haben, werden sie von den Feuervögeln in den Krater hinabgetragen.

Spezielle Informationen:

Nach einem beeindruckenden Sinkflug über etwa 3000 Meter, durch die aufsteigenden heißen Schwaden und unter sich die glühende Lava, werden die Helden kaum 400 Meter über dieser am letztmöglichen Landeplatz abgesetzt. Die Feuervö-

gel verabschieden sich und lassen sich von den Aufwinden davontreiben.

Meisterinformationen:

Das letzte Stück des Abstieges besteht teilweise aus mäßig gefährlicher Kletterei, teilweise aus der Benutzung straßenartiger Simse in der Kraterwand. Wenn dieser Teil etwas länger gestaltet werden soll, können dazu die Richtlinien für den Aufstieg (siehe weiter unten) verwendet werden.

Die Lavamenschen

Allgemeine Informationen:

Vor den Helden liegt ein Plateau, etwa 50 Meter lang und maximal acht Meter breit. Im schwarzen Lavagestein der Kraterwand gähnt ein über 20 Meter breiter Höhleneingang.

Spezielle Informationen:

Kurz nachdem die Helden das Plateau erreicht haben, taucht aus der Höhle eine schwarze, menschenähnliche Gestalt auf, die einen Eimer mit Lavabrocken in den Abgrund entleert. Erst dann

sieht das Wesen die Helden und winkt ihnen freundlich zu. Bei genauerer Betrachtung scheint dieses Wesen eine lebende Statue aus Lavagestein zu sein, die sich zwar etwas langsam, aber sonst durchaus wie ein Mensch bewegt.

Meisterinformationen:

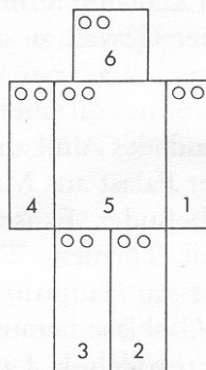
Die Lavamenschen leben hier nahe den zwei Elementen, aus denen sie entstanden sind: Feuer und Stein. Einer der Helden wird hoffentlich an seinen Traum mit den schwarzen Statuen den-

ken und daraufhin den anderen vorschlagen, sich friedlich zu verhalten. Ein Kampf gegen die Lavamenschen wäre auch ziemlich sinnlos.

Die Körper dieser Wesen sind aus massivem Basalt (RS: 12), ebenso ihre ganze Umwelt. Da sie nichts kennen, was sie verletzen könnte, besitzen sie keinerlei Erfahrung mit Kämpfen und Waffen und leben völlig gewaltlos zusammen.

Die Werte für einen Lavamenschen:

MU: 1W+6, KL: 1W+7 (0), CH: 1W+8, GE: 1W+5, KK: 1W+8, LE: 30, AU: 50, GS: 2, MK: 15, RS: 12, AT: 8, PA: 6, TP: 1W+3



Den Helden gegenüber benehmen sich die Lavamenschen in vieler Hinsicht wie kleine Kinder: unbefangen und freundlich, wenn auch sehr neugierig. Die glitzernd-bunten Besucher sind ja weicher als alles, was sie je gesehen haben! Sollten sie bedroht werden, beschränken sie sich darauf, die Eindringlinge zu Dutzenden zu umringen, aus der Höhle zu drängen und im Notfall mit ihren Fäusten zu Boden zu schlagen. Wegen des Fehlens jeder Kampferfahrung verzichten sie auch auf jede Deckung, d. h., der Meister kann einem Angreifer bis zu fünf Körperzonen zur Auswahl stellen.

Eigentlich müßte aber jedem Helden klar sein, daß die Lavamenschen sehr hilfreich sein können, zumindest wenn er ihre Sprache hört. Diesen Dialekt kennt jeder Ingerimm-Geweihte oder Zwerg aus rituellen Sprüchen, und auch jeder andere sprachbegabte Held kann sich mit ihnen zumindest wortweise unterhalten.

Die Helden werden sehr bald in einen großen, grottenartigen Versammlungsraum geführt werden, wo sie der Patriarch des Volkes in Anwesenheit der etwa 300 Lavamenschen begrüßt. Er lädt sie ein, nach Belieben zu bleiben, läßt gemahlenen Basalt und halberkaltete Lava servieren und interessiert sich für alle »Mären« von der

Welt jenseits des »Kalten Kreises«, wie sie den Kraterrand nennen. Der Meister tut am besten daran, den Häuptling wie ein großes Kind zu spielen, wobei aber immer seine urwüchsige Verbundenheit mit den zwei mächtigen Elementen zu spüren ist.

Über kurz oder lang wird den Helden zu heiß werden, außerdem wollen sie ja irgendwie in den Vulkan vordringen. Hierbei können ihnen die Lavamenschen behilflich sein: Sie besitzen in ihrem Tempel mehrere magische Backöfen, in denen sie ihre Kinder von klein auf backen, damit sie auch schwarz werden. Dafür ist es bei den Helden zu spät, aber sie können damit kurzfristig schwarz gebacken und damit völlig hitzeunempfindlich gemacht werden. Angesichts dieser selbst für magiebegabte Helden märchenhaften Erzählungen wird manch einer das Gefühl haben, hier in eine offensichtliche Falle gelockt zu werden.

Das Backen in den Öfen wirkt aber wirklich wie versprochen: Nach etwa einer halben Stunde – stickig heiß, aber erträglich – entsteigt man dem Ofen schwarz wie ein Lavamensch. Die vormals heißen Höhlenwände wirken nun wie kühler Fels, und die Helden können nun sogar gefahrlos in der Lava des Vulkanes untertauchen. Allerdings, so warnen die Lavamenschen, hält die Wirkung sicher nur wenige Stunden an.

Auch die Ausrüstung muß mittels eines Ofens hitzebeständig gemacht werden, und da gewisse Objekte die Backofenhitze nicht überstehen, hat der Meister eine einmalige Gelegenheit, den Ausrüstungsstand der Helden zu korrigieren: Selbstverständlich verdunsten alle Flüssigkeiten, also z. B. Trinkwasser, Heiltränke, Elixiere, Zaubерtränke etc.

Außerdem kann der Meister Objekte zerspringen lassen, die ihm schon länger ein Dorn im Auge sind oder die die Spielbalance bedrohen. Dazu braucht er nur die Ausrüstungslisten durchzugehen und als Alibi mit dem W20 hinter vorgehaltener Hand zu würfeln.

Folgende Gegenstände sollten die Helden unter keinen Umständen mit in die neue Welt bringen: Übersetzungshilfen in der Art des Phex-Wunders »Omnilingua«; Gegenstände aller Art, die Flugfähigkeit verleihen; Artefakte, mit denen menschliche Wesen, ungeachtet ihrer Stufe, bezaubert, hypnotisiert oder kontrolliert werden können.

Durch den Feuerschlund

Allgemeine Informationen:

Der Krater hat an seinem unteren Ende knapp über der Lava immer noch einen Durchmesser von 200 Metern. Die kochende Lava bildet hier riesige Blasen, und in der Mitte dieses Hochofens spritzen die Eruptionen zuweilen bis zu 40 Meter hoch.

Spezielle Informationen:

Die Helden können ohne Probleme in die angenehm warme Lava eintauchen und werden feststellen, daß sie atmen und sogar wie unter Wasser sehen können, wenn auch alles in rötliches Licht getaucht ist. Jeder Ingerimm-Geweihte ist buchstäblich in seinem Element, und auch für alle anderen dürfte es ein einmaliges Erlebnis sein. Nur Geweihte des Efferd und des Firun sollten vor Beginn dieser Feuertaufe ihr Gewissen erforschen. Von den erwarteten Schätzen ist weder auf der Oberfläche noch in der Lava etwas zu sehen. Aber am Grund des Vulkans, in der Mitte, wo die Eruptionen herkommen, ist ein noch intensiveres Glühen zu sehen, das nicht von dieser Welt zu stammen scheint.

Meisterinformationen:

Wenn die Helden auf dieses Glühen zuschwimmen, müssen sie etwa 200 Meter tief tauchen. Dabei sollten sie sich aber von den heftigen Eruptionen im Zentrum fernhalten, die sie sonst mit urweltlicher Gewalt an die Oberfläche reißen könnten.

Das Glühen stammt von einer gigantischen Gasblase am Grund des Vulkans, in der sich ein wunderschöner Palast aus Magma und glühenden Metallen befindet. Es ist ein feuriges Märchenschloß mit Türmen, Türmchen, Zinnen und Erkern, dessen Hauptturm an der höchsten Stelle aus der Gasblase herausragt, wo sich um ihn herum die brodelnde Lava zu einer neuen Eruption zusammenballt.

In der Gasblase sinken die Helden schnell auf den Boden, der aus verfestigtem Magma zu bestehen scheint. Vor ihnen liegt das Schloß voll überirdischer Pracht, mit unzähligen geschlossenen Fensterläden und einem einladend geöffneten riesigen Portal.

Das magische Schloß des Feuers

Spezielle Informationen:

Hinter dem Portal liegt eine prächtige Vorhalle, in die aus vielen Richtungen fantasievoll verschlungene Korridore, Treppen und Balustraden einmünden. Die Halle erstrahlt in feurigem Rot und glühendem Gold, meist von den Wänden ausgehend, aber auch von kunstvollen Lüstern, Wandreliefs und Standbildern. Da und dort, irgendwie verloren dazwischen, steht eine metallene Kommode mit einer Karaffe oder einem Leuchter darauf.

Meisterinformationen:

Durch die Gänge und über die Treppen lassen sich Dutzende anderer Räume erreichen, alle aus glühenden Materialien gefertigt und von überwältigendem Luxus erfüllt, aber irgendwie den Eindruck einer wartenden Leere vermittelnd. Die weitere Ausgestaltung und die Genauigkeit

der Darstellung bleiben dem Meister überlassen: In keinem der Räume befindet sich jedoch ein Lebewesen oder auch nur eine Gefahr. Es können durchaus Hindernisse zu überwinden sein, z. B. Portale mit verborgenen Schlüsseln oder Öffnungsmechanismen. Auch können die Helden auf »kleinere« Schätze stoßen, die in Aventurien jeweils ein Vermögen wert wären. Kleine Andenken mögen mitgenommen werden, aber eine Plünderung ist undenkbar. Jeder Geweihte müßte sich dem entgegenstellen, und ein Zwerg oder ein alchimistisch Gebildeter wird vermuten, daß kaum ein Schatz außerhalb der Hitze des Schlosses weiterbestehen kann.

Im Zentrum des Schlosses stoßen die Helden auf einen kuppelförmigen Saal von einer Pracht, die alles bisherige überstrahlt. Ringsum stehen Standbilder der Zwölfgötter und ihrer heiligen

Tiere. Die Mitte des Saales bildet ein geheimnisvoller, etwa zehn Meter durchmessender Spiegelsee im Boden.

Der Saal enthält viele Podeste, Tischchen, Schatullen und andere Behältnisse, und in diesen und auch dazwischen findet ab und zu ein Held einen Edelstein von magischer Ausstrahlung: einen Runenstein. Kein Held darf mehr als drei Steine finden, aber es können zunächst auch weniger sein. Außerdem sollte der Meister nur Runen des Typs *Kampf*, *Körper* oder *Sehen* ausgeben.

Der Meister kann den Spielern im Schloß sehr viel Zeit lassen und die Erkundung dieses Ortes beliebig ausdehnen. Er muß aber verhindern, daß die Helden an die Oberfläche zurückkehren.

Spätestens beim ersten Anzeichen von Aufbruchsstimmung erklärt er daher den Spielern, daß die Hitze zuzunehmen scheint.

Tatsächlich läßt natürlich die Wirkung des »Schwarzbackens« nach, und zwar viel schneller, als die Lavamenschen vorhersehen konnten. Der Meister sollte den Helden durch die steigende Hitze klarmachen, daß sie den Zeitpunkt für die Rückkehr nach oben übersehen haben und so schnell wie möglich auf eine andere Weise entkommen müssen.

Dazu bietet sich der Spiegelsee an, der natürlich der Spiegel aus der Vision eines der Helden ist. Sobald jemand auf die Oberfläche des Sees tritt, beginnt er rasch einzusinken und verschwindet. Was sich unterhalb des Spiegelsees befindet, erfahren die Spieler aber erst, wenn ihn alle Helden passiert haben.

Die Höhle an der Weltengrenze

Spezielle Informationen:

Jeder Held sieht sich nun zu seinem Entsetzen mit höchster Geschwindigkeit in eine riesige, 40 Meter tiefe Kaverne stürzen, direkt auf den steinernen Boden mit einem fünf Meter breiten Loch zu.

Meisterinformationen:

Sollten die Helden irgendwelche magischen Rettungsversuche unternehmen, werden sie feststellen, daß ihnen das nicht möglich ist. Zu ihrer noch größeren Verblüffung verzögert sich ihr Fall aber, je näher sie dem Boden kommen, bis sie schließlich etwa zwei Meter vor diesem mit einem brechreizerregenden Gefühl in die andere Richtung zu stürzen beginnen.

Während der erste Held auf die Unterseite des Spiegelsees zufällt, kann ihm der Meister bereits ausmalen, was ihn bei einer Rückkehr in den (jetzt wieder sehr heißen) Vulkan erwartet. Aber auch dieser Fall bremsst sich wieder ab, diesmal schon deutlich vor Erreichen des Spiegelsees, und jeder Held geht nach und nach in diese schwächer werdende Pendelbewegung über, bis er schließlich in der Mitte der Höhle »hängen« bleibt.

Dieser Vorfall mag einem Spieler logisch erklärbar erscheinen, für einen Aventurier gibt es keine plausible Erklärung (außer einem magischen oder göttlichen Eingreifen).

Tatsächlich befinden sich die Helden hier an der Trennschale zwischen der Oberflächenwelt und der Hohlwelt, deren Schwerkräfte in entgegengesetzten Richtungen wirken, so daß sie sich hier aufheben.



Für die Helden bedeutet das: Genaugenommen gibt es überhaupt kein Unten in dieser Höhle: Sowohl der Spiegelsee als auch das diesem gegenüber liegende Loch befinden sich 20 Meter »oberhalb« des Betrachters, wenn sich ihm bei dieser Beobachtung auch Bauch und Gehirn umzudrehen scheinen.

Um aus dieser Zwangslage zu kommen, bietet sich eine Lösung an, die der aventurische Weise Neutronius von Isak als »Aktion ist gleich Reaktion« bezeichnet hat. Jede ruckartige Bewegung eines Helden in eine Richtung befördert ihn selber zugleich in die entgegengesetzte. Wenn das in Richtung auf einen der beiden Ausgänge zu geschieht, fällt er bald wieder zurück.

In seitlicher Richtung treibt aber jeder schwerelos dahin, bis er gegen eine Wand prallt (das kann sogar durch das Abfeuern einer Armbrust geschehen). Von dort aus zum Ausgang zu klettern, dürfte noch immer fast unmöglich sein, denn man muß ja das letzte Stück von der Decke herabhängend klettern, wobei man auch nicht mehr schwerelos ist. Aber mit einigem Geschick, Kletterhaken, geworfenen Seilen und Teamwork müßte das zu schaffen sein.

Einige zusätzliche Schwebemanöver könnten aber nötig sein. In der Höhle treiben nämlich weitere Runensteine – die fehlenden, da-

mit jeder Held genau drei hat. Wie auch die ersten wurden diese Steine bei der Explosion der Sonne »Glost« in alle Richtungen und auch in diese Höhle geschleudert. Wer aber die Runen in diese Steine hier geritzt hat, muß vorläufig im dunkeln bleiben. Ob es etwas damit zu tun hat, daß dies die einzigen Steine sind, die bis in den Einflußbereich der Zwölfgötter geschleudert wurden?

Sollte einer der Helden versuchen, mehr als drei Steine zu bekommen, kann der Meister das durch zahllose nötige Proben beim Fangen des Steines vereiteln. Außerdem dürften derartig veranlagte Helden auch zu viele »Andenken« aus dem magischen Schloß bei sich tragen, so daß sie nun das zusätzliche Problem haben, am ganzen Leib das Brennen ihrer glühend heißen Schätze zu spüren. Der Meister kann daher unbarmherzig Brandschaden auswürfeln, bis der Plünderer sich endlich von seinen Souvenirs trennt (was innerhalb der Höhle sofort wieder eine Gegenbewegung zur Folge hat).

Der einzig brauchbare Ausgang ist natürlich das kleinere Loch in Richtung zur Hohlwelt. Wenn die Helden durch dieses hindurchklettern, können sie einen ersten Blick auf die Neue Welt werfen.

Eine Neue Welt

Allgemeine Informationen:

Die Helden stehen am Grund eines gigantischen Steinkraters, der sich ringsum dreieinhalb Kilometer hoch erhebt. Der Trichter hat hier unten einen Durchmesser von nur 200 Metern, wächst aber bis zu seinem obersten Rand auf einen Durchmesser von fast drei Kilometern.

Spezielle Informationen:

Von den zerklüfteten Wänden sind hier in Jahrtau-

senden riesige Schuttmengen gestürzt, die sich rings um die Helden in großen Halden auftürmen. Moose und kümmerliche Pflanzen begrünen diesen Schutt, und hier und da hat sich etwas Regenwasser gesammelt.

Es ist sehr still, nur ab und zu hört man das Kreischen eines unbekannten Vogels. In dieser Neuen Welt scheint es Mittag zu sein, denn die leicht orangefarbene Sonne scheint direkt senkrecht in den Trichter.

Die Neue Sonne

Spezielle Informationen:

Nach etwa einer halben Stunde Aufenthalt im Krater können die Helden wahrnehmen, daß die Sonne sich zwar nicht bewegt, aber zunehmend gelber und heller wird, bis sie nach etwa einer Stunde der aventurischen Sonne gleicht.

Meisterinformationen:

Die Neue Sonne macht im Lauf eines Tages eine erstaunliche Veränderung ihrer Farbe und Helligkeit durch, die der Neuen Welt ihren Rhythmus gibt: In der Nacht erlischt sie völlig, und die Dunkelheit ist fast vollkommen, nur durchbrochen von jenen Lichtquellen auf der gegenüberliegenden Innenseite der Hohlwelt, die stark genug sind, um herüberzuscheinen.

Der Morgen bricht mit einem azurblauen Glühen der Sonne an. Im Laufe jeweils einer Stunde wird die Sonne violett, dann purpur, rot, orange, gelb und schließlich gleißend weiß. So bleibt sie zwei Stunden lang, um dann in weiteren sechs Stunden wieder in

umgekehrter Richtung dunkler zu werden und zu verlöschen. Das Tageslicht dauert also, von einer blauen Stunde bis zur nächsten gerechnet, etwa 14 Stunden. Die restlichen zehn Stunden bleibt die Sonne völlig schwarz.

Die wirklich bedeutende Wirkung der Sonne ist aber die Neutralisation jeder Magie der Zwölfgötter: Alle aventurischen Magier, Druiden, Geweihten und Elfen verlieren in diesem Licht ihre Macht. Nur die gebundene Astralenergie magischer Utensilien kann diesem Licht zunächst widerstehen, aber nach und nach wird auch sie abgeschwächt und neutralisiert werden.

Lassen Sie die Helden erst langsam merken, daß ihre Zauber keine Wirkung mehr zeigen und daß ihre Gebete nicht mehr erhört werden.

Trotzdem sollen aber alle Helden das Gefühl haben, daß ihre Astralenergie noch in ihnen ist, daß ihre Gottheit sie nicht verlassen hat und daß diese Situation Teil ihrer Bestimmung ist.

Der Aufstieg

Spezielle Informationen:

Selbst tagelange, intensive Suche zeigt keinen Ausweg aus dem Trichter als den über die Wände. Die-

se sind nämlich keine glatten Flächen, sondern von Rissen und Brüchen durchzogen, von Stufen, Simsen und Plateaus gegliedert.



Meisterinformationen:

Diesen Trichter zu bezwingen, ist diesmal deutlich anstrengender: Keine Feuervögel tragen die Helden hinauf, und sie müssen daher über 3500 Höhenmeter allein überwinden. Auf jeden Fall ist der Aufstieg in der Steilwand ein gefährliches Abenteuer, unterbrochen von Steinschlägen, der Jagd auf kleinere Bewohner des Trichters und dem Kampf mit größeren.

Zur Bestimmung der Umstände und Ereignisse kann der Meister die weiter unten folgende Tabelle verwenden, auf der er jeweils mit W20 einen neuen Abschnitt bestimmen kann.

Die gesamte Strecke sollte mit diesem System nur beschrieben werden, wenn es Spieler und Meister ausdrücklich wünschen: Selbst bei günstigsten Bedingungen bringt ein einzelner Abschnitt die Gruppe nur 200 Höhenmeter weiter; normalerweise sind kaum mehr als 50 Meter ohne Unterbrechung zu erwarten. Dadurch kann der Meister seinen Spielern aber vermitteln, was für eine ungeheure Anstrengung diese Kletterpartie ist – vermutlich handelt es sich um die längste und gefährlichste Bergtour, die je ein Aventurier gemacht hat, gefährlich vor allem,

da ja kaum Vorbereitungen getroffen wurden. Wenn diese langwierige Darstellung nicht gewünscht wird, ist es klüger, beispielsweise zunächst nur die ersten 500 Höhenmeter durchzuspielen, dann gegen Abend die Suche nach einem Lagerplatz, den Aufbruch am folgenden Morgen und die darauffolgenden 200 Höhenmeter und schließlich das letzte Stück vor Erreichen des Kraterrandes.

1–10	Ungehinderter Aufstieg
11–12	Leichte Kletterpartie
13–14	Schwere Kletterpartie
15	Rastplatz
16	Höhle
17	Steinschlag
18	Jagdbeute/Nahrung
19	Monster
20	Besonderes

1–10 Ungehinderter Aufstieg:

Vor der Gruppe liegt ein problemlos begehbarer Abschnitt von W20 mal 30 Metern Länge, beispielsweise ein etwa zwei Meter breites Sims oder Band oder ein ziemlich flach verlaufender Riß in der Wand oder auch eine verwitterte Schutthalde, die auf einem gewundenen Pfad erstiegen werden kann. Mit je drei Metern Wegstrecke legen die Wanderer durchschnittlich auch einen Höhenmeter zurück. Die Marschgeschwindigkeit beträgt 50 Prozent derer im flachen Gelände.

11–12 Leichte Kletterpartie:

Die Gruppe muß sich etwa W6 mal zehn Höhenmeter weit aufwärts oder auch leicht seitlich durch Gelände bewegen, in dem auch die Hände als Sicherung verwendet werden müssen, beispielsweise in einer sehr steilen Schutthalde oder auf einem zerklüfteten Bergrücken. Für je zehn Höhenmeter muß eine Kletterprobe –5 gelingen, oder der Held rutscht ab. Nach je fünf Metern Rutsch kann er sich mit einer GE-Probe abzufangen versuchen. Außer einigen Abschrüpfungen (1 SP) kann dem Helden aber nichts geschehen. Selbstverständlich muß er den abgerutschten Weg zusätzlich zurücklegen und dafür auch weitere Proben bestehen.

Angeseilte Helden können nur so weit abrutschen, wie die Länge des Seiles bis zum nächsten Kletterer es zuläßt, und dieser kann den entstehenden Ruck immer abfangen.

13–14 Schwere Kletterpartie:

Vor der Gruppe liegt ein Abschnitt von W6 mal zehn Höhenmetern, in dem man nur durch gezielten Einsatz von Füßen und Händen vorankommen kann, beispielsweise eine steile Felswand oder ein senkrecht verlaufender Kamin.

Für je zehn Höhenmeter muß jedem Helden eine Kletterprobe gelingen, oder er stürzt ab. Nach je zehn Metern Fall kann er sich abzufangen versuchen: Dazu müssen eine GE-Probe und eine KK-Probe gelingen, die aber durch (5 plus RS) Malus-Punkte erschwert werden; diese Malus-Punkte können nach Belieben des Spielers auf die Proben verteilt werden, also können z. B. bei RS: 3 eine GE-Probe+2 und eine KK-Probe+6 abgelegt werden.

Angeseilte Helden stürzen zunächst »ins Seil«, also so weit wie das Seil zum Nächsten gespannt ist. Gelingt diesem eine KK- und eine GE-Probe, kann er den Sturz abfangen; wenn ein Stürzender an zwei Kameraden angeseilt ist, genügt es, wenn einer der beiden ihn abfangen kann. Sonst stürzen alle zwei oder drei Kletterer ab, und eventuelle weitere müssen versuchen, sie abzufangen, und zwar jeden Stürzenden einzeln.

Um einen derartigen Massenabsturz zu verhindern, gibt es die Möglichkeit der Sicherung, die jeder Held mit TAW: 8 im »Klettern« kennt: Es klettert jeweils nur ein Held, und die anderen sichern ihn, weswegen bei einem Sturz die GE-Proben entfallen können und zudem immer zwei die KK-Probe versuchen können. Diese Sicherung reduziert die Geschwindigkeit natürlich entsprechend der Anzahl der Beteiligten.

Wird ein Seil am Fels befestigt oder angebunden, ist überhaupt keine Sicherung nötig, aber die Fortbewegung verzögert sich noch mehr, was der Meister auch durch häufige Talentproben auf »Knoten binden« vermitteln sollte.

Der Meister bestimmt, wie weit ein Held insgesamt abstürzt, ehe er liegenbleibt: bis zum Ausgangspunkt der Kletterpartie, bis auf ein tieferliegendes Sims oder (Prais bewahre) bis zum Trichterboden. Der Schaden wird erst am Ende des Sturzes (auch ins Seil) bestimmt und wächst je zehn Meter Fallstrecke um 1W: also bis zu zehn Metern 1W, bis zu 20 Metern 1W+2W, bis zu 30 Metern 1W+2W+3W und so fort. Rüstung schützt bei Stürzen nicht.

15 Rastplatz:

Vor der Gruppe liegt eine geräumige Fläche, auf der alle Helden Platz haben, beispielsweise ein

breites Sims, eine Stufe, ein Plateau oder eine leichte Höhlung. Je nach der vom Meister bevorzugten Realitätsnähe legt er fest, wann eine Rast nötig ist. Es wäre durchaus angebracht, die Tabelle für »Ausdauer/Schwimmstrecke« (Buch der Regeln II, Seite 18) auch auf Kletterstrecken zu übertragen: Ein Held mit RS: 0 könnte also mit AU: 61–70 bis zu 130 Höhenmeter klettern, mit AU: 71–80 bis zu 140 Meter usw. Wie beim Schwimmen reduziert jeder Punkt des Rüstungsschutzes die Strecke um 10%.

Gleich nach der Beschreibung dieses Rastplatzes sollte der Meister mittels eines neuerlichen W20-Wurfes den weiteren Weg bestimmen, beziehungsweise das, was den Helden auf dem Rastplatz begegnet.

16 Höhle:

Die Gruppe passiert, in welchem Gelände sie sich auch gerade befinden mag, eine Öffnung in der Felswand, z. B. einen schmalen Riß oder auch einen gähnenden Schlund zu einer riesigen Kaverne. Was dahinter liegt, bleibt wieder dem Meister überlassen:

- 1 möglicher Rastplatz im Inneren
- 2 unpassierbar klein
- 3 Fortsetzung des Weges im Berginneren
- 4 Kleintierbau
- 5 Nest oder Horst
- 6 Monsterwohnhöhle

17 Steinschlag:

Kurz bevor die Gruppe den zuvor ausgewürfelten Abschnitt verläßt, wird sie von herabstürzendem Geröll überrascht. Welche Ausmaße dieser Steinschlag hat, bleibt wieder dem Meister überlassen, der die folgende Tabelle mit W6 oder W6+1 verwenden kann:

- 1 Staublawine (KL-Probe oder inhalieren/in die Augen bekommen)
- 2 Kleines Geröll (KL- und GE-Probe oder Ausrutschen/Sturz)
- 3 Erdmure (GE-Probe oder für 1 SR verschüttet werden)
- 4 Einzelner Stein (ein Opfer; GE-Probe oder 2W–1 SP hinnehmen)
- 5 Mehrere Steine (alle Helden; GE-Probe oder 1W+2 SP hinnehmen)
- 6 Steinschlag (PA mit Schild oder einmal 1W SP hinnehmen)
- 7 Steinlawine (gute Idee oder 2W20 SP hinnehmen)

18 Jagdbeute/Nahrung:

Abhängig von dem Gelände, in dem sich die Gruppe gerade bewegt, sichtet sie Pflanzen oder Lebewesen, die leicht geerntet oder erlegt werden können, wie z. B. Hangtrauben, Grünbeeren, Kletterferkel oder Murmelmäuse. Alle Beutetiere sind »sehr klein«; daher müssen keine Körperzonen bestimmt werden.

19 Monster:

Während sich die Gruppe noch im zuletzt ausgewürfelten Abschnitt befindet, begegnet sie einem oder mehreren gefährlichen Bewohnern der Kraterwände, z. B. Streitböcken, einer Lykhora oder einer Dämonenviper (Beschreibung siehe Anhang).

20 Besonderes:

Es ereignet sich ein ungewöhnlicher Zwischen-

fall, der vom Meister ausgearbeitet werden muß, beispielsweise ein beobachteter Kampf zwischen zwei Monstern, eine vermeintliche Sichtung einer anderen Klettergruppe auf der anderen Seite des Trichters, ein unpassierbares Wegstück, das die Gruppe auf einem abwärts führenden Abschnitt umgehen muß, oder eine Behinderung durch Regen bzw. Gewitter.

Während der zweitägigen Marathon-Kletterpartie werden fast alle Helden – mit Ausnahme erfahrenster Kletterer – neue Tricks lernen und alte Fehler ausmerzen (müssen). Daher darf jeder Beteiligte, dessen Talentwert »Klettern« niedriger als 15 ist, mit Erreichen des Kraterrandes seinen TAW um 1 hinaufsetzen.

Zusätzlich sollte der Meister aber nicht knausrig sein mit AP-Prämien für beeindruckende Leistungen, gute Zusammenarbeit und hilfreiche Einfälle.

Die Insel Hamur

Allgemeine Informationen:

Als die Helden schließlich den Kraterrand erreichen, liegt die Neue Welt vor ihnen. Wie der Feuer-schlund liegt auch dieser Krater als Berg inmitten einer Insel, auch diese ist von dichtem Wald bewachsen.

Spezielle Informationen:

Aber damit ist es mit den Ähnlichkeiten getan: Neben der seltsamen Sonne fällt das Fehlen eines Horizontes auf, statt dessen löst sich alles an der Sichtgrenze auf. Die Pflanzen dieses Dschungels sind völlig fremdartig, selbst für Waldelfen. Auch ist die Insel deutlich größer, etwa 100 km Durchmesser, und nicht völlig bewaldet.

Meisterinformationen:

Welchen Weg die Helden einschlagen, bleibt natürlich ihnen überlassen. Auf jeden Fall müssen sie aber zunächst durch den Wald vordringen. Früher oder später werden sie auf ein Dorf stoßen.

Während der Walddurchquerung kann der Meister beliebige Abenteuer geschehen lassen oder den Weg ähnlich der ersten Urwalddurchquerung gestalten. Auch Begegnungen mit neuweltlichen Monstern sind denkbar. Dafür eignen sich der Riesenskorpion und nochmals die Lykhora – natürlich auch alle eigenen Monster, an denen der Meister das neue Kampfsystem trainieren will.

Das Dorf

Spezielle Informationen:

Vor den Helden liegt im Tal ein kleines Dorf. Etwa 60 runde, strohgedeckte Hütten liegen um einen Dorfplatz von 20 Metern Durchmesser, an dem außerdem ein großes, hölzernes Langhaus mit einem steinernen Unterbau steht. Rings um das Dorf verläuft ein etwa drei Meter hoher Knüppelzaun, der nur an einer Stelle einen Eingang offenläßt.

Auf den angrenzenden Hängen liegen terrassenförmig die Felder, auf denen gelbes Getreide und grüne, weinrebenartige Pflanzen angebaut werden. Ein kleines Fließchen schlängelt sich durchs Tal und mitten durchs Dorf. Mehrere einfache Wasserräder pumpen das Wasser auf die Terrassen hinauf.

Meisterinformationen:

Wenn die Helden nicht völlig ziellos querfeldein gelaufen sind, kommen sie voraussichtlich in der Längsrichtung des Tales aus dem Wald, so daß das Dorf etwa ein paar Kilometer entfernt und 100 Meter tiefer liegt, während sich die Terrassen mit den Äckern seitlich bis zu den Helden herauf erstrecken.

Zu jeder hellen Stunde – außer während der zwei weißen Mittagsstunden – arbeiten auf den Fel-

dern etwa 200 Bauern, zumeist nur mit Lendenschurz und Strohhut bekleidet. Diese Zahl verteilt sich aber so über die Felder, daß der Nächste von den Helden immer noch 100 Meter entfernt ist.

Sobald die Helden auf das Dorf zu oder über die Felder gehen, ziehen sie nach und nach die Blicke aller Einheimischen auf sich. Bei einer Annäherung weichen diese respektvoll zurück, bleiben aber stehen, wenn man sich einem von ihnen gezielt nähert.

Die Bauern antworten nur, wenn sie befragt werden, in einer fremden Sprache mit typisch bäuerlicher, schleppend-kehligter Sprechweise. Ein Held mit einem Sprachen-Talentwert von zumindest 12 kann feststellen, daß die Sprache völlig fremdartig aufgebaut ist. Auf Drohungen oder Gewalt reagieren die Bauern duldsam und unterwürfig, und es fliehen erstaunlicherweise nur jene, die offensichtlich nicht angegriffen werden.

Die Bauern sind von heller Hautfarbe und sehr schlank. Männer und Frauen tragen langes, weißblondes Haar, das sie zumeist unter den Strohhüten zusammengerafft haben.

Der Richter

Allgemeine Informationen:

Während die Helden das Dorf beobachten, können sie in der Mitte des Dorfes einen fremdartigen Reiter sehen, der offenbar gerade die Bauern innerhalb des Zaunes herumscheucht. Er wirkt ungewöhnlich prächtig und herrisch, um so mehr zwischen den katzbuckelnden Dörflern, die um ihn herum am Dorfplatz ein Festmahl bereiten.

Spezielle Informationen:

Der Reiter scheint einen sehr langen Kettenpanzer zu tragen, dazu Schwert, Stab und Schild; das Auffälligste sind aber seine langen Haare, die wie Kupfer in der Sonne glänzen. Er sitzt unbeweglich in der Mitte des Platzes auf einem großen, bunten, insektenähnlichen Reittier und versetzt nur zuweilen einem der Dörfler mit seinem kostbar wirkenden Stab einen leichten Schlag, worauf dieser dienernd sein Tempo noch erhöht.

Währenddessen schleppen die Dorfbewohner aus dem Langhaus einen großen Tisch heraus und decken ihn in Windeseile. Kurz darauf erscheinen einige Frauen mit einem Braten in der Größe eines Ferkels und setzen dieses dem Reiter vor, worauf er sich endlich von seinem Reittier zum Tisch begibt. Während er sich nun den Bauch vollschlägt, bedienen ihn einige Dörfler weiter, während ihm andere anscheinend ihre Aufwartung machen.

Meisterinformationen:

Wie lange dieses Treiben anhält, hängt natürlich auch von den Helden ab. Wenn sie sich anschleichen oder das Dorf gar nur beobachten, schlemmt der Reiter noch stundenlang weiter. Zwischendurch winkt er herablassend eine der jungen Frauen zu sich und zieht sich mit ihr für etwa eine halbe Stunde in das Langhaus zurück, wobei er aber – zumindest soweit sichtbar – seine Waffen nicht ablegt. Sollten die Helden so lange warten, bis die Sonne dunkel wird, begibt er sich ins Langhaus und erscheint nicht mehr, ehe die Sonne wieder zu leuchten beginnt.

Bei dem Reiter handelt es sich um den Richter *Haram Shamazin*, den die Dorfbewohner zu Hilfe gerufen haben, weil sie seit einiger Zeit von einem riesigen Monster tyrannisiert werden. Haram ist ein Mitglied der Schwertmeister-Kaste, und solche Einsätze gehören zu seinen Aufgaben als Richter.

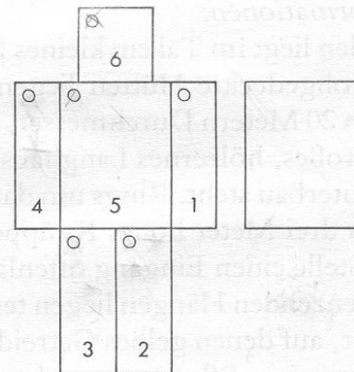
Die Bauern können sich nicht selbst zur Wehr setzen, denn sie wurden niemals in irgendeiner Kampftechnik unterwiesen. Außerdem ist es ihnen bei schwersten Strafen verboten, eine Waffe zu führen oder gar ihre Handhabung zu üben.

Allein die Schwertmeister beherrschen das Waffenhandwerk, und nur ihnen steht das Recht zu, Waffen gegen andere Lebewesen zu erheben.

Kein Bauer auf Hamur käme je auf die Idee, einem Schwertmeister Widerstand zu leisten. Wenn er den Zorn eines Waffenherrn erregt, so wird ihn niemand vor dem Schwert des Kämpfers schützen. So hält man es auf Hamur von alters her – und die Schwertmeister achten streng darauf, daß die alten Gebräuche befolgt werden.

Der Guerai »Haram Shamazin«, Richter der 30. Stufe:

MU: 15, KL: 19, CH: 18, GE: 15, KK: 18, LE: 107, AE: 28, AU: 125, RS: 6, AT: 18(18), PA: 16(17), TP: W+13, MK: 79, TAW: Reiten: 18, Sechster Sinn: 18



Schwinge »Schwarzblatt« (Endurium):

TP: W+5, GW: 1,8, AT: 0, PA: -1, BF: -1

Schwarzblatts Magie:

TP: W+7, PA: 0

Meisterattacke bei 1 oder 2

Raub gegnerischer Waffe 3 TP

Loyalität: 20

Magischer Streich: 4 pro Tag

Haram trägt eine Große Bronn, außerdem hochschäftige Reitstiefel aus besticktem Leder, einen breiten Gürtel, reich verziert mit Edelsteinen, sowie einen goldenen Stirnreif. Er ist mit den traditionellen Waffen eines Richters bewaffnet:



Schwinge und Paradette, Richterstab und achteckiger, bronzener Schild (RS: 1).

Die Schwinge heißt »Schwarzblatt« und ist eine magische Waffe aus einem schwarzglänzenden Metall namens Endurium, das selbst Zwergen unbekannt ist. Die Parierstange und das obere Ende der Klinge sind mit stilisiertem schwarzem Blattwerk verziert. Der Richterstab besteht aus Bronze und hat im Kampf die Werte eines normalen Streitkolbens. Der Schild ist klein genug, um bisweilen das zweihändige Führen einer Schwinge zu ermöglichen.

Sollten die Helden Haram begegnen, ihn aber nicht angreifen, teilt er ihnen in unverständlicher Sprache mit, daß sie als Rebellen verhaftet sind und winkt einige Bauern herbei, damit sie den Helden ihre Waffen abnehmen, worauf er sie im Langhaus einsperren lassen will.

Haram setzt, wenn er nicht völlig überraschend

angegriffen wird, vor Kampfbeginn einen Runenzauber ein, der alle Behinderungen von Attacke, Parade und Geschwindigkeit durch Rüstung und Traglasten ausschaltet. Seine angegebenen Werte drücken die Wirkung dieses Zaubers bereits aus, weswegen also lediglich der PA-Malus für »Schwarzblatt« die natürlichen Werte ändert (diese sind in Klammern angegeben).

Die Verwendung solcher vorbereitender Magie verstößt nicht gegen die Duellregeln der Neuen Welt. Völlig überraschend wird es für Haram dagegen sein, wenn ihn alle Helden gleichzeitig angreifen. Er wird sich dann aber schnell entschließen, die Fremden trotz ihrer schwertmeisterähnlichen Ausstattung und ihres Auftretens als unzivilisierte Monster einzuordnen und nicht mit ehrenhaftem Verhalten zu rechnen, das er selber aber weiter an den Tag legt. Er setzt nicht einmal weitere Magie ein.

»Schwarzblatt« – eine magische Schwinge

Meisterinformationen:

Das Leben der Schwertmeister ist vom Kampf bestimmt. Da kann es nicht überraschen, daß die

Waffenfertigung in ihrem Reich einen hohen Stand erreicht hat. Einige Waffen der Guerau dürfen als perfekte Produkte einer überragenden

Schmiedekunst und verfeinerter Runenmagie gelten. Ein solches Schwert ist »Schwarzblatt«, die Schwinge des Richters.

»Schwarzblatt« ist handwerklich perfekt gearbeitet. Es bringt 1W+5 Trefferpunkte und hält bei einem Bruchfaktor von -1 fast allen anderen Klingen stand, denn es ist aus *Endurium* gefertigt, einen unerhört harten, aber elastischen Metall.

Damit nicht genug: In der Schwinge steckt ein magisches Eigenleben, das erst in der Hand eines fähigen Kämpfers erwacht. Schwarzblatt wird zu einem tödlichen Instrument, das seinem Herren große Vorteile bringt.

Die Trefferpunkte steigen auf 1W+7. Der PAMalus entfällt. Die Meisterattacke gelingt bei 1 oder 2.

Die gegnerische Waffe wird so schwer beschädigt, daß sie Trefferpunkte verliert: je 1 Punkt, bei den ersten drei Paraden, die der Gegner ausführt, also höchstens 3 TP in einem Kampf. Viermal pro Tag landet Schwarzblatt einen *magischen Streich*; das heißt, es sucht sich selbst die Körperzone, die es treffen will – unabhängig von der Deckung des Verteidigers.

Schwarzblatt unterwirft sich jedoch nicht jedem Herren; dem Guerai Haram Shamazin ist es treu ergeben – mit dem außerordentlich hohen Loyalitätswert 20.

Wenn die Waffe in die Hände eines Helden fällt, muß der Loyalitätswert neu ermittelt werden. Der LO-Wert errechnet sich wie folgt: Ausgehend vom CH-Wert des neuen Besitzers minus 12, werden alle zutreffenden Boni oder Mali addiert:

Neue Besitzer

ist Streuner	-2
ist Elf, Waldelf	-1
hat schon eine magische Waffe	-5
hat Vorbesitzer unfair bekämpft	-6
ist Praios-Geweihter	+4
ist Rondra-, Ingerimm-Geweihter	+3
ist anderer Geweihter	+1
ist Zwerg, Krieger	+1

Ergibt sich aus der Aufrechnung ein *negativer*

LO-Wert, so setzt Schwarzblatt bei passender Gelegenheit seine Magie gegen seinen vermeintlichen neuen Herren ein, z. B. indem es ihn mit einem magischen Streich selber trifft.

Ergibt sich ein *positiver* LO-Wert, kann der Held vor jedem Kampf Schwarzblatt mit einer Loyalitätsprobe befragen. Die LO-Probe gelingt, wenn das Würfelergebnis mit dem W20 kleiner/gleich dem LO-Wert ist.

Die LO-Probe kann beliebig oft ausgeführt werden, aber ihre Schwierigkeit erhöht sich durch folgende Faktoren.

1. Der Gegner ist nicht ebenbürtig.

Der Meister vergleicht AT, PA und TP des Helden und des (der) Gegner(s) und legt einen angemessenen Zuschlag auf die Probe fest; der Zuschlag kann bis zu 20 betragen.

2. Der Held hat am selben Tag schon eine LO-Probe durchgeführt: Zuschlag: +4, gleichgültig, ob die vorhergegangene Probe erfolgreich oder erfolglos war.

3. Der Held hat am selben Tag schon mehr als eine LO-Probe ausgeführt: Zuschlag: +10.

Immer wenn der Held Schwarzblatt mit einer erfolgreichen LO-Probe geweckt und mit Hilfe seiner magischen Fähigkeiten einen Kampf gewonnen hat, erhöht sich der LO-Wert der Schwinge um 1 Punkt. Er sinkt um 1 Punkt, wenn der Kampf verlorenging. Schwarzblatts magische Loyalität währt immer nur für einen Kampf, der Kampf kann aber gegen mehrere Gegner geführt werden.

Der Meister sollte immer im Auge behalten, daß die magischen Waffen der Schwertmeister etwas ganz Besonderes sind, also nicht einfach eine »Luxusausstattung gegen Aufpreis«. Betrachten Sie Schwarzblatt als eine geheimnisvolle, magische Kreatur, die einen eigenen, nicht zu ergründenden Willen besitzt. Die Schwinge kann sich – ganz gleich, wie hoch ihr LO-Wert auch sein mag – jederzeit gegen ihren Herren wenden, wenn sich dieser als unwürdig erweist. Es ist Ihre Aufgabe als Meister, den Spielern das Dunkle, Unberechenbare der Waffen-Magie immer wieder ins Bewußtsein zu rufen.

Der Prunkläufer

Meisterinformationen:

Harams Reittier ist ein Prunkläufer, ein über dreieinhalb Meter langer, buntschillernder Rie-

senkäfer mit einer Schulterhöhe von eineinhalb Metern und einer – für einen Käfer – erstaunlichen Intelligenz. Haram reitet den Prunkläufer

ohne Zaumzeug und nur mit einem leichten Sattel.

Der Riesenkäfer ist perfekt dressiert und wird auf einen Pfiff seines Herren in den Kampf eingreifen. Haram ruft sein Reittier jedoch nur in höchster Not und nur, wenn seine Gegner »unschwertmeisterliche« Mittel gegen ihn anwenden, wenn z. B. mehr als zwei Gegner zugleich auf ihn eindringen oder ein Held ihm in den Rücken fällt.

Der Prunkläufer läßt sich nur von seinem Herren reiten, sollte einer der Helden ihn besteigen, bewegt er sich nicht.

Die Werte des Prunkläufers:

MU: 22, KL: 2, LE: 65, AU: 88, RS: 8, AT: 12, PA: 7, TP: 2W+4, MK: 55

	○	
	4	
○ 2	○	○ 2
○ 1		○ 1
○ 1	3	○ 1

Wegen der relativ hohen Intelligenz des Tieres weicht das Körperzonenschema geringfügig vom Schema für gewöhnliche Rieseninsekten ab. (Der Prunkläufer besitzt die Fähigkeit, sinnvoll zu parieren.)

Die gelungene Attacke des Käfers bedeutet, daß die Kieferzangen ein Opfer gepackt haben. Solange sich das Opfer nicht aus dem Zangengriff befreit, erleidet es in jeder Runde 1W Schadenspunkte. Um den Zangengriff zu brechen, muß dem Opfer eine KK-Probe +6 gelingen, ansonsten gibt der Prunkläufer seine Beute erst nach deren Tod frei.

Während das Opfer in den Kieferzangen steckt, würfelt es eine Kraftprobe nach der anderen aus, dazwischen legt der Prunkläufer immer wieder seine Schadenspunkte fest.

Der in den Kieferzangen Gefangene kann auch auf die Kraftproben verzichten und dem Prunkläufer mit der Waffe den Garaus machen oder abwechselnd beide Methoden anwenden. Es ist unmöglich, in einer Runde die Waffe zu gebrauchen und gleichzeitig die KK-Probe abzulegen. Falls der Prunkläufer sein Opfer am Schwertarm erwischt hat, kann der Meister sowohl die KK-Probe als auch die AT des Opfers durch Zuschläge erschweren.

Harams Tod

Meisterinformationen:

Der Kampf zwischen den Helden und dem Richter wird vermutlich mit dem Tod des Guerai enden:

Wenn nämlich ein Guerai spürt, daß seine Lebensenergie zur Neige geht oder daß er einen übermächtigen Gegner gefunden hat, stürzt er sich mitten in einer AT-Serie des Gegners mit einem lauten Aufschrei in die feindliche Klinge. Ein Bewohner des Reiches Tharun kennt diesen Brauch und weiß, wann er mit dieser überfallartigen Selbstaufgabe rechnen kann. Ein Guerai entscheidet dann blitzschnell, ob er das Lebensopfer des Gegners annimmt oder ob er ihn verschont.

Diese Möglichkeit haben unsere Helden nicht – ehe sie begreifen, was Haram beabsichtigt, hat ihn die Klinge bereits durchbohrt. Nach Harams Tod reagieren die Dörfler keineswegs mit überschwenglicher Dankbarkeit: Sie haben zwar erlebt, daß die Hel-

den einen der machtvollen Schwertmeister besiegten, aber sie haben auch gesehen, daß sich die Helden mehrfach nicht an das Ritual eines tharunischen Schwerterkampfes hielten.

Außerdem konnten die Helden eines nicht wissen: Den ausgemergelten Bauern fiel es zwar schwer, all die leiblichen Bedürfnisse des maßlosen Richters zu befriedigen, aber sie haben ihn schließlich selbst herbeigerufen, damit er sie von einem Rakshasa befreit, der seit langem ihr Dorf tyrannisiert.

Nun herrscht Verwirrung unter den Bauern. Immerhin behandeln sie die Helden äußerst respektvoll und werfen sich gar in den Staub, sobald sie mit scharfer Stimme angesprochen werden. Dieser Respekt gilt merkwürdigerweise nicht für weibliche Helden. Sowohl männliche als auch weibliche Dorfbewohner versuchen immer wieder einmal, eine Heldin zu ergreifen und in eine der Hütten zu zerren.



Sie lassen jedoch jedesmal ab, wenn die Heldin nach der Waffe greift oder wenn ein Held mißbilligend in ihre Richtung schaut. Falls eine Heldin in eine der Hütten folgt, bestärkt sie damit nur die Zudringlichkeit der Bauern, die sofort beginnen, an ihrer Kleidung zu zerren und handgreiflich zu werden.

Während der nächsten Stunden versuchen ein paar Bauernkinder die Helden über die bevorstehende Heimsuchung durch den Rakshasa zu informieren. Dies geschieht, indem sie mit einem Stöckchen die Zeichnung eines zweiköpfigen und vielarmigen Ungeheuers in den Boden kratzen und immer wieder in eine bestimmte Richtung deuten.

Der Rakshasa

Einige Zeit später dringen von den Feldern erregte Rufe ins Dorf, aus denen immer wieder die Silbenfolge »Rak-sha-sa« zu hören ist. Kurz darauf stürmen die ersten Bauern in wilder Panik auf den Platz. Je nachdem, was die Helden zu diesem Zeitpunkt und als Reaktion auf das Alarmgeschrei unternehmen, sehen sie den Rakshasa bereits über die Felder stampfen oder erst, wenn er das Dorf betritt.

Spezielle Informationen:

Der Anblick wird die Helden zunächst an einen Oger mit schwarzer Haut erinnern, aber sehr bald werden sie die vier Armpaare und die beiden Köpfe

bemerken, die der Kreatur eine abscheuliche Fremdartigkeit verleihen. Überhaupt wirkt ein Oger eher anheimelnd, wenn man erst die dolchlangen Zähne des Ungeheuers bemerkt, den Rauch, der aus beiden Mäulern quillt, und die Schrumpfkopfsammlung, mit der es seinen Leib gürtet.

Der Rakshasa schützt seine ohnehin dicke Haut zusätzlich durch Tierfelle und trägt Steinkeile in jeder seiner acht klobigen Fäuste.

Der Rakshasa erwartet, daß die Dörfler wie üblich unter Zittern und Jammern einen Berg von Lebensmitteln vor ihm auftürmen, mit dem er sich dann aus dem Staub machen kann. Beim Anblick der

fremden Bewaffneten stutzt er kurz, um sich gleich darauf mit neuweltlichem Gebrüll auf den nächststehenden Helden zu stürzen.

Meisterinformationen:

Der Rakshasa besitzt zwar eine außerordentliche körperliche Koordinationsfähigkeit, aber er ist doch nicht in der Lage, mit allen acht Armen zugleich Angriffe vorzutragen. Immerhin stehen ihm statt einer vier Attacken zur Verfügung, und er kann diese AT gegen einen Gegner führen – das ist die ihm vertraute Kampfweise, mit der er auch das Gefecht beginnt – oder je zwei AT gegen zwei Gegner gleichzeitig einsetzen.

Während eines Kampfes kann jeder der beiden Köpfe einmal eine Feuerlohe ausstoßen. Dies geschieht während der PA-Phase des Ungeheuers, verursacht bei seinem Gegner 4W Schaden und beendet gleichzeitig dessen AT-Serie.

Die Werte des Rakshasa:

MU: 17, KL: 8, CH: 3, GE: 12, KK: 26, LE: 95, AU: 121, RS: 5, 4×AT: 12, 4×PA: 8, MK: 85, TP: 2W+3 (Faustkeile)
4W (Feuerlohe; zweimal pro Kampf)

Treffer in die Arme des Rakshasa reduzieren nur den AT-/PA-Wert für den getroffenen Arm. So-

lange er noch vier unverletzte Arme besitzt, wird der Rakshasa mit diesen attackieren und parieren und nicht mit den verwundeten.

Treffer in Kopf, Rumpf oder Beine reduzieren die AT-/PA-Werte aller oberen Extremitäten.

Die Kampfweise des Rakshasa:

Beim Kampf gegen einen Gegner würfelt der Rakshasa jeweils vier AT hintereinander. Nur wenn alle vier mißlingen, gilt die AT als verpatzt, und das Ungeheuer muß sich in die Verteidigung begeben. Der Rakshasa darf viermal gegen eine Attacke parieren; wenn nur ein PA-Wurf erfolgreich ist, gilt die PA als gelungen.

Wenn der Rakshasa zwei Gegnern gegenübersteht, sind die obigen Zahlen zu halbieren. Gegen einen dritten Gegner kann sich das Ungeheuer kaum noch angemessen schützen.

	○	○	
	2	2	
2/1	○	○	2/1
2/1			2/1
2/1			2/1
2/1	3		2/1
	1	1	

Die Brigantai

Spezielle Informationen:

Sollten die Helden den Rakshasa besiegen, steigern die Bauern ihre unterwürfige Haltung fast bis zur Unerträglichkeit. Sie machen eine tiefe Verbeugung, wann immer sie einem Helden begegnen; werden sie angesprochen, senken sie demütig den Blick. Ständig versuchen die ausgemergelten Gestalten, den Helden Getränke und mühevoll zubereitete Speisen zu servieren. Falls weibliche Helden am Kampf gegen das Ungeheuer teilgenommen haben, genießen auch sie jetzt den Respekt der Dörflinge. Heldinnen werden zwar immer noch mißtrauisch und staunend beäugt, aber die Zudringlichkeiten der männlichen Bevölkerung lassen deutlich nach.

Meisterinformationen:

Die Bauern sind verpflichtet, für das leibliche Wohl der Schwertmeister zu sorgen, solange sich diese im Dorf aufhalten – so verlangt es

die Tradition. Da sie die Helden inzwischen als Schwertmeister akzeptiert haben, genießen diese nun die fragwürdigen Vorzüge des tharunischen Gesellschaftssystems. Die Anwesenheit der Helden wird schnell zu einer schweren Belastung für die Bauern, die mit ihren kärglichen Lebensmittelvorräten kaum sich selbst und ihre Familien am Leben erhalten können.

Die Guerai, denen nicht daran gelegen ist, die Bauern in den Hungertod zu treiben, halten sich immer nur für kurze Zeit in einem Dorf auf, um anschließend eine andere Ansiedlung mit ihrem Besuch zu beehren; die Helden aber ahnen vermutlich nicht, was sie ihren Gastgeber antun mit jedem Tag, den sie ihren Aufenthalt im Dorf ausdehnen. Den Helden diese Erkenntnis zu vermitteln, dürfte eine interessante Aufgabe für den Meister darstellen, dem sich hier eine Gelegenheit

bietet, einmal die ausgetretenen Pfade des klassischen Fantasy-Rollenspiels zu verlassen und neue Wege zu gehen.

Ganz gleich, ob die Helden ihr falsches Handeln erkennen oder nicht – ihr Aufenthalt im Dorf endet in jedem Fall mit dem Auftritt der Brigantai.

Spezielle Informationen:

Aus den Bergen kommend marschiert ein Kriegerzug ins Dorf ein. Die 15 Männer werden von einem Reiter angeführt, der auf einem schwarzen Reitkäfer thront. Der Anführer steuert auf die Helden zu, während sich die Fußkämpfer ringsum verteilen. Die Fremden tragen leichte, bunte Lederpanzer und sind mit Schwingen oder Langdornen und Bögen bewaffnet. Das gesamte Verhalten der Gruppe ist nicht feindselig, aber sehr bestimmt und selbstsicher, um so mehr als keiner der 16 ein einfacher Soldat zu sein scheint, sondern eher mit einem aventurischen Recken vergleichbar ist.

Der Anführer bleibt etwa fünf Meter vor den Helden stehen und beginnt, sie mit zuvorkommender, aber befehlsgewohnter Stimme zu befragen – zumindest klingen seine kurzen Sätze so.

Meisterinformationen:

Tharun ist das Reich der Schwertmeister, der Guerai. Diese haben sein Gesellschaftssystem erschaffen, und sie verteidigen es mit gnadenloser Härte; dennoch sind sie nicht die uneingeschränkten Herren ihrer Welt.

Immer wieder einmal fiel ein Guerai in Ungnade und wurde für vogelfrei erklärt, andere Schwertmeister brachen bewußt mit ihrem in Konventionen erstarrten Leben. Hin und wieder ist ein Bauer oder Bürger nicht bereit, sich – wie es die Tradition befiehlt – widerstandslos verstümmeln oder gar töten zu lassen; er flüchtet aus seinem Dorf und schlägt sich in die Wälder.

All diese Ausgestoßenen finden sich zu kleinen, unabhängig voneinander operierenden Banden zusammen – von den Guerai werden die Gesetzlosen »Abschaum« genannt, sie selbst bezeichnen sich als *Brigantai*. Die streunenden Banden führen kein leichtes Leben, da sie nicht nur von den Gueraitrupps verfolgt werden, sondern sich auch untereinander erbittert befehden. Andererseits sind sie in manchen Dörfern gern gesehene Gäste,

da sie in ihren Forderungen an die Bauernschaft nicht so maßlos sind wie manch ein Guerai und sein Troß. Auch die Brigantai helfen den Bauern bisweilen aus einer Bedrängnis durch einzelne Ungeheuer oder wilde Tiere, und sie halten ihnen für eine Weile die blutsaugerischen Guerai vom Hals, denn die Schwertmeister haben es gelernt, die Brigantai zu respektieren – zumindest solange diese in einer deutlichen Überzahl sind.

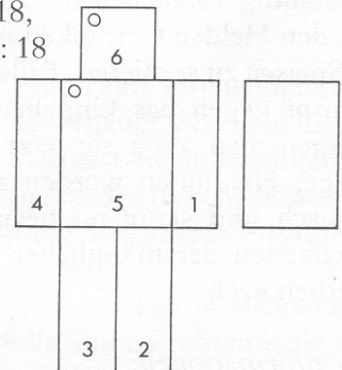
In mancher Bauernhütte werden abends schwärmerische Geschichten von den Taten der Brigantai erzählt, aber die wenigsten dieser Legenden dürften der Wahrheit entsprechen, denn die Brigantai sind keine Rebellen, ihnen geht es in erster Linie ums eigene Überleben, und sie haben klug erkannt, daß sie sich die Bauern nicht zu Feinden machen dürfen, sonst wäre der immerwährende Kampf gegen die Schwertmeister sehr schnell verloren.

Den Helden im Dorf sind die Brigantai der Insel Hamur gegenübergetreten, die davon gehört haben, daß geheimnisvolle Fremde in ihren Einflußbereich eingedrungen sind. Ihr Anführer und Sprecher ist *Sanyarin Dhana*, ein geschickter Kämpfer von enormer Ausstrahlung, dessen glattes, stahlblau schimmerndes Haar von silbernen Stränen durchzogen ist. Er trägt einen Spranger, ist mit einem Schild und einem magischen Langdorn bewaffnet.

Sanyarin Dhana, Brigantai der 28. Stufe:

MU: 13, KL: 19, CH: 18, GE: 19, KK: 14, LE: 102, AE: 20, AU: 121, RS: 2, AT: 18, PA: 17, TP: W+6, MK: 70,

TAW: Reiten: 18,
Bogenschießen: 18



Langdorn

»Blitzzunge«:

TP: W+4, GW: 1, AT: 0, PA: 0, BF: 1

Blitzzungen Magie: AT: +1

dreimal Meisterattacke bei 2–4

Loyalität: 20

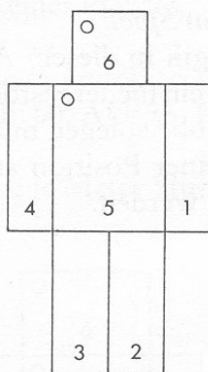
Sanyarin kann dank seines Langdorns »Blitzzunge« bis zu dreimal einen (bereits gewürfelten) Attacke-Wurf von 2 bis 4 (bzw. nach einer Finte entsprechend höher) in eine Meisterattacke mit all ihren Folgen verwandeln. Außerdem verbessert die Waffe seine natürliche Attacke auf 19, was ihn zu einem wirklich tödlichen Gegner macht.

Sanyarin Dhana ist eine zentrale Figur, die unter keinen Umständen sterben darf. Er wird die Helden – sobald eine Verständigung möglich ist – nach und nach über die Gesetze der Schwertmeister von Tharun informieren. Seine besonderen Stärken sind strategisches Denken und seine Persönlichkeit. Seine Brigantai folgen ihm bedingungslos.

Einer von diesen individuell ausgestatteten Schwertmeistern zwischen der 12. und der 24. Stufe sei an dieser Stelle beschrieben: Er trägt einen Spranger und einen passend lackierten Toppet, unter dem sein langes Haar – wie das aller Schwertmeister in einer metallischen Farbe schimmernd – hervorschaut. Er ist mit einer Schwinge und einem Langbogen bewaffnet, die er beide am Rücken trägt.

Typischer Brigantai der 18. Stufe:

MU: 14, KL: 13, CH: 13, GE: 17, KK: 14, LE: 85, AE: 10, AU: 99, RS: 2, AT: 16 (18), PA: 14 (17), TP: 1W+7, MK: 49, TAW: Fernkampf: 16, Schleichen: 15



Der Meister sollte den Helden klarmachen, daß sie 16 Kämpfern gegenüberstehen, von denen ihnen jeder zumindest ebenbürtig ist, z. B. indem er die erfahrene Eleganz ihrer Bewegungen

beschreibt, die im nächsten Moment gleichermaßen eine höfliche Verbeugung oder einen einzigen tödlichen Schlag erwarten lassen.

Nachdem Sanyarin erkennt, daß eine Verständigung nicht möglich ist, bedeutet er den Helden, ihnen zu folgen, was seine Leute unterstützen, indem sie sie in ihre Mitte nehmen. Die Brigantai eskortieren die Helden höflich, aber bestimmt in ihr Lager. Dieses liegt etwa zehn Kilometer entfernt im Wald, ist eine phantasievolle Ansammlung von Zelten, Karren und Wohnwagen und beherbergt insgesamt 30 Brigantai und ihre Familien.

Hier weist Sanyarin den Helden einen tonnenförmigen Wohnwagen zu, in dem sie sich frei bewegen können. Ständig stehen zwei Brigantai vor der Tür, und wann immer ein Held den Wagen verläßt, taucht wie aus dem Nichts ein Begleiter auf, der ihn nicht aus den Augen läßt. Das Lager dürfen die Helden zunächst nicht verlassen. Sie werden hier wie eine Mischung aus Gästen und Forschungsobjekten behandelt: Sie nehmen an den Gelagen der Brigantai teil, werden durch Gesten aufgefordert, bei diversen Wettkämpfen und Spielen ihre Fähigkeiten zu beweisen, und immer wieder beginnen einzelne Brigantai eine einfache Unterhaltung. Heldinnen werden, solange sie sich in der Nähe ihrer Gefährten aufhalten, ignoriert, müssen sich sonst aber gestenreicher Befehle zu irgendwelchen Handreichungen sowie recht eindeutiger Angebote erwehren.

Der Meister kann diese Szenen nach Belieben durch Vorlesen, kurze Erzählungen oder umfangreiches Rollenspiel gestalten. Die eigenartige Gastfreundschaft der Brigantai hat jedenfalls nur einen Zweck: den Status der Fremdlinge zu klären, die sich einerseits wie barbarische Monster benehmen und andererseits offensichtlich Fähigkeiten besitzen, die einem Schwertmeister alle Ehre machten. Mit einer versuchsweisen ersten Einordnung der Helden, sei es als rebellische Bauern, ungewöhnlich begabte Monster, verrückte Schwertmeister oder eben als Vertreter eines bisher unbekannten Freiheitsgedankens, endet das Abenteuer.

Anhang

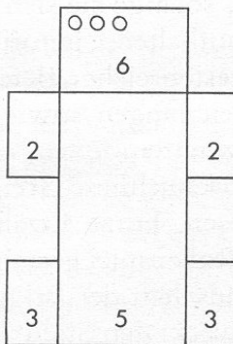
Der Streitbock

Allgemeines:

Streitböcke sind eine kräftige, graue Bergziegenart mit den Hörnern eines Steinbockes, die in Herden von fünf bis 20 Stück in den Wänden hoher Berge herumklettern. Sie sind zwar unglaublich geschickte Kletterer, benutzen aber mit Vorliebe leichter gangbare Wege und verteidigen diese dann erbittert gegen vermeintliche Eindringlinge. Daher kann es Bergsteigern durchaus geschehen, daß sie sich plötzlich auf einem ansonsten brauchbaren Weg einer Phalanx von drohend gesenkten Streitbockhörnern gegenübersehen.

Die Werte für einen Streitbock:

MU: 17, KL: 2, LE: 20, AU: 45, RS: 3, AT: 10*,
PA: 4, MK: 10,
TP: 1W pro Meter Anlauf



Besonderheiten:

Streitböcke gehören zu denjenigen Tieren, die einen Sturmangriff machen. Sie greifen nur einmal während einer AT-Serie an. Hat dieser Angriff Erfolg, erleidet der Getroffene Schaden entsprechend der Länge des Anlaufes und wird zudem niedergestoßen, wenn ihm keine KK-Probe gelingt, auf die die Länge des Anlaufs in Metern als Malus aufgeschlagen wird.

Nach seiner Attacke zieht sich das Tier wieder zurück. Der Gegner kann also aufstehen, um zu fliehen oder um wieder anzugreifen. Wie weit der Anlauf ist, den ein Tier vor einem Sturmangriff hat, muß der Meister entscheiden – als Richtwerte dienen fünf bis 20 Meter beim ersten Treffen (wobei aber mehr als zehn Meter Anlauf den Schaden nicht mehr erhöhen), und ein bis drei Meter nach einer mißlungenen gegnerischen Attacke.

Wie bei allen mäßig intelligenten Tieren werden die ungedeckten Körperzonen eines Streitbockes durch Würfeln bestimmt.

Der Streitbock im Spiel:

Für Streitböcke gilt in diesem Abenteuer noch im besonderen, daß ein niedergestoßener Gegner auch noch eine GE-Probe ablegen muß, um nicht durch den Stoß von seiner Position an der Wand in die Tiefe gestürzt zu werden.

Die Dämonenviper

Allgemeines

Die Dämonenviper ist eine mit vier Metern Länge ausgesprochen große Giftschlange, die zudem durch ihre Zeichnung auffällt: ein rotes Zickzack-Muster auf schwarzem Grund, das am Kopf in eine rote Fratze übergeht. Die Dämonenviper ist in der Neuen Welt fast überall heimisch, wo es nicht besonders feucht ist.

Die Werte für eine Dämonenviper:

MU: 16, KL: 1, LE: 16, AU: 15, RS: 1, AT: 16,
PA: 0,
TP: 1W+2 (Zähne), MK: 25

4
2
2
2
2
2

Besonderheiten:

Die Dämonenviper attackiert mit äußerster Aggressivität jedes Wesen, das zumindest so groß wie ein Hund ist,

zieht sich aber sofort zurück, wenn sie es gebissen hat. Beim Biß spritzt sie ein Gift von dämonischer Wirkung ins Blut: Die Bißstelle verfärbt sich schnell rot und schwarz, und nach etwa einer halben Stunde bildet sich eine eigroße Beule.

In den folgenden acht Stunden sinkt der GE-Wert des Opfers jeweils um 1 und die LE um 2, während aus der Wunde eine neue Schlange zu entstehen beginnt. Diese wächst pro Stunde um einen halben Meter und gewinnt jeweils 2 LP sowie 2 Punkte an MU und AT. Mit Ausnahme des Opfers versucht sie ihrerseits jedes passende Wesen in Reichweite zu beißen, bis sie sich schließlich nach acht Stunden vom Opfer trennen kann und ungehindert auf die Suche nach einem neuen Opfer geht. Wird die Schlange während ihrer Wachstumsphase abge-

schlagen, entwickelt sich sofort eine neue Viper in der Wunde.

Eine erfolgreiche Talentprobe auf »Gift neutralisieren« läßt die Entwicklung der Schlange in der entsprechenden Zeit zurücklaufen; die verlorenen GE-Punkte regenerieren sich auf jeden Fall erst einer nach dem anderen im Laufe der nächsten acht Tage; die LE dagegen ist permanent verloren, wenn sich die Schlange nicht zurückgebildet hat.

Die Dämonenviper im Spiel:

Der Meister sollte die Schlange überraschend einsetzen, beispielsweise auf einem Rastplatz nach einer Kletterpartie. Dabei sollte er sie ihnen zunächst als Kletterschlange vorstellen und erst später den richtigen Namen mitteilen.

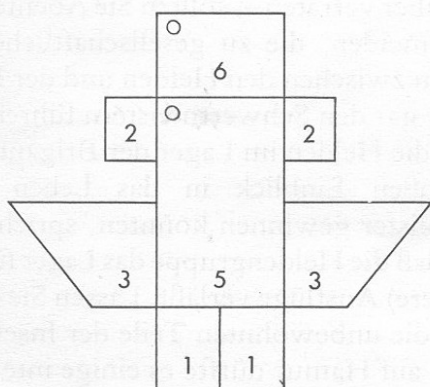
Die Lykhora

Allgemeines:

Die Lykhora ist ein riesiges, vierbeiniges, geflügeltes Raubtier. Ihr schwarzbehaarter Körper ähnelt dem eines Wolfes und ist über drei Meter lang. Die Fledermausflügel haben eine Spannweite von fast fünf Metern. Das Maul des riesigen Wolfskopfs ist mit tödlichen Reißzähnen bewehrt, und die vier haarigen Beine enden in gelben Raubvogelklauen. Lykhoren nisten zumeist in Steilwänden und bejagen von dort aus ein Gebiet von etwa 50 Kilometern Ausdehnung. Hier attackieren sie alle Lebewesen bis zur Größe eines Pferdes.

Die Werte für eine Lykhora:

MU: 20, KL: 3, LE: 60, AU: 55, RS: 2, AT: 18*/12, PA: 5, MK: 80,
TP: Klauen: 1W+2 je Meter Sturzflug / 3W+3
Maul: 3W+6



Besonderheiten:

Eine Lykhora stürzt sich zunächst immer aus einer Entfernung von 50 Metern lautlos auf das Opfer.

Dem Opfer muß eine KL-Probe gelingen, um überhaupt eine Parade versuchen zu dürfen. Ein gelungenen Sturzflugangriff wirkt wie ein Sturmangriff, d. h., es gilt der AT-Wert mit dem Sternchen, und der Schaden wird abhängig vom zurückgelegten Weg bestimmt, wobei aber nach zehn Metern Sturz die maximale Geschwindigkeit erreicht ist. Die meisten Opfer einer Lykhora werden durch ihren Angriff niedergestoßen (Malus von 10 auf die KK-Probe!), gepackt und angesichts des enormen Schadens meist auch getötet.

Nur in Ausnahmesituationen, z. B. bei einem Gegenangriff menschlicher Opfer, läßt sich die Lykhora in einen Nahkampf verwickeln, wobei sie mit Maul und Klauen kämpft, nach Möglichkeit aber mit ihrer Beute flieht. Um das Opfer aus dem Griff einer Lykhora zu befreien, muß jedes der vier Beine einmal verletzt werden, worauf der Griff gelöst wird. Ob ein menschliches Opfer selber angreifen kann, hängt davon ab, welche vier Körperzonen durch die Klauen festgehalten werden.

Eine Lykhora ist ein sehr großes Monster, und ein mittelgroßer Gegner kann daher üblicherweise nur eine Körperzone erreichen. Auch sonst läßt das Raubtier höchstens drei Zonen ungedeckt.

Die Lykhora im Spiel:

Lykhoren sind mächtige und seltene Raubtiere. Daher sind mehr als drei Begegnungen im ganzen Abenteuer undenkbar. Der Sturzflugangriff einer Lykhora kann selbst für einen gesunden Helden einer hohen Stufe tödlich sein (bis zu 80 SP!). Daher sollte der Meister den Spielern entgegenkommen

und bei einem gelungenen Angriff notfalls den Schaden nach Gutdünken verringern.
Für einen starken, aber kletterschwachen Helden kann er die Lykhora sogar als Aufstiegshilfe verwenden, indem diese ihn raubt und einige 100 Meter höher in ihrem Horst absetzt, um ihn an die Brut

zu verfüttern. Der Held hat dann zwar einen mörderischen Kampf vor sich (Lykhora-Jungen sind immerhin ziegengroß und haben ein Viertel der Werte), kann aber am Nestrand mit den Beinen baumelnd auf die anderen warten – wenn er überlebt.

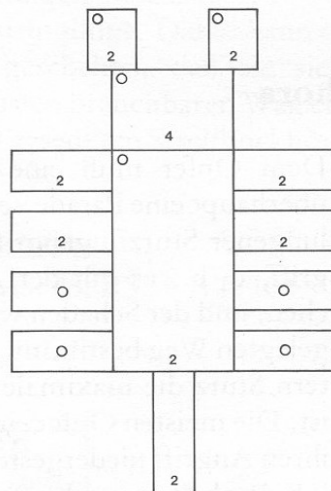
Der Riesenskorpion

Allgemeines:

Der Riesenskorpion ist ein Ungeheuer von der Größe eines Pferdes und streift in größeren Wildnisgebieten immer auf der Suche nach Beute herum. Er attackiert Lebewesen, die nicht größer als er selber sind.

Die Werte für einen Riesenskorpion:

MU: 10, KL: 1, LE: 60,
AU: 40, RS: 4,
3×AT: 12,
PA: 0, MK: 45,
TP: Zange: 2W+1
Stachel: 1W+5 + Gift



Besonderheiten:

Der Riesenskorpion ist ein großes Monster. Daher kann ein Gegner nie mehr als vier Körperzonen er-

reichen und niemals Kopf und Schwanz gleichzeitig. Treffer auf eine Zange oder den Schwanz reduzieren jeweils nur den zugehörigen AT-Wert.

Die gelungene Attacke einer Zange führt sofort dazu, daß auch die zwei anderen Angriffe auf das gepackte Opfer gerichtet sind. Dazu muß keine AT mehr gewürfelt werden, das Opfer darf aber parieren. Die entstehende Attacken-Serie kann nicht mehr abbrechen, außer durch eine Meisterparade, mit der sich das Opfer auch aus der Zange befreit. Eine Befreiung ohne Ende der Serie kann auch durch eine KK-Probe gelingen, die statt einer PA gewürfelt wird.

Die ersten fünf Stiche des Stachels (auch solche in die Rüstung) verspritzen ein Gift, das aber nur ins Blut injiziert wirkt. Die genaue Wirkung bleibt dem Meister überlassen.

Der Riesenskorpion im Spiel:

Das Monster kann die Helden bei der Dschungeldurchquerung und bei späteren Wildnisaufenthalten überfallen, wobei es unter Umständen von einem Schwarm katzengroßer Jungtiere begleitet wird.

Zwischen zwei Abenteuern ...

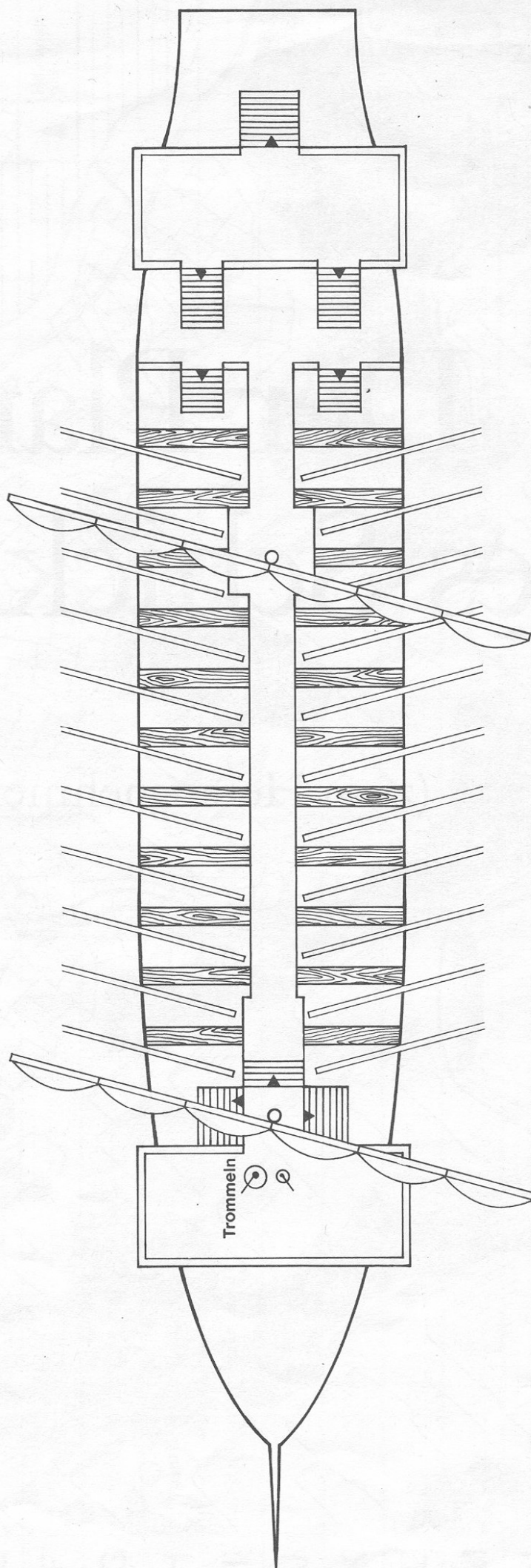
Wir, die Autoren und Hersteller der *Schwertmeister*-Serie, sind bemüht, Ihnen so schnell wie möglich die Fortsetzung des Abenteuers zu bieten. Dennoch werden Sie als Spielleiter vermutlich die Zeit bis zur nächsten Episode mit eigenen Abenteuern überbrücken wollen, ohne dabei ungewollt den Wiedereinstieg in die Serie zu erschweren.

Das nächste *Schwertmeister*-Abenteuer konfrontiert die Spieler vor allem mit dem ungewohnten Gesellschaftssystem des Reiches Tharun. Über die Abenteuerhandlung sollen die Spieler diese Gesellschaft durchschauen und erste Versuche unternehmen, sich in ihr einen Platz zu erkämpfen. Da Sie als Spielleiter Tharuns Gesellschaftsformen nicht kennen können – und wir werden Ihnen vorläufig

nichts darüber verraten –, sollten Sie Abenteuerszenarien vermeiden, die zu gesellschaftlichen Verwicklungen zwischen den Helden und der Bauernschaft oder gar den Schwertmeistern führen.

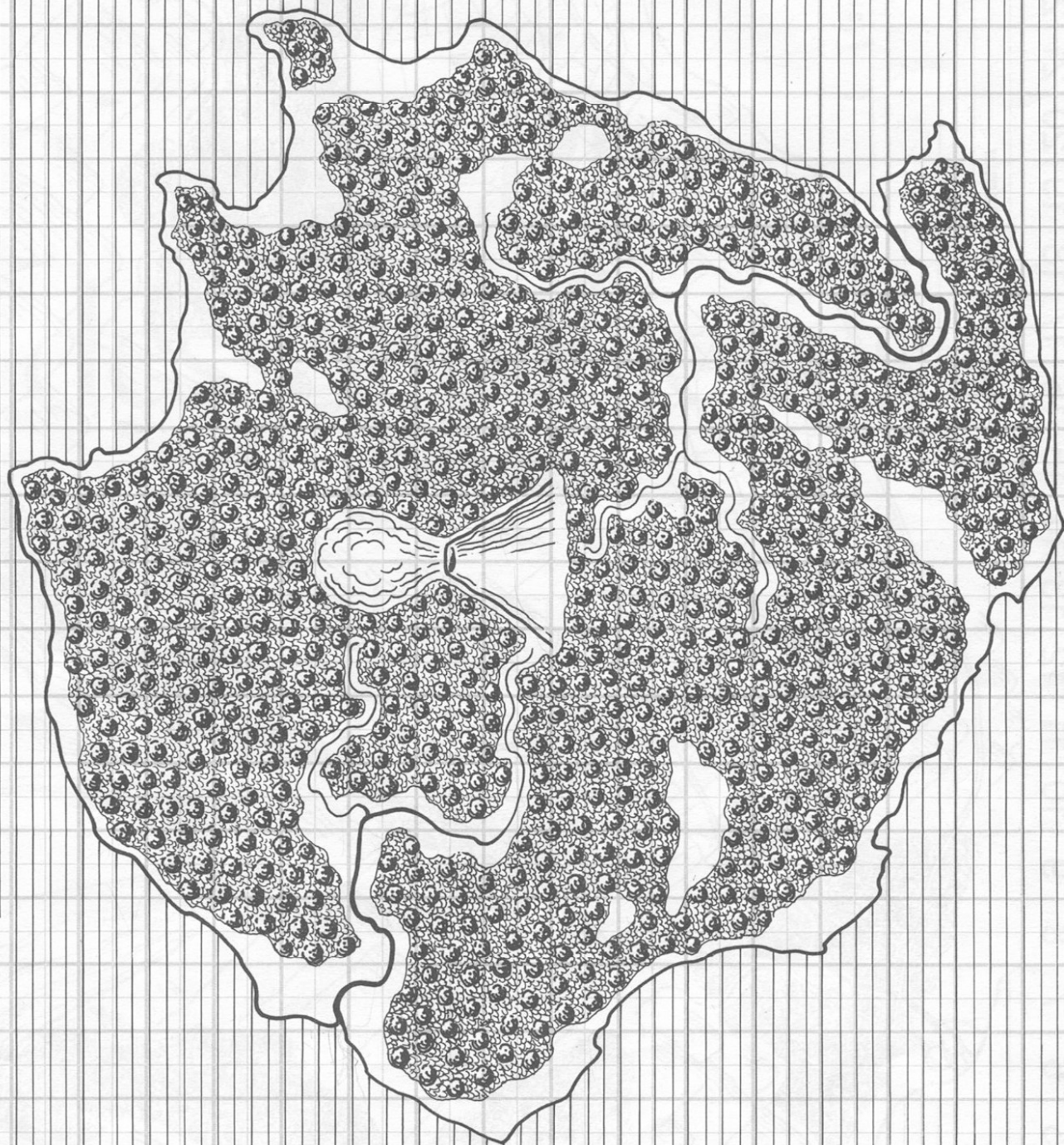
Nachdem die Helden im Lager der Brigantai einen ersten großen Einblick in das Leben einiger Schwertmeister gewinnen konnten, spricht nichts dagegen, daß die Heldengruppe das Lager für kurze (oder längere) Ausflüge verläßt. Lassen Sie die Helden ruhig die unbewohnten Teile der Insel erkunden. Auch auf Hamur dürfte es einige interessante Höhlen, verwunschene Waldlichtungen und verlassenene, von Grabgestalten heimgesuchte Dörfer geben, in denen die Helden genügend spannende Unterhaltung vorfinden werden.

Plan 1 **Kauffahrer „Die Barbarin“**
 Rudersegler, Länge 24m Besatzung: ca. 45 Mann
 Heimathafen: Mendena



1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 13 14 15 16 17 18 19 20 21 22 23 24 25 26

Plan 2 Die Feuerschlundinsel



2 km

