

Das bleierne Herz



Ein Abenteuer zu M.E.R.S. und/oder Rolemaster

5. Teil der Therbas – Kampagne

Zeit: Irgendwann nach 1640 3. Zeitalter

Ort: Lamedon in Gondor

Einstmals war Therbas ein Ritter der königlichen Garde von Calendhron, des späteren Rohans. Er war Mitglied der Abenteuergruppe, welche nun schon lange Jahre in immer wechselnder Besetzung Mittelerde durchstreift. Er bestand große Gefahren, aber sein Schicksal sollte sich grausam erfüllen, denn seine eigenen Kameraden und Weggefährten besiegelten es.

Vor langer Zeit gab es eine Bande von Meuchelmördern in der Stadt Dol Amroth (siehe M.E.R.S.-Quellenbuch „Mord in Dol Amroth“), welche von der Gruppe besiegt wurde. Sie entrissen dieser Vereinigung einige Amulette die aus Saurons Schmiede stammten und Therbas, als reinster und ehrlichster Charakter, verwahrte diese Amulette. Als bald fiel Therbas im Kampf gegen Uruk-hai und seine Weggefährten begruben ihn mitsamt der düsteren Amulette. Diese verloren nicht an Macht und verdarben den Leichnam von Therbas und nach vielen Nächten erhob sich Therbas als untoter Reiter. War er zu Lebzeiten über alle Maßen ehrlich, edel und stolz gewesen, verkehrten die Artefakte Saurons all diese Tugenden ins krasse Gegenteil und Therbas sollte zu einem grausamen, hinterlistigen und rachsüchtigen Diener und Vasallen des Geisterbeschwörers werden. Er wurde später sogar zu einem niederen Ringgeist.

Anmerkung: Nach den Abenteuern und ersten vier Teilen dieser Saga „Blutsbande“, „Der kopflose Reiter“, „Schatten auf den Feldern von Fornost“ und „Der dunkle Turm von Cabed Angren“ stellt dieses Abenteuer das letzte in der Therbas-Reihe dar. Vorrausgesetzt das die Helden der Spielgruppe es überstehen. Gleichzeitig stellt es aber auch den Beginn einer neuen Saga dar. Mit Beginn dieses Abenteuers sollen die Charaktere nach und nach alle fünf niederen Ringgeister Saurons besiegen und die Ringe an sich nehmen und in einem abschließenden, großen Abenteuer diese Ringe vernichten. Diese fünf Ringe waren ein erster Entwurf Saurons, bevor er die neun Ringe der Macht schuf.

In einer stürmischen und arg kalten Nacht im Spätherbst erhob sich der blutrünstige Geist Therbas aus seinem Grab und begann seine düstere Karriere als untoter Reiter und später als niederer Ringgeist unter dem Kommando von Sauron und dem Hexenkönig von Angmar. Er versiegelte sein Grab mehrmals und sorgte dafür das es niemand entdecken sollte. Auch achtete er darauf von niemanden beobachtet zu werden. Selbst die Tiere des Waldes verdarb er und machte sie zu Grabwächtern. Nur die Vögel hatte er vergessen und diese Geschöpfe der Luft sind nun die einzigen Lebewesen in diesem Landstrich die von den damaligen Ereignissen berichten können. Die Amulette waren noch in Therbas Besitz und bevor er sich erhob formte er die nur noch schwachen magischen Amulette zu einem magischen Artefakt von hoher Güte und nannte es „das bleierne Herz“. Dieses Artefakt band ihn an Mittelerde und auch, wenn er später ein niederer Ringgeist werden sollte und Saurons Ring in auf Mittelerde hielt, so muss doch das Herz aus seinem Sockel aus Granit heraus gebrochen werden um Therbas endgültig in die Schattenwelt zu verbannen.

Anmerkung: Therbas entschwindet nur kurzfristig, wenn ihm der Ring abgenommen wird, aber tatsächlich und endgültig erst, wenn das Herz aus dem Sockel gebrochen wird. Das bedeutet einen doppelten Showdown, den, wie jedem guten Horrorfilm erhebt sich das, schon besiegt geglaubte, Böse immer noch ein zweites Mal. Näheres dazu später.

Auf den Reisen durch Mittelerde kommt die Gruppe wieder einmal in den Landstrich, wo sie einst im Kampf gegen Uruk-hai ihren Kameraden Therbas verloren und zu Grabe trugen. Um die Charaktere unter Umständen schon früh an die Geschehnisse von damals zu erinnern, tauchen auch Jahre später

wieder eine Bande von Uruk-hai auf. Wieder stürmen sie aus einem Hinterhalt heran und brüllen: *Da ist sie!!!* (... genau das haben sie damals auch schon gerufen). Zusätzlich schreien sie aber noch: *Sie wollen das Herz stehlen!!!*

Der Kampf ist unausweichlich, aber die Charaktere sollten mindestens drei Runden Vorbereitungszeit bekommen. (Gegnerstärke und –anzahl an Gruppe anpassen)

Werte eines Uruk:

Nach dem Kampf können die Charaktere in einem nahe gelegenen Dorf Schutz und Unterkunft finden, allerdings ist die Ruhe sehr trügerisch. Die Gruppe wird übertrieben misstrauisch beäugt und einige machen sogar abfällige Bemerkungen und/oder Gesten. Im Gasthof „Die längste Nacht“, das Namensschild liegt auf der Erde vor dem Eingang, bekommen die Charaktere nur Wasser und Brot und üble Holzpritschen und zu allem Überfluss ist der Wirt die personifizierte Unfreundlichkeit. Sollte tatsächlich ein Spieler den Gasthof durchsuchen findet er aber durchaus massive Vorräte und andere Zimmer mit ordentlichen Betten.

Im Dorf gehen insgesamt merkwürdige Dinge vor, denn jeder Dorfbewohner scheint mit seinem Nachbarn in einem fürchterlichen Streit zu liegen und nur die stärksten und mächtigsten Bewohner können sich wirklich durchsetzen. Frauen werden verprügelt, Kinder an den Haaren durch die Straßen gezogen, Männer bedrohen, streiten oder prügeln sich sogar. Jeder, der von der Gruppe angesprochen wird, wird absolut gleich behandelt und sollte sich vorsehen, denn die Dorfbewohner stehen unter einem düsteren Einfluss, der bewirkt, daß sie sich nicht wie Menschen, sondern eher wie Orks verhalten. Lediglich schwerere Wunden und tödliche Verletzungen werden vermieden. Sollte ein Gruppenmitglied in ein solches Intermezzo geraten, sollte er auch darauf verzichten, seinen Gegner stark zu verletzen, oder gar zu töten, denn dann hätte er das ganze Dorf auf dem Hals.

Anmerkung: Der SL sollte einige, wenn nicht sogar alle Dorfbewohner als mögliche Gegner vorbereiten, aber immer beachten, daß selten Waffen verwendet werden und wenn dies geschieht die Kämpfe meist nach dem ersten kritischen Treffer beendet sein sollten. Macht ein SC den ersten kritischen Treffer, kneift sein Gegner und zieht sich angsterfüllt zurück. Sollte zuerst der SC verletzt werden, dreht sich direkt danach der Gegner weg und macht triumphierende Gesten in Richtung der umstehenden Personen.

Erst in der Nacht wandelt sich das Bild. Alle Dorfbewohner sind voller Angst und zu kaum einer Handlung fähig, allerdings wesentlich redseliger. Die Gruppe kann erfahren, daß das tägliche Verhalten doch normal sei, aber trotz ihrer Stärke, die Furcht vor den Untoten haben, die das Dorf während der schwarzen Nächte immer wieder heimsuchen. In der längsten der schwarzen Nächte werden sie die Grenzen des Dorfes überschreiten und grausame Dinge verüben. Bisher ist, wie bisher jedes Jahr, diese „längste Nacht“ ausgeblieben und die Untoten stehen dann nur an den Toren des Dorfes und warten auf ihre Nacht. Tagsüber regiert die Wut und nachts die Angst. Weiterhin wird die Gruppe erfahren, daß die „längste Nacht“ aber alsbald bevor steht, wenn sie nicht verschwinden würden. Die Vögel allein wissen Rat!!! (Dieser Satz ist existenziell wichtig).

In der längsten Nacht (was die Gruppe zu diesem Zeitpunkt nicht wissen sollte) forschen die Charaktere in der näheren Umgebung des Dorfes um diesen merkwürdigen Dingen auf den Grund zu gehen, welche in diesem Landstrich vorherrschen und befindet sich ganz in der Nähe von Therbas Grab, welches ein großer schwarzer Felsen ist, der inmitten eines abgestorbenen Walds steht. Ob sie es nun wissen, oder nicht, ist in diesem Fall egal, denn der düstere Schutzzauber der über dem Landstrich hängt, wird und ist durch das Eindringen der Charaktere aktiviert worden und alle verdorbenen Tiere, Geister und andere dunkle Gestalten sind sich der Anwesenheit der Gruppe bewusst.

Die Nacht ist sternenlos, stark bewölkt, verregnet und stockfinster und im Schein des Feuers können die Charaktere alsbald ein Rudel (Rudelstärke der Gruppenstärke anpassen) geisterhafter Wölfe erkennen, die auch sogleich in den Angriff übergehen. Den Charakteren sollten die leeren Augenhöhlen der Tiere auffallen.

Werte eines Geisterwolfs:

Nach diesem nächtlichen Angriff werden die Charaktere allerdings vergeblich auf den Aufgang der Sonne warten. Es bleibt finster und die Sichtweite aller Charaktere beträgt höchstens 10 Meter, wobei Elben und Zwerge die doppelte Sichtweite für sich beanspruchen können. Gegen diese Finsternis hilft auch keine Magie, wie die Charaktere feststellen müssen.

An dieser Stelle sein noch mal gesagt, daß lediglich Vogelgezwitscher ist zu hören ist und nur den Vogelstimmen zu folgen ist der Schlüssel zur Lösung dieses Abenteuers. Es muss explizit erwähnt werden, daß die Vogelstimmen belauscht werden und vor allem auch wann den Vögeln gelauscht wird, immer wieder, denn Vogelgezwitscher wird schnell überhört und es Bedarf immer wieder einer Ankündigung um vielleicht eine neue Botschaft aufzuschnappen. Den Charakteren sollte das bewusst sein, denn wenn sie auch nur eine Botschaft verpassen könnte es schon zu spät sein. Die Vögel können ohne weitere Probleme belauscht werden und jeder, der ihnen etwas länger zuhört, versteht sie absolut deutlich und vernimmt folgende Botschaften:

- 1.) „Die längste Nacht, sie ist heut`, sie ist heut`“. Dies zwitschern die Vögel um die Charaktere vorzuwarnen. Diese Botschaft kann auch bereits vor dem Kampf mit den Geisterwölfen an die Spieler gegeben werden.
- 2.) „Nicht zum Fels allein. Zu den Häusern man gehe“. Diese Botschaft besagt, daß die Charaktere nicht den Fels, also das Grab, aufzusuchen haben, sondern erst den furchtbaren Fluch brechen muss, den Therbas den Dorfbewohnern aufgebürdet hat.
- 3.) „Zeigt keine Angst und lehrt keine Angst zu zeigen“. Diese Botschaft soll den SC`s mitteilen, daß sie keine Angst zeigen dürfen, keine Verunsicherung und dies auch den zitternden Dorfbewohnern vermitteln müssen.
- 4.) „Wir führen euch zum Grab, wir führen euch zum Grab“. Diese Botschaft muss eigentlich nicht erläutert werden, aber soviel sei gesagt, daß die SC`s dem Gezwitscher durch die Dunkelheit folgen sollen.
- 5.) „Fünffach ist sein Schmerz, fünffach ist sein Hass und auch fünffach ist sein Schutz“. Dies bedeutet eigentlich nur, daß fünf gefährliche Hindernisse gibt, die die Charaktere davon abhalten sollen, an das bleierne Herz und an das Grab von Therbas zu kommen. Diese Information soll erst nach der Schlacht mit den untoten Grabunholden ausgegeben werden.

Die erste Botschaft ist also tatsächlich nur eine Warnung an die Spieler ganz besonders vorsichtig zu sein und sich zu konzentrieren, während die zweite Botschaft den Streifzug der Charaktere unterbrechen soll um sie zurück zum Dorf zu beordern, wo der Angriff der Untoten alsbald bevor steht. Die Grabunholde sind furchtbar starke Gegner, aber einen Schwachpunkt haben sie, denn sie ernähren sich von der panischen Angst der Bewohner und das schon seit Jahren. Nimmt man den Dorfbewohnern allerdings diese Angst, worauf ja eindeutig die dritte Botschaft abzielt, werden die Untoten mehr als schwach (Man setze den DB auf 0 runter und reduziere die Treffer auf 10; alle anderen Werte bleiben unverändert). Es handelt sich um ca. 40 Grabunholde die von Therbas angeführt werden und mit speziellen Kräften ausgestattet sind, die weiter unten erläutert werden. Wenn die Charaktere nicht den Wunsch verspüren sich mit allen auseinander zu setzen sollten sie daran arbeiten, der Lösung alsbald nah zu kommen. Die SC`s sollten einige Zeit (SL-Entscheid) bekommen, bevor der Angriff beginnt. Die vierte und die fünfte Botschaft wird von den Vögeln erst nach der Schlacht ausgegeben.

Werte eines Grabunholds (an Gruppenstärke und –anzahl anpassen) :

Die speziellen Kräfte der Grabunholde sind folgende:

- 1.) Sie spucken unheiliges Blut welches sämtliches Metall unbrauchbar macht und Wunden verschlimmert. Misslingt der WW (Stufe anpassen) um 01 – 50 verdoppeln sich alle Treffer pro Runde die das Opfer innerhalb der nächsten 24 Stunden hinnehmen muss. Bei 51 bis 100 verdreifacht sich der Trefferschaden pro Runde und bei 101+ vervierfacht er sich sogar.
- 2.) Die Grabunholde verfügen über einen Furchtspruch (WW Stufe anpassen), der bei 01 bis 50 Fehlschlag die panische Flucht zur Folge hat, bei 51 bis 100 ein blankes Erstarren für 1W10 Runden nach sich zieht und bei 101+ den Tod in 2W10 Runden durch Herzversagen verursacht (bis zum Tod gilt ein allgemeiner Malus von –100).

Gelingt es den Charakteren, die Dorfbewohner zu überzeugen, ihnen beizustehen, kommen diese mit lautem Gebrüll hervor und die Untoten, welche sich ja von der Angst ernährt haben verlassen augenblicklich die Kräfte. Treffer werden auf 10 und der DB auf 0 herab gesetzt und das Schlachtfest kann beginnen. Die Dorfbewohner machen pro Runde 1W3 Grabunholde zunichte und die Charaktere können nach Herzenslust attackieren und müssen lediglich aufpassen nicht selbst noch schwer verletzt, oder gar getötet zu werden, denn die Angriffswerte der Unholde bleiben unvermindert hoch.

Therbas hat den Angriff angeführt und kämpft mit aller Macht gegen die SC`s. Wen er sich als Gegner aussucht, sollte per Zufall ermittelt werden. Schwenkt allerdings das Kampfgeschehen, wie oben beschrieben, um, verzieht er sich unter lauten Bekundungen seines Missfallens zurück in die Schatten und kann später von der Gruppe einzeln gestellt werden. Dann sollte ihm der niedere Menschenring abgenommen werden (ob im Kampf, oder mit ein paar Bedrohungen ist in diesem Fall SL-Entscheid) und er vergeht für kurze Zeit im Nichts.

Anmerkung: Geht die Schlacht verloren ist das Abenteuer nicht bestanden und es muss u. U. eine Fortsetzung erdacht und niedergeschrieben werden. Dies natürlich nur wenn einer der Charaktere das Gemetzel überlebt hat. Kehren die SC`s nicht zum Dorf zurück und/oder ignorieren die Vogelstimmen liegt das Dorf in Schutt und Asche, Therbas nimmt sein Herz aus dem Fels und es wird ebenfalls eine Fortsetzung nötig.

Nach der Schlacht und dem hoffentlich letzten Treffen mit Therbas haben die Charaktere also den ersten von fünf niederen Menschenringen in ihrem Besitz und müssen sich seiner Macht, Saurons macht erwehren. Es gilt einen WW der Leitmagie gegen die Stufe (anpassen) für jeden menschlichen Charakter zu bestehen der den Ring sieht, oder gar berührt. In diesem Falle ist der WW sogar um –20 erschwert. Misslingt der WW verfällt der Charakter dem Bösen und versucht mit aller macht an diesen Ring zu kommen und scheut sich nicht alle seine Kräfte einzusetzen, diesen Ring zu bekommen. Sollte der Ring mehr als einen menschlichen Charakter verderben, ist es Sache des SL zu entscheiden, ob sich zunächst die verdorbenen Charaktere untereinander streiten, oder als Gruppe auf die verbleibenden SC`s losgehen. Auch Charakteren mit einem Hang zum Bösen sollte der WW erschwert werden.

Ist auch diese Gefahr überwunden treten wieder die Vögel auf den Plan und teilen den Charakteren zunächst die vierte Botschaft mit. Auch sollte den Charakteren inzwischen auffallen das die unnatürliche Dunkelheit einer Morgendämmerung gewichen ist. Irgendwie haben auch alle Charaktere das Gefühl das noch etwas Wichtiges ansteht und der kommende Tag etwas großes mit sich bringt.

Auf dem Weg zum Grab führen die Vögel die Charaktere und so dauert der Weg gerade mal zwei Stunden und führt hinauf in schon schrofferes Hügelland. Das Grab selbst steht in einem Wald welcher lediglich nach außen hin den Eindruck macht intakt zu sein. Seine Grenze ist grün, dicht verwachsen und zeigt nichts besonderes, aber ist man erst mal etwa 60 Meter in den Wald vorgedrungen wandelt sich das Bild. Die Bäume sind kahl wie im Winter und von allerlei Krankheiten befallen. Übles Getier kriecht zu den Füßen den Helden und niemand fühlt sich wirklich sicher. Die Luft riecht nach Schwefel und gelblich-grüner Nebel durchzieht den Wald. Jetzt sollte die fünfte Botschaft der Vögel kommen, denn alsbald stehen die Charaktere an einem mannshohen, schwarzen Basaltfelsen. Dieser Fels enthält das Herz und genau das spüren die Charaktere ganz deutlich. Es muss den Spielern klar werden, daß sich innerhalb des Steins etwas befindet wessen sie habhaft werden müssen.

Das Grab ist fünffach gesichert und das sollten die Charaktere eigentlich wegen der Vögel auch wissen. Die verschiedenen Sicherungen werden möglichst chronologisch aufgeführt und stellen wirklich große Gefahren dar. Sind die Charaktere aufgrund ihrer Talente, Fertigkeiten und Kreativität in

der Lage heraus zu bekommen um was für Sicherungen es sich handelt und können sie plausibel erklären, wie sie Gedenken diese Sicherung zu entschärfen, oder zu umgehen, sollte der SL gnädig sein und die Sicherung abmildern, oder vielleicht auch ganz weglassen.

Zunächst ist das Herz in einem Basaltfelsen eingeschlossen, welches die erste, eher indirekte, Sicherung darstellt. Ist der Fels gebrochen, gespalten, aufgelöst, oder was auch immer bleibt ein Granitsockel stehen auf dem das Herz verankert ist.

Anmerkung: Das Herz sieht aus wie ein echtes, menschliches Herz und pulsiert auch ein bisschen. Ja sogar warm ist es und beinhaltet starke magische Kräfte. Diese sind in der Liste der magischen Artefakte unter Punkt 1.18 genauestens beschrieben.

Die zweite Sicherung ist, daß sich aus den Überresten des Basaltfelsens ein Steingeist formt. Dies dauert drei Runden, denn in der ersten Runde verflüssigt sich der Stein, dann fließt er langsam hinter die Gruppe und in der dritten Runde nimmt der Geist Gestalt an.

Werte des Steingeists (Werte an Gruppe anpassen):

Nur Therbas kann das Herz gefahrlos entnehmen und so lösen die Charaktere unter Umständen noch weitere Fallen aus, wenn sie sich am Herz zu schaffen machen. Mit Magie ist das Herz nicht zu entfernen, oder gar zu bearbeiten und auch ein Abtransport mit Sockel ist unmöglich. Es muss tatsächlich mit Gewalt heraus „geklöpft“ werden. Der Sockel kann bis zu 1.000 Treffer (SL-Entscheid) hinnehmen, bevor er bricht und das Herz freigibt. Der erste Angriff, der mehr als 30 Treffer verursacht (auch Angriffzauber sind hier wiederum erlaubt) löst allerdings eine Todeswolke aus, die sich um dem Sockel legt. Sie verhindert zunächst weitere Angriffe aus der Distanz, weil das Herz nicht mehr deutlich erkennbar ist und außerdem eh jeder Spruch in dieser Wolke verpufft, oder gar auf den Zaubernden zurück geschleudert wird. Also müssen sich die Charaktere daran machen innerhalb der Wolke das Herz weiter mit roher Muskelkraft zu bearbeiten. Aber in jeder Runde nimmt einer der in der Wolke befindlichen SC's (SL-Entscheid) einen zufällig ermittelten kritischen Schlagschaden hin. Ermittelt wird der Schaden mit einem W6:

- 1 = kritischer Treffer A
- 2 = kritischer Treffer B
- 3 = kritischer Treffer C
- 4 = kritischer Treffer D
- 5 = kritischer Treffer E
- 6 = kritischer Treffer E und doppelter Trefferschaden

Die vierte Sicherung tritt in Kraft, wenn das Herz aus dem Sockel gebrochen wird. Unter dem Herz entlädt sich rohe magische Energie und Blitze zucken durch die Luft und treffen die Charaktere. Jeder Blitz erzeugt einen kritischen Elektrizitäts- und einen Stoßschaden. Die Schwere wird ebenfalls durch oben stehende Tabelle ermittelt.

Die fünfte Sicherung ist Therbas selbst. Er taucht auf und ist bei alter Stärke. Der folgende Kampf ist nach besonderen regeln auszuführen, denn Therbas ist so unnatürlich schnell das er pro Runde zwei Angriffe ausführen kann und die gesamte Gruppe, immer wenn sie dran sind, einen aus ihrer Mitte bestimmen müssen, der den Angriff ausführen soll und auch der hat nur einen Angriff, auch wenn er vielleicht charaktertechnisch mehr Angriffsmöglichkeiten in einer Runde gehabt hätte. Therbas hingegen kann in seiner Runde auch zwei verschiedene Gegner gleichzeitig angreifen. Die Charaktere werden schnell feststellen, das er das Herz will und das müssen sie unbedingt verhindern. Gelingt ihm allerdings die Eroberung des Herzens, ist er noch mächtiger als zuvor und wird absolut keine Gnade zeigen. Damit sollte das Abenteuer dann schlussendlich doch verloren gegangen sein, denn entweder fliehen die Charaktere, oder sie werden sterben.

Wird Therbas allerdings schwer verletzt, oder gar sofort getötet, ist das Herz erobert und muss zerstört werden. Dazu muss man es nur dem prallen und unverfälschten Sonnenlicht aussetzen. Bleibt das Herz erhalten, wird auch Therbas zurückkehren.

Therbas Werte und Besitztümer (an Gruppe anpassen und fast übermächtig machen) :

OB = 230 ATS 6 Treffer
- 2 Angriffe 420

DB = 110

B&M = 140

P = 20

Stufe = 35

Kräfte:

Er spuckt unheiliges Blut welches sämtliches Metall unbrauchbar macht und Wunden verschlimmert. Misslingt der WW (Stufe anpassen) um 01 – 50 verdoppeln sich alle Treffer pro Runde die das Opfer innerhalb der nächsten 24 Stunden hinnehmen muss. Bei 51 bis 100 verdreifacht sich der Trefferschaden pro Runde und bei 101+ vervierfacht er sich sogar.

Er verfügt über einen Furchtspruch (WW Stufe anpassen), der bei 01 bis 50 Fehlschlag die panische Flucht zur Folge hat, bei 51 bis 100 ein blankes Erstarren für 1W10 Runden nach sich zieht und bei 101+ den Tod in 2W10 Runden durch Herzversagen verursacht (bis zum Tod gilt ein allgemeiner Malus von –100).

Gasatem -> Auswirkungen siehe Furchtspruch

Besitztümer:

Frei definierbar

Ist das Herz zerstört wird Therbas nie wiederkehren und der Geist des wahren Therbas ist befreit. Er wird als machtvolle Erscheinung auftreten und sich bei der Gruppe bedanken. Er ist in der Lage übersinnliche Belohnungen zu verteilen und wird das mit sehr viel Pomp auch tun. Vorschläge für Belohnungen:

- 1.) Zusätzliche Erfahrungspunkte
- 2.) Eigenschaftsverfall bei allen Eigenschaften rückgängig machen
- 3.) Eine bestimmte Eigenschaft erhöhen
- 4.) Trefferbonus verleihen
- 5.) Zusätzliche Magielisten und/oder Magiepunkte
- 6.) Unsterblichkeit verleihen
- 7.) Normale Waffen und Gegenstände magisch veredeln
- 8.) u.s.w.

Damit ist der erste der fünf Ringgeister besiegt und die Charaktere sind siegreich. Aber das Dunkel hat noch mehr niedere Pläne... seit gewiss!!!



Ende

© by Jan Hendrik Kleffmann. Alle Rechte vorbehalten
Juli 2003 bis September 2003