

Eine elbische Prüfung

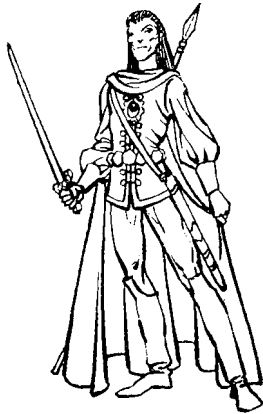


Ein Abenteuer zu M.E.R.S. und/oder Rolemaster

Zeit: Irgendwann zwischen 1640 und 1975 3. Zeitalter

Ort: Die grauen Anfurten und Umgebung, Golf von Lhun

Vorgeschichte: Die Charaktere kommen auf ihren Reisen an den Golf von Lhun und elbische Gruppenmitglieder verspüren eine, immer stärker werdende, Sehnsucht. Bald schon ist es soweit und aus dem dichten Nebel erhebt sich eine weißlich-graue Stadt. Die grauen Anfurten, oder besser,



Mithlond liegt verträumt vor ihnen. Mithlond, die Stadt des berühmten Schiffbauers und hohen Elbenkönigs Cirdan. Auch wenn Menschen und Zwerge sich in der Gruppe befinden, werden sie höflich, fast liebevoll von den dort lebenden Elben in Empfang genommen. Tatsächlich ist es nicht jedem vergönnt Mithlond und seine Schiffe zu erblicken, aber es war Cirdans Wille und seine Macht, welche die Gruppe dorthin führte. Der folgende Absatz bezieht sich auf die Vorgeschichte, die meine Spielgruppe erlebt hat und ist auch nur mit diesem Wissen umzusetzen. Ein findiger Spielleiter wird aber sicher auch andere Gründe finden, warum ausgerechnet seine Gruppe von Cirdan „angelockt“ wird. Cirdan weiß um Elronds Besorgnis, dass die Gruppe aus so unterschiedlichen Charakteren besteht und deswegen wankelmütig zu sein scheint. Elrond glaubt sogar, dass einige der Mitglieder dieser Abenteurervereinigung die freien Völker verraten könnten und sich alsbald in die Dienste des Geisterbeschwörers von Dol Guldur stellen werden.

Explizit hat er Lady Celissa, den Chaoslord, als besonders gefährlich eingestuft und bereut es noch jetzt ihr damals Zugang zu Bruchthal gewährt zu haben. Cirdan denkt anders über die Charaktere und auch über Lady Celissa und glaubt, dass auch beweisen zu können, dass Elrond sich irrt. Um genau diese Zweifel zu zerstreuen, empfängt Cirdan die Charaktere in seinen Hallen und erzählt den Charakteren von einem legendären elbischen Wettstreit, den bisher nur wenige bestritten und noch weniger beendet haben. Diejenigen, die diesen Wettstreit erfolgreich zu Ende bringen können Wissen erlangen welches bisher tief in ihnen selbst verborgen liegt und niemals von selbst an die Oberfläche kommen würde, es sei denn, man bringt diesen Wettstreit erfolgreich zu Ende. Alle denen es bisher gelungen ist sind nicht mehr unter uns, aber es sollte wieder Personen geben, die ihre innere Kraft entdecken, denn diese Personen werden es sein, die zu Helden unter den freien Völkern werden und dem dunklen Herrscher und allen seiner Vasallen mutig entgegen treten können und keine Furcht empfinden. Ihr Name schallt laut durchs Land und die Feinde werden zurückschrecken.

Verschiedene Prüfungen gilt es zu bestehen und keine Fehler zu machen. Wenn die Charaktere annehmen, wird Cirdan sie mit allen versorgen, was sie benötigen und sie am folgenden Morgen über die Prüfungen in Kenntnis setzen.

Die folgenden drei Prüfungen sollen die Charaktere jeweils auf unterschiedliche Arten und Weisen testen und zeigen, dass sie nicht erst an sich denken, nicht von der dunklen Seite verführt werden können und es wert sind, selbst in elbischen Kreisen als Helden für die freien Völker zu gelten. Während die erste Prüfung Ausdauer, Gemeinschaftssinn und Freundschaft beweisen soll, dient die zweite Prüfung viel mehr dazu den Geist der Charaktere zu fordern und explizit Gut von Böse zu unterscheiden lernen. Die dritte, letzte, längste und härteste Prüfung soll Mut, Ergebenheit und Vertrauen zu sich und den eigenen Gefährten ans Tageslicht befördern.

Die erste Prüfung besteht aus einem abendlichen Schwimmwettkampf unter den Charakteren selbst. Cirdan verweist eindringlichst auf die Tatsache, dass es einen Sieger geben muss. Das ist aber gar nicht der Fall, den während des Wettkampfes werden Dinge passieren, welche die Charaktere nur

lösen können, wenn sie zusammen arbeiten und sich gegenseitig helfen. Im Endeffekt darf es keinen Sieger geben (SL, streng dich an)!

Es gilt den Golf von Lhun zu durchschwimmen und das allein erfordert von jedem Gruppenmitglied schon 5 Manöver auf Schwimmen und zwar in der Reihenfolge mittelschwer (+0), schwer (-10), sehr schwer (-20), äußerst schwer (-30) und blanker Leichtsinn (-50). Misslingt eines dieser Manöver, bekommt der entsprechende SC einen Krampf, gerät in einen Strudel, verfängt sich in Schlingpflanzen, oder ähnliches und kann nur weiter machen, wenn ihm ein anderer Charakter hilft. Bei diesem und allen folgenden Ereignissen kommt stets erschwerend hinzu, dass sich der sehr dichte Nebel wieder abgesenkt hat und die Sichtweite unter 20 Meter sinkt. Dennoch wird es trotzdem irgendwie immer möglich sein, dass ein anderer SC seinem Weggefährten zur Seite stehen kann. Dafür wird Cirdan sorgen. Bevor allerdings die Charaktere ins Wasser steigen, sollten sie genauestens überlegen, was sie mitnehmen, denn Ausrüstung, Waffen und Panzerungen könnten hilfreich wie hinderlich sein. Bis zu 5 Kilo behindern niemanden, aber für je 5 Kilogramm mehr an Ausrüstung, Waffen und Panzerung erschweren sich die Manöver um -10. Auf den gesamten Rest der Ausrüstung werden elbische Krieger der Sindar Acht geben und sie parallel auf die andere Seite des Golfes bringen und dort auf die SC's warten. Um schlussendlich aber dafür zu sorgen, dass keiner vor den anderen am anderen Ufer ankommt wartet kurz vor dem Ufer ein „Wächter im Wasser“ der die Charaktere in einen gefährlichen Kampf verwickelt. Danach klettern die Charaktere erschöpft und vielleicht sogar verletzt an Land. Keiner weiß, durch den Nebel, wo der andere ist und nur in einiger Entfernung brennen die weißlich schimmernden Fackeln der Sindar. Es ist also kein Gewinner ausfindig zu machen, wenn sich alle, fast gleichzeitig, bei der Gruppe der fünf Sindarkriegern einfindet.

Die zweite Prüfung wird inhaltlich durch eine Schriftrolle vermittelt, die Cirdan seinen Kriegern für die Charaktere mitgegeben hat. Der Text lautet:

Gehet auf die Jagd und sucht das besondere Tier im Tal und in den Wäldern des Golfes von Lhun. Jagt es, bringt es zur Strecke und zögert nicht, dass zu tun, was ihr denkt tun zu müssen.

Solch ein besonderes Tier gibt es in den stark bewaldeten Tälern des Lhun tatsächlich. Es handelt sich um einen weißen Hirsch, ein einzigartiges Tier mit der Gabe der Sprache und der Magie. Es wird sich als furchtbarer, listiger, hinterhältiger und schlauer Gegner erweisen (siehe Übersichtstabelle Kampf). Aber warum muss es generell überhaupt dieser Gegner sein? Das Tier ist einzigartig und wird von den Elben hoch geschätzt. Sein Tod würde große Trauer über ganz Mithlond bringen und genau aus diesem Grund will Cirdan eigentlich gar nicht das Geweih dieses Hirsches, sondern die Klauen eines geflügelten Unholdes, der vom Hexenkönig geschickt wurden, um den Hirsch zu töten und schlussendlich den Hirschkadaver nach Angmar zu bringen. Nicht der Hirsch ist das *besondere* Tier in dem Tal, sondern der Unhold, von denen es noch nie welche in dieser Gegend gab. Die Passage „*tut, was ihr denkt, tun zu müssen*“ ist Auslegungssache, denn die Helden sollen nicht einfach den Hirsch abschlachten, sondern ihn vor dem drohenden Unheil erretten. Sollten die Charaktere behutsam vorgehen, wird der Hirsch sogar mit ihnen sprechen und sie aufklären, dass es inzwischen gar drei dieser Unholde gibt und ihnen auch den Weg, raus aus Tal und Wald, zum Hort der geflügelten Unholde weisen.



Der Hort der Unholde ist eine, in Klippen verborgene, Plattform, an die sich eine Höhle anschließt. Der Ort liegt in den nördlichen Ausläufern des südlichen Teils des Ered Luin und ist weder leicht zu finden, noch zu erreichen. Nachts sollten die Charaktere es tunlichst vermeiden, sich an den Hort heran zu schleichen. Vielleicht sind sie der Meinung im Dunkeln der Nacht schlecht zu sehen zu sein, aber das ist ein Irrglaube. Die Nacht ist die Jagdzeit der drei Unholde und deswegen für die Gruppe umso gefährlicher. Auch des Nachts ist die Suche nach diesem Ort und der Aufstieg natürlich noch gefährvoller, als ohnehin schon.

Entscheiden sich die Charaktere für eine Suche und einen Aufstieg bei Nacht sind sämtliche Manöver, egal ob Spuren lesen, Klettern und Ähnliches, definitiv blanker Leichtsinn (-50), wobei die einzelnen SC's ja dennoch Möglichkeiten haben, mit Magie, sich die Manöver zu erleichtern. Da es aber in der Nacht definitiv zu einem Angriff von einem Unhold kommen wird, hier nun die entsprechende Situation. Die Charaktere befinden sich grad auf einem sehr schmalen (50 cm) Felssims, auf dem Weg zum Hort der Unholde, als einer direkt und unverhohlen die Gruppe attackiert. Je zwei

Charaktere können aus dem Flug heraus angegriffen werden. Im Nahkampf kann aber immer nur ein Charakter (Gruppenentscheid) einen Gegenangriff ausführen. Dann zieht der Unhold einen Kreis (dauert eine Runde; also nur ein Doppelangriff alle 2 Runden) und stößt erneut zu. Jeder Charakter, der bei solch einem Angriff weggeschleudert, zu Boden gedrückt, stark benommen (ab 5 Runden), oder gar bewusstlos wird (Ob Absturz, oder nicht ist SL-Entscheid), stürzt mit 90%iger Wahrscheinlichkeit in den Abgrund. Mindestens 30 Meter tief ist dieser Abgrund und ein Aufprall wird als gewaltiger Sturz (ATS1) +120 mit dreifachem Treffer- und zweifachem kritischen Schaden gewertet. In einigen Fällen können die Charaktere, aber noch einen Absturz durch ein Bewegungsmanöver (Schwierigkeitsgrad ist SL-Entscheid) verhindern. Tagsüber sind die Unholde nicht auf der Jagd und die Suche, bzw. der Aufstieg ist dahingehend also nicht ganz so gefährlich, wie mitten in der Dunkelheit der Klippen. Der SL kann in unregelmäßigen Abständen, alle möglichen Manöver würfeln lassen. Hier eine kleine Übersicht:

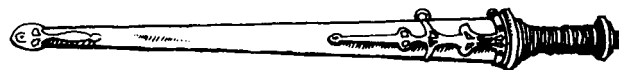
- Geröllfeld; erfolgreiches Bewegungsmanöver notwendig, oder SC verliert Treffer
- Steilwand; erfolgreiches Klettermanöver notwendig, oder SC erleidet +50 Sturzangriff
- Heftige Windböen; kann erschwerend auf andere Manöver wirken, insofern Bewegungsmanöver misslingt
- Steinschlag; erfolgreiches Ausweich-Bewegungsmanöver notwendig, oder betroffene SC`s erleiden je 1W4 gewaltige +100 Angriffe durch Steine auf ATS1
- Steinspalte; erfolgreiches Sprung-Bewegungsmanöver notwendig, oder betroffener SC stürzt ca. 10 Meter tief ab. Großer Sturzangriff +60 auf ATS1

Sollten die Charaktere bei Nacht ankommen, haben sie bereits einen der drei geflügelten Unholde besiegt und lediglich zwei weitere dieser Bestien warten nun bereits auf sie. Die beiden Unholde kauern versteckt in den Klippen oberhalb dieser natürlichen Plattform und warten, bis alle SC`s angekommen sind und sich umsehen. Dann stoßen sie in höllischer Geschwindigkeit auf die Gruppe hinab.

Am Tage sind die Unholde in ihrer Höhle und dösen vor sich hin. Wenn die Charaktere leise genug sind (Schleichmanöver; Schwierigkeitsgrad ist SL-Entscheid), können sie den Ü-Effekt und damit verbundene Bonusse für den anschließenden Kampf nutzen.

Die Charaktere sollten einen Beweis für ihren Sieg mitnehmen und ihn Cirdan überreichen der am Fuß der Steilklippen auf die Charaktere, in Begleitung einiger anderer Elben (evtl. Heiler und Ausrüster), wartet.

Die dritte Prüfung ist auch die letzte Hürde die Cirdan den Helden zumutet. Dabei handelt es um einen sehr steilen Tafelberg inmitten eines malerischen Tals. Das Tal selbst ist so gut wie gar nicht bewaldet und in der Mitte ragt dieses Felsmassiv empor. Die Außenwände sind gut 75 Meter, glatter, steil aufragender Fels und bestehen aus Granit und Schiefergestein in hellen Sandfarben und mit einem rötlichen Schimmer im Abendrot. Auf dem Tafelberg selbst steht ein Turm, der direkt aus dem Fels gehauen wurde. Das besondere an dieser Stätte ist die Tatsache, das am Bau Menschen, Zwerge und Elben gleichermaßen beteiligt waren. Es ist eine Stätte des Wissens und der Erkenntnis. Nur durch den Zusammenhalt der Vertreter der verschiedenen Völker war seine Macht aktiv.



Cirdan spricht nun folgende Worte: „Ihr seid in der Lage die alte Macht zu erwecken und sehend zu werden. Lernt, wer ihr seid und sehet welche Bestimmung für euch das Schicksal bereit hält. Ihr seid die Verkörperung der freien Völker und nach Jahrtausenden ist es wieder möglich aus Helden für das Gute, Legenden für die Ewigkeit und die Analen der Geschichte zu schaffen. Nur eure Kameradschaft, eure Verschiedenheit, eure Talente und eure Ergebenheit untereinander kann euch zum Erfolg führen. Gehet hin und seht wer ihr wirklich seid und vergesst nicht... Helden leben lange, doch Legenden sterben nie!“

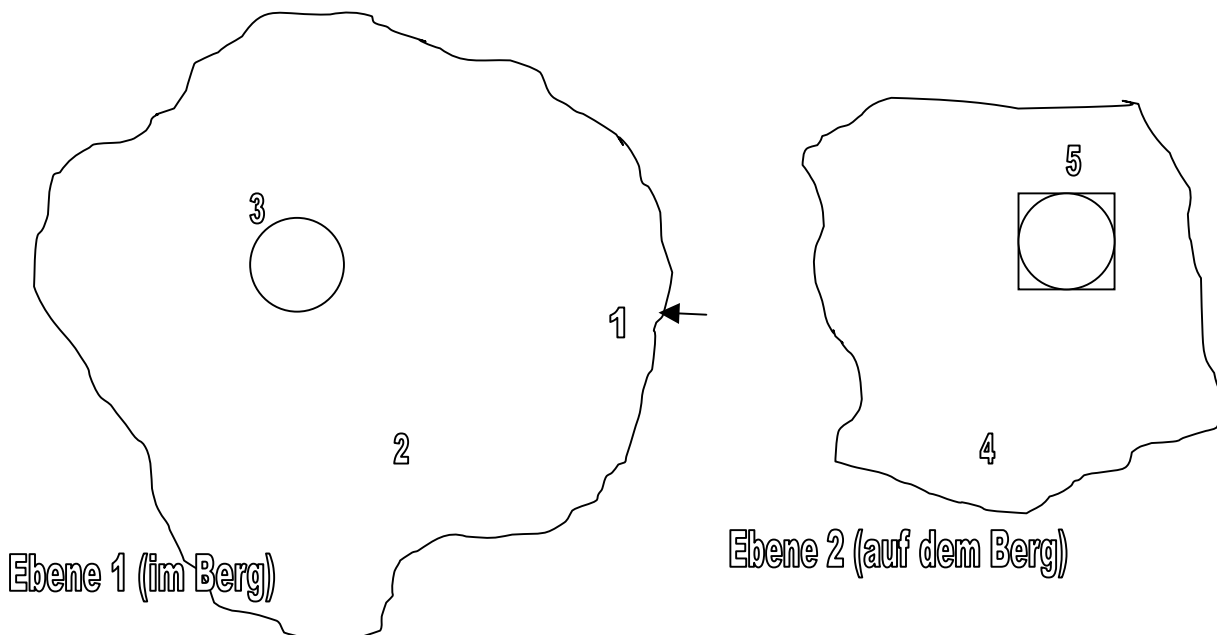
Tatsächlich befindet sich ein steinernes Portal an der Westseite des Berges und Cirdan bedeutet den Charakteren hier einzutreten, überreicht ihnen noch einen kupfernen Schlüssel und berichtet noch vom obersten Zimmer des Turmes. Nur nacheinander und einzeln darf in die Spiegelkammer, ganz oben im Turm, eingetreten werden, ansonsten wird sie ihre Macht nicht entfalten. Nach dieser letzten

Warnung, entfernt sich Cirdan dann alsbald wieder. Am Portal ist nichts erkennbar und weder Magie noch die geschicktesten Öffnungsversuche bringen einen Erfolg. Der Schlüssel zu diesem Rätsel ist der nahende Sonnenuntergang. Berühren seine Strahlen das Tor, wird in jeder Viertelstunde des Sonnenunterganges eine Zahl angezeigt. Die erste Viertelstunde zeigt die Zahl 5 (=E), dann folgt die Zahl 9(=I), dann die 14(=N), dann die 9(=I), dann die 7 (=G), dann die 11 (=K), dann wieder die 5 (=E), dann wieder die 9 (=I) und abschließend die 20 (=T). Aufmerksame Charaktere müssen also Eindreiviertelstunden auf das Tor blicken um die Zahlenkombination zu erkennen. Die letzte Viertelstunde gibt dann das Schlüsselloch preis. Man stecke nun den Schlüssel in das Schloss und drehe ihn nach links (Landkartentechnisch Richtung Westen). Zudem müssen alle Charaktere so gut wie gleichzeitig das Lösungswort aussprechen (EINIGKEIT; dass kann man gut rollenspielerisch durchspielen).

Dreht man den Schlüssel falsch herum, also nach rechts, passiert zwar nichts, aber die Gruppe muss bis zum nächsten Sonnenuntergang warten. Auch wenn sich nicht alle Charaktere an der Aussprache des Wortes „Einigkeit“ beteiligen, wird sich das Portal nicht öffnen und wieder muss ein Tag verstreichen.

Übertriebene Gewalt gegenüber dem Portal führt zu kritischen Elektrizitätsschäden der Klasse „A“, was aber beliebig zu steigern ist, wenn sich die Charaktere nicht im Griff haben.

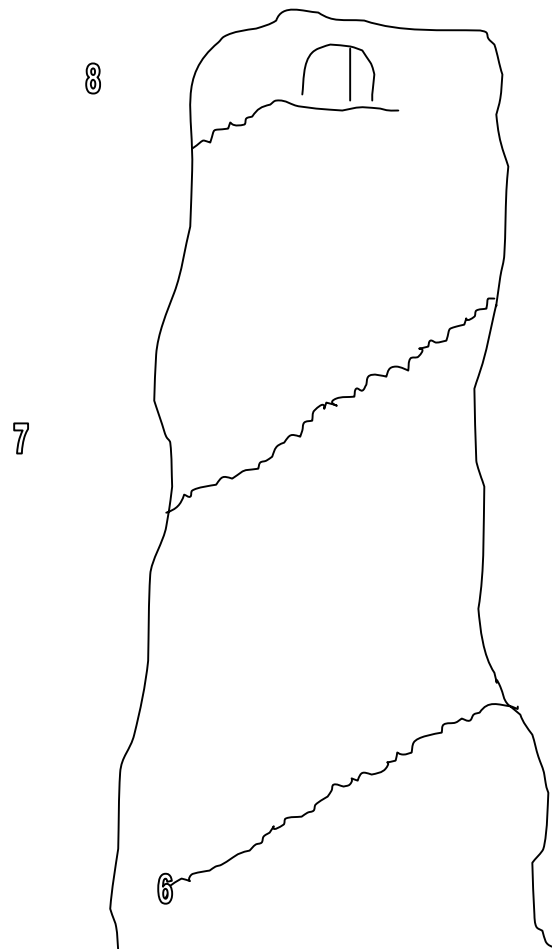
Ebenen des Tafelberges:



- 1.) Hier befindet sich das Eingangsportal, welches oben schon ausführlich beschrieben wurde.
- 2.) Im Inneren des Berges ist es eiskalt und wilde, geisterhafte Stimmen wehen durch den Raum. Sie flüstern Willkommensgrüße und die Namen aller Charaktere. Es dauert einige Sekunden bis dieses Wirrwarr aufhört. Die Geister werden nun sichtbar. Es handelt sich um menschliche und elbische Banshees, die den Charakteren arg zusetzen könnten, wenn sie sich nicht an der nachfolgenden Befragung beteiligen. Die Geister, gut 20 sind anwesend, können jede Runde kritische Kältetreffer (A bis E) nur durch kurze Berührung verteilen und sind durch nichts verletzbar, was die Gruppe aufbieten könnte. Die Geister wollen wissen, wie gut sich die Gruppe untereinander kennt. Dazu wird nach jedem Charakter und dessen schlechteste und dessen beste Charaktereigenschaft gefragt und es gilt für den Rest der Gruppe die entsprechend richtige Antwort zu erraten. Abgesehen von dem Charakter, um den es geht, dürfen alle anderen je einen Tipp für die gute und je einen Tipp für die schlechte Eigenschaft abgeben. Fehlt eine Eigenschaft verliert jeder in der Gruppe 1W10 Treffer, fehlen sogar beide Eigenschaften kommt noch ein kritischer Kältetreffer „A“ hinzu. Wird beim folgenden Charakter wieder falsch geraten, sind es schon 2W10 Treffer und eventuell sogar noch ein kritischer Kältetreffer Klasse „B“. So geht es immer weiter und die Strafen werden immer schlimmer. Hier nun die Übersicht über die guten und schlechten Eigenschaften der Charaktere, die es zu erraten gilt:

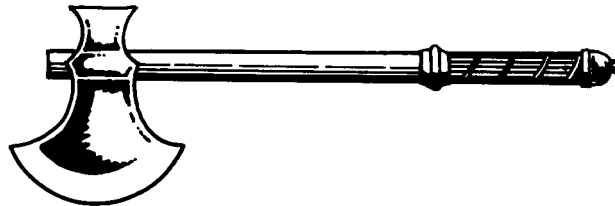
- Lady Celissa (erfahren und egoistisch)
 - Brendik (humorvoll und brutal)
 - Arthur McGregor (einfaltsreich und unvorsichtig)
 - Eola (hilfsbereit und unsicher)
 - Ethendil (ruhig und jähzornig)
 - Escalon (kreativ und überheblich)
 - Grimbold (widerstandsfähig und ungeduldig)
- 3.) Hier steht zunächst eine massive Eissäule. Wenn die Charaktere allerdings die Befragung abgeschlossen haben, geben die Geister eine Treppe frei. Das Eis schmilzt dahin und die Charaktere können auf das Gipfelplateau steigen.
 - 4.) Das Plateau ist mit kurzen Gras und Moos bewachsen. Auf ihm steht der Turm.
 - 5.) Bei dem Turm handelt es sich eigentlich nur um einen Felsen, der gut 60 Meter hoch ist. Eine Treppe windet sich an seiner Seite spiralförmig nach oben zu einem silbernen Portal.

Der Turm:



- 6.) Der Turm ist mit Säulen verziert. Es handelt sich dabei eindeutig um zwergische Arbeit. Diese Säulen sind verzaubert und bilden eine Art Schutzmechanismus. Sobald die Charaktere die schmale Treppe hintereinander betreten haben und die Hälfte des Aufstiegs hinter sich haben, erwachen diese Säulen zum Leben und vereinigen sich zu insgesamt drei riesigen Schlangen aus Stein. Diese sollen den Turm schützen und früher, im ersten Zeitalter, konnte dieser magische Mechanismus auch noch gesteuert und entschärft werden. Heute ist das Wissen verloren gegangen und selbst wenn die Charaktere vorher heraus bekommen, was passieren wird (das sollte man ihnen aber nicht zu leicht machen), müssen sie kämpfen, um in die Spiegelkammer hinter dem silbernen Portal zu gelangen.
- 7.) Auf dieser Höhe beginnt der Angriff. Bei jedem kritischen Treffer, der das Gleichgewicht beeinflussen könnte (Treffer am Bein, Kopf u.s.w.) sollte der SL ein Bewegungsmanöver verlangen. Der Schwierigkeitsgrad richtet sich nach der Schwere des Treffers und ist SL-Entscheidung. Misslingt auch dieses Bewegungsmanöver, stürzt der SC ab und muss einen gewaltigen Sturzangriff +100 mit doppeltem Trefferschaden hinnehmen.

- 8.) Das magische Silberportal hat fünf Schlösser. Die Schlüssel existieren ebenfalls schon lange nicht mehr. Kein Zauber kann diesem Portal etwas anhaben (Portalstufe 20; +100 auf WW gegen alle Magiebereiche) und es kann ebenfalls kein Zauber benutzt werden um die Schlösser zu öffnen, oder seine eigene Fertigkeit auf „Schlösser öffnen“ zu verstärken. Ganz ohne Magie müssen die fünf Schlösser von unten nach oben geöffnet werden. Das oberste Schloss ist mittelschwer zu öffnen, dann schwer, sehr schwer, äußerst schwer und abschließend ist es blanker Leichtsinn. Jedes mal wenn ein Fehler geschieht, muss der, der am Portal arbeitend einen kritischen Elektrizitätstreffer mit aufsteigender Klasse pro Fehler hinnehmen. D. h., erster Fehler bedeutet Klasse „A“, zweiter Fehler Klasse „B“ u.s.w.! Ein Fehler ist aber nicht nur ein misslungener Versuch ein entsprechendes Schloss zu öffnen, sondern auch, wenn man sich nicht an die vorgegebene Reihenfolge, von unten nach oben hält. Erst wenn alle Schlösser geöffnet sind, ist auch das Portal aufzustemmen und man gelangt in die Spiegelkammer...

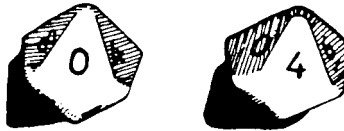


In der Spiegelkammer: Die Kammer besteht komplett aus Spiegelglas. Selbst Fußboden und Decke sind verspiegelt. Steht ein einzelner Charakter in der Kammer sieht er in die Gegenwart, Zukunft, oder Vergangenheit. Diese Kammer ist ein ähnliches Artefakt, wie der Spiegel der Galadriel. In der folgenden Übersicht ist die jeweilige Vision für jeden einzelnen Charakter dargestellt, die er sehen wird, vorausgesetzt er betritt die Kammer.

- Oliver alias Arthur: Er sieht die Gegenwart. In Dunland wird sein verfeindeter Clan von anderen Familien, die sich nur deswegen zusammen geschlossen haben zur Rechenschaft gezogen und Arthur wird in Abwesenheit zum obersten Familienoberhaupt erklärt. Man hält ihn eh für tot, aber sollte er je zurückkehren wird er als Held und Anführer verehrt und gebietet über gut 400 kampffähige Männer und deren Familien.
- Frank alias Ethendil: Er sieht sich im Ringkrieg. Er steht direkt an der Seite Elronds auf den Pelennor-Feldern und wird Sauron direkt gegenüber stehen.
- Thomas alias Grimbold: Er als Zwerg wird in Moria fündig und stößt auf eine reiche Mithrilader und wird ab da einer der größten Mithrilschmiede in ganz Mittelerde gelten.
- Wiebke alias Eola: Eola wird bei der Schlacht um die Hornburg dabei sein und später mit Eowyn reiten und dafür sorgen, dass Eowyn ihre Bestimmungen, lt. Herr der Ringe, erfüllen kann.
- Berit alias Lady Celissa: Gondor dienend, wird Lady Celissa ebenfalls auf den Pelennor-Feldern stehen. Als eine von den Heerführern. Sie wird Saurons Mund begegnen und von Aragorn später geadelt.
- Florian alias Brendik: Brendik kämpft an der Seite von Faramir. Er wird es sein, der Frodo gefangen nimmt und ihn später wieder, auf Faramirs Geheiß hin, wieder in der Wildnis frei lässt und ihn mit Proviant und Ausrüstung versorgt.
- Eddi alias Escalon: Er erfährt etwas über seine Vorfahren und kann feststellen, dass seine Linie bis auf Feanor direkt zurück geht.
- Belohnungen: Jede Geschichte sollte vom SL sehr blumig, heldenhaft und stark ausgeschmückt erzählt werden, so das in jedem Charakter Ehrgefühl und Stolz ansteigt. Jeder Charakter kann aus den folgenden fünf Optionen frei wählen, ohne allerdings zu wissen welche Option,

welche Belohnung enthält. Es sollten also erst alle Charaktere ihre Wahl getroffen haben, bevor der Spielleiter die Auswirkungen verkündet. Hier die zu wählenden fünf Optionen:

- 1.) 15 Kreuze zur freien Verteilung auf Fertigkeiten.
- 2.) Stufenanstieg um eine Erfahrungsstufe.
- 3.) 5 Eigenschaftspunkte (bei neuen Charakterblättern 8) zur freien Verteilung.
- 4.) Drei frei wählbare Spruchlisten (auch Berufslisten), die dem/den Magiebereich(en) entsprechen.
- 5.) Je dreimal einen +20 Bonus auf einen Gegenstand, Fertigkeit oder Nebenfertigkeit.



Ende

© by Jan Hendrik Kleffmann. Alle Rechte vorbehalten
August 2003