

Im Reich der Dyrer



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

Ort: Schrel Kain und die Lande östlich des Meeres von Rhun

Zeit: Irgendwann zwischen 1650 und 3000 3. Zeitalter, oder nach dem Ringkrieg

Vorgeschichte: Schrel Kain, die malerische Hauptstadt Dorwinions und blühende Handelsmetropole im zentralen Norden Mittelherdes. Nach Herzenslust können es sich die Charaktere dort gut gehen lassen, denn diese Stadt hat wirklich alles im Überfluss. Nur zwei Merkwürdigkeiten fallen irgendwann auf. Es herrscht nicht mehr die sonst fast schon übliche Geberlaune. Statt dessen regiert ein schleichernder Geiz, wenn es um den Verzehr bestimmter Waren geht. Auch war Schrel Kain schon immer ein teures Pflaster gewesen, aber mittlerweile hat man den Eindruck, als würde versucht werden, das letzte Hemd auszuziehen. Einige Waren sind sogar so teuer, daß es einem den Atem verschlägt und man versucht ist die Stadtwachen zu rufen um den dreisten Händler wegen Wucherpreisen anzuzeigen. Allerdings wäre das die falsche Wahl, denn auch hier regelt natürlich die Nachfrage und die Verfügbarkeit den Preis und mache Waren, die sonst immer vorhanden waren, scheint es auf einmal nicht mehr zu geben. Hierzu zählen Stoffe (meist Seide), Wildfleisch und vor allem eine Vielzahl an Gewürzen.



... und sie übten sich in Geduld.

Die SC's werden sicher Nachforschungen anstellen und recht schnell heraus bekommen, daß es sich um Importware „von jenseits des Flusses“ handelt. Jenseits des Flusses lebt ein Volk, welches sich vom Rest Mittelherdes rigoros abschottet und wenig von seiner Kultur preis gibt. Dennoch wird mit den Dorwinrim des Nordens Handel getrieben und immer mal wieder kamen reiche Händler und große Karawanen von Osten daher und steigerten den Wohlstand der Region. Aber schon seit sehr langer Zeit sind diese profitablen Warenlieferungen ausgeblieben und niemand kann sich erklären, warum das so ist. Wenden sich die SC's an Offizielle der Stadt, an den Bürgermeister, oder an Handelsvertretungen, werden diese hoch erfreut sein, daß es Menschen gibt, die diese lange Reise machen wollen und werden diese großzügig unterstützen und mit allem ausrüsten, was die SC's benötigen. Zudem finden die Charaktere noch heraus, daß es vor nicht all zu langer Zeit noch mehrere Warenhäuser und Kontore, die von Dyrern selbst geleitet wurden, gab. Jetzt gibt es nur noch ein Einziges.

Wenn die Charaktere dort ankommen sehen sie einen kleinen, untersetzten Mann. Sein asiatisches Aussehen wird von den beiden dünnen, schwarzen Bartfäden links und rechts unterhalb der Nase noch verstärkt. Sein Name ist Ping Wang Tao, was soviel bedeutet wie „Die kluge Hand mit dem scharfen Auge“. Er überwacht zwei junge Burschen, die letzte Habseeligkeiten aus den Räumlichkeiten raus schaffen und auf einen Ochsenkarren laden. Die beiden heißen Chung Wang und Tan Wang. Frei übersetzt, die „handelnde Hand“ und die „eifrige Hand“. Es sind die Söhne des alten Mannes, aber sind schlank und für Dyrer groß gewachsen. Während die Söhne nichts sagen dürfen, weil es ihr Vater mit eiserner Strenge unterbindet, spricht Ping selber auch nur leise und



bleibt wortkarg.

Jede Frage wird von Ping Wang Tao beantwortet und das wahrheitsgemäß und ganz direkt. So können die Charaktere erfahren, daß der Kaiser des dyrischen Reiches keine weiteren Handelsbeziehungen mit einem „mordenden Volk“ wünscht. Viele Landsmänner sind ausgezogen und gingen nach Westen und nur Wenige kehrten zurück und diese verbreiteten grausame Geschichten und furchtbare Erzählungen über die Welt jenseits der Reichsgrenzen.

Anmerkung: Es muss deutlich werden, daß die Charaktere eine willkommene Reisebegleitung sind, auch wenn es sich nicht danach anhört. Allerdings bezweifelt Ping Wang Tao, daß die Helden den Kaiser umstimmen können, so das dieser die Handelsbeziehungen wieder aufnimmt. Die Metapher „mordendes Volk“ wird von keinem der Wangs kommentiert und Nachfragen werden geflissentlich ignoriert.

Die Charaktere haben eine lange Reise vor sich und sollten alle wichtigen Vorkehrungen treffen. Vielleicht lohnt sich sogar der Kauf einer Kutsche, vor allem, wenn man nicht so ausdauernde Reiter dabei hat. Eine Kutsche verhilft auch dazu, alle Vorräte und auch Wasser für die gesamte Reise mitzuführen und nicht unterwegs jagen, oder anderweitig Nahrung beschaffen zu müssen. Sollten die Charaktere nicht genug Barschaft dabei haben, um sich für eine viermonatige Reise auszurüsten, können sie sich an ihre Auftraggeber wenden. Diese bieten es zwar nicht aus eigenem Antrieb heraus an, aber organisieren gerne die gesamte Ausrüstung und den Proviant. Selbst eine Kutsche bzw. Planwagen wird es geben. Haben die Charaktere keinen Auftraggeber und trotzdem kein Geld, können sie höchstens noch Ping Wang Tao bitten, aber dieser verleiht das Geld nur gegen Zinsen, oder sie stehlen und besorgen sich alles auf unkonventionelle Art und Weise, was erstens gefährlich ist und zum zweiten nur letzte Wahl sein sollte, aber die Zeit drängt nun mal.

Am nächsten morgen geht es los, direkt östlich und schon bald verschwindet die Stadt am Horizont und die weite Ebene, eine endlose Tundra liegt vor den Reisenden. Wang und seine Söhne reden nicht viel und irgendwann werden auch den Charakteren die Gesprächsthemen ausgehen. Tag um Tag zieht sich diese Öde weiter hin und nach Wochen der Einsamkeit freuen sich alle über die gegenseitige Gesellschaft, um nicht ganz verrückt zu werden. Ab und an gibt es mal ein paar Pflanzen zu finden und vielleicht mal ein Herdentier zu jagen, aber meistens herrscht die große Langeweile vor. Geben sie ihren Spielern also ruhig ein wenig Zeit um persönliche Talente anzubringen und Unterhaltungen zu führen.



Nachdem gut zwei Drittel der Reise verstrichen sind, wird es auf einmal interessant. Am Horizont kann man eine Staubwolke erkennen, die recht schnell auf die Reisenden zuhält. Es dauert auch nicht lange bis alle erkennen können, daß es sich um ein paar Reiter und zwei wendige Wagen handelt. Ab diesem Zeitpunkt haben die Charaktere noch genug Zeit um sich zu bewaffnen und sich anderweitig auf den drohenden Kampf vorzubereiten. Allerdings wissen die Charaktere nicht, daß die heran rasenden Banditen wirklich Banditen sind und tatsächlich der Reisegruppe ans Leder wollen. Es kann also schon passieren, daß sich einige SC's von der Lethargie haben anstecken lassen und jetzt ruhig und zurückhaltend reagieren. Diese werden bössartig eines Besseren belehrt. Wie schon erwähnt handelt es sich um zwei wendige Streitwagen und um ein paar Reiter. Passen

sie die Stärke der Banditen ruhig an die Gruppe an. Bei diesem Kampf gilt eine Sonderregel, den alle Kontrahenten sitzen auf Pferden, oder agieren von fahrenden Kutschen und Streitwagen aus. Für alle Reiter wird vor dem Angriff ein unterschiedlich modifiziertes Reiten- oder Bewegungsmanöver notwendig, wobei die Reiter natürlich ein Manöver auf Reiten ausführen und diejenigen, die sich auf, oder in Kutschen befinden ein Bewegungsmanöver ausführen müssen. Je nach Vorhaben des Einzelnen, sollte der SL die Manöver modifizieren.

Werte eines Ostlingbanditen:

Es sei noch kurz erwähnt, daß nach diesem Kampf, die Helden natürlich mit der Heilung auf sich alleine gestellt sind. In dieser Einöde Hilfe irgendeiner Art zu erwarten ist absolut lächerlich und auch Wang mit seinen beiden Söhnen ist keine große Hilfe, haben sie sich doch schon während des Kampfes verkrochen und um Erlösung gebeten.

Anmerkung: Tatsächlich ist die Wang-Familie nicht so hilflos wie sie tut. Sie nutzen die Charaktere aus und sind durch und durch falsch. Sollten sich die Charaktere von Wang Geld geliehen haben, werden sie sich über die zurück geforderte Summe echt wundern, denn der Mann verzinst mehrfach und täglich. Ein Wucherer, wie er im Buche steht. Sollte ein Charakter schwer verletzt sein, oder ganz generell ein SC Hilfe benötigen, wird er sie von Wang nicht bekommen, obwohl dieser fast immer zum Helfen in der Lage wäre. Er besitzt Proviant für zehn und schnorrt trotzdem bei den Charakteren, hat magische Heilkräuter welche er selbst im Angesicht des Todes nicht raus geben würde und ist ein guter waffenloser Kämpfer, aber partout nicht gewillt sich auch nur ansatzweise die Hände schmutzig zu machen. Es wird recht interessant, wenn die Helden es schon früher herausfinden. Finden sie es nicht heraus, werden sie ihr blaues Wunder erleben.

Es gibt während des weiteren Verlaufs der Reise nur zwei Möglichkeiten. Entweder die Helden bekommen heraus, daß es sich bei den Wangs um ehrlose Geschäftemacher handelt, oder sie bleiben blauäugig.

Im letzteren Fall werden sie 2 Wochen vor ihrem ersten Ziel, dem Fluss Bao Ling Tascheng und dem Kloster Ha-Ching morgens aufwachen und feststellen, daß ihnen fast alles an Ausrüstung, Proviant und Tieren gestohlen wurde, was sich nicht in unmittelbarer Nähe zu der Schlafstelle des jeweils betroffenen SC befunden hat. Es wird ein mörderischer Weg bis zum Fluss und bis zum Kloster, den die Charaktere nur unter größten Entbehrungen durchstehen. Sie werden es aber schaffen, denn Wut treibt sie an.

Wenn sie allerdings heraus finden, daß die Wangs alles andere als arme und hilflose Reisende sind, wird ein Kampf entbrennen, den die Wangs sind bis in den eigenen Tod hinein nicht bereit, ihre Habe zu teilen. Es sind wahre Meister des waffenlosen Kampfes und werden es selbst zahlenmäßig überlegenen Helden schwer machen. Die Wangs werden versuchen, die Charaktere nicht zu töten, nehmen dies aber auch billigend in Kauf, sollte es passieren. Die Wangs werden ihren Tod vermeiden wollen und sollte es zu einem tödlichen Schlag kommen, wird der entsprechende Gegner vorher eher um Gnade winseln und sich fesseln lassen, als sterben. Achten sie als SL auf diesen Umstand und fragen sie den entsprechenden Spieler eindringlich, ob er auf den tödlichen Schaden besteht, oder ob er Gnade vor Recht ergehen lässt. Je nachdem, wie sich der Spieler entscheidet kann es Auswirkungen auf den weiteren Verlauf des Abenteuers haben.

Werte von Ping Wang Tao:

Werte seiner beiden Söhne:

Sollten die Charaktere gar diesen Kampf verlieren, werden sie von den drei Wangs komplett ausgeraubt und es tritt ein ähnlicher Fall ein, wie er etwas weiter oben schon geschildert wurde, mit dem kleinen Unterschied, daß die SC's jetzt gar nichts mehr besitzen, außer ihrem Leben und einem Funken Hoffnung.

Gewinnen die Charaktere den Kampf, sollten sie die Wangs gut verschnüren. Diese werden zwar so wie so nicht zu fliehen versuchen, aber sicher ist ja bekanntlich sicher. Die Besitztümer auf dem Ochsenkarren können die Charaktere an sich nehmen. Was die wohlhabenden Wangs alles besitzen, ist Auslegungssache und kann auch von den Spielern mitbestimmt werden. Hier nun eine Aufstellung aller Besitztümer und ihr Nutzen:

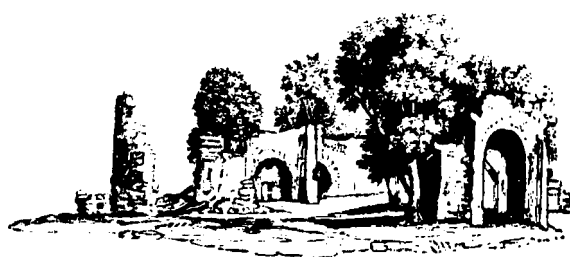
- Jeglicher, frei wählbarer Ausrüstungsgegenstand ist vorhanden (2 Stck. pro Spieler)
- Kräuter im Wert von 3333 Goldstücken (nur einmal Wiederbelebung vorhanden)
- Je ein Rüstungsteil, Helm, oder Schienen mit 10%-Schutz gegen kritischen Treffern
- Je ein Ausrüstungsgegenstand (+15); frei wählbar.
- 2000 Silberstücke
- 600 Goldmünzen
- Kunst- und Wertgegenstände, sowie Schmuck im Wert von 10.000 Goldmünzen.
- Runenpapier mit Sprüchen im Gesamtwert von 111 Stufen. Sprüche frei wählbar, aber SL-Zustimmung erforderlich. Maximale Stufe ist 10.
- Ein Magiepunktvermehrer x3, der sich bei der ersten Berührung an seinen neuen Besitzer anpasst und von keinem anderen mehr genutzt werden kann. Er ist in schwarze Seide eingewickelt.

Natürlich haben die Wangs noch unendlich viel Nahrung und Wasser dabei und sogar die Ochsen und auch der Karren sind noch ein paar Münzen wert.

Wie auch immer die Charaktere die letzten Tage verbracht haben, ob schwächlich wandernd durch die Tundra, oder triumphierend auf dem Kutschbock sitzend, kommen sie wieder in grünere Gefilde. Der Fluss ist jetzt nicht mehr weit und auch das Kloster somit nicht, denn es liegt fast direkt am Ufer, allerdings am dem gegenüber liegendem Ufer, des wirklich sehr breiten Flusses Bao Ling Tascheng, der selbst dem alterwürdigen Anduín noch, im wahrsten Sinne des Wortes, daß wasser reichen kann. Still und ruhig fließt das ölig schimmernde Wasser dahin. Die Charaktere können sich nun überlegen, wie sie den Fluss überwinden wollen, aber eigentlich haben sie nur die Möglichkeit, ein großes Floß für sich, die Tiere und die Wagen zu bauen. An dieser Stelle kann ruhig etwas Idylle aufkommen, denn alle Charaktere sind weit weg von ihren Problemen, weit weg von Mordor und anderen Feinden und weit weg von weltlichen Verpflichtungen. Die Zeit, die zum Bau des Floßes benötigt wird, kann zum endgültigen Ausspannen verwendet werden. Machen sie ihren Spielern ruhig mehrmals klar, daß absolut keine Gefahr droht, nicht einmal aus der Natur. Die Arbeit geht leicht von der Hand, aber dennoch lassen sie ein paar passende Manöver bezüglich des Floßes würfeln, aber erstens sollten sie es damit nicht übertreiben und zweitens brauchen die Helden dieses Reiseutensil um weiter zu kommen. Enthalten sie es ihnen also nicht vor.

Egal wie viel zeit sich die Charaktere gelassen haben, steht nun die Überquerung des Flusses an. Hier sind auch evtl. Manöver notwendig, wie zum Beispiel Rudern, Boote fahren, oder Staken. Dies dient allerdings nur der Profilierung einiger Charaktere und ist ebenfalls nicht essenzieller Bestandteil der Reise. Das Wasser ist ruhig und selbst wenn die Helden das Floß treiben ließen, würden sie ein paar Kilometer weiter südlich automatisch am anderen Ufer ankommen.

Auch am anderen Ufer, des Bao Ling Tascheng, herrscht eine friedliche Ruhe. Vögel singen, es ist angenehm warm und Pflanzen. Dennoch diesem Teil der Welt trotz all der Ruhe, fühlen sie sich wird fortgesetzt und Aufmerksamkeit auch schnell den Weg Wald bis hin zum etwa 5 Stunden Vorankommens (man will ja die neue Umgebung auf sich wirken lassen) kommenden die Reisenden am Kloster an.



Das Kloster ist ein relativ weitläufiges Areal, welches aber trotzdem von einer 3,5 Meter hohen Mauer vollständig umschlossen wird. Die Mauer ist aus Ziegelsteinen errichtet worden und mit roter Tonerde verspachtelt. An einer Stelle ist ein schwarzes Holztor in die Mauer eingelassen. Es ist sehr stabil und wirkt auch durch die Eisenbeschläge massiv. Links neben dem, sonst sehr schlichten, Tor steht ein großer Gong aus Bronze. Dieser ist mit vielen Bildern und Schriftzeichen verziert. Die Bilder zeigen verschiedene Tiere und auch Drachen, allerdings mit den Schriftzeichen können die Charaktere nichts anfangen, es sei den, sie beherrschen Dyrisch fließend, in Wort und auch Schrift. Wenn die SC's irgendeine Möglichkeit haben, diese Schrift zu entziffern steht dort folgendes zu lesen:

*Einlass wird nur dem gewährt
Der stets und immer Zeit verehrt*

Tatsächlich dauert es, nach dem Gongschlag, noch einige Stunden bis das Tor geöffnet wird und drei Mönche wortlos die Gruppe einlässt.

Sollten die Charaktere während der Wartezeit irgendetwas tun, was die Mönche stören, oder verärgern könnte, sollten sie als Spielleiter entscheiden, was passiert und welche Konsequenz das Tun und Handeln der Charaktere mit sich bringt. Rufen und das Schauen über die Mauer sollte ignoriert werden. Das illegale Eindringen ins Kloster sollten die Mönche allerdings schon anders regeln. Sie könnten sich zusammen schließen und so, friedlich die Charaktere wieder zum Umkehren bewegen. Zerstörung von Eigentum und tätliche Angriffe auf die Mönche wird ebenfalls mit Gewalt beantwortet, allerdings in sehr sparsamer Art und Weise. Natürlich können dann die Helden nicht mehr auf Einlass hoffen. Haben die Helden die Wangs dabei, können die zu der ganzen Situation etwas sagen und auch die Schrift auf dem Gong vorlesen, allerdings müssen sie dazu „überredet“ werden. Auch dies sollte so subtil wie möglich erledigt werden, denn die Mönche würden es bestimmt auch nicht gut finden, wenn direkt vor ihrem Kloster jemand halb zu Tode gequält wird.

Haben die Charaktere allerdings die Wangs nicht dabei und sind somit von ihnen vor einigen Tagen übertölpelt worden, wird die Situation natürlich ungleich schwieriger, weil die Charaktere viel ungeduldiger sein werden. Sicherlich sind sie dreckig, hungrig und total abgekämpft und zu allem Überfluss noch müde, gekränkt und voller Hass. Als Spielleiter sollten sie in dieser Situation darauf achten, daß ihre Spieler auch von ihren negativen Empfindungen beeinflusst werden und sich die ganze Warterei vor dem Kloster zu einer seelischen und vielleicht sogar körperlichen Belastung ausufern könnte.



Egal wie – Warten müssen die Charaktere auf jeden Fall, bevor sie eingelassen werden. Haben sie die Wangs nicht im Gewahrsam, sitzen diese gemütlich inmitten des Klosters und essen. Sie wirken schon etwas unruhig als sie die Helden sehen. Die Mönche werden allerdings jeglichen Kontakt, verbal, geistig und körperlich, zwischen diesen beiden Parteien unterbinden, zur Not auch mit Gewalt in dosierter Form. Sind die Wangs in der Gewalt der SC's, werden diese nun von den Fesseln befreit und weg geführt.

Die Charaktere bekommen einen Raum angewiesen in dem sich Schlafmatten, frisches Wasch- und Trinkwasser, viel Essen und ein Heiler befindet. Es wird ihnen bedeutet sich auszuruhen, zu essen und zu trinken und sich sauber zu machen. Der heiler wird alle untersuchen und u. U. auch mit bescheidenden Mitteln behandeln. Drei Tage passiert

nichts. Die SC's dürfen sich frei bewegen, erhalten gutes Essen und werden nicht behelligt. Allerdings spricht niemand mit ihnen und auch die Wangs bekommen sie nicht zu Gesicht. Von eventuell fehlender Ausrüstung ist auch nichts zu entdecken. Erst am Morgen des vierten Tages betreten wieder drei Mönche das Gemach der Helden und einer sagt: „Kommt“!

Die Gruppe wird in einen tempelartigen Raum geführt. Zu beiden Seiten stehen die Mönche. Ein alter Mann sitzt in einem schlichten Holzstuhl und lächelt der Gruppe entgegen. Rechts neben ihm stehen

die Wangs, die sogleich Platz nehmen und links bedeutet der Mann den Charakteren Platz zu nehmen, danach setzen sich auch alle anwesenden Mönche.

„Einer von euch beiden hat Unrecht getan, daß spüre ich. *Pause* Ich werde wissen wer es war, wenn ich mir alles angesehen und angehört habe.“ Nachdem der alte Mann dies gesagt hat, fordert er erst die Wangs auf, den Verlauf der Reise zu schildern und dann die Charaktere. Die Charaktere werden natürlich nichts verstehen, es sei denn, sie verstehen Dyrisch. In diesem Falle hören sie eine gewaltige Lügengeschichte, zu der sie sich allerdings erst danach äußern dürfen. Es wird Schweigsamkeit während der gesamten Erzählung von allen Anwesenden eingefordert. Für jede Unwahrheit, innerhalb der Erzählung und der Nachfragen, die der alte Mann stellt, wird die anschließende, körperliche Prüfung schwerer...

Die körperliche Prüfung besteht daraus, daß einer der Helden auf eine Art Schwebebalken stehen muss und natürlich erst mal das Gleichgewicht halten muss. Zudem muss er einen Tonkrug mit der bloßen Faust zerschlagen. Der Tonkrug ist mit heißem Wasser gefüllt. Nur wenn der ausgewählte Charakter auf dem Balken stehen bleibt, den Tonkrug zerschlagen hat und sich mit dem heißen Wasser nicht den Arm verbrannt hat, glaubt man ihm, die Wahrheit gesagt zu haben. Zunächst ist ein Bewegungsmanöver auf Gleichgewichtsbasis nötig, dann folgt ein offener Wurf, bei dem das Endergebnis 111+ betragen muss (Bonus von ST und GE, oder WK-Bonus) und abschließend noch ein Initiativewurf gegen den Spielleiter. Gelingt das Gleichgewichtsmanöver, bleibt der Charakter stehen. Beträgt das Endergebnis des offenen Wurfes 111, oder mehr, ist der Tonkrug zerschlagen und wird das Initiativmanöver gewonnen, bleibt der SC von dem heißen Wasser verschont. Gelingt irgendein Manöver nicht muss der SC einen kritischen Treffer der Klasse C hinnehmen und zwar einen kritischen Hiebschaden für den Sturz vom Balken, einen Streichtreffer für das Zerschlagen des Kruges und einen Hitzeschaden, falls er mit dem Wasser in Berührung kommt. Alle Manöver sind mittelschwer eingestuft, erschweren sich aber automatisch für jede absichtliche Lüge, oder Unwahrheit die sie während der Erzählung der Geschichte zuvor erzählt haben. Hierbei ist es egal, wer die Lüge erzählt hat und wer später die Probe durchführt. Jede Lüge bedeutet einen Schwierigkeitsgrad höher auf der Manövertabelle. Bei dem offenen Wurf wiederum bedeutet jede Lüge, oder Unwahrheit einen Malus von -10. Dieser Malus kann bis ins Unendliche gesteigert werden. Bei dem Initiativmanöver hat der SC grundsätzlich einen Bonus von +70 auf seinen Wurf. Für jede Lüge werden allerdings 20 abgezogen. Dies kann bis maximal -70 geschehen.

Nachdem die Wangs zuerst erzählen durften, darf der ausgewählte SC nun mit der Prüfung beginnen. Hoffentlich waren die SC's ehrlicher als die Wangs und der Auserwählte der Gruppe besteht seine Prüfung.

Anmerkung: Wenn die SC's ehrlich waren und trotzdem etwas schief geht, müssen sie, als Spielleiter, ja nicht unbedingt mitbekommen was gewürfelt wurde und müssen deswegen veranlassen, daß nochmals gewürfelt wird. Vergessen sie nicht alle Malusse und Bonusse zu berücksichtigen.

Natürlich wird auch einer der Wang-Familie dieser Prüfung unterzogen. Genauer gesagt ist es der Ältere der beiden Söhne, der allerdings vom Balken fällt, mit dem Kopf an den Krug stößt und das kochende Wasser sich über die Oberarme, die Schultern und das Gesicht schüttet, wobei der Krug allerdings heil bleibt.

Kaum ist die Prüfung beendet und die Lügner ausgemacht, läutet eine kleine, schrill klingende Glocke. Es ist der Alarm. Offensichtlich wird das Kloster angegriffen. Die Charaktere haben alle noch 2 Minuten (12 Runden) Zeit an ihre Ausrüstung zu kommen und sich auch anderweitig noch auf den bevorstehenden Kampf vorzubereiten.

Anmerkung: Lassen sie sich von jedem Spieler genau beschreiben, was er tut, nachdem er weiß, daß Alarm gegeben wurde. Rechnen sie anhand der Beschreibung ihres Spielers mit, wie viele Runden er benötigt und ob er in der vorhandenen Zeit alles schafft, was er tun möchte. Schafft er bestimmte Dinge nicht... Pech gehabt. Danach lassen sie sich anhand des Lageplans erklären, wo die einzelnen SC's Stellung beziehen.

Schnell wird klar, das es sich um Orks handelt, aber genauso schnell wird den Charakteren klar, daß sie solche Orks noch nie gesehen haben, wie so vieles schon in letzter Zeit. Diese Orks sind alle zwischen 1,50 und 1,70 groß, sehr drahtig gebaut mit recht dünnen, sehnigen Gliedmassen. Sie haben dunkelgrüne Haut und sind stark behaart, fast möchte man meinen, daß sie graues Fell an manchen Körperstellen tragen. Ihre Gesichter sind zu Wolfsfratzen verzerrt. Fast eine Art Werwolf-

Ork-Chimäre. Sie sind extrem schnell, sehr wendig und beißen auch gerne mal zu, anstatt mit der Waffe zuzuschlagen. Sie verteilen sich schnell über das ganze Areal und auch die Charaktere müssen zusehen, wo sie einen dieser Fieslinge erwischen, um ihn zum Kampf zu stellen. Die meisten Mönche wehren sich nicht, sondern fliehen lieber.

Anmerkung: Wer Spaß daran hat, kann bei diesem Kampf auf Tabletop umsteigen, denn im Verlauf des Kampfes wird es häufiger auch um Reichweiten und den damit verbundenen Abzügen gehen.

Die Anzahl der Feinde ist zu keiner Zeit definierbar, so daß der Kampf am besten so lange ausgeführt wird, wie er Spaß macht. Danach flieht der Rest der Angreifer, oder das Kloster steht in Flammen, je nach Verlauf der kleinen Schlacht.

Werte eines Horokorks:



Nach dem Kampf müssen sich alle erst mal sammeln und vor allem den Schreck verdauen. Niemals zuvor gab es solche Orks. Waren es überhaupt Orks? Die Mönche beklagen nur kurz den entstandenen Schaden und trauern eher um ihre getöteten Brüder. Die Wangs sind verschwunden. Unauffindbar und nicht mal Spuren haben sie hinterlassen, denn im Eifer des Gefechts hatten sie ja genug Zeit. Es ist einige Zeit vergangen, zwei, drei Stunden vielleicht als laute, merkwürdig klingende Musik zu vernehmen ist. Diese wird lauter und lauter von Minute zu Minute. Helle schnarrende und kreischende Laute, Gong- und Tamburinschläge und viele Glocken und Schellen erklingen. Etwas später kommt ein großer Tross aus Reitern, Fahnenträgern, Wagen, Musikanten, Tänzern und Soldaten durch das Tor. Alles ist bunt und die Farben Rot Orange und Gelb dominieren in allen Variationen. Es ist ein Abgesandter des Kaisers, ein hoher Würdenträger, der eigentlich nur im Kloster übernachten wollte. Nun erkennt dieser, was geschehen ist und nur nachdem die Mönche ihm mehrfach versichern, daß die Helden keine Landesfeinde sind, läßt der Gebietsprotektor die Helden gewähren und strebt nach einem ausführlichem Gespräch. Allerdings besteht er darauf, sie als Gäste zum Kaiser zu bringen, da dieser sicher auch mit ihnen sprechen wolle, mit Angehörigen des „mordenden Volkes“.

Anmerkung: Wieder fällt diese Metapher „mordendes Volk“ und wieder werden Nachfragen ignoriert.

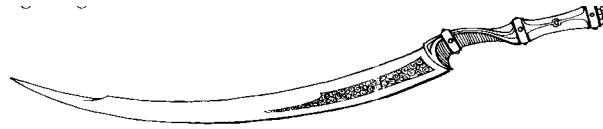
Hoffentlich willigen die SC's ein, aber was sollte sie hindern als Gäste eines Kaisers und mit viel Geleitschutz ein neues Land zu entdecken. Auf der, gut drei Wochen dauernden, Reise können die SC's auch herausfinden, was es mit diesem Ausspruch „mordendes Volk“ auf sich hat. Dieser Ausspruch bezieht sich auf die anhaltenden Übergriffe der furchteinflößenden Wolfsorks, die aus dem Osten kommend, immer wieder gemeine und hinterhältige Überfälle verüben. Die Dyrer glauben, daß alles was aus dem Osten kommt zum mordenden Volk gehört. Dyrer, die aus dem Osten in ihre Heimat zurückkehren, werden sich auch hüten, etwas anderes zu behaupten, denn es ist immerhin die Meinung des Kaisers.

Das Geheimnis der roten Harfe

Wie schon erwähnt dauert die Reise ein wenig und mit jedem neuen Tag dringen die Charaktere mit ihren Begleitern weiter ins Landesinnere vor. Jeder Tag bringt neue Eindrücke und Ungewöhnliches. Als Spielleiter können sie ruhig etwas von der fernöstlichen Tradition, deren Bauwerken und Geschichte adaptieren und mit verwenden.

Anmerkung: In diesem zweiten Teilstück der Kampagne soll ein neuer Gegner für die Heldengruppe eingeführt werden, der durchaus das Potenzial hat in weiteren Geschichten aufzutauchen. Es geht also nicht um die Tötung eines dunklen Spions, sondern lediglich um das Aufleben einer neuen Bedrohung für die Gruppe und um die Streuung von neuen Informationen, welche die Gruppe für zukünftige Abenteuer bestimmt gebrauchen können.

Bei den Wolfsorks, oder besser, Horokorks handelt es sich um üble Mutationen von Orks und Wölfen, die durch verderbte Zauberkunst zu einer Rasse zusammen gefeuchtet wurden. Von den Orks kam die Schmerzempfindlichkeit, Kampfeswut und die Grausamkeit und die Wölfe waren zäh, ausdauernd und koordiniert. So entstand im tiefen Osten des dunklen Landes, in den Niederungen Mordors eine gnadenlose Rasse. Über viele düstere Monate hinweg hat Horok selbst, diese Rasse gezüchtet. Horok, ein Werwolf und einer der verschlagensten Diener des dunklen Herrn. Schamane und Tierbändiger ist er und scharrt allerlei merkwürdige und verabscheuungswürdige Kreaturen um sich.



Natürlich werden die verbliebenen Horokorks von dem gescheiterten Angriff auf das Kloster berichten und ebenfalls von dem Widerstand berichten, der sich ihnen geboten und mit dem niemand gerechnet hat. Horok selbst sieht sofort die erhebliche Gefährdung, denn er hat lange an der Strategie gearbeitet bei den Dyrern ein dunkles, düsteres und grausames Bild der Menschen des Westens zu vermitteln. Natürlich kann durch die Helden genau dieses Bild und die hassgeschürten Emotionen zu einem Nichts verkommen und der Plan wäre dahin. Erneut sendet Horok seine Wolfsorks aus, aber dieses Mal nicht um zu rauben und zu plündern, sondern um zu töten und zu meucheln und zwar alle, die mit den Helden schon in Kontakt waren. Niemand soll Gutes berichten können.

Anmerkung: Wieder einmal werden die Wangs eine Rolle spielen, denn sie sind es, die Horoks Vasallen verraten, wo sich die SC's aufhalten. So kann ein gerade zu perfekter Hinterhalt gelegt werden. Auch erzählen sie den Feinden von einem geheimen Tor zum Kloster, durch das sie entkommen konnten und durch das die Orks perfekt angreifen können.

Zunächst einmal wird die Idylle eines festlich geschmückten Lagers am Abend eines langen Reisetages jäh unterbrochen, als einige der aufgestellten Wachen geradezu zerrissen werden. Dann beginnt der Sturmangriff der Horokorks in unvermittelter Härte und lediglich eine Runde bleibt den SC's sich auf diese Bedrohung vorzubereiten. Für die Werte eines Wolfsorks, siehe oben und auch die Anzahl sollte dieses Mal angepasst werden. Nachdem der Kampf vorbei ist, ist das Lager verwüstet, viele Tote liegen herum und die, die noch am Leben sind zittern vor Angst, denn so viel üble Grausamkeit, haben selbst die SC's selten, oder noch gar nicht erlebt.

Nur kurze Zeit später stürzt ein schwer verletzter Mönch des Klosters ins Lager und berichtet von einem grauenhaften Überfall. Er sei der Letzte, der entkommen konnte. Dann stirbt auch er.

Wiederum einige Momente später erscheinen drei grün gewandete und vermummte Gestalten auf einer entfernt gelegenen Hügelkuppe. Sie rufen etwas in Dyrisch und verschwinden dann wieder uneinholbar. Wenn sich die Helden den Ausruf übersetzen lassen, lautet dieser Satz wie folgt: „Der Turm des Tieres steht unter unserem Schutz. Die rote Harfe ist für euch unerreichbar. Wir sind die grünen Jadekrieger und ihr seid des Todes.“

Anmerkung: Bei diesen drei Gesellen handelt es sich um die Wangs. Es sind Spione und Agenten für Horok und gewiefte Meuchelmörder und Kampfsportler. Es sind gefährliche Kämpfer und sie sollten nicht unterschätzt werden. Bei den ersten Zusammenstößen zwischen den SC's und den Wangs haben sie ihr eigentliches Talent genauso gut verborgen, wie ihre wahren Absichten.

Anmerkung: An dieser Stelle kann bereits die Traumsequenz gespielt werden, aber nur, wenn die Charaktere ausdrücklich nach weiteren Informationen fragen, oder suchen, oder wenn sie nach Ortsansässigen fragen, oder wenn generell der SL der Überzeugung ist, die SC's sollten bereits jetzt schon etwas mehr wissen. Für weitere Informationen, siehe im weiteren Verlauf des Textes.



Den Weg zum Turm des Tieres kann man leicht erfragen, allerdings wird aus Furcht vor dem, was dort haust, sich niemand den Charakteren anschließen. In zwei Tagen kann man das Tal mit dem Turm erreichen. Der Turm steht in einem schroffen Tal, das nur aus spitzen Schiefergestein besteht, kaum bewachsen ist und auch nur einen Ein- bzw. Ausgang besitzt. Dieser liegt in nördlicher Richtung. Um von einer

anderen Seite ins Tal vorzudringen müsste man schon fliegen können, das Klettern perfektioniert haben, oder einfach lebensmüde sein und springen. Schweflige Dämpfe steigen aus kleinen Erdspalten empor und nicht eine Pflanze, oder Tier, oder sonst irgend ein lebendiger Organismus ist zu sehen. Auch der Turm ist aus dem scharfkantigen Schiefergestein gebaut und ist eigentlich gar kein Turm, denn das Bauwerk ist breiter, als es hoch ist. Eine lange Steintreppe führt ins oberste Geschoss, welches von unten allerdings nicht einsehbar ist. Unterhalb dieser Treppe klawt eine riesige Felsspalte, die sich schräg in den Felsboden fortsetzt. Aus diesem Schlund kommt heißer Qualm, Schwefeldampf und zu allem Überfluss ist es auch noch stockfinster.

Wenn die Charaktere die Treppe hinauf steigen, werden sie im letzten Drittel gestoppt. Es sind die drei grün gewandeten Kämpfer (siehe letzte Anmerkung). Sie demaskieren sich und nach einem kurzem Wortgefecht entbrennt ein gefährlicher Kampf. Auf der schmalen Treppe wird vor jeder Aktion ein Bewegungsmanöver notwendig. Nur wenn das gelingt, kann auch normal gehandelt werden, sonst hat der entsprechende SC genug damit zu tun, nicht in den Schlund unter ihm zu stürzen. Der Schlund ist gut 60 Meter tief und ein Sturz würde den sicheren Tod bedeuten. Das Bewegungsmanöver kann unter Umständen auch leichter, oder schwieriger werden, oder auch ganz wegfallen aber das ist SL-Entscheid.

Werte eines Jadekriegers:

Da die Kämpfer die widrigen Umstände der Treppe kennen und darauf vorbereitet sind, unterliegen sie nicht der Regel vor jedem Angriff ein Bewegungsmanöver ausführen zu müssen. In besonderen Situationen kann es dennoch sein, daß ein solches Manöver auch für einen Jadekrieger fällig wird. Ab und zu können auch zwei Angriffe in derselben Runde von einem dieser Krieger ausgeführt werden, aber auch das ist situationsabhängig und unterliegt der Entscheidung des Spielleiters.

Am Ende der Treppe befindet sich eine Plattform und gegenüber des Treppenabsatzes ein zweiflügeliges Tor, welches reich verziert ist und das Schaubild einer riesigen Wolfsbestie darbietet, welche auf den Mauern eines Palastes gestützt, die Menschen dort in Angst und Schrecken versetzt. Viele kleinere Wolfskreaturen tummeln sich um sie und wüten unter den Menschen des Palastes. Das Bildnis ist aus Bronze und ist unglaublich detailliert. Ein wahres Meisterstück der Schmiedekunst. Das Tor selbst ist nicht verschlossen, kann aber nur mühselig nach außen aufgezogen werden.

Im Inneren des Turms sind lediglich an den Seiten, den Außenwänden des Turms schmale Gänge, ja fast nur Simse angelegt. Direkt in der Mitte klawt ein Loch, daß in einen schwarzen Abgrund, ohne Licht, hinab führt. Die schmalen Gänge (80 cm Breite) führen einmal rund herum. Gegenüber des Tores ist ein Balkon, der ein Stück über den dunklen Abgrund ragt. Dort steht ein schwarzer, aber reich verzierter Sockel mit einer roten Harfe darauf.

Anmerkung: Das magische Artefakt „die rote Harfe“ ist in der ersten Fibel der 3 mal 7 Artefakte zu finden und stellt ein sehr mächtiges magisches Relikt dar.

Sobald die Charaktere auf halben Wege zum Balkon sind, gibt es eine kleine Erschütterung und eine Plattform dreht sich aus der Decke des Raumes direkt über dem Balkon. Dort steht ein Mann mit einem verbissenem Gesicht und einem hohen Kragen. Er ist ganz offensichtlich kein Dyrer, sondern eher Variag, oder gar einer der nördlichen Haradrim.

„Meine Kinder zu vernichten ist, als ob ihr direkt aus meinem Körper Fleisch heraus schneidet. Fühlt ihr euch



wohl, obgleich dieser sündhaften Greultaten? Mein Schmerz ist so groß, daß ich nicht vermag euch dafür zu richten, aber ihre Mutter wird euch eisern zur Rechenschaft ziehen. Mein Liebling... komm hervor, denn die Mörder unserer Kinder sind bereit zu sterben.“

Mit diesen Worten begrüßt der Mann die SC´s und befiehlt gleichwohl eine wahre Bestie aus dem tiefen dunklen Schlund nach oben. Er selbst verschwindet mit dieser Plattform dann sofort wieder im Obergeschoss. Es handelt sich um einen riesigen, roten Wolf. Dieser hat eine Schulterhöhe von gut 25 Metern und ein Maul, welches gut und gerne sofort die ganze Gruppe in Stücke reißen könnte. Voller Wut knurrt und bellt dieses Untier und die Charaktere werden fast taub von diesem Lärm. Ganze vier Wege Möglichkeiten bieten sich den Charakteren, wie sie mit dieser extrem gefährlichen Situation umgehen können.



Natürlich könnten sie Hals über Kopf fliehen, aber der rote Wolf würde wieder kommen und das schneller als den Charakteren lieb ist. Fliehen die SC´s dennoch, kann direkt mit dem nächsten Abenteuer weiter gemacht werden, allerdings gibt es dann noch einen Feind mehr, den es zu bekämpfen gilt und das ist keine kleine Aufgabe.

Anmerkung: Sollten die SC´s tatsächlich fliehen, macht es Sinn direkt im Anschluss an die Flucht, die Traumsequenz zu spielen. Für weitere Informationen, siehe im weiteren Verlauf des Textes.

Die zweite Möglichkeit ist natürlich die direkte Auseinandersetzung mit dem Riesenwolf, wobei allerdings die Aussicht auf einen erfolgreichen Kampf mehr als gering sein sollte. Wenn allerdings ein

Wunder geschieht und die Charaktere den Wolf besiegen, kann sogleich mit dem nächsten Abenteuer begonnen werden.

Anmerkung: Im Falle eines Sieges der SC´s braucht nicht mal die Traumsequenz gespielt werden, ist aber dennoch lehrreich für die mordenden Helden. Im Falle des Todes der Helden wird ja eh nicht weiter gespielt ;-).

Fast schon ordinär einfach ist die dritte Möglichkeit. Wenn irgend jemand Tiersprachen, bzw. natürlich „wölfisch“ sprechen kann und dann auch noch etwas entsprechendes (kampfverhinderndes) sagt, stutzt der eben noch rasende Wolf, hält inne und antwortet auf Westron entsprechend dessen, was zuvor von einem der Helden gesagt wurde. Der Wolf spricht mit einer fast zarten weiblichen Stimme und stellt sich als Paú-li-pen vor. Stellen es die Helden geschickt an, können sie heraus finden, daß der Mann Horok heißt und sich um die jungen Wölfe kümmert, die sie zwar zur Welt bringt, aber nicht säugen kann. Die rote Wölfin wird erschrocken reagieren, wenn sie die Geschichten hört, die draußen über sie verbreitet werden, glaubt aber auch nicht daran, das Horok hinter irgendeiner Schandtat stecken könnte.

Anmerkung: Der Spielleiter kann so viele Informationen an dieser Stelle preis geben, wie er möchte, denn was Paú-li-pen alles weiß, ist Auslegungssache. Was sie nicht weiß, ist, das Horok ein übler Werwolf ist und ihre Kinder mit Orks kreuzt. Das wissen die Charaktere allerdings auch nicht, aber eine Vermutung in diese Richtung liegt nahe.

Paú-li-pen wird sich den Charakteren anschließen und den Kaiserpalast mit aufsuchen um mit den Lügen aufzuräumen und um nachzusehen, wie es ihren Kindern geht. Es erwartet sie eine böse Überraschung, denn in jedem Horokork erkennt sie eines ihrer Kinder wieder. Dazu später mehr.

Die vierte Möglichkeit ist der dritten sehr ähnlich. Sollte ein Charakter beginnen auf der Harfe zu spielen, wird der riesige rote Wolf kurzerhand lammfromm und bekundet sein Wohlwollen ob dieser Musik. Mit der bereits oben beschriebenen, zarten, weiblichen Stimme, spricht sie zu den Charakteren und fragt allerdings zunächst, ob das stimmt, was Horok behauptet hat. Das nachfolgende Gespräch gestaltet sich ähnlich, wie oben bereits beschrieben. Auch in diesem Falle kommt Paú-li-pen mit den Helden mit.

Anmerkung: In den letzten beiden Fällen können sie auf das Ausspielen der Traumsequenz verzichten, müssen es aber nicht, denn die Traumsequenz beinhaltet ja eigentlich nur die Informationen über die beruhigende Wirkung der Musik der Harfe auf den roten Wolf und über die enorme Machtfülle des Artefakts selbst. Letzteres kann aber auch anders heraus gefunden werden.

Unter Umständen werden die Charaktere auch noch in das Obergeschoss des Turms vordringen wollen. Über eine filigrane Mechanik und einem Hebel an der Wand beim Balkon kann eine runde Plattform von ca. einem Meter Durchmesser an insgesamt 4 Seilzügen herunter gelassen werden. Legt man dann den Hebel wieder um, hebt sich die Plattform und man gelangt ins Obergeschoss. Dieser Vorgang dauert 5 Runden und stets kann nur eine Person zur Zeit diesen „Fahrstuhl“ benutzen.

Ist die Plattform oben angekommen, steht man in einem kleinen, ovalen Flur und drei Türen führen offensichtlich in weitere Räume. Bei diesen Räumen handelt es sich um eine Schlafkammer, ein Arbeitszimmer, in dem Pläne des Kaiserpalastes offen herum liegen und um eine Art Speiseraum mit Küche und Vorratskammer. Alles ist sehr ordentlich ausstaffiert und auf einen Bewohner ausgelegt, der allerdings nicht anwesend ist. Dafür ist im Arbeitszimmer ein Fenster offen. Allerdings ist kein Seil zu sehen und einen Sprung kann ein normaler Mensch nicht überlebt haben. Auf das Dach des Turms gelangt man durch eine Falltür in der Decke des Obergeschosses. Aber auch auf dem Dach gibt es nichts weiteres zu finden.

Anmerkung: Tatsächlich ist der Mann, Horok, aus dem Fenster gesprungen, da er aber ein Werwolf ist, war es ihm auch durchaus möglich einen solchen Sprung kontrolliert zu Ende zu bringen und sich dabei auch nicht zu verletzen und zusätzlich noch in der Kürze der Zeit sich einen ordentlichen, uneinholbaren Vorsprung zu erarbeiten.

Aus den Plänen geht hervor, daß unter dem Palast eine Art Geheimgang ist und außerdem scheint ein Angriff auf den kaiserlichen Palast unmittelbar bevor zu stehen.

Alles nur ein Traum?

... dedicated to Michael Ende, „Die unendliche Geschichte“

Anmerkung: Dieses eigentlich eigenständige Abenteuer, wird innerhalb eines anderen Abenteuers derselben Kampagne eingesetzt. Der Zeitpunkt ist variabel und sollte so gewählt werden, daß diese Traumsequenz gut in die restliche Geschichte passt.

Wann immer nun dieser Traum beginnt, müssen sich die Helden natürlich vorher zu Ruhe gebettet haben. Oftmals lassen die Charaktere Wachen aufstellen und wecken sich des Nachts oftmals, um die Wachablösung zu vollziehen. Dieser kleine Umstand ist schnell umgangen, denn sollten die SC's auf der Suche nach Informationen sein, kommt es zu einer Begegnung mit einem alten Kräuterkundigen der Gegend. Feist und verschmitzt lachend bietet er Hilfe an und lädt die gesamte Gruppe zu sich nach Hause ein. Dort erzählt und murmelt er wirres Zeug und räuchert nach und nach die ganze Bude zu. Später irgendwann wachen die Charaktere dort auf, wo sie zuletzt gewesen sind und der Traum ist geträumt. Lediglich zwei, drei Stunden hat es gedauert und der Traum war so real, daß einem jetzt noch die Knochen schmerzen, wegen dem was man doch eigentlich nur geträumt hat.

Anmerkung: Sämtliche Verletzungen und sogar der Tod haben während des Traumes Bestand und sollte ein SC in dem Traum zu Tode kommen, wird es in der wirklichen Welt sein, als ob er einen tödlichen Schock, oder eine innere Blutung gehabt hatte. Verletzungen äußerlicher Art spiegeln sich nur als Schmerzen wieder, in der realen Welt. Während im Traum alles normal zu sein scheint, relativieren sich allerdings bestimmte Dinge beim Wiedereintritt, in die reale Welt. Das ist SL-Entscheid.

Rauch erfüllt den ganzen Raum, die Augen werden schwer und...

... die SC's befinden sich auf einer Wiese mit sehr hohem Gras.

Zudem das die Charaktere zunächst überhaupt keine Ahnung haben, wie sie dort hingekommen sein könnten hören sie jetzt auch eigentümliche Stimmen. „Hier müsst ihr absteigen, denn weiter werden wir euch nicht tragen. Wir sind hier am Rande der Sümpfe der Traurigkeit und ab hier müsst ihr alleine weiter nach der uralten Morla suchen.“ Diese Worte kommen von den Pferden, auf denen die SC's noch sitzen. Sie fügen ergänzend noch hinzu, daß nur die uralte Morla weiß, wo das Wissen ist, welches die Helden erlangen möchten. Den Helden steht nicht wirklich der Sinn danach, alles zu hinterfragen und mit einer, fast schon extremen Leichtigkeit des Seines und der Sinne, streben sie in Richtung der Sümpfe auf der Suche nach der uralten Morla, wer auch immer das sein mag und was auch immer sie zu sagen hat.

Anmerkung: Bei diesem Abenteuer handelt es sich um eine Traumsequenz, also geht nicht immer alles nach der Logik und nach der Regel. Die Spieler versuchen Wissen über die Bestie, den roten Wolf, heraus zu finden und sollten sich in ihrem eigenen Interesse, an die teilweise merkwürdigen Gegebenheiten eines Traums und einer Traumwelt anpassen. Sollte ein Spieler zu penetrant auf Regeln bestehen und stets alles begründet haben möchte, können sie ihn aufwachen lassen und in dem Moment, kann der entsprechende Spieler das Feld räumen.

Die Sümpfe der Traurigkeit haben es in sich. Natürlich ist es zu aller erst mal ein Moor, in dem viel



Getier und Insekten ihr Unwesen treiben. Von kleinen Moskitos bis hin zu Alligatoren ist alles vorhanden. Allerdings macht jeder Schritt weiter in diesen Landstrich hinein, einen Menschen melancholischer, verzweifelter, trauriger und depressiver. Die verschiedensten Auswirkungen kann das haben, aber dazu später noch mehr. Morla ist eigentlich leicht zu finden, denn es handelt sich um eine riesenhafte Schildkröte. Sie ist die einzige Erhebung in dem gesamten, unendlichen Sumpfgebiet und liegt eigentlich direkt in der Mitte. Drei Tage dauert es eigentlich bis zu ihr, aber sollte mal ein Orientierungsmanöver daneben gehen, verlängert sich der Marsch um einen kompletten Tag voller Traurigkeit. Jeden Tag wird ein WW gegen Traurigkeit fällig. Bei dem einen morgens, bei dem anderen tagsüber und bei manchen vielleicht auch erst Abends. Die Höhe der Stufe, gegen die gewürfelt werden muss, errechnet sich nach folgender Formel: Stufe des SC x Reisetage durch das Moor : 2 = WW-Stufe. Bsp.: Ein SC der neunten Stufe der seit drei Tagen unterwegs ist muss gegen die 14 Stufe (aufgerundet) seinen WW bestehen um nicht einer der folgenden Auswirkungen zu erliegen.

Jedem misslungenen WW folgt ein weiterer Wurf mit dem W100 um die endgültigen Auswirkungen des WW's zu ermitteln.

- 01 – 10 = Der Charakter bleibt zurück, tritt demotiviert hinter her und gerät in Treibsand*.
- 11 – 20 = Der Charakter starrt verloren ins Wasser und wird von einem Krokodil attackiert.
- 21 – 30 = Der Charakter fügt sich selbst einige, blutende Schnittwunden am Unterarm zu**.
- 31 – 40 = Der Charakter bekommt einen Heulkampf und ist zu keiner Handlung fähig.
- 41 – 50 = Der Charakter beginnt an einer Stelle stillschweigend zu versinken.
- 51 – 60 = Der Charakter ist von einem anderen SC so genervt, daß er eine Prügelei anzettelt.
- 61 – 70 = Der Charakter wird nicht mehr weiter gehen und muss getragen werden.
- 71 – 80 = Der Charakter versucht sich auffällig das Leben zu nehmen.
- 81 – 90 = Der Charakter versucht sich heimlich das Leben zu nehmen.
- 91 – 00 = Der Charakter dreht durch und versucht die Anderen zu ermorden.

Im Normalfall sollte der Marsch zu Morla drei Tage dauern und nur ein Wahrnehmungswurf pro Tag reicht als Orientierungsprobe. Allerdings sind auch nicht mehr erlaubt und sollte dieser eine Wurf fehlschlagen wird eben ein weiterer Reisetag fällig und natürlich auch ein weiterer WW.

Natürlich werden die Helden etwas verwirrt gucken, denn eine weitere Person, die den Namen Morla tragen könnte ist nicht zusehen. Der doch recht große Eingang zu einer Höhle am Nordhang des Hügels wirkt allerdings etwas merkwürdig. Sollte ein SC entweder versuchen in die Höhle zu

gelangen, oder rufen die Charaktere einfach nach Morla, beginnt sich nach kurzer Zeit der gesamte Hügel leicht schwankend zu bewegen und der Höhleneingang entpuppt sich als das Loch in welches eine riesenhafte Schildkröte ihren überdimensionalen Kopf zurück ziehen kann. Der gesamte Hügel ist also Morla und diese Riesenschildkröte ist alles andere als ein umherhüpfender Jungspund. Morla ist bereits über 3000 Jahre alt und hat demnach Zeit... viiiiiiiiiiiiiieeeeeel Zeit.

Morla weiß so gut wie alles, wird aber nichts verraten. Sie wünscht, daß die Charaktere selbst sich die Zeit nehmen, um all dieses Wissen zu erlangen. Erst wenn die Charaktere regelrecht unwirsch vorgehen, verweist sie auf das „Orakel hinter den Bergen“ und spricht von der „die am blauen Strand lebt“. Man nennt sie auch die „Stimme der Stille“, oder einfach Ushba Uxa Uyulála.

Zum Abschied rät Morla den Helden noch, ab und zu von den „braunen Kleisterschlingen“ zu essen, denn das, so sagt sie, hält die Traurigkeit aus den Herzen fern. Diese braunen Schlingpflanzen sind matschig und ekelhaft anzusehen, aber wenn man sie wäscht und roh isst, sind sie unerklärlich süß und saftig und verleihen für 2 Stunden einen Bonus (+10) auf alle Manöver in den gute Laune, Mut, Tapferkeit und ähnliche Gefühle gefordert sind. Für jeden sind genug dieser Pflanzen da und W100 Portionen können noch mitgenommen werden.

Die Sümpfe der Traurigkeit sind schon bald verlassen und nach kurzer Wegstrecke, über eine karge Tundra, erhebt sich bereits das Blaugestein, ein hohes Gebirgsmassiv, welches seinen Namen ganz offensichtlich wegen der dunklen, stahlblauen Farbe der Felsen bekommen hat.

Voller Enthusiasmus erklimmen die Helden die Berge um schnell über den Pass zu kommen und wiederum schnell das Orakel zu finden, aber sobald sie nach ca. zwei Tagen den ersten Berg erklimmen haben erstreckt sich das Gebirge bis zum Horizont weiter. Es wirkt schier unendlich und unüberwindbar und doch ist es der einzige Weg zum blauen Strand. Nach vier weiteren Tagen ist die Kraft aller endgültig verbraucht, keiner hat mehr Lust weiter zu gehen. Auf einer, gerade mal 8 Quadratmeter großen Felsplatte rasten sie und resignieren gerade in unglaublicher Vielfalt, als sich ein Summen und Rauschen nähert. Über den Charakteren taucht eine ziemlich große Wolke auf, die immer wieder die Form wechselt, aber im wesentlichen eine überdimensionale Spinne darstellt. Diese Spinne besteht allerdings selbst aus tausend und abertausend kleinen, stahlblauen Insekten. Daher auch die ständige Formwandlung. Dieses erschreckende Wesen (Furchtspruch gegen die Stufe) ist tatsächlich nur auf Beutezug und das nicht mal erzwungener Maßen. Eigentlich jagt Igramul nur zum Spaß und würde die Helden unter Umständen gar nicht töten wollen, aber es hängt sehr von dem Verhalten der Charaktere selbst ab.

Igramul ist durch wenig zu verletzen, denn wenn man mit einer Waffe durch sie hindurch schlägt, trifft man nicht genug der kleinen Insekten, um Igramul einen ernsthaften Schaden zuzufügen. Jedes der Insekten stellt genau einen Treffer dieses Wesens dar. Insgesamt sind das, gut und gerne 10.000 Treffer, sprich kleine Insekten. Welcher Angriff wie viel Trefferschaden verursacht, ist Spielleiterentscheidung, aber es sollte berücksichtigt werden, daß normale Handwaffen einem Insekt kaum Schaden zufügen, weil die Insekten zu schnell ausweichen, allerdings eine Feuerwolke hingegen, würde wahrscheinlich das Zehnfache des normalen Schadens anrichten. Igramul wird jeden Angriff mit einem Gegenangriff beantworten, aber genauso aufhören, wenn sie nicht angegriffen wurde. Igramul „beißt“ zu, zumindest sieht es danach aus, aber in Wirklichkeit sind es mehrere Einstiche der kleinen Insekten, die erstens sehr schmerzhaft sind und zu allem Überflus auch noch giftig sind.

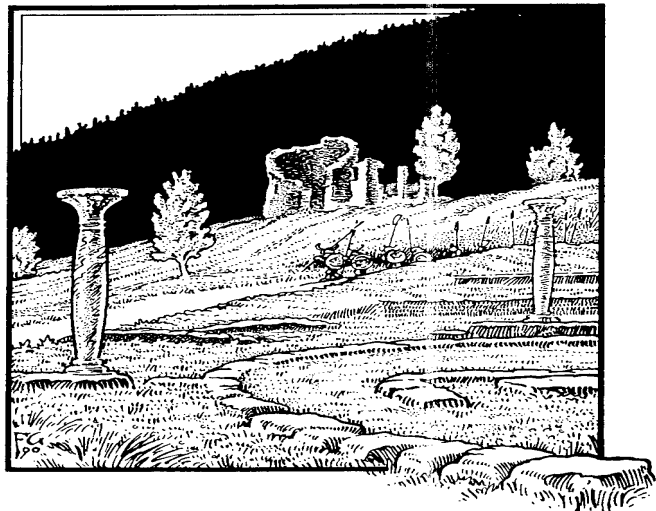
Werte von Igramul:

Igramul zu besiegen sollte schon eine fast unlösbare Aufgabe darstellen, denn auch wenn diese Kreatur durch jeden verlorenen Treffer, sprich Insekt kleiner wird, ist sie immer noch extrem schnell und gefährlich. Igramuls Gift tötet innerhalb einer Stunde, verleiht aber auch dem, der es in sich trägt die Macht sich an jeden Ort zu versetzen, den er sich wünscht. Das können die Spieler sowieso nur heraus finden, wenn sie im Todeskampf fest an einen anderen Ort denken und urplötzlich verschwinden, oder wenn sie mit Igramul reden, denn sie ist eigentlich nicht böartig und kann auf

diese unkonventionelle Art und Weise Hilfestellung leisten. Die Helden müssen sich beißen lassen und können dann an das Orakel denken und im Handumdrehen sind sie dort. Denkt jemand an etwas Anderes, wird er dorthin versetzt.

Anmerkung: Die Helden wissen, daß sie nur eine Stunde haben und danach das Zeitliche segnen werden. Es wird also recht interessant, wer dieses Wagnis eingeht. Wer es nicht eingeht, wird irgendwann erwachen, allerdings ohne die gewünschten Informationen. Diejenigen, die sich beißen lassen und beim Orakel landen, können es befragen und werden dann sterben, aber nur, um in der echten Welt wieder aufzuwachen und zwar weit vor den anderen, die sich nicht haben beißen lassen. Stirbt jemand vor der Befragung des Orakels ist er sofort wach, in der realen Welt, aber ebenso ohne die entsprechenden Informationen. Wünscht sich tatsächlich jemand ganz woanders hin, wacht er dort auf, wo er sich hingewünscht hat. Handelt es sich um einen Ort der auch nur in der Fantasie des entsprechenden Spielers existiert, kriecht sich dieser Ort und der Spieler verschwindet von der Bildfläche... für immer. Weisen sie als Spielleiter durch die Figur der Igramul darauf hin, daß das Alles kein Spaß ist und wer es nicht ernst nimmt, immense Probleme bekommen wird. Meint trotzdem einer ihrer Spieler, aus welchen Gründen auch immer, einen anderen Ort nennen zu müssen, muss er mit den Konsequenzen leben. Dabei muss der Spielleiter improvisieren, aber kann durchaus einen Spielerausschluss, oder sogar einen Charakterentzug in Betracht ziehen.

Wie aus dem Nichts tauchen die Charaktere an dem schon erwähnten Strand auf und stellen als erstes fest, das der feine Sand auf dem sie stehen, eine tief blaue Farbe hat und nur ein paar Schritte entfernt einige Säulen gerade in dem Himmel ragen. Allerdings tragen diese Säulen überhaupt kein Dach und es sieht einigermaßen unfertig aus, scheint aber tatsächlich so gewollt.



Es droht absolut keine Gefahr und die Helden müssen sich eh beeilen, den Igramuls Gift kriecht durch ihre Venen. Zwischen den Säulen vernehmen die Charaktere alsbald einen süßen Singsang der auf und nieder zu gehen scheint. Es ist eine befremdlich klingende, weibliche Stimme, die aus eigenem Antrieb heraus nichts sagen wird. Erst wenn von Seiten der Gruppenmitglieder gesprochen wird und diese Stimme angesprochen wird... erst dann antwortet sie:

Ich bin Uyulála, die Stimme der Stille
Zu reimen und zu dichten ist mein Wille
Und wollt ihr mich fragen, insgeheim
Sprecht im Gedicht mit mir, im Reim
Denn was man nicht in Versen spricht
Verstehe ich nicht, verstehe ich nicht

Tatsächlich müssen die Helden alles was sie sagen und wissen wollen in Reime und Verse packen, denn nur dann kann das Orakel antworten. Damit es nicht all zu schwierig wird und damit sie, als SL, nicht zu arg improvisieren müssen hier einige Vorgaben...

Zu Fragen, die auf den bevorstehenden Tod abzielen:

Zu sterben muss nicht gleichzeitig furchtbar sein
Oft wäscht es nur von Schuld und Falschem rein
Meist weiß man mehr als wie zuvor
Und öffnet Wissen stets nicht Tür und Tor

Zu Fragen über die rote Harfe:

Die wundervollsten Klänge man erreicht
Sorgt dafür das fast jeder Feind weicht

Nur ist ihre Macht verstreut über die Welt
Und Wohl dem, der viele Noten in Händen hält

Zu Fragen über „die Bestie“:

Grausam ist sie, gar furchtbar und aus der Art
Kaut stets ihr Fleisch klein und ganz zart
Doch verhält sie sich wie ein wütendes Tier
Komm lieber nicht zu nahe ihr

Wenn sich Fragen ansatzweise wiederholen:

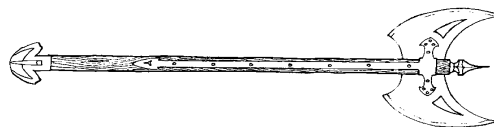
Du fragtest schon und ich gab dir Antwort
Verschwende deine Zeit an andrem Ort

Anmerkung: Alle weiteren Sprüche sollten entweder akribisch vorbereitet werden, weil man seine Spieler oftmals kennt und sich evtl. schon denken kann, was gefragt wird. Sollten sie des Reimens einigermaßen mächtig sein, können sie auch gerne improvisieren, denn das sorgt meist für sehr viel mehr Spaß und Spielwitz. Das Orakel weiß alles, nur nichts, was in der Zukunft statt finden wird. Die Helden dürfen also wirklich alles fragen und erhalten ausnahmslos Antworten auf alle relevanten Fragen. In der Hoffnung, daß die Helden nicht den vollen Umfang ihrer Möglichkeiten erfassen, werden wohl in erster Linie Abenteuer spezifische Fragen gestellt. Wenn Spieler ihre Fragen albern, oder unsinnig stellen, lassen sie „das Gift wirken“ und der Charakter erwacht wieder in der realen Welt und sollte eindringlich darauf hingewiesen werden, ab jetzt den Mund zu halten, denn Fragen stellen kann er nicht mehr und fragen lassen geht auch nicht. Quatscht der Spieler trotzdem dazwischen verhängen sie EP-Strafen, denn Wissen ist das höchste Gut eines Rollenspielers und seines Charakters und sollte nicht erschummelt werden.

Nach und nach werden also alle Charaktere wieder erwachen und sie befinden sich im Haus des Kräuterkundigen. Der eine findet sich am Tisch wieder und ein anderer hat liegend in der Ecke den Schlaf vollzogen. Jeder befindet sich an dem Ort, wo er den schweren Rauch eingeatmet hat und sofort eingeschlafen sein muss. Abgesehen von den neuen Informationen fühlen sich die Helden ganz und gar nicht müde, oder verspannt und verpennt. Das genaue Gegenteil ist der Fall. Alle Verletzungen sind geheilt, Schmerzen verfliegen und geistige Barrieren abgebaut (MP-Verlust ausgeglichen). Voller Tatendrang stürmen die Helden nach draußen und wenn tatsächlich noch jemand fragt, was sie wohl eingeatmet hätten, oder was für eine Substanz diesen Qualm erzeugt habe, dann grinst der alte Mann, und dreht einen, in der Hand gehaltenen, Glaskolben um und auf einem Schild steht zu lesen... IGRAMUL.

Kaiser, Klauen und Kriege – Kampf um den Palast des Kaisers

Nachdem die Helden die Pläne für den bevorstehenden Angriff auf den kaiserlichen Palast nun in Händen enthalten, werden sie höchstwahrscheinlich alsbald zum Palast eilen, um das drohenden Unheil doch noch abzuwenden, doch es ist bereits zu spät. Horok wurde aufgescheucht und so hat er sofort alles mobilisiert und in Windeseile ist sein Sturm auf dem Palast entbrannt.



Hunderte, der verfluchten Wolfsorks erstürmen die Mauern des Palastes, der „sieben Drachen des Ostwindes“, dem eindrucksvollen Palast des Kaisers. Horok selbst, hat Kriegsmaschinen, unterschiedlichster Art, bauen lassen und befehligt ihren Einsatz. Rammen, Türme und Katapulte sind im Einsatz.

Die ankommenden Helden müssen entweder die eine, oder andere Aufgabe lösen, wenn sie durch das Tor in den Palast gelangen wollen...

Szenario 1)

Sie haben den roten Wolf dabei und dieser beginnt extrem laut zu bellen und knurren. Dies lässt die Horokorks innehalten und ein wilder Zweikampf zwischen Horok und Paú-li-pen entbrennt. Die Helden können durch die Reihen der halbwegs erstarrten Orks reiten, gelangen zum Tor und werden hindurch

geschleust. Auf diesem Ritt können sie gerne, den einen, oder anderen gezielten Hieb gegen einen Feindeskopf austeilen (evtl. Reiten-Manöver würfeln).



Szenario 2)

Paú-li-pen ist nicht an der Schlacht beteiligt und so müssen die Helden sich einfach so den Weg zu einem Eingang frei kämpfen. Jeder der reitenden Helden hat insgesamt fünf Angriffe von einem galoppierenden Pferd, in einer tobenden Schlacht, zur Verfügung um mindestens 7 der Horokorks kampfunfähig zu machen. Manöverwürfe auf Reiten sind zwingend erforderlich.

Anmerkung: 5 Angriffe pro Charakter, aber sieben Feinde müssen insgesamt fallen und kampfunfähig sein. Dies bezieht sich auf die ganze Gruppe.

Ist das geschafft, erreichen die Helden ein Tor und kommen in den Palast. Schaffen sie es nicht, müssen sie sich mit weiteren 50 Wolfsorks auseinandersetzen. Die Überlebenschancen sind also nicht besonders hoch. Sollte es wirklich soweit kommen und sollten die Helden tatsächlich nach 50 Gegnern noch stehen, flieht Horoks Armee in Panik vor den Helden und alle noch lebendigen Charaktere steigen außer der Reihe um eine komplette Erfahrungsstufe.



Szenario 3)

Der rote Wolf greift das Haupttor an und muss mit Hilfe der Harfe, oder roher Gewalt gestoppt werden. Nur wenn das gelingt, ist der Weg durch das Tor frei. In jedem anderen Fall werden die Charaktere wohl sowieso das Zeitliche gesegnet haben.

Im Palast angekommen, stellen die Helden ziemlich schnell fest, daß ihre übermäßige Eile und ihr waghalsiges Eindringen in den Palast eigentlich überhaupt nicht nötig gewesen wäre, sieht es doch von außen so aus, als wären die Linien der Verteidiger alsbald durchbrochen, warten nur noch 50zig mal so viele Soldaten versteckt hinter den Mauern der Festungsanlage und erst wenn einer fällt rückt einer nach. Warum mehr riskieren und mehr Leben opfern, als unbedingt nötig, wird der Kaiser später sagen.

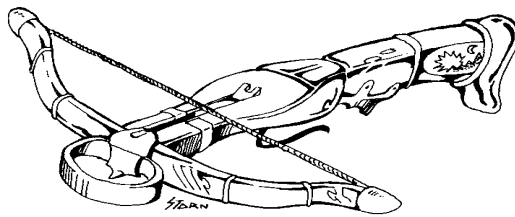
Die Helden wandern etwas verloren durch die weitläufigen Räumlichkeiten des Palastes, durch die Gärten, über die Plätze, durch die Gänge und Hallen, aber niemand scheint sich für die Charaktere zu interessieren. Immerhin wird der Palast angegriffen. Irgendwann werden dann aber doch zwei wachen aufmerksam und geleiten die Helden in den Thronsaal, wo ein Stab aus Militärberatern und Strategen bereits an einem Modell des Palastes, bzw. der Festung die Verteidigung plant. Trotz der vielen Stimmen und der erregten Stimmung, ist es dennoch leise und alle Unterhaltungen laufen sehr gesittet ab. Am Ende des riesigen und recht leeren Thronsaals steht ein einzelner, hölzerner Thron und darauf sitzt ein Junge von vielleicht acht Jahren mit ernster Miene. Gut 30 Meter entfernt dürfen die Helden dann anhalten und auf einer Art Sänfte mit vielen Kissen Platz nehmen. Von nun an müssen sie versuchen dem Kaiser zu erklären, wer sie sind, was sie getan haben und warum sie jetzt hier sind. Ein Durcheinander der Stimmen wird der junge Kaiser nicht dulden. Je höflicher, bedächtiger und ehrfurchtsvoller die Helden vorgehen, desto eher kommen sie in den Genuss, näher an den Kaiser heran zu kommen. Das Spielchen läuft nämlich so... wann immer der Kaiser von dem Gesagten, oder den Taten der Charaktere angetan ist, bedeuten ihnen die Wachen aufzustehen und zurück zu treten. Dann heben Diener die Sitzgelegenheit der Helden an und tragen sie ein Stück weiter an den Thron des Kaisers heran. Jeder, der sich im Wort vergreift, wird aus dem Thronsaal gewiesen. Geht er nicht freiwillig, wird er mit Waffengewalt eingekerkert. Greift er sogar an, ist der Charakter des Todes. Insgesamt müssen die Helden sozusagen fünf Schritte nach vorne machen, um direkt mit dem Kaiser sprechen zu können, denn vorher ist auch eine direkte Ansprache verboten und alles was gesagt wird, wird über einen, oder sogar mehrere Sprachlehrte des Kaisers übermittelt.

Die Charaktere werden schon genug über sich und ihre Abenteuer erzählen können um ganz bis nach vorne zu gelangen, aber dort könnte es nach all den vielen, ausgetauschten Nettigkeiten zu einer Tragödie kommen. Der Kaiser bittet die SC's um die Pläne welche sie im Turm gefunden haben und lässt diese auf dem Boden ausbreiten. Ein Charakter hilft dabei, als er durch eine Spalte, zwischen

zwei Bodenplatten hindurch mehrere rote Augenpaare erkennt. Er kann erkennen das direkt unter dem Thronsaal sich mehrere Wolfsorks der übelsten Sorte bereit machen direkt in den Saal zu platzen und ein Blutbad anzurichten. Abgesehen von den Helden sind lediglich noch der Kaiser, 17 Berater und Diener und 5 Wachen anwesend.

Wenn der Held irgendwie panisch reagiert, vielleicht seine Waffe zieht, den Kaiser berührt um ihn eigentlich zu schützen, oder sonst wie handelt, daß es für die Wachen missverständlich ausgelegt werden könnte, dann ziehen die Wachen ihre kleinen Armbrüste und feuern jeweils fünfmal zwei Bolzen auf den armen Charakter ab. Trotz seiner guten Absichten wird er missinterpretiert und muss diesen Umstand evtl. teuer bezahlen.

Anmerkung: Da sie als Spielleiter die Gruppenmitglieder kennen, sollten sie einen recht impulsiven Charakter für die eben beschriebene Situation aus wählen, damit sich die Situation wirklich so entwickelt, wie vorgesehen. Sie, als Spielleiter, können zusätzlich noch etwas Hektik verbreiten um die Situation eskalieren zu lassen.



Nachdem dieses tragische Unglück erst ein paar Sekunden alt ist und alle noch fassungslos, auf den schwer verwundeten, oder gar getöteten Körper ihres Kameraden gucken, wird die Szenerie durch ohrenbetäubenden Lärm zerrissen. An verschiedenen Stellen des Thronsaals, werden die Bodenplatten weggeschleudert und zerbersten beim Zusammenprall mit der Wand, oder dem Boden. Gut 20 der Wolfsorks und Horok, ihr Anführer, stehen urplötzlich im Saal und vor die Türen, die allesamt nach innen auf gehen, werden blitzartig schwere Riegel geschoben, so das alle Anwesenden mit dem Wolfsorks und ihrem furchterregenden Anführer eingesperrt sind. Horoks Gestalt ist erschreckend (Furchtspruch gegen die Stufe; Fehlschlag = erstarren), denn sie ähnelt einem aufrecht gehenden Wolf mit überdimensionierten Proportionen.

Alle Türen sind versperrt, Fenster in diesem Sinne gibt es nicht, nur Strukturholzteile und zusätzliche Wachen sind natürlich dabei, den Palast zu verteidigen und die Abwehr der Feinde zu koordinieren. Abgesehen davon hätte niemand der Anwesenden ahnen können, daß ein solch teuflischer Plan eronnen wurde, nämlich den Palast bis hin zum Thronsaal zu untergraben und von dort aus direkt den Kaiser zu ermorden, der bekanntermaßen der Letzte einer großen Dynastie ist. Horok versucht so schnell und effektiv ein riesiges Reich zu unterjochen. Wenn der Kaiser stirbt, ist das Land frei eines Herrschers, bis sich der Nächste dazu aufschwingt und wer wird das wohl als einziger können!?

Anmerkung: Geben sie ruhig all die eben beschriebenen Hintergrundinformationen frei an die Spieler raus. Es verleiht der ganzen Situation noch mehr Brisanz und wird den Helden in der nachfolgenden Schlacht alles abverlangen.

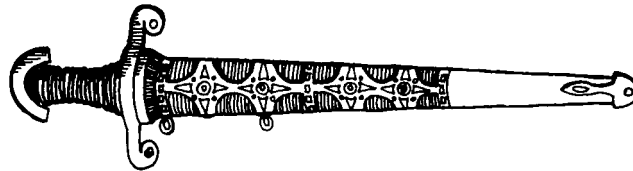
Geben sie, wenn sie wollen die Daten der anwesenden Wachen als NSC´s raus und lassen sie die Krieger durch die Spieler zusätzlich lenken. Natürlich können sie auch einige der Wolfsorks streichen und die Wachen weg lassen, so das sie sich sozusagen gegenseitig neutralisieren. Die anwesenden Berater und Diener sind schnelle Opfer für die Orks. Der junge Kaiser ist ein Musterbeispiel an Mut und Tapferkeit. Obwohl er sich in die hinterste Raumecke zurück gezogen hat vor Angst, hat er dennoch ein Schwert gezogen und wird sich auch bis zu einem gewissen Grad verteidigen können. Würfeln sie (SL) jede Runde des Kampfes mit einem W100 und erst wenn ein Ergebnis über 80 erzielt wird, führen sie tatsächlich einen Angriff auf den Kaiser aus, der auf jeden Fall als NSC an die Spieler ausgegeben werden muss.

Werte der Palastwachen:

Werte des jungen Kaisers:

Die Charaktere müssen auf Teufel komm raus das Leben des jungen Kaisers schützen und müssen alles tun um die Feinde, die allesamt nur auf den Mord am Kaiser ausgerichtet sind, aufzuhalten. Wie ist eigentlich egal, aber es sollte schon schwierig genug sein, da es in einer Kampfsituation mit Überzahl für die Feinde passiert. Eine Flucht sollte allerdings nicht möglich sein und mit allen Mitteln unterbunden werden. Erst wenn über die Hälfte der Wolfsorks tot sind, gibt es eine kurze Kampfpause. Die Orks weichen zurück und formieren sich neu und Horok greift, nach ein paar kurzen Worten, in den Kampf ein: „Ihr könnt mich nicht aufhalten. Das Leben des Kaisers gehört mir, das Reich gehört mir. Geht beiseite, oder es ist euer Untergang.“ Kurz nachdem das gesagt wurde, drängelt sich der junge Kaiser nach vorne, vor die Charaktere und spricht mit markerschüttender Stimme (ähnlich der Stimme Galadriels im ersten Teil „HdR“, wenn sie den einen Ring verweigert) zu Horok, der wirklich ein äußerst gefährlicher Gegner ist und zu allem bereit ist. Der Kaiser erhebt die Stimme und sagt: „Eindringling, du bist hier im Palast der sieben Drachen des Ostwindes und man wird dich niemals auf dem Thron dulden.“ Beschwörend breitet der Kaiser die Arme aus und guckt gen Himmel: „Drachenritter eilt herbei, die Zeit verlangt nach eurem Tun, auf das die Gefahr beseitigt sei und auf ewig Hass und Wut soll ruh'n!“

Nach diesem beeindruckenden Auftritt und der beschwörenden Zauberformel zerbersten die Holzstrukturwände und die Tore brechen auf. Ein heißer Wind fegt durch den Saal und treibt grünliche Nebelschwaden vor sich her. Donnerrollen erklingt. Nachdem kurze Zeit später dieses Phänomen vorüber ist, trauen die Charaktere ihren Augen nicht mehr.



Alle samt tragen sie dunkelrote Rüstungen, Schienen und Helme. Dunkelrot mit goldenen Applikationen und so leicht, wie Leder trägt sich diese volle Rüstung (P20) die aussieht, wie die der Samurai früher, mit den breiten Brustpanzern und ausladenden Helmen. Zudem sind Schwerter an ihrer Hüfte. Drei an der Zahl bei jedem Charakter. Es handelt sich um ein Kozuga, ein Wakizashi und natürlich ein Katana. Schnell spüren die Helden die außergewöhnlichen Kräfte der neuen Besitztümer. Beginnen wir mit der Auflistung der Kräfte und arbeiten uns von oben nach unten vor:

Der Helm...

- ... schützt zu 50% vor kritischen Kopftreffern.
- ... behindert nicht bei Wahrnehmung oder Magie.

Der Brustpanzer...

- ... liefert einen Bewegungsmanöverbonus (+25)
- ... liefert einen kumulativ wirkenden, zusätzlichen DB (+15)

Die Armschienen...

- ... verhindern jegliches entwaffnen der eigenen Person.
- ... liefern einen Bonus auf gezielte Angriffe (+20)

Das Katana...

- ... ist aus speziellem Grünstahl (+30) (ATS 6)
- ... ist unfehlbar leicht zu führen (kein Patzer)

Das Wakizashi...

- ... verursacht bei jedem kritischen Treffer zusätzlich 3 Treffer pro Runde (ATS 5)
- ... erlaubt es dem Träger in einer Runde zweimal zu attackieren.

Das Kozuga...

- ... ist eine gefährliche Wurfwaffe (+20)
- ... unterstützt den Träger bei seinen Paraden (+20)

Die Beinschienen...

- ... erlauben 33x am Tag Sprünge mit je einer Gesamtreichw. von 33 Metern (Höhe und Weite)
- ... verursachen bei Tritten (waffenl. Kampf) einen zusätzlichen Stoßschaden gleicher Schwere.



Diese Artefakte sind nun im Besitz eines jeden Charakters, allerdings ist die normale Ausrüstung und Kleidung zur Zeit verschwunden und nur Magie kann noch im normalen Umfang eingesetzt werden, wobei auch MP-Vermehrter berücksichtigt werden können. Andere Artefakte können ebenfalls bedingt weiter verwendet werden, aber das ist wie immer SL-Entscheid. Mit dieser machtvollen Ausrüstung, aber noch nicht genug. Gerade als die Charaktere sich wieder gesammelt haben und realisieren, was sie tragen und führen, bemerken sie, daß sie den Boden unter den Füßen verlieren und sich der grüne Nebel unter ihnen zu formen und verfestigen beginnt. Ehe sie sich versehen, werden sie zu Drachenreitern, denn unter ihnen, zwischen ihren Beinen entstehen östliche Drachen. Schlangenartig bewegen sie sich fort,

aber den Kopf immer hoch gehalten und hinter dem mächtigen Kopf eines solchen Drachen findet sich ein sogar recht bequemer Platz zum Reiten eines solchen Geschöpfs. Auch die Drachen sollten als NSC an die Spieler ausgegeben werden.

Werte eines Drachen:

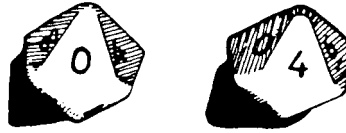
Nun entbrennt der Kampf aufs Neue und dieses Mal sind eindeutig die Helden in der besseren Position. Gut geschützt durch hoch magische Rüstungen, gewappnet mit verzauberten Waffen und unterstützt durch östliche Drachen sollte der Kampf schnell entschieden sein. Lediglich Horok selbst stellt noch eine ernste Herausforderung dar.

Nun ist es endgültig vollbracht. Die Spione im Westen wurden enttarnt und besiegt, die rote Bestie gezähmt beziehungsweise umgebracht, die Wolfsorks des dunklen Zauberers Horok in alle Winde verstreut und den üblen Werwolf, Horok gezwungen. Der Kaiser ist am Leben und den Charakteren dankbar und die jetzt manches bisher Gesehene. Tage lang gehen und stehen und ungezählte teil. Da man ihre Namen noch nicht kennt, shi“ zu, was soviel heißt, wie der Kaisers weiß, was er schuldig ist und vorher gegeben hat. Die Helden dürfen überall werden sie gern gesehene Gäste bestimmter Orte könnte noch gewisse bringen. Fast in einer Art Staatsakt würdigt Festlichkeiten die Verdienste der und Rittern des Reiches, belohnt sie mit westlichen Welt und jeder darf sich weiter oben beschriebenen Samurai-handelt sich um sieben verschiedene allerdings zusammen und trägt nur einer über die Macht alle 7 Wochen einen dieser Drachen auf ähnliche Art und Weise zu rufen und für sich kämpfen zu lassen. Normalerweise allerdings müssen diese sieben Teile getrennt aufbewahrt werden und dürfen eben nicht nach belieben kombiniert werden, den sonst verlieren sie ihre Zauberkraft.



selbst, hat man ebenso in die Knie das Reich ist gerettet. Ein ganzes Volk ist beginnenden Feierlichkeiten überbieten so regnet es Blumen, wo die Charaktere Verbeugungen werden den Charakteren zu ruft man ihnen immer wieder „Long zhan Drachenritter, oder Drachenkrieger. Auch lässt feste ausrichten, wie es sie selten sich frei bewegen und alles nutzen, denn sein und der ein, oder andere Besuch Vorteile (zusätzliche EP, Bonusse) mit sich der Kaiser persönlich am siebten Tag der Charaktere und erklärt sie zu Botschaftern Ländereien nahe der Grenze zur zusätzlich noch einen Gegenstand der Ausrüstung auswählen und behalten. Es Teile, Waffen und Rüstung. Fügt man die alle Artefakte am Körper, so verfügt dieser

Ein Reich in Sicherheit, Friede und Sicherheit und ein lachendes, fröhliches Volk... alleine das wird manchem Held schon Lohn genug sein und vor allem wird man sich noch lange an diese zeit erinnern.



Ende

© by Jan Hendrik Kleffmann. Alle Rechte vorbehalten
September 2003 bis Mai 2004