

FLUCHT VON VALMORCA

Inmitten des mächtigen Flusses Norgos liegt die berüchtigte Insel Valmorca, bevölkert von Verbrechern und Verbannten aller Herren Länder. Hier regieren weder Gnade noch Mitgefühl, es herrscht das Recht des Stärkeren. Allein der Gedanke an Freiheit hält dich am Leben, während du dich gegen das lebensfeindliche Eiland zur Wehr setzt. Gemeinsam mit anderen Gefangenen planst du schließlich deine Flucht - ohne zu ahnen, dass euch finstere Kräfte aus alter Zeit um jeden Preis davon abhalten wollen...

Dieses Buch enthält alles, was du brauchst, um in weniger als 1 Stunde mit dieser außergewöhnlichen Abenteurerserie zu beginnen:

- ♦ griffiger Hintergrund zu Völkern, Göttern und NSCs,
- ♦ 30 dramatische Szenarien, für den Spielleiter übersichtlich und kompakt aufbereitet, darunter
- ♦ ein Soloabenteuer, das dich in die Handlung einführt und dir gleichzeitig die Regeln erklärt, sowie
- ♦ ein vollständiges, leicht zu erlernendes Regelwerk.

Zögere nicht, sondern starte deine Flucht von Valmorca **JETZT**- bevor es zu spät ist!

Enthält das



Regelsystem
destiny.aceofdice.com

Ein



All-In-One-RPG
www.aceofdice.com

ISBN



9 783842 341937

9-783842-341937

FANTASY-ROLLENSPIEL

FLUCHT VON VALMORCA



FLUCHT VON VALMORCA



FANTASY-ROLLENSPIEL

FLUCHT VON VALMORCA

Ein



Rollenspiel
www.aceofdice.com

Enthält das



Regelsystem
destiny.aceofdice.com



Flucht von Valmorca
Fantasy-Rollenspiel
© 2010 Alexander Schiebel

inspiriert durch Geschichten von
David C. Smith und Richard L. Tierny



DESTINY-Regelwerk v1.00
© 2010 Alexander Schiebel



Ace of Dice-Rollenspiele und -ressourcen
© 2010 Alexander Schiebel
www.aceofdice.com



Herausgeber und Verlag: Book on Demand GmbH, Norderstedt
ISBN 9-783842-341937

Illustrationen von John Moriarty

Inhalt

Inhalt3

Teil 1: Überblick

Vorwort5

Völker6

Vorgeschichte8

Valmorca im Überblick9

Die Gefangenen10

Nichtspieler-Charaktere 11

Teil 2: Szenarien

00. Die Prüfung (Solo-Abenteuer) 13

Synopsis26

01. Der Spiegel27

02. Arus Verschwinden28

03. Natheras Angebot29

04. Nascios Rettung30

05. Die Verwandlung 31

06. Rückkehr32

07. Schatzsucher 33

08. Hrabus-Knochen34

09. Die Ruine36

10. Unter dem Fluss37

11. Iliss' Geheimnis38

12. Übel und Kräuter39

13. Herbstgruß40

14. Die Quelle der Alten41

15. Sonnenfinsternis42

16. Entert die Marviris!43

17. Reparaturen44

18. Abfahrt45

19. Kleine Meuterei46

20. Gestrandet47

21. Fährtsensuche48

22. Abstieg49

23. Die Truppen50

24. Mourishas Angriff 51

25. Elics Revolte52

26. Allianz54

27. Folgt den Hunden!55

28. Finale56

29. Epilog 60

Teil 3: Regeln

Erschaffung, W6662

Attribute und Aspekte63

Proben63

Leben und Tod64

Nahkampf, Fernkampf64

Moral, Manöver65

Waffen und Rüstung65

Erfahrung65

Szenenwechsel66

Affinitäten66

Talente66

Kreaturen74

Material

Destiny-Charakterbogen75

Spielleiterkarte Valmorca76





Vorwort

Umgeben von reißenden Stromschnellen liegt eine Insel im Herzen des Flusses Norgos: Valmorca - ein Ort, an dem Schicksale besiegelt werden und Hoffnungen zerbrechen. Was du auch suchst, du wirst hier nichts anderes als dein Ende finden, denn Valmorca ist die gefürchtete Gefangeneninsel von Itamnia. Hier landen Verbrecher aus aller Herren Länder, und um zu überleben, musst du unter ihnen zu den Gnadenlosesten zählen.

Es gibt nur eine Alternative zu diesem Schicksal, doch niemand schlägt diesen Weg ein, zumal er den sicheren Tod bedeutet: Flucht. Der Gedanke an Flucht ist es, der dir die Stärke gibt, die Schikanen und Torturen auf Valmorca zu ertragen. Abends starrst du oft in die Flammen und malst dir ein Leben in Freiheit aus, mit Kleidern am Leib, einem weichen Bett und köstlichem Essen. Und eines Tages erkennst du, dass es auch noch andere gibt, die diese Hoffnung in sich nähren. Doch ihr müsst vorsichtig sein, sehr vorsichtig, denn manche hier haben mehr zu verlieren als andere...

Die Geschichte

In diesem ungewöhnlichen Fantasy Rollenspiel verkörpern die Spieler Gefangene, die – zu Recht oder zu Unrecht – auf die Insel Valmorca verbannt wurden und es sich zum Ziel gesetzt haben, ihre Freiheit zurück zu erlangen. In **30 Szenarien**, die sequentiell oder abhängig von den Handlungen der SCs durchgespielt werden, streben sie einem dramatischen Höhepunkt zu, an dem sich zeigen wird, ob sie ihr weiteres Leben in Freiheit verbringen oder, wie viele andere vor ihnen, der Insel zum Opfer fallen werden.

Das Konzept

Wie bei allen Ace of Dice-Rollenspielen hältst du auch mit *Flucht von Valmorca* ein **vollständiges, autonomes Spielprodukt** in Händen. Du findest darin Hintergrund zu Völkern und Kulturen, Informationen über die Insel und die wichtigsten Nicht-Spieler-Charaktere (NSCs), eine Vielzahl von Szenarien inklusive Ideen für weiterführende Plots sowie ein Solo-Abenteuer, das dich nicht nur in die Atmosphäre von Valmorca, sondern auch in das Regelwerk einführt. Alles ist darauf ausgerichtet, dir **maximalen Spielspaß bei minimalem Zeitaufwand** zu bescheren!

Destiny

Das in diesem Buch inkludierte Regelwerk „Destiny“ (destiny.aceofdice.com) eignet sich aufgrund seiner Kompaktheit für Anfänger, einige seiner Elemente dürfen aber auch fortgeschrittene Spieler ansprechen. Es ist unser erklärtes Ziel, dass Spieler und Spielleiter **nicht länger als 1 Stunde** (!) benötigen, sich in die Destiny-Regeln einzufinden, Charaktere zu erschaffen und ins Abenteuer zu starten.

Um loszulegen, brauchst du **zwei verschiedenfarbige 6-seitige Würfel** (oder du verwendest die Würfelplanken am äußeren Seitenrand wie ein Daumenkino) sowie Ausdrucke des Charakterbogens (zu finden auf www.aceofdice.com).

Wir würden uns freuen, dich dort begrüßen zu dürfen und wünschen dir nun viel Freude und Gänsehaut bei deiner *Flucht von Valmorca*!

Der Autor und sein Team



Völker

Valmorca liegt zwar in Itamnias Hoheitsgebiet, doch der Fluss Norgos wird seit jeher als so gewaltig und unzähmbar begriffen, dass sich kein König anmaßen würde, ihn und seine Inseln für sich zu beanspruchen. Demzufolge finden sich auf Valmorca Gefangene aller Herren Länder. Spielercharaktere können ihre Herkunft unter den folgenden fünf Nationen wählen:

Otyir

Hoch im Norden, in den Tundren von Otyir, herrscht der ewige Winter. Ein von dichten Nadelwäldern bedecktes und von steilen Bergen flankiertes Land, in dem mächtige Elche, Bären und Wildschweine umherstreifen und uralten Göttern in archaischen Ritualen gehuldigt wird. Die Otyir haben wenig Sinn für Gesetze, denn unter ihnen regiert das Recht des Stärkeren; auf Schwächere sehen sie indes mit Verachtung herab. Sie rauben einander die Frauen und achten früh darauf, dass ihre Kinder die Abhärtung erfahren, die es braucht, um in diesem Umfeld zu überleben. Ob ihrer mangelnden Bildung und wegen ihres mächtigen Körperbaus gelten sie bei anderen Völkern als Barbaren und Kinderschreck. Wer die Otyir aber kennt, weiß, dass sie sich einem (für andere Völ-

ker durchaus schwer nachvollziehbaren) Ehrenkodex verpflichtet fühlen und ihren Stolz höher achten denn ihr Leben.

Affinitäten: stur, stolz, kameradschaftlich

Itamnia

Itamnia ist nicht nur im geographischen Zentrum gelegen, sondern betrachtet sich auch als den Quell der Zivilisation, und dies obwohl weder Itamnia noch eines seiner Vorgänger-Imperien je älter als 500 Jahre wurden. Das ständige Auf und Ab durch Kriege, Seuchen und Naturkatastrophen (Erdbeben sind hier keine Seltenheit) hat die Itamnier zwar in der Tat rasch fortschreiten lassen, aber auch in die Arme einer Priesterschaft getrieben, die großen Einfluss auf *König Arandror* und den Ritterstand ausübt und jede Art von Zauberei unter Bann gestellt hat, es sei denn, sie entspringt dem Willen des Gottes *Aphren*. Seine strahlende Greifengestalt verbindet die besten Eigenschaften des jeweiligen Tieres zu einer Perfektion, ob der die Menschen in Demut verfallen und zu einem besseren Leben angeregt werden sollen. Der Priesterschaft *Aphrens* ist auch zu verdanken, dass in Itamnia die Sklaverei wieder eingeführt wurde, nachdem sie un-

6

4

4

1

4

4



ter den Königen des vor 500 Jahren untergegangenen Imperiums von Vornia bereits abgeschafft worden war.

Affinitäten: loyal, perfektionistisch, gottesfürchtig

Vengeni

Vor der Ostküste Itamnias liegen die Vengeni-Inseln. Die Vengeni sind Meister des Schiffbaus und des Handels, manche nennen sie auch Meister der Täuschung und des Verrats. Ihre Städte sind wesentlich weiter entwickelt als itamnische Siedlungen, mit Kanalisationen, Laternen und großen mechanischen Uhren. Ebenso raffiniert ist ihre Gesellschaftsstruktur, die verschiedene komplexe Systeme wie Zünfte und Gilden mit aristokratischen Elementen verbindet - der ideale Nährboden für Opportunisten, Verschwörer und politische Ränkespiele. Die Vengeni wissen jeden erdenklichen Komfort zu schätzen, seien es gemütliche Schänken mit ausgezeichnetem Essen, Lusthäuser oder Badehäuser, aber die extreme Verteilungsungerechtigkeit bringt auch eine große Masse an verarmten Seelen hervor, die - so die Lehren ihres einzigen Gottes *Geligh* - selbst Schuld an ihrem Schicksal tragen.

Affinitäten: ehrgeizig, genussüchtig, geschäftstüchtig

Siita

In den endlosen Siita-Steppen westlich von Itamnia leben Reiterstämme, deren Angehörige ebenso wild und ungebärdig sind wie die Pferde, auf denen sie ihr Leben verbringen und deren Geister sie wie Götter verehren, seit ihre alten Götter *Senith* (Sonne) und *Quul* (Mond) sich zerstritten und zu bösen, rachsüchtigen Dämonengötzen mutierten. Die Siita ziehen das ganze Jahr über durch das Land und verweilen nur kurz am selben Ort, um sich das Le-

bensnotwendigste zu beschaffen. Werden ihre Ressourcen knapp, plündern sie notfalls auch itamnische Siedlungen. Bei den freiheitsliebenden Siita reiten die Frauen gleichberechtigt neben den Männern, dafür ist Homosexualität auch eine bei beiden Geschlechtern allgemein akzeptierte Tradition. Das Land selbst ist ebenso kontrastreich: Nirgendwo gibt es schönere Sonnenuntergänge, prächtigere Pferde oder glitzerndere Seen, aber auch gefährliche Salzmarschen, lang anhaltende Dürreperioden und äußerst hungrige Raubtiere.

Affinitäten: freiheitsliebend, unberechenbar, ungeduldig

Kharanien

Kharanien bezeichnet die heißen Wüstenlande, die sich südlich von Itamnia weit nach Osten erstrecken. *Kalif Surid al Tarid von Kharanien* ist das religiöse und weltliche Oberhaupt aller Stämme, die das Land - sei es als Nomaden oder als Siedler in den Oasen - bevölkern. Sie alle dienen dem Götterpaar *Rodh und Nhani*, dessen Religion recht starre Geschlechterrollen in den Köpfen der Gläubigen verankert hat, andererseits in Abbildungen gezeigt wird, die nicht dem entsprechen, was ein Itamnier unter einer gesunden Bruder-Schwester-Beziehung verstehen würde. Da Bildung und Kultur unter den Kharanieren sehr ungleich verteilt sind, findet man hier geniale Gelehrte ebenso wie ungebildete Barbaren. Gemein sind ihnen ein aufbrausendes Temperament und ein (religiös motivierter) Aberglaube; geschätzt werden sie, weil sie zu ihrem Wort stehen und einen Freund niemals verraten würden.

Affinitäten: abergläubisch, aufbrausend, verlässlich



Vorgeschichte

Flucht von Valmorca erfordert, dass jeder Spieler mit einer Vorgeschichte erklärt, warum sein Spielercharakter auf die Insel verbannt wurde. Es ist nicht nur zulässig, sondern sogar reizvoll, dass sich einige SCs in der Gruppe eines Verbrechens schuldig gemacht haben. Wenn es einen Ort gibt, der sie zu einem tugendhaften Neubeginn motiviert, dann ist es Valmorca!

Hier sind einige Vorschläge, aus welchen Gründen es den einen oder anderen SC auf die Insel verschlagen haben könnte:

- ◆ Als der Scharfrichter daran ging, den SC seiner Strafe zuzuführen, riss sich dieser los, sprang den Scharfrichter an und biss ihm die Nase ab. Da es Unglück bringt, jemanden zu richten, der einen Scharfrichter berührt hat, musste der SC nach Valmorca verschifft werden.
- ◆ Der SC wurde in Itamnia beim Wirken magischer Kräfte beobachtet. Die Priester klagten ihn deshalb in einem nicht öffentlichen Prozess an und ließen ihn danach nach Valmorca verschiffen.
- ◆ Der SC gehörte höheren Kreisen an, ehe er in eine Intrige verstrickt und als politisches Opfer "abserviert" wurde. Weil man sich nicht sicher ist, ob man ihn nicht doch noch brauchen werde, deportierte man ihn vorerst auf Valmorca.
- ◆ Der SC reagierte auf eine Ehrenbeleidigung mit Totschlag – etwas, das in seiner Heimat nicht unüblich ist, aber in Itamnia bestraft wird, und zwar um so härter, je einflussreicher das Opfer war.
- ◆ Wegen wiederholten Vergehens hätte der SC gehängt werden sollen. Nachdem aber bei der Hinrichtung das Seil riss, traute sich kein Scharfrichter mehr, Hand an ihn zu legen. Eine Fahrt nach Valmorca schien die passendste Strafe zu sein...

- ◆ Ein Sterbender berichtete dem SC von einem Schatz, der auf der Insel versteckt liege. Getrieben von der Idee, diesen zu heben, bestach der SC eine itamnische Wache, um, getarnt als Verurteilter, nach Valmorca mitfahren zu dürfen...

Beispiel-Charaktere

Wer unverzüglich loslegen will, ohne einen SC zu erschaffen, kann eine der o.a. Motivationen mit einem der folgenden Beispiel-Charaktere* kombinieren.

Trathgar, itamnischer Mystiker

NAT 33, GES 33, KAM 33, MAG 43

KON 15, ST 6, Dolch (EW TP)

Affinitäten: besessen von Magie, perfektionistisch

Vuuta, Otyir-Krieger/in

NAT 33, GES 33, KAM 42, MAG 33

KON 19, ST 6, Steinaxt (EW TP)

Affinitäten: stur, selbstüberschätzend

Reece, Vengeni-Händler/in

NAT 33, GES 43, KAM 33, MAG 33

KON 15, ST 6, Weidenrute (EW-g TP)

Affinitäten: genussüchtig, fasziniert von Geheimnissen

Jharad, kharanischer Taschendieb

CHA 33, STR 33, GSK 43, INT 33

KON 15, ST 6, Dolch (EW TP)

Affinitäten: abergläubisch, übervorsichtig

Larsa, Siita Späher/in

NAT 41, GES 33, KAM 35, MAG 33

KON 15, ST 6, Bogen (EW-g TP)

Affinitäten: ungeduldig, neugierig

* Diese Charaktere wurden nach den Destiny-Beginner-Regeln erschaffen (siehe www.aceofdice.com) und besitzen bei Spielbeginn keine Talente.

Valmorca im Überblick

In alter Zeit lag Valmorca im Territorium der Siita-Stämme. In der alten Sprache der Siita bedeutet Valmorca "Ursprung des Bösen". Die Siita mieden die 6 Meilen durchmessende Insel schon damals, lange bevor die Völker begannen, ihre Gefangenen hierher zu verbannen.

Alle heiligen Zeiten legt eine itamnische Galeere an, um – unter starker Bewachung durch Bogenschützen und Schwertkämpfer – weitere Gefangene abzuladen. Diese Unglücklichen sind anfangs völlig schutzlos und müssen sich in ihren ersten schweren Wochen selbst auf Valmorca durchschlagen, ehe ihnen in einem der großen Lager Schutz gewährt wird.

Zur Zeit leben auf der Insel ca. 300 Menschen, davon nur ein Zehntel Frauen. Sie sind in fünf großen Lagern und etlichen zersplitterten Gruppen organisiert, die jeweils ihren eigenen Weg finden, das Überleben auf der Insel zu bestreiten. Die SCs gehören zu Torgars Lager.

◆ **Torgars Lager** liegt zwischen Roburs und Mourishas Territorium, weshalb man hier ständig auf der Hut sein muss. Dafür entlohnen einen die süßen Beeren, wilden Apfelbäume und die Hirsche, die um den Kalten See herum anzutreffen sind und nicht nur nahrhaftes, sondern auch schmackhaftes Fleisch abgeben.

◆ Das **Lager der Alten** liegt in den Bergen im Osten und besteht angeblich ausschließlich aus jenen, die auf Valmorca geboren wurden. Die "Alten" lassen keine Verurteilten in ihre Reihen.

◆ Das **Lager von Mourisha** liegt am Tiefen See in der Mitte der Insel. Dort geschehen angeblich seltsame Dinge, blutige Rituale werden abgehalten, und man betet regelmäßig zu unbekanntem Göttern.

◆ **Roburs Land** im Norden der Insel zieht diejenigen an, die einen schnellen Tod im Kampf suchen, denn das Lager liegt mit den anderen in ständigem Krieg.

◆ Das **Lager der dunklen Hunde** befindet sich ganz im Süden. Die dort lebenden Wilden stammen vorwiegend aus den äußeren Siita-Steppen und aus dem südlichen Kharanien. Sie häuten ihre Gefangenen und werfen sie dann ihren Hunden zum Fraß vor. Anführerin ist die kriegerrische Umurrah.



Die Gefangenen

Im folgenden sind die wichtigsten Handlungsträger beschrieben. Dieser Abschnitt kann für die Spieler vervielfältigt werden.

Torgar der Hüne: rothaariger Otyir mit kantigem, mehrfach gebrochenem Kiefer. Dank eines großen, muskulösen Körpers ist er den anderen an Kraft weit überlegen. Torgar hat in 16 Jahren auf der Insel noch nie einen Kampf verloren. Er ist der unangefochtene Lagerführer. Er urteilt und bestraft und übt hart und rücksichtslos die absolute Macht aus – nicht einmal husten sollte man ohne seine Zustimmung...

Iliss die Halbseidene: eine der wenigen Frauen in Torgars Lager. Sie hat schwarzes Haar, vereinnahmende grüne Augen und einen schlanken, sonnengebräunten Körper, der allerdings Torgar „gehört“.

Rengis der Flüsterer: ein blonder Itamnier, der Torgar als Berater dient. Er wirkt wachsam und gebildet. Eine feurige Narbe verunziert sein Gesicht.

Aru der Junge: ein 13-jähriger Vengeni mit schwarzem Haar und dunklen, traurigen Augen. Er nennt Torgar „Vater“.

Elic Rattengesicht: nennt man diesen Vengeni ob seines zerzausten braunen Haares und seiner schiefen Vorderzähne. Elic hat ebenso viele Meinungen wie „Freunde“ und scheint ständig von Menschen umgeben. Wenn es unangenehm wird, steht Elic in letzter Reihe; wenn es etwas zu sehen gibt, z.B. wenn jemand gezüchtigt wird, findet man ihn ganz vorne.

Yonden der Alte: ein unauffälliger, alter Itamnier mit grauem Haar und grauem Bart und gebeugter Haltung. Er spricht nur wenig, und wenn, versteht niemand den Sinn. An seiner Seite steht regelmäßig

Shalu, der Stumme, ein hochgewachsener Kharanier mit finsterem Blick.

Zhariad der Möchtegern-Schamane: dunkelhaariger, kleiner Siita fortgeschrittenen Alters, der sich mit Fellen und Knochen schmückt und oft einen dicken Ast mit sich herumträgt. Zhariad behauptet (sehr zur allgemeinen Erheiterung), ein mächtiger Zauberer zu sein.

Aus anderen Lagern

Mourisha die Hexe: führt das Lager am Tiefen See, das kaum angegriffen wird, weil sie im Ruf steht, magische Kräfte zu besitzen. Trotz ihrer ca. 50 Jahre hat sie leuchtend rotes Haar.

Robur der Kahle: führt das Lager im Nordosten. Er ist bereits im hohen Alter, doch seine breiten Schultern und eisblauen Augen lassen keinen Zweifel daran, dass ein Kampf mit ihm nicht anzuraten ist. In traditioneller Otyir-Weise kleidet er sich in Felle und Leder und führt eine steinerne Streitaxt, deren Blut er niemals abwäscht.

Umurrah die Hündin: ist eine Kriegerin aus dem tiefen Süden. Ihr Teint sei schwarz wie die Nacht, und noch niemand hat sie jemals lachen sehen.

1

2

2

1

2

2

◊ Nichtspielercharaktere

Diese Informationen für den Spielleiter ergänzen die umseitige Beschreibung der Gefangenen und führen noch weitere Handlungsträger aus. In alphabetischer Reihenfolge:

Aru (13-jähriger Vengeni): wurde auf Valmorca geboren. Sein leiblicher Vater Lugka lebt im Lager von Mourisha, aus dem Torgar ihn vor 8 Jahren raubte. Aru hasst Torgar abgrundtief dafür, ihn entführt zu haben und dass er ihn "Vater" nennen muss; er verbirgt seinen Groll aber hinter einer verschlossenen, ausdruckslosen Fassade. Ziel: Vereinigung mit seinem Vater.

Elic (27-jähriger Vengeni): opportunistischer Aufwiegler, der Streit und Missgunst sät und früher oder später Torgar als Lagerführer ablösen will. Ziel: Anführerschaft in Torgars Lager.

Iliss (26-jährige Siita): wurde (zu Unrecht) wegen Hexerei und (zu Recht) wegen Mordes nach Valmorca verbannt. Iliss ist fasziniert von jeder Form von Zauberei, weshalb sie sich auch im Geheimen zu Zhariad hingezogen fühlt. Sie teilt Torgars Schlafstatt einzig deshalb, weil er sie beschützt. Ziel: indirekt Macht ausüben.

Mourisha (52-jährige Itamnierin): ist tatsächlich zauberkräftig, beherrscht allerdings keine Zauber, die irgend jemanden von der Insel bringen könnten. Mourisha versucht seit Jahren, einen "Seelenfresser" im Tiefen See zu beschwören, was bisher aber nur dazu geführt hat, dass ihre Augen blutrot gefärbt sind. Ziel: Vorherrschaft auf der Insel.

Nascio (28-jähriger Vengeni): hat blauschwarzes, gewelltes Haar, dunkle Augen und ein spitzes Kinn. Für viel Gold meuchelte er einen itamnischen Adligen, wurde aber gefangen und hierher verschifft.

Sein Auftraggeber versprach ihm, für eine Fluchtmöglichkeit zu sorgen, wenn er nur seine Identität geheim hielte. Nascio gehört zu Torgars Lager, verhält sich aber ruhig und einzelgängerisch. Ziel: alleinige Flucht von Valmorca.

Nathera: Nathera erscheint als geisterhafte Frau mit wunderschönen Attributen (langes Haar, große Augen, volle Lippen, pralle Brüste), die jedoch allesamt nur Illusion sind. In Wahrheit hat sie rostbraune, faltige, warzenübersäte Haut, gelbe Krallen, schütteres Haar und faulige Zähne. Nathera ist eine mächtige Sumpfhexe, die sich als Herrin von Valmorca fühlt und die hier lebenden Gefangenen nach und nach in Besitz nimmt, um sie zu verwandeln und für sich werken zu lassen: Sie legen für sie eine alte Tempelanlage der Göttin Senith frei (vgl. Sz 10), in der "Sonnensteine" aufbewahrt werden, deren Magie Nathera zu großer Macht verhelfen würde. Natheras Hexerei basiert hauptsächlich auf dem Brauen von Verwandlungstränken aller Art, sie beherrscht aber auch kleinere Tricks wie das Herbeihexen von Giftschlangen oder Fledermäusen sowie einige Naturzauber, mit denen sie sich ihr Umfeld (Nebel, Sumpf, Wasser etc.) Untertan macht. Ziel: Verwandlung und Versklavung so vieler Menschen auf Valmorca wie möglich.

Rengis (44-jähriger Itamnier): stammt aus gutem itamnischem Haus, wurde aber von seinem Bruder, **Ritter Demrin** (diesen verschlägt es in Sz 16 auf die Insel), wegen Mordes nach Valmorca verbannt. Ziel: Rache an seinem Bruder.

Robur (43-jähriger Otyir): wirkt zwar wie ein besonnener Anführer, aber in Wahrheit ist er extrem launisch und erschlägt schonmal im Zorn auch Leute, de-



ren Ableben er im Nachhinein bedauert.
Ziel: Unantastbarkeit seines Lagers.

Torgar (33-jähriger Otyir): besitzt ein Schwert, das er vor einigen Jahren bei einem (missglückten) Überfall auf eine itamnische Galeere einem Soldaten abgerungen hat. Ziel: Flucht von Valmorca, aber nur zu seinen eigenen Bedingungen

Umurrah (42-jährige Siita): ist die Anführerin des Lagers der Dunklen Hunde. Sie hat einen sehr dunklen Teint, einen außerordentlich kräftigen Körperbau und blaue Knöchelchen in ihren Ohren. Sie beschützte einst **Ravinix**, einen vengenischen Gelehrten, der wegen Veruntreuung hierher verbannt wurde. Er ist seitdem ständig an ihrer Seite und hat sie vieles gelehrt, weshalb sie klüger ist als ihre barbarische Erscheinung vermuten ließe. Ziel: Aufrechterhaltung ihrer Herrschaft im Süden der Insel.

Yonden (62-jähriger Itamnier): raucht regelmäßig und heimlich ein mildes Rauschkraut und gibt nur selten Brauchbares von sich. Durch Yonden kannst du den Spielern Tipps und Hinweise geben und Informationen zuspüren. Ziel: friedlicher Lebensabend.

Zhariad (51-jähriger Siita): verfügte über nur rudimentäre Zauberkräfte, als er hier ankam. Doch er fand in den Sümpfen des Todes ein Heiligtum des Gottes Quul und

schloss mit diesem einen unheiligen Pakt. Zhariads Kräfte erstarken seitdem mit jedem Tag und mit jedem Opfer, dessen Blut Zhariad sich mit Hilfe seines Zauberholzes bemächtigt. Im Finale der Kampagne wird er versuchen, ein Massensterben heraufzubeschwören, um seine Macht ins Unendliche zu steigern. Sollte es dir als Spielleiter nicht gelingen, Zhariads wahre Absichten bis zum Finale zu verbergen, und sollten die SCs ihn bereits frühzeitig unschädlich machen, so musst du die Handlung modifizieren, z.B. indem Iliss oder jemand anderer sein Werk zu Ende führt. Einstweilen wird Zhariad nur durch seine Leidenschaft zu Iliss und durch die Demütigungen, die er ihretwegen erleiden muss, auffallen. Ziel: Quul das Blut so vieler Menschen wie möglich zu opfern, um im Gegenzug unbesiegbar und unsterblich zu werden.

In der Handlung erwähnte NSCs aus Torgars Lager: Koro der Keiler (Siita), Mharil (Kharanier), Hrun (Itamnier), Lurda (Itamnier), Mynar (Vengeni), Xarba (Siita, weiblich), Nort, Daliar, Hancor, Gramdar, Fewiz, Lucc

NSC-Namen zur freien Verwendung: Rastih (Kharanier), Darmad (Siita), Envis (Itamnia), Sarrab (Kharanier), Esin (Otyir), Vantarus (Itamnia), Sotos (Itamnia), Maro (Vengeni)

4

4

5

6

1

2

Soloabenteuer: Die Prüfung

Falls du noch nie ein Soloabenteuer gespielt hast: Du beginnst einfach beim Prolog zu lesen und springst, je nachdem, wie du dich entscheidest oder wie die Würfel fallen, zum angegebenen Abschnitt. Um den Text kompakt zu halten, bedienen wir uns folgender Abkürzungen:

| | |
|---|---------------------------------------|
| > | Gehe zu Abschnitt... |
| ☺ | Wenn die Probe gelingt, dann... |
| ☹ | Wenn die Probe misslingt, dann... |
| 🎭 | Abschnitt bringt einen Szenenwechsel. |

„Die Prüfung“ ist insofern ein besonderes Soloabenteuer, als es dich nicht nur in Form einer Geschichte in das Setting einführt, sondern dir auch Schritt für Schritt die Spielregeln erklärt. Lies hierfür die kursiven Anmerkungen zum jeweiligen Abschnitt. Optimalen Nutzen ziehst du aus dem Abenteuer, wenn du den Spielercharakter Triskin verkörperst.

SC Triskin

Vorgeschichte: Als Heiler behandeltest du eine itamnische Ritterstochter und lindertest mit Kräutern erfolgreich ihre Bauchschmerzen. Als sie aber erfuhr, dass sie unfruchtbar sei, warf sie dir vor, sie mit Hilfe finsterner Kräfte behandelt zu haben. Ihr Vater verurteilte dich unverzüglich wegen Hexerei und ließ dich nach Valmorca verschiffen.

Volk: Itamnier.

Affinität: aufopferungsvoll, loyal

Werteprofil:

INT/NAT 43, INT/GES 42, INT/KAM 36, INT/MAG 36, GSK/KAM 35, alle anderen Attribute 33

KON 16, Stufe = Destiny-Punkte 6

Talente: Vetacognum 0+1, Insentitia 0+1

Prolog Es ist bedrückend still im Frachtraum, nur das Rasseln eurer Ketten und das Knarren des Rumpfs sind zu hören, als sich das Schiff seinem Ziel nähert. Valmorca - du kannst kaum fassen, dass du an diesem Ort den Rest deines Lebens verbringen sollst. Einer der Gefangenen an Bord hat eben vorhin Schlimmes über die Insel erzählt, etwa dass Neuankömmlinge ein Dasein als Sklaven führen und gequält und gedemütigt werden von den älteren Gefangenen. Man ernähre sich von Rattenfleisch, weil es sonst nichts Essbares gäbe, und man trinke Schlangenblut, um von Riesenmoskitos verschont zu bleiben. „Das Schlimmste aber“, überliefert er, „niemand findet dort Schlaf, man muss jederzeit damit rechnen, wegen einer Essensration gemeuchelt zu werden! Wer an diesem Ort nicht stirbt, das sag' ich euch, wird zumindest wahnsinnig...“

Du schluckst. Kurz darauf dreht das Schiff bei, und die itamnischen Soldaten zeren euch an Deck. Die Abenddämmerung taucht das Wasser des Norgos in ein tiefes Blau. Um euch nimmst du die Silhouette einer hügeligen, teilweise bewaldeten Bucht wahr. „Endstation!“, ruft der Hauptmann des Überstellungstrupps und gibt mit ernster Miene den Befehl, euch zu entketten und über die Planke zu schicken. „Kannst du schwimmen?“, fragt dich dein Nachbar, kurz bevor ihr an der Reihe seid. Einen Augenblick lang genießt du es, das schwere Eisen um deine Hand- und Fußgelenke los geworden zu sein, dann spürst du bereits einen Speerschaft in deinem Rücken, und kurz darauf schlägt das Wasser des Norgos über dir zusammen... >01

Du wirst in diesem Abenteuer immer wieder würfeln müssen. Wenn du zwei sechsseitige



Würfel bei der Hand hast, wunderbar, ansonsten verwende die Würfelplanke am Seitenrand dieses Buches, indem du den Daumen auf Höhe eines der Würfelpaare platzierst, eine zufällige Seite aufschlägst und das Würfelergebnis liest, das deinem Daumen am nächsten liegt.

01 Schreiend, fluchend und hustend müht ihr euch durch die abendliche Flut. Würfle eine Probe auf GSK/NAT, um das Ufer zu erreichen. >05 >10

GSK/NAT steht für das Attribut Geschick/Natur, das du auf deinem Charakterbogen mit dem Wert 33 vertreten findest. Gewürfelt werden Proben mit dem W66: Rolle zwei sechsseitige Würfel (W6), einen dunklen und einen hellen. Der dunkle gibt dir die Zehnerstelle deines Würfelergebnisses an, der helle die Einerstelle. Sieh dir zum Beispiel die Würfel am Rand dieser Seite an: Die Paare in der dortigen Würfelplanke zeigen die Werte 22, 14 und 15. Damit dir deine Probe gelingt, musst du mit dem W66 kleiner oder gleich 33 würfeln. Gehe im Erfolgsfall wie beschrieben zu Abschnitt 05. Liegt der W66 aber über 33, so ist die Probe misslungen, und du wirst zu Abschnitt 10 geschickt.

02 Du schulterst den bereits bewusstlosen Mann und schwimmst mit ihm zum Ufer. Du hast soeben unter Einsatz deines Lebens das Seine gerettet und erhältst für deinen heldenhaften Einsatz 1 QP. >04

Questpunkte sind die Belohnung, die du - üblicherweise am Ende des Abenteuers - für bestandene Herausforderungen erhältst. Für besondere Leistungen können sie dir allerdings auch sofort verliehen werden.

03 „Es ist nichts...“, windet sich Iliss, enthüllt dann aber doch: „Nein, warte. Es ist gut, dass du da bist. Ich weiß nicht, an wen ich mich sonst wenden soll. Ich kann keinem von ihnen vertrauen. Es ist... Torgar - er ist grob und gemein. Ich halte ihn keinen Tag länger mehr aus! Wenn wir zu-

sammen sind, ist es, als würde ich... oh, ich kann nicht darüber reden...“

Du wartest einige Augenblicke, dann fragst du sie, was du für sie tun kannst.

„Ich brauche jemanden, der mir gibt, was Torgar mir vorenthält. Ich bin immerhin eine Frau, ich habe Bedürfnisse... nach Wärme und Geborgenheit! Kannst du mich beschützen? Ich meine, vor ihm? Vor Torgar? Willst du es zumindest versuchen?“

♦ „Ich bedaure, Iliss, aber Torgar ist mein neuer Herr. Ich werde ihn nicht hintergehen. Du musst dein Problem alleine lösen.“ >61

♦ „Gewiss! Ich stelle ihn gleich zur Rede und werde ihm verkünden, dass du von nun an unter meinem Schutz stehst. Kein Leid soll dir mehr widerfahren!“ >53

♦ „Gib mir etwas Zeit. Ich muss zuerst sein Vertrauen erringen. Wenn mir das gelungen ist, wird sich eine Gelegenheit finden, dich von ihm zu befreien.“ >72

04 Mit letzten Kräften schleppst du dich an Land. Um dich herum husten und keuchen die anderen. Einer zählt durch und kommt zum Ergebnis: „Zwei haben's nicht geschafft.“ Ein anderer murmelt: „Wahrscheinlich sind sie besser dran als wir...“ „Halt's Maul, du Idiot!“, brüllt daraufhin ein dritter, und es scheint dir fast so, als würde dieser Ort bereits beginnen, euch gegeneinander aufzuhetzen. Schließlich scheiden sich die Gefangenen endgültig an der Frage, wann und in welcher Richtung sie ein Nachtlager errichten sollen. Ein Teil bleibt am Ufer, ein anderer geht zu den Felsen, und eine kleine Gruppe von dreien, der auch du angehörst, begibt sich in den Schutz des frühherbstlichen Waldes.

„Weiß einer von euch, wie man ein Feuer macht? Ich heiße übrigens Narid“, stellt sich der kleine Vengeni mit schiefem Lächeln vor. Er fügt hinzu: „Schwerer Dieb-

2

2

1

4

1

5

stahl.“ „Vosk!“, antwortet der schweigsame Otyir und brummt: „Totschlag.“ Schließlich stellst du dich vor und versuchst dein Glück, indem du etwas Brennholz zusammenträgst, aufschichtest und Stöckchen aneinanderreibst. Würfle eine GSK/NAT-Probe, um ein Feuer zu entzünden. 🎲 >12 🎲 >15. Oder geh nach >13🎲 wenn du von einem Feuer lieber Abstand nimmst.

05 Du bewegst dich zielsicher durch die mächtige Flut, nur hin und wieder schürfst du dir an dem einen oder anderen Felsen die Haut auf. Du erleidest 2 Schadenspunkte.

Schadenspunkte verringern deine Konstitution. Sie ist deine Lebenskraft. Sinkt sie auf oder unter 0, so bist du besiegt.

Etwas weiter hinten siehst du einen anderen Gefangenen kraftlos im Wasser versinken. Wenn du versuchen möchtest, ihn zu retten, würfle eine STR/NAT-Probe. 🎲 >02 🎲 >09. Schwimmst du lieber weiter zum Ufer, gehe nach >04.

Wenn du willst, könntest du hier 1 Destiny-Punkt in Kombination mit deiner Affinität („aufopferungsvoll“) einsetzen. Sie ermöglicht es dir, eine Probe im Zusammenhang optimistisch zu deuten. Dieser Zusammenhang ist sicherlich gegeben, denn du opferst dich ja für den hilflos im Wasser treibenden Leidensgenossen auf. Falls optimistisches Würfeln das Ergebnis deiner Probe verbessern würde, brauchst du nur den 1 Destiny-Punkt ausgeben und kannst davon Gebrauch machen. Zur Erinnerung: Optimistisch heißt, dass nicht der dünnere, sondern der niedrigere der beiden Würfel die Zehnerstelle des W66-Wurfs bestimmt.

06 Hervorragend! Du findest tatsächlich am Felsen einen gelbschwarzen Schwamm, von dem du weißt, dass Vögel ihn üblicherweise nicht ausstehen können. Du reißt einige Stücke ab und musst ihn

jetzt nur noch in das Nest des Hrabus werfen. Würfle dafür drei Proben -1 auf INT/KAM. Wenn dir zumindest eine gelingt, lies >63, ansonsten bleibt dir nur noch, unbeirrt weiter zu klettern (>58) oder mit Steinen nach dem Hrabus zu werfen (>60).

07 Du streckst freundlich die Hand aus, und tatsächlich kommt der Junge noch ein paar Schritte näher. „Ich bin Aru, und ihr seid hier in Torgars Gebiet.“

„Wer ist Torgar?“

„Einer der fünf Lagerführer. Hört mir zu: Sie wissen, dass ihr da seid. Traut niemandem, hört ihr? Vor allem: Traut ihr nicht!“ Du willst noch eine Frage stellen, doch Aru blickt irritiert an dir vorbei und verschwindet einen Augenblick später zwischen den Bäumen. „Hmmm“, meint Vosk und kratzt sich den blonden Bart. >22

08 Um die Mittagszeit beschleicht dich das Gefühl, beobachtet zu werden. Während Narid heitere Geschichten aus seiner Heimat erzählt und Vosk nur hin und wieder interessiert brummt, lässt du deinen Blick gründlich durch das Unterholz schweifen. Würfle eine Probe auf INT/NAT (EW 5). 🎲 >21 🎲 >25.

Diese Probe muss dir nicht nur gelingen, sondern sie muss dir sogar mit einem Erfolgswert von 5 oder mehr gelingen. Der Erfolgswert ist die Summe der beiden Würfel beim W66-Wurf. Du musst also nicht nur kleiner oder gleich 43 würfeln, sondern auch noch mit der Würfelsumme 5 oder mehr erreichen. Diese Art von Probe kommt vorzugsweise beim Kräften messen (Lauschen vs. Schleichen, Menschenkenntnis vs. Lügen usw.) zum Einsatz.

09 Du mobilisierst alle Kräfte, die du hast, doch der Gefangene ist bereits bewusstlos und viel zu schwer für dich. Schweren Herzens lässt du ihn in sein nasches Grab sinken und rettetest dich, bevor dir selbst die Luft ausgeht, ans Ufer... >04



10 Du schlägst wild mit den Armen um dich, als die Wellen über dich hereinbrechen und dich wie eine Puppe gegen einen spitzen Felsen schleudern. Ein stechender Schmerz durchzuckt deine Schulter. Du erleidest W6+2 Schadenspunkte. >04

Jetzt kommt deine Konstitution ins Spiel. Sie ist deine Lebenskraftreserve, die sich im Abenteuer ständig auf und ab bewegen wird. Sinkt sie aber auf 0 oder darunter, stirbst du! Schadenspunkte verringern deine Konstitution. Würfle in diesem Fall mit einem W6, zähle 2 zum Ergebnis und ziehe die Summe von deiner aktuellen Konstitution ab.

11 „Wie kommst du hierher?“, ruft eine tiefe grollende Stimme. >26

12 Mit einem motivierenden Zischen entflammt das kleine Feuer. Es wird euch über die Nacht wärmen und so manches Getier fernhalten. >13

13 Nächster Morgen. >17
Dies ist ein Szenenwechsel. Destiny-Abenteurer sind in Szenen gegliedert. Beginnt eine neue Szene, so würfelst du zwei W6. Einer erhöht deine Destiny-Punkte, der andere deine Konstitution, allerdings nicht über das Maximum hinaus. Wenn du noch keine DP eingesetzt oder KON verloren hast, kannst du natürlich keine Punkte regenerieren, aber später im Abenteuer wirst du solche Kraftreserven gut gebrauchen können!

14 „Gut“, brummt Vosk und wirft das dicke Holzstück weg, worauf es ihm Narid gleich tut. Gemeinsam kehrt ihr zurück ins Lager, nicht ohne euch die ganze Zeit über argwöhnisch im Auge zu behalten... >80

15 Vergeblich fummelst du an Ästen und Zweigen herum und kannst dir nicht erklären, wie es überhaupt jemals jemandem gelingen konnte, auf diese Weise Feuer zu machen. >13

16 „Was soll da sein?“, antwortest du Vosk, während du vergeblich versuchst, etwas zu erkennen. „Wir sollten lieber versuchen, einen Hügel zu finden, um uns einen Überblick zu verschaffen“, meint Narid. „Gute Idee“, stimmst du ihm zu. >08

17 „Bei Tageslicht sieht Valmorca gar nicht so schlimm aus“, findet Narid und blinzelt dem Morgenrot entgegen, das sich durch das Unterholz schummelt. Vosk beugt sich derweilen über etwas auf dem Boden. „Da!“, sagt er und deutet auf den weichen Waldboden. Würfle eine Probe auf INT/NAT -1. >19 >16

Wie Proben gewürfelt werden, weißt du ja schon. Diese hier ist um 1 erschwert. Das bedeutet, dass der Wert, kleiner gleich dem du würfeln musst, um eine Zehnerstelle (!) herabgesetzt ist. Da dein INT/NAT-Attribut 43 beträgt, darfst du folglich nur 11 bis 33 würfeln.

18 Du hast dich wohl verschaut. Dieser Abschnitt existiert gar nicht.

19 Du erkennst die Fährte als die eines Hasen und bist auch in der Lage, ihr zu folgen. Angesichts dessen, dass ihr drei schon seit Tagen nichts Anständiges mehr gegessen habt, verbringt ihr die nächsten Stunden damit, dieses leckere Tierchen aufzuspüren, einzufangen und zu verspeisen. >08

Nicht alle Aktionen müssen auf die Probe gestellt werden. Insbesondere wenn Zeit keine Rolle spielt, kann man oft davon ausgehen, dass eine Aktion früher oder später gelingt.

20 Du machst einen plötzlichen Satz in seine Richtung, und die anderen tun es dir gleich, doch der Junge ist schlank, wendig und äußerst aufmerksam. Er verschwindet schnell und schüttelt euch binnen weniger Herzschläge im Unterholz ab. >22

1

6

5

2

6

4

21 Du erspähst zwei geweitete Augen hinter einem Baumstumpf. „Komm raus! Wir tun dir nichts!“, rufst du. „Wer sagt das?“, wirft Narid irritiert ein und hebt einen Stein auf. „Lass das“, unterbrichst du ihn, „es ist ein Junge. Komm her, Junge, und sag uns, wie du heißt!“ Der schwarzhhaarige Junge, so erkennst du, als er zögernd einen Schritt vortritt, zählt vielleicht 14 Lenze. „Seid ihr neu hier?“, erwidert er. „Lass dich nicht einlullen. Das ist eine Falle!“, flüstert dir Narid zu, während er unruhig in die Umgebung blinzelt. „Wir sollten ihn gefangen nehmen.“ Narid und Vosk sind gespannt, wie du handelst. Versuchst du weiter, das Vertrauen des Jungen zu gewinnen (>07) oder stürzt du dich auf ihn, um ihn einzufangen (>20)?

22 Mit der gebotenen Vorsicht bewegt ihr euch weiter durch den Wald und seid erstaunt, wie langsam ihr vorankommt. Immer wieder versperren euch Gestrüpp und Hänge den Weg. Überall, hast du das Gefühl, könnte ein Feind lauern. Als ob er deine Gedanken gelesen hätte, hebt Narid zwei schwere Steine vom Boden auf. „Wir sollten uns bewaffnen!“. Vosk bricht sich ebenfalls einen dicken schweren Ast ab. Du wählst einen dünneren, kürzeren, der vorne gespalten ist und sich notfalls als Stichwaffe eignet. >29

Da dein GSK/KAM-Attribut höher ist als dein STR/KAM-Attribut, wirst du eher zu Stich- oder Trickwaffen greifen. Dein spitzer Ast gilt als improvisierte Stichwaffe und verursacht EW-g Trefferpunkte. EW-g steht für „großer Erfolgswürfel“, das ist der höhere der beiden Sechsseiter, die zu liegen kommen, wenn du mit dem W66 deine Attacke gewürfelt hast. Würfelst du z.B. bei einer Attacke 26, so verursacht dein Stock 6 TP.

23 Zu spät kommt dir der Gedanke, noch ein letztes Gebet zu Aphren zu sto-

ßen, da landet der Stein bereits auf deinem Schädel. Du spürst Kälte, aber keinen Schmerz und fühlst nach einer langen Schrecksekunde, wie eine rote, schwere Flüssigkeit über dein Gesicht tropft. „Was...?“ Torgar und die anderen brechen in Gelächter aus, während du und Narid die Bruchstücke des „Steins“ begutachten. „Naraki-Eier!“, ruft einer von Torgars Leuten und deutet spöttisch mit dem Finger auf euch. Narid wird bleich. „Tut mir leid, Mann!“ Du würdigst ihn keines Blickes. Torgar hilft dir auf die Beine. „Du hast für deinen Freund dein Leben riskiert, das gefällt mir.“ Zu Narid gewandt: „Und du hast meinen Befehl unwidersprochen ausgeführt. Das gefällt mir noch besser!“ Die Leute lachen schallend. >50

24 Die Fremden sind ebenso überrascht wie Narid und Vosk, die es dir aber gleich tun und ebenfalls ihre Waffen wegwerfen. „Ich hoffe, du weißt, was du da tust“, knirscht Narid. >40

25 Hm... du hättest schwören können, dass da jemand herumschleicht. Vielleicht hast du dich geirrt. Du ermahnst dich, nicht den Verstand zu verlieren. >22

26 Zähle die Ziffern dieses Abschnitts zusammen und ziehe davon 8 ab. Gehe zum entsprechenden Abschnitt.

27 Mit einem Satz hechtest du durch das Gestrüpp und läufst, so schnell du kannst, davon. Du hörst zwei der Angreifer hinter dir her jagen und sich gegenseitig etwas zurufen. Kurz darauf beginnt dir einer zu deiner Linken den Weg abzuschneiden. Rechts verläuft ein matschiger Tümpel. Verdammt, fluchst du, und musst dir eingestehen, ihnen nicht entkommen zu können. >40



28 Mit wutverzerrtem Gesicht tritt dir Torgar in die Seite und drückt dein Gesicht einmal mehr in den Matsch. „Friss!“, hörst du ihn immer wieder rufen, bis seine Stimme fern klingt und deine Glieder schwer wie Blei werden... >44

29 Plötzlich springen Leute mit sonnengegerbten Gesichtern aus den Bäumen und halten euch Speere und Messer entgegen. „Ihr seid drei, wir sind fünf. In Torgars Namen, ergebt euch!“

- ◆ Du wirfst lächelnd deinen Stock weg und sagst: „Torgar? Ja wunderbar, zu dem wollten wir ohnehin gerade!“ (>24)
- ◆ Du versuchst, zur Seite hin auszubrechen und dein Heil in der Flucht zu suchen. (>27)
- ◆ Du donnert: „Reizt mich nicht, ihr Narren! Ich bin ein mächtiger Magier und werde euch in Kröten verwandeln!“ (>32)
- ◆ Du umfasst dein Stockchen stärker und attackierst. (>36)

31 „Es reicht!“, brüllt einer von jenen, die sich bisher zurück gehalten haben. „Ich glaube, er hat es jetzt verstanden.“ Zu dir gewandt: „Du hast tapfer gekämpft, aber jetzt ist Schluss mit dem Blödsinn. Ihr kommt jetzt mit uns mit.“ >40

32 Keine schlechte Idee, diese einfachen Gemüter mit den Waffen des Aberglaubens zu schlagen! Du darfst auf CHA/KAM würfeln, um sie einzuschüchtern. >39

In DESTINY kann man Gegner auch besiegen, indem man sie einschüchtert oder erschreckt. Das verursacht, eine gelungene Probe vorausgesetzt, EW-g moralischen Schaden, aufzuteilen auf alle Gegner. Sobald ein Gegner mehr moralischen Schaden erlitten hat als er Konstitution besitzt, sucht er das Weite.

34 Du bist erleichtert zu sehen, dass sie Narid nicht aufknüpfen, sondern ihn mit den Händen an einen Ast binden,

von dem er hilflos herunterbaumelt. Torgar reißt eine Weidenrute ab und drückt sie dir in die Hand. Seine Augen funkeln herausfordernd.

- ◆ Du nimmst die Weidenrute und beginnst, Narid auszupeitschen. >37
- ◆ Du verweigerst die Weidenrute. >47

35 Torgar blickt von dir zu Narid und wieder zurück. Dann grollt er: „Ich dulde hier keinen Ungehorsam. Dieses Lager überlebt nur, weil ich es führe!“ „Torgar!“, brüllen die anderen wie zur Bestätigung. „Dieses Lager ist nichts ohne mich!“ „Torgar!“, erschallt der Chor ein zweites Mal. „Tötet ihn!“, befiehlt Torgar, „nein wartet: Der Vengeni soll ihn töten.“ Jemand bringt einen großen Stein nach vorne zu Torgar, dieser legt ihn mit ernster Mine in Narids Hände. Gleichzeitig zwingen dich mehrere Männer in die Knie. Narid nimmt den Stein und nähert sich. Er vermeidet jeden Blickkontakt mit dir. Schließlich hebt er den Stein hoch über den Kopf und schmettert ihn mit voller Kraft hernieder... >23

36 Damit haben Torgars Leute nicht gerechnet, d.h. du bist zuerst an der Reihe und attackierst. Werte der Gegner: KON 8, Kampf 33, EW-g TP. >38

Würfle eine Probe auf GSK/KAM. Gelingt sie, so stehen EW-g (großer Erfolgswürfel) Trefferpunkte im Raum, dein Gegner kann allerdings noch versuchen, die Attacke abzuwehren. Würfle für ihn eine Kampf-Probe, allerdings (weil es sich um eine Reaktion und keine Aktion handelt) pessimistisch, d.h. nicht der dunklere, sondern der höhere der beiden Würfel stellt die Zehnerstelle des Ergebnisses dar. Gelingt die Probe dennoch, so neutralisiert dein Gegner damit deine TP in Höhe seines Erfolgswertes (Summe beider Würfel). Misslingt die Probe, so hast du ihn voll getroffen, und die TP verringern seine KON.

3

1

3

2

4

2

37 Dreimal reißt die Rute blutige Striemen in Narids Rücken, ehe sie dir Torgar aus der Hand nimmt. „Gefällt mir. Du bist schlau, denkst nach, bevor du etwas sagst, und du hast begriffen, wie das hier läuft.“ Zu den anderen ruft er: „Holt den Vengeni vom Baum.“ Narid steht der Schweiß auf der Stirn. Kaum steht er wieder auf dem Boden, wirft er dir einen überaus finsternen Blick zu, dann folgt ihr Torgar zurück zum Hügel. >50

38 Torgars Leute fackeln nicht lange, sondern revanchieren sich: Zwei von ihnen, die dir am nächsten sind, ziehen dir ihre Speere über den Schädel, während die anderen amüsiert zuschauen und Narid und Vosk in Schach halten. Es kommt zum Kampf. Die Werte deiner Gegner: KON 8, Kampf 33, EW-g TP.

Dies ist ein Einführungsabenteuer, weshalb wir dich durch diesen deinen ersten Kampf leiten. Da du gerade an der Reihe warst, sind nun die NSCs dran. Dein erster Gegner würfelt eine Kampf-Probe, um dich zu treffen. Sie gelingt ihm mit „25“, d.h. dir drohen 5 Trefferpunkte. Du kannst allerdings versuchen, den Angriff abzuwehren, indem du eine pessimistische Probe auf GSK/KAM ablegst. Pessimistisch heißt, nicht der dünnere, sondern der höhere Würfel stellt die Zehnerstelle deines Würfelergebnisses dar. Gelingt dir die Probe nicht, so erleidest du die 5 TP im vollen Ausmaß, d.h. deine KON sinkt um 5 Punkte. Gelingt die Verteidigungsprobe aber, so darfst du deinen Erfolgswert, also die Summe der beiden Sechsseiter, von den Trefferpunkten abziehen. Wenn dein EW 5 oder höher ist, hast du gänzlich abgewehrt, ansonsten könntest du den Treffer zumindest abschwächen.

Der zweite Gegner würfelt „42“ und verfehlt dich. Jetzt bist du wieder an der Reihe. Wiederhole deine Aktion von vorhin und verteile, wenn sie gelingt, Schaden.

Falls du nach 3 Durchläufen, sogenannten Kampfrunden, noch am Leben bist, gehe nach >31. Ist deine KON auf 0 oder darunter gesunken, lies >44.

39 Torgars Leute zucken kurz zurück, holen dann aber doch mit ihren Speeren aus. Bevor es aber zum Kampf kommt, ruft einer von ihnen, der sich bisher zurück gehalten hat: „Schluss mit dem Unsinn! Mächtiger Magier oder nicht, du kommst jetzt mit uns. Und reiz uns nicht, wir haben schon ganz andere Unholde ruhig gestellt...“

Du musst dir leider eingestehen, die Bur-schen nicht so leicht überrumpeln zu können. Gleichzeitig bist du aber froh, einen Kampf vermieden zu haben. >40

40 Man fesselt euch die Hände mit Li-anen (18 BEP) und marschiert mit euch ab. >41

BEP sind Behinderungspunkte. Sie „erstickern“ allfällige Erfolgswerte, die du erreichst, und bringen damit u.U. auch gelungene Proben zum Scheitern. Wenn du z.B. jetzt attackieren würdest und einen EW von 3 verursachen würdest, dann wäre diese Attacke misslungen, aber du hättest nur noch 15 BEP.

41 Eine Viertelstunde später tretet ihr aus dem Wald geradewegs in ein aus Hütten, Verschlägen und Zelten bestehendes Lager. Zwei Dutzend Leute wandern hier umher, tragen Holz, Reisig, Steine oder Eimer mit Wasser. Sie alle halten kurz inne und nähern sich euch dann, während ihr zu einem Hügel in der Mitte des Lagers gebracht werdet. „Schnauze!“, verschafft sich ein rotblonder Hüne Gehör, nachdem er aus einer Höhle im Inneren des Hügels ins Freie tritt. Wie Vieh begutachtet er euch, einen nach dem anderen, von oben bis unten, und kommentiert eure „Brauchbarkeit“. Ohne Zweifel ist das Torgar, der Lagerführer.



Da kichert plötzlich einer von Torgars Leuten im Hintergrund. Torgar fährt herum und herrscht Narid an: „Findest du all das etwa witzig, Vengeni-Abschaum? Oder lachst du über mich? Beides soll dir schlecht bekommen...“ Du siehst, wie sich ein Kloß in Narids Hals bildet, während Torgar ihn grimmig anstiert.

- ◆ Du sagst: „Lass ihn in Ruhe. Ich habe gekichert, nicht er.“ >35
- ◆ Oder: „Lass ihn in Ruhe. Es war einer deiner Leute, der gekichert hat.“ >42
- ◆ Du sagst: „Was soll das Affentheater? Möchtest du hier irgend jemanden beeindrucken?“ >46
- ◆ Du schweigst und wartest ab. >49

42 Torgar schiebt sein kantiges Gesicht direkt vor das Deine. „Möchtest du sagen, dass meine Leute über mich lachen?“ >46

43 Torgar nickt selbstgefällig. „Ich sehe, du hast erkannt, wie das hier läuft.“ Er streckt dir seinen muskulösen Unterarm hin und hilft dir auf die Beine. Dann stößt er dich zurück in die Reihe. >50

44 Unbehagliche Schwärze füllt dein Bewusstsein. Du versinkst in einen Zustand, von dem du nicht weißt, wann er endet oder ob er überhaupt endet. Das Abenteuer ist damit für dich zu Ende.

Fällt deine KON auf 0 oder darunter, so verlierst du das Bewusstsein. Fällt deine KON auf -6 oder darunter, stirbst du sogar.

Glücklicherweise ist alles nur ein Spiel. Beginne das Abenteuer einfach von neuem und sieh, wie es sich entwickelt, wenn du andere Entscheidungen triffst. Vielleicht möchtest du diesmal einen anderen Spielercharakter durch die Geschichte führen? Keinesfalls solltest du aufgeben, denn es warten noch viele spannende Szenarien auf dich!

45 Abenteuer profitieren davon, dass Spieler ihre Talente kreativ einsetzen. In diesem Fall sei dir angeboten, deine Kräuternase einzusetzen, um eine Pflanze zu finden, deren Geruch den Hrabus vertreibt. Wie alle Talente wird auch dieses durch eine Probe aktiviert. Würfle also auf INT/NAT. 🎲 >06. 🎲 Es fällt dir hier leider nichts auf, das dir weiterhelfen könnte. Kehre zurück nach >55.

46 Torgar schiebt den Unterkiefer vor und schlägt dich urplötzlich mit einem donnernden Fausthieb nieder. Kaum liegst du am Boden, spürst du bereits seinen Fuß im Genick, und dein Gesicht versinkt im matschigen Erdreich.

„Einen großen Mund hast du, Itamnier. Ich glaube, wir müssen ihn füllen. Was meint ihr, Leute?“

Die Leute lachen und johlen, während dir Wasser in Nase und Ohren dringt und du hilflos mit den Armen ruderst. Schließlich, als du glaubst zu ersticken, nimmt Torgar seinen Fuß von deinem Genick.

„Bitte um Gnade, Elender!“ , fordert er dich auf. Du blinzelst durch dreckverschmierte Augen zu ihm nach oben und entscheidest dich für eine Antwort.

- ◆ „Da kannst du lange warten, Barbar.“ >28
- ◆ „Gnade, großer Torgar.“ >43
- ◆ „Ich bin Heiler. Kannst du es dir wirklich leisten, jemanden wie mich einfach umzubringen?“ >48

47 „Du hast weder den Mut, für deinen Freund zu sprechen, noch die Härte, das zu tun, was ich befehle.“ Torgar spuckt vor dir auf den Boden. „Du bist wertlos, hast keinen Charakter. Ich lasse dich leben, aber nur, weil ich weiß, dass du in den anderen Lagern keine Zuflucht finden wirst. Man wird dich erschlagen noch ehe zweimal die Sonne untergegangen ist. Verschwinde!“ Damit wirft dich Torgar aus dem Lager.

2

3

5

2

5

6

Dieses Abenteuer ist somit für dich zu Ende. Vielleicht versuchst es nochmal mit einem anderen Spielercharakter? Keinesfalls solltest du aufgeben, denn es warten noch viele spannende Szenarien auf dich!

48 Dein Gesicht landet abermals im Matsch. Nach etwas, das dir wie eine halbe Ewigkeit vorkommt, lässt der Druck nach. „Wahrscheinlich nicht. Du hast Recht. Ich verschone dich. Habt ihr gehört, Leute? Das tu ich für euch, damit jemand da ist, der eure Wunden verbindet und Krankheiten heilt.“ Während die Leute Torgar applaudieren, hilft er dir auf die Beine und flüstert dir beiläufig ins Ohr: „Sieh lieber zu, dass du niemals entbehrlich wirst. Und nun zurück in die Reihe.“ >50

49 „Hängt ihn auf!“, meint Torgar beiläufig. Narid beginnt um sein Leben zu kreischen, doch Torgar blickt desinteressiert zur Seite. Wartest du weiterhin ab (>34) oder mischt du dich ein? In letzterem Fall gehen nach >41 und wähle eine der dort beschriebenen Optionen.

50 „Das Leben hier auf Valmorca ist hart und gefährlich“, beginnt Torgar laut und vernehmlich, während sich eine schlanke, dunkelhaarige Frau sinnlich an seinen muskulösen Körper schmiegt. „Wir können es uns nicht leisten, Leute in unsere Reihen aufzunehmen, die nichts zu unserem Wohl beizutragen haben.“ Torgars Mannen grölen zustimmend. „Ihr werdet also zuerst beweisen müssen, was ihr wert seid.“ Torgar sieht euch tief in die Augen. Nach einiger Zeit nickt er und fährt fort: „Im Wald, in dieser Richtung, befindet sich ein hoher Felsen. Dort oben hat ein Hrabus sein Nest. Das verdammte Vieh hat meiner Iliss den Armreif gestohlen. Eure Aufgabe wird es sein, den Armreif zurückzuholen. Derjenige, der ihn mir bringt, wird aufge-

nommen. Die anderen...“ Er lässt den Satz unbeendet. >51

51 Eine halbe Stunde später. Narid, Vosk und du seid mittlerweile getrennt unterwegs. Schon jetzt scheint sich jeder selbst der nächste zu sein. Du siehst keinen von ihnen, als du den Felsen des Hrabus erreichst. Er ist etwa 20 Schritt hoch und zwischen 4 und 6 Meter breit. Das Gestein ist teilweise moosbewachsen und daher rutschig, aber dafür allenthalben von kleinen anspruchslosen Bäumen und Sträuchern bedeckt, die genug Halt geben sollten. Um emporzuklettern, würfle eine Probenkette auf GSK/NAT (EW 12). 🎲 Du erleidest bloß kleinere Abschürfungen (1 Schaden). 🎲 Du erleidest 2 Schaden. Sobald du oben ankommst, lies >55, ansonsten musst du nach >59.

Sobald eine Probenkette gefordert ist, musst du so viele Proben ablegen, bis du den angegebenen Erfolgswert, in diesem Fall 12, erreicht hast. Zur Erinnerung: Der Erfolgswert ist die Summe der beiden Sechsecker bei einer gelungenen Probe mit dem W66. Misslungene Proben haben einen Erfolgswert von 0. Jeder Versuch kostet dich Zeit und Konstitution.

53 Torgar tritt plötzlich hinter einem Baum hervor. Er beugt den Kopf nach hinten und lacht, dass die Vögel in den Bäumen auffliegen. „Das ist gut! Du stellst mich zur Rede! Ha ha! Du hast Humor! Ha ha!“ Iliss schmiegt sich an den Otyir und sieht stolz zu ihm auf. Schließlich findet er zu altem Ernst zurück: „Verschwinde nun. Geh zurück zum Lager. Wir sehen uns dort.“ Du tust wie dir geheißt und siehst noch aus den Augenwinkeln, wie Iliss leidenschaftlich Arme und Beine um den großen Torgar schlingt. >80

54 Eine innere Stimme warnt dich. Irgendetwas an der Situation gefällt dir nicht. Iliss' Tränen wirken ... zu perfekt!



- ◆ Wenn du sie trotzdem küsst, lies >76.
- ◆ Oder du ignorierst sie und kehrst zum Lager zurück. >61
- ◆ Oder du nährst dich behutsam und fragst nach der Ursache ihrer Tränen. >03

55 Noch bevor du die Spitze erreichst, siehst du ein grauenhaftes Vieh über den Rand schauen, halb Reptil, halb Vogel, mit zerzaustem Federkleid, langem, spitzem Schnabel und bösen Knopfaugen.

- ◆ Du kletterst unbeirrt weiter. >58
- ◆ Du wirfst Steine nach dem Hrabus. >60
- ◆ Du bringst ein Talent ins Spiel. >45

56 Der Hrabus steigt aus seinem Nest und bewegt sich dank seiner Krallen sicher auf dem steilen Fels – leider direkt auf dich zu! So schnell kannst du gar nicht schauen, ist er bei dir und hackt auf dich ein. Werte des Hrabus: KAM 35, KON 9, EW-g TP. All deine Kampfhandlungen sind um 1 erschwert, da du dich gleichzeitig festhalten bzw. die Balance halten musst. Sinkt die KON des Hrabus unter 5, gehe nach >63. Andernfalls lies >44.

In einem Soloabenteuer wie diesem würfelst du für alle Beteiligten, d.h. abwechselnd für den Hrabus und für dich. Zur Erinnerung: Auf jede gelungene Attacke folgt eine pessimistische Abwehr-Probe des Verteidigers.

57 Du kannst hier dein Talent „Warnung“ (Vetacognum 1) einsetzen. Wenn es dir gelingt, lies >71, ansonsten machst du dich für den Abstieg bereit >77.

Um ein Talent 1. Grades einzusetzen, musst du 1 Destiny-Punkt aufwenden. (Talente höheren Grades sind teurer). Außerdem musst du eine Probe würfeln, in diesem Fall auf INT/NAT. Gelingt sie, so hast du das Talent erfolgreich angewandt, in jedem Fall aber verlierst du diesen 1 Destiny-Punkt. Da der Einsatz eines Talents üblicherweise nur 1 Kampfrunde in Anspruch nimmt, kannst du es in dieser Situation

ohne weiters öfters probieren, bis es dir gelingt oder dir die Destiny-Punkte ausgehen.

58 Du bewegst dich nach oben, da beginnt der Hrabus panisch zu kreischen und sich aufzuplustern. So schnell kannst du gar nicht schauen, schnellt sein langer Hals über den Felsenrand und hackt dir auf die Hand. Du schreist vor Schmerz und nimmst 1 Schaden. Du bist dir sicher, dass er dich mit seinem Schnabel zerhackt, ehe du den oberen Rand des Felsens erreichst. Wähle in >55 einen anderen Weg.

59 Auf halber Höhe hängst du keuchend und überanstrengt in einem Baum und siehst keine Chance, die Spitze des Felsens zu erreichen. Zerknirscht gestehst du dir ein, versagt zu haben. Du machst dich an den Abstieg und hörst in der Ferne Narid's Freudenschrei. Offenbar ist es ihm gelungen, den Armreif zu erbeuten. Wie schön für ihn... >74

60 Du sammelst einige spitze Steine auf, verkeilst dich ordentlich zwischen der Felswand und beginnst, den Hrabus zu bewerfen. Die Entfernung beträgt 8 Meter, du hast 3 Versuche. Gelingt es dir, dem Hrabus 4 Schaden beizubringen, lies >63, ansonsten >56.

Wir befinden uns nun im Fernkampf. Um zu treffen, musst du Proben auf INT/KAM ablegen. Jede Fernwaffe hat eine effektive Reichweite, bis zu der die Proben unmodifiziert sind, bis zum Doppelten ist die Probe um 1 erschwert, bis zum Dreifachen um 2 usw. Ein Stein hat eine effektive Reichweite von 6, d.h. die Probe ist in diesem Fall um 1 erschwert. Gelingt sie, so verursacht der Stein EW-k Trefferpunkte, also den niedrigeren Würfel auf dem W66.

61 Ungerührt wendest du dich ab und kehrst in Torgars Lager zurück. Auf halbem Weg triffst du Narid und Vosk. „Elen-der!“, ruft Narid. „Du hast uns den Armreif

6

4

5

1

1

1

weggeschnappt. Gib ihn her!“ „Hergeben!“, brummt Vosk und hebt einen bedrohlich aussehenden Ast.

- ◆ „Kommt nur, ihr Wendehälse! Ich werd’s euch schon zeigen!“ >65
- ◆ „Man hat uns reingelegt, Freunde. Es gibt gar keinen Armreif. Lasst uns gemeinsam zurückkehren und unser ‚Scheitern‘ eingestehen.“ >69
- ◆ „Ich kann euch nicht geben, was ich nicht habe. Ich habe Iliss den Armreif bereits zurückgegeben. Sie ist gleich da hinten, seht selbst!“ >73

63 Der Hrabus kreischt panisch auf und stürzt sich in die Tiefe. Im freien Fall spreizt er die Flügel und segelt keckernd von dannen. Erfüllt von einem Hochgefühl legst du die letzten Schritte hinter dich und erreichst den Horst - doch du erleichst: Von einem Armreif fehlt jede Spur! Sind dir Narid oder Vask gar schon zuvorgekommen? Du erhältst trotzdem 2 Questpunkte.

Du blickst dich um und erspähist auf der anderen Seite des Felsens einen prominenten Vorsprung, der dir den Abstieg leichter machen sollte. Als du ihn erreichst, siehst du den Eingang zu einer ca. 3 Meter tiefen, schattigen Nische. Willst du dich darin näher umsehen (>66) oder lieber rasch nach Narid und Vosk suchen (>77)?

64 Deine innere Stimme teilt dir gerade mit, dass etwas oder jemand die unsichtbare Schwelle bei der Felsnische überquert hat. Du lässt Iliss stehen und läufst zum Waldrand, um einen Blick zu erhaschen. Von dort siehst du einen Siita auf dem Felsvorsprung herumwandern. Er ist hager und klein und hat halblanges schwarzes, gewelltes Haar. Vor sich her trägt er den Schädel eines toten Tieres.

Iliss ist dir zwischenzeitlich - leise wie eine Schlange - gefolgt und tritt an deine

Seite. „Was siehst du, Itamnier?“ „Dieser Mann dort! Kennst du ihn?“ „Oh ja. Das ist Zhariad, er ist einer von uns.“ „Ist er ein Zauberer?“, willst du wissen. „Er behauptet es zumindest, warum fragst du?“

Dir fällt auf, dass Iliss sich sehr schnell wieder gefangen hat. Keine Spur von Tränen und zitternden Lippen. Da tritt Torgar plötzlich wie aus dem Nichts an euch heran. Iliss scheint nicht überrascht. „Du hast verdammt gute Sinne, Itamnier. Und einen guten Instinkt.“

Torgar blinzelt eine Zeit lang in Zhariads Richtung. Dann, zu dir gewandt: „Hau ab. Wir sehen uns im Lager.“ >80

65 Narid und Vosk sehen einander an und stürmen dann auf dich zu. Es kommt zum Kampf.

Narids Werte: KAM 33, KON 8, EW-g TP.

Vosks Werte: KAM 42, KON 12, EW-g TP.

Wenn du in diesem Kampf stirbst, geh nach >44. Solltest du ihn überleben, >79.

66 Ein ominöses Prickeln wandert über dein Rückgrat, als ob dieser Ort von einer unsichtbaren Energie erfüllt wäre. Zauberei? Du schaust dich ein wenig um und findest Überreste von Kräutern. Ein Hauch von ätherischen Ölen liegt in der Luft.

◆ Gelingt dir eine INT/MAG-Probe, lies >67

◆ Möchtest du hier ein Talent zum Einsatz bringen, dann lies >57

◆ Du verlässt die kleine Höhle und machst dich an den Abstieg. >77

67 Die verbrannten Kräuter, der ätherische Geruch, das Prickeln... kein Zweifel, jemand meditiert an diesem Ort regelmäßig. Ein Zauberer? >66

69 Narid und Vosk schauen ungläubig. „Woher sollen wir wissen, dass du uns nicht belügst und, kaum sind wir im Lager, den Armreif hervorziehst?“ Würfle eine



CHA/GES-Probe +1, um sie zu überzeugen.

☉ >14 ☾ >65.

71 Deine Finger ziehen am Boden eine unsichtbare Schwelle zwischen den beiden Seiten des Felseinschnitts. Du wirst eins mit dem Ort, nimmst jede Einzelheit, jeden Stein, jeden Flecken Moos, jeden Schatten in dir auf. Du wirst wissen, wann diese Schwelle übertreten wird. Markiere diesen Abschnitt mit einem „X“ und klettere anschließend herab zu Abschnitt >77.

Durch Talente haben in Destiny alle Spielercharaktere die Möglichkeit, besondere Fähigkeiten zu entwickeln. Ihre Wirkungen sind im Anhang definiert; ihre Inszenierung liegt weitgehend im Belieben von Spieler und Spielleiter.

72 Zu deinem Entsetzen tritt plötzlich Torgar hinter einem der Bäume hervor. Sein Gesichtsausdruck ist toderntst und feindselig. „Verswinde, du Natter. Ich kann keinen Verräter in meinen Reihen brauchen.“ „Ich...“, beginnst du dich zu rechtfertigen, verstummst aber jäh, als Torgar ein Schwert hervor zieht. „Verswinde, sag ich, oder ich erschlage dich auf der Stelle!“ Damit wirft dich Torgar aus dem Lager. Dieses Abenteuer ist somit für dich zu Ende. Vielleicht gibt dir dein Spielleiter eine zweite Chance, oder du versuchst es nochmal mit einem anderen Spielercharakter? Keinesfalls solltest du aufgeben, denn es warten noch viele spannende Szenarien auf dich!

73 Die beiden glauben dir zunächst nicht, doch als sie Iliss weiter hinten im Wald erkennen, senken sie die Waffen und umwandern dich, um zu ihr zu gelangen. Unbehelligt begibst du dich zum Lager zurück. >80

74 Es tut gut, wieder soliden Boden unter den Füßen zu spüren. Du blickst dich um, doch Narid und Vosk sind weder zu

sehen noch zu hören. Dafür vernimmst du unterdrücktes Schluchzen aus dem Unterholz. Du näherst dich vorsichtig und siehst Iliss, Torgars hübsche Gespielin, auf einem Baumstamm kauern. Tränen laufen ihr übers Gesicht.

- ♦ Falls du Abschnitt 71 mit einem „X“ markiert hast, geh nach >64.
- ♦ Du ignorierst sie und kehrst zum Lager zurück. >61
- ♦ Du näherst dich behutsam und fragst nach der Ursache ihrer Tränen. >03
- ♦ Du näherst dich, nimmst wortlos ihre Hand und küsst sie. >78

75 Du solltest nun zwischen 6 und 9 Questpunkten besitzen. Deine aktuelle Stufe - sie ist das Maß an Erfahrung, das du besitzt - gibt an, wieviele QP du brauchst, um die nächste Sprosse auf der Leiter deiner Bestimmung zu erreichen. Frisch erschaffene Spielercharaktere wie du haben Stufe 6, demnach kannst du 6 QP gegen eine solche Steigerung eintauschen. Sie führt dich zu einer Halbstufe, die auf dem Charakterbogen durch einen kleinen Ring repräsentiert wird, der sich ausmalen oder ankreuzen lässt. Bei einer Halbstufe steigen deine Konstitution sowie eines deiner 16 Attribute um 1 Punkt. Außerdem kannst du ein Attribut um 1 Punkt anheben (nicht über 36), wenn du dafür ein anderes um 1 Punkt (nicht unter 31) absenkst.

Das nächste Mal, wenn du wieder 6 QP gesammelt hast, erreichst du die nächste volle Stufe, also Stufe 7. Dann wartet unter anderem ein neues Talent auf dich. Mehr dazu erfährst du im Regelteil dieses Buches. Bis dahin: Viel Glück bei deinem Einstieg in *Flucht von Valmorca*!

76 Als du ihre Hand nimmst, wendet dir Iliss ihr Gesicht zu. Ihre Lippen beben, als sie auf die deinen treffen. Du küsst sie innig und leidenschaftlich und spürst eine

Woge der Erregung durch deinen Körper jagen. Dann löst sich Iliss aus deinen Armen und lächelt hintertrieben. „Was...?“ Auf einmal tritt Torgar hinter einem Baum hervor. „Du Aas!“, flucht er. „Du räudiger Schwanz eines tollwütigen Hundes! Du wagst es, Iliss zu berühren? Obwohl du weißt, dass sie mir gehört?? Ich werde dir zeigen, was es heißt, sich am Eigentum eines Torgar zu vergreifen...“ Mit Schrecken siehst du, wie der Otyir ein Schwert hervor zieht und dann, wie von Sinnen, auf dich zustürmt und einhackt. Erst als du in einer tiefroten Blutlache liegst und dich nicht mehr bewegst, beruhigt sich Torgar. Du siehst ihn schwer atmend auf Iliss zugehen, dann siehst du nichts mehr... >44

77  Wieder am Boden. >74

Dies ist ein Szenenwechsel, das heißt, du würfelst zwei W6. Ein Würfel erhöht deine Destiny-Punkte, der andere deine KON, allerdings nicht über das Maximum hinaus.

78 Würfle eine INT/GES-Probe. Gelingt sie, lies >54, ansonsten >76.

79  Dämmerung. Torgar hat alle Leute beim großen Feuer zusammen gerufen. Du kniest, nur mit einem Beinkleid gewandt, auf dem Boden vor ihm. „Freunde!“, ruft Torgar lautstark in die Menge. „Heute ist ein guter Tag. Die Götter haben uns Zuwachs geschickt. Dieser da hat sich - auf seine spezielle Art - hervor getan. Er hat Mut, Beharrlichkeit und Unbeirrbarkeit, ebenso wie einen gesunden Instinkt bewiesen. Er wird uns von Nutzen sein.“ Eine kleine Gruppe beginnt durcheinander zu murmeln, einige von ihnen missbilligen offenkundig diese Entscheidung. „Wir werden ihn nun in unsere Reihen aufnehmen. Als Zeichen“, fährt Torgar ungeachtet dessen fort, „soll er unser Mal tragen.“ Die Leute johlen begeistert, als ein kräftiger Mann ein Brandeisen aus dem Feuer zieht

und damit auf dich zuschreitet. Als das Brandeisen auf deine Hüfte trifft, weißt du nicht, ob es kalt wie das ewige Eis des Nordens oder heiß wie die tiefsten HölLEN ist. Der Schmerz betäubt dich, und der Geruch verbrannten Fleisches dringt in deine Nase. Aus jeder Pore deines Körpers treibt es dir den Schweiß. Schließlich zieht man das Brandeisen zurück, und eine Woge der Erleichterung lässt dich fast vornüber zusammenbrechen. Torgar legt dir die Hand auf die Schulter. „Willkommen in meinem Lager“, flüstert er, richtet sich sodann auf und schreit mit ausgestreckter Faust deinen Namen in den Himmel. Die anderen tun es ihm gleich, bis dein Name auf der anderen Seite des Sees verhallt.

Dieses Szenario ist nun zuende, doch es ist erst der Beginn eines spannenden und faszinierenden Abenteuers, das dein Spiel-leiter für dich und deine Freunde moderieren wird. Du erhältst 6 Questpunkte zusätzlich zu jenen, die du im Laufe der Handlung verliehen bekommen hast.

Herzlichen Glückwunsch! Du hast dein erstes Destiny-Soloabenteuer auf Valmorca erfolgreich bestritten. Questpunkte erhält man in der Regel am Ende eines Abenteuers als Belohnung für bewältigte Herausforderungen. Sie sind die Erfahrung, die deinen Spielercharakter stärker, klüger, geschickter oder überzeugender macht und in ihm neue Talente heranreifen lässt. Wenn du noch einen Augenblick Zeit hast, lies >75, denn dort führen wir dich durch deine erste Steigerung.

80 Nach einiger Zeit seid ihr alle - du, Vosk und Narid - wieder im Lager, doch nicht gemeinsam, denn Torgar hat Anweisung gegeben, euch zu trennen. Offenbar ist euch kein gemeinsames Schicksal zuge-dacht... >79 



◊ Synopsis

Lieber Spielleiter! *Flucht von Valmorca* bietet dir ein Set an Örtlichkeiten und Persönlichkeiten, mit denen du ein eigenes Drama bauen kannst, oder du hältst dich an die beschriebenen Szenarien in chronologischer/logischer Reihenfolge. Vermutlich ist eine Mischung aus beiden Ansätzen ideal; wir wollen dich daher ermuntern, flexibel zu bleiben und nicht sklavisch an den Vorgaben zu haften.

Handlungsfäden

Ein Plot geht von der Hexe Nathera aus, die der Gottheit Senith dient und nach und nach Gefangene zu ihren Dienern macht.

Der zweite, deutlich prägendere Strang spinnt sich um den Gefangenen Zhariad, der ein Heiligtum der Gottheit Quul entdeckt und mit dieser einen Pakt geschlossen hat: Zhariad sammelt für Quul das Blut vieler Menschen und erhält dafür mächtige magische Kräfte. Doch Zhariad verbirgt diese Kräfte vorerst, mimt den Versager, und spielt im Geheimen die Clans der Insel gegen einander aus. Letztlich lockt er itamnische Truppen nach Valmorca, damit es zu einem Blutbad kommt und er seinen Teil des Paktes erfüllen kann.

Beide Plots verlaufen weitgehend unabhängig von einander. Erkennen die SCs aber, dass es sich bei Senith und Quul um antagonistische Kräfte handelt, so können sie die wenigen Überschneidungen (Szenario 15, Finale) zu ihrem Vorteil nutzen.

Aufbau der Szenarien

- ◆ Zuerst werden Handlung und Handlungsträger zusammengefasst.
- ◆ Berichte die Ereignisse im *Zwischendurch* am Anfang oder Ende des Szenarios oder

an einer geeigneten Stelle im Abenteuer. Sie sollen das Setting mit Leben erfüllen.

- ◆ Das Szenario selbst ist in *Abschnitte* gegliedert. Entscheide selbst, ob es sich bei einem Abschnitt um eine *Szene* im Sinne des Destiny-Regelwerks handelt, oder orientiere dich am Symbol . Die in Klammern angegebenen Questpunkte sind am Ende des Abenteuers für bewältigte Abschnitte zu vergeben.
- ◆ *Weiterführende Szenarien* sind solche, in denen Entwicklungen wieder aufgegriffen werden, oder aber Ideen für selbst zu gestaltende Abenteuer.

Legende

Um die Szenarien kurz und übersichtlich zu halten, haben wir immer wieder kehrende Konzepte mit Symbolen versehen:

-  *Karte*: referenziert auf eine Szenariokarte oder die Karte der Insel
-  *Buch*: weist auf einen Text hin, den du den Spielern vorlesen kannst
-  *Vorhang*: kennzeichnet einen Szenenwechsel
-  *Mond*: Nachtruhe oder „Nächster Morgen/Tag“.
- ◊ *Aug*: Spielleiter-Information, nicht an die Spieler weitergeben!
-  *Blitz*: Talent kann jederzeit, auch außerhalb der Reihe, eingesetzt werden.
-  *Schild*: Konfrontation, Kampfwerte
-  *Würfel*: synonym für Probe
-  *Daumen rauf*: Wenn die Probe gelingt...
-  *Daumen runter*: Wenn die Probe misslingt...

Szenario 1: Der Spiegel

Des Nachts sehen die SCs in der Ferne eine Lichtreflexion. Um mehr herauszufinden, wandern sie entlang des Seeufers, bekommen es mit einem Quadropus zu tun und gelangen zu einer Sackgasse, die als Illusion enttarnt werden kann. Dahinter liegt der Aufstieg zu einem Plateau, auf dem sie einen Spiegel finden.

Zwischendurch. Zhariad fordert von Torgar, ihn gleichberechtigt als Lagerführer zu betrachten, da er ein mächtiger Zauberer sei. Als Torgar schallend lacht, nennt Zhariad ihn einen Wurm, den er zerquetschen könne. Torgar lässt ihn daraufhin an einen Baum binden und mit Weidenruten auspeitschen. Elic findet das sehr erheiternd.

1. Das Signal. In einer mond hellen Nacht sehen die SCs von ihrem Lieblingsort aus, an dem sie immerzu gemeinsam von besseren Zeiten träumen, eine Reflexion in den Felsen jenseits des Kalten Sees. Neugier oder Vorsicht sollten sie dazu bringen, dem nachzugehen. Gegenüber Torgar sollten sie sich ein Alibi überlegen.

2. Den See entlang (1 QP). Die Felsen sind etwa eine knappe Meile entfernt. Das Wasser des Kalten Sees ist recht ruhig und schwappt gemütlich gegen die Felsen. Einen knappen Schritt darüber verläuft ein schmaler, natürlicher Felsvorsprung.  GSK/NAT:  erfolgreich entlang balanciert.  ausgewaschene Felsbrocken plumpsen ins Wasser.

3. Quadropus (1 QP). Unterhalb des Felsvorsprungs (A) befindet sich eine Wasserhöhle, in der ein Quadropus lebt. Sobald 2 Felsbrocken ins Wasser plumpsen, erwacht er und attackiert die SCs mit seinen rosa-farbenen, fleischigen Fangarmen, bis er die Hälfte seiner KON verloren hat, dann zieht er sich wieder zurück. Beachte die ein-

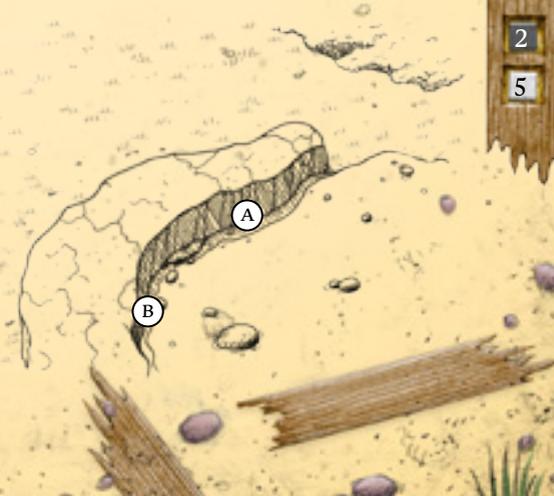
geschränkte Bewegungsfreiheit auf dem Felsvorsprung!

 Quadropus: KAM 33, KON 14, EW-g TP, #AT 3, Vorteil im Wasser

4. Sackgasse  (1 QP). Eine Viertelstunde (ca. eine halbe Meile) später verengt sich der Felsvorsprung und vereint sich wenige Meter voraus gänzlich mit der Wand (B). Die SCs können nun geradewegs nach oben klettern ( GSK/NAT -2:  2 Schaden und neuerliche Probe) oder aber die Wand wenige Meter voraus abtasten und herausfinden, dass es sich um eine Illusion handelt, die eine Felsspalte verdeckt, in der man bequem nach oben steigen kann ( INT/MAG:  Man weiß, dass Magie zuweilen an einsamen Orten durch spontane Illusionen Lücken in der Natur schließt).

5. Plateau. Oben befindet sich ein Plateau, von dem man den Kalten See und Torgars Lager überblickt. In einer kleinen natürlichen Nische liegt ein handgroßes Stück reflektierendes Metalls. Der "Spiegel" ist scharf an den Kanten und kann auch als improvisierte Waffe (GSK/KAM, EW-g TP) genutzt werden.

Weiterführende Szenarien: Die SCs legen sich am Plateau auf die Lauer (→ Sz 3).



Szenario 2: Arus Verschwinden

Torgar schickt die SCs, um den Jungen Aru zu finden. Die SCs finden Aru blutüberströmt beim warmen Teich auf einem Felsen und retten ihn vor einem Blutsalamander, um herauszufinden, dass Aru sich selbst umbringen wollte, weil er nicht mehr länger Torgars Sohn sein will. Vielleicht können sie ihm helfen.

Zwischendurch. Der Alte Yonden wankt auf die SCs zu, sein Beschützer Shalu stützt ihn fürsorglich. Ein seltsamer Geruch umgibt Yonden. Er faselt von Sonne und Mond und dass Valmorca alles vernichten wird. Dann lacht er und legt sich hustend nieder.

1. Aru abgänglich. Torgar ist verärgert, da Aru nicht auffindbar ist. Er schickt eine Handvoll (entbehrlicher) Leute aus, ihn zu suchen. Die SCs sollen im Norden suchen.

2. Am Teich (2 QP). SCs gelangen zum warmen Teich am Fuße einer kleinen Felsenkette, bedeckt von dicken Dampfschwaden. Einige Felsen ragen in der Mitte aus dem Wasser. Hier baden Torgars Leute (manche öfter als andere), um sich von eingetrocknetem Schlamm und Zecken zu befreien. Die SCs entdecken Aru reglos auf einem Felsen inmitten des Teichs liegend (A). Er ist blutüberströmt.

Im selben Augenblick sehen die SCs, wie ein spannlanger, blutroter Salamander den Stein empor kriecht. ☹️ INT/NAT enthüllt, dass es sich um einen Blutsalamander handelt. Diese Tiere meiden Menschen, werden aber von Blut angelockt und gelten als hochgiftig. Die SCs haben 3 KR Zeit, ehe der Salamander Aru erreicht.

⊕ **Blutsalamander:** KAM 33, KON 6, EW-k TP, Gift

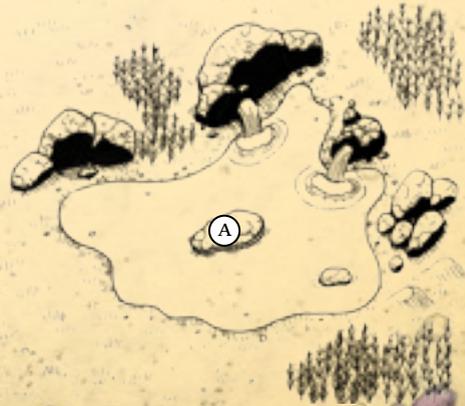
◆ Sie können ins Wasser springen und zum Felsen schwimmen. In diesem Fall würfeln sie pro Runde ☹️ GSK/NAT +2

und summieren ihre Erfolgswerte. Wer in Summe EW 7 erreicht, hat auch den Felsen erreicht und kann Aru herunterziehen und/oder den Salamander attackieren.

◆ Sie können den Salamander mit Magie oder Fernkampfwaffen attackieren. Er zieht sich dann auf die abgewandte Seite des Steins zurück.

3. Gerettet 🎯 (1 QP). Einem SC muss eine ☹️ INT/GES gelingen, um Arus Blutungen zu stillen. Jeder Folgeversuch ist um 1 schwieriger als der vorhergegangene. Überlebt Aru, so erlangt er kurz darauf das Bewusstsein und gesteht, sich an den Kanten des Steins die Pulsadern aufgeschnitten zu haben. Er wird es wie ein Missgeschick hinstellen, aber wenn die SCs beharrlich sind, können sie herausfinden, dass Aru sich umbringen wollte, weil er nicht mehr Torgars Sohn sein will. Er erzählt, dass sein wahrer Vater Lugka heißt und in Mourisha's Lager lebt, von wo er ihm vor Jahren entrissen wurde.

Weiterführende Szenarien: Die SCs ersinnen einen Plan, Aru mit seinem Vater zu vereinen.



Szenario 3: Natheras Angebot

Die SCs werden von der ätherischen Nathera heimgesucht und durch "lebendigen Nebel" zu einer Höhle geführt, wo sie ihnen anbietet, einen Trank zu brauen, der ihnen Kiemen wachsen lassen könne. Misstrauen versus Hoffnung – eine folgenschwere Entscheidung...

Zwischendurch. Was Illiss betrifft, ist Torgar wie von Sinnen. Erst unlängst näherte sich ihr der Kharanier Mharil – unsittlich, wie Torgar meinte und ihm dafür unter schrillumem Geschrei das Gemächt abschneidet.

1. Natheras Auftritt (1 QP). Nathera nähert sich den SCs, wenn sie sie alleine antrifft, vorzugsweise am Plateau, von wo sie ihnen Lichtzeichen sandte (Sz 1). Nathera erscheint in ihrer schönen Form, stellt sich vor und fordert die SCs auf, ihr zu folgen ☹️. Misstrauische SCs würfeln ☹️ INT/GES-1: ☹️ SC meint, dass Nathera ihre wahren Absichten verschweigt, die SCs aber nicht töten will.

2. Durch den Nebel ☹️ (2 QP). Nathera führt die SCs durch die Felsen gen Westen ☹️, an Sumpflöchern vorbei und in den großen Nebel, der sich zu lebendigen Schwaden formt und die SCs zu umhüllen sucht.

☹️ **Nebelgeister:** KAM 36, KON 10, EW-k BEP, Phantasma

Nathera bedient sich Zaubern, die die SCs nachsprechen sollten, denn normale Waffen verursachen keinen Schaden.

Anstatt Attacken verursachen ☹️ CHA/MAG bei den Nebelgeistern EW SP.

3. Natheras Hexenküche ☹️ (2 QP).

Durch dichten Wald geht es weiter zu einer Höhle in einem felsigen Hügel. Das Innere ist von Höhlenmalereien bedeckt und mit allerlei Gegenständen gefüllt, die als Regale, Tische, Kessel usw. dienen ☹️ S. 31). Nathera mischt haarsträubende Substanzen zu einem Elixier zusammen und fordert die SCs zu trinken auf.

Es werde sie lehren, Wasser zu atmen und den Norgos zu überwinden. Später werde sie den SCs verraten, was sie für sie tun müssen, um ihr von der Insel zu verhelfen. (3A) Weigern sich die SCs zu trinken, wird Nathera zunehmend herrisch, ehe sie ihr wahres Äußeres zeigt und es zum Kampf kommt. (3B) Trinken die SCs, so nickt Nathera zufrieden, und die SCs fallen in tiefen Schlummer.

☹️ **Nathera:** KAM 53, KON 44, EW TP, Magie

Weiterführende Szenarien: Die SCs erwachen aus ihrem Schlummer (→ Sz 5).

Ich bin Nathera. Ich bin schon sehr alt. Nennt mich einfach den guten Geist dieser Insel. Ich schlief lange und erwachte, als Senith und Quul einander trafen. Ich spürte bald, dass ihr nicht hierher gehört. Ihr seid zu anderem bestimmt. Ich kann euch helfen, diese Insel zu verlassen! Ihr müsst nur versprechen, auch mir zu helfen, dann braue ich euch einen Trank... nein – keine Fragen mehr an diesem Ort. Folgt mir in mein Heim, dann werde ich euch alles erzählen.



6
2
5
3
2
4

Szenario 4: Nascios Rettung

Die SCs folgen dem verdächtig um sich blinkenden Nascio zum Ufer. Nach einiger Zeit nähert sich ein Schiff. Als er sich bemerkbar macht, eröffnen Bogenschützen auf dem Schiff das Feuer auf ihn (und die SCs). Retten die SCs ihm das Leben, so revanchiert er sich bei ihnen mit einem Geschenk.

1. Verdächtig. Den SCs entgeht nicht, dass sich Nascio, verdächtig um sich blinkend, Richtung NW aus dem Lager entfernt. Wenn sie ihm (vermutlich aus Neugier) folgen, würfeln sie ihrerseits ☹️ CHA/GES, um sich harmlos zu entfernen.

2. Verfolgung (1 QP). Um Nascio in der Dämmerung zum Ufer zu folgen, bedarf es einer ☹️ INT/NAT +1. ☹️ Die SCs finden ihn erst spät (→ 4). ☹️ Die SCs verlieren Nascio niemals aus den Augen. Sollten die SCs die CHA/GES-Probe in Szene 1 nicht geschafft haben, so bemerken sie zumindest, dass ihnen Hrun (einer von Elics Freunden) folgt. Lass dir beschreiben, wie sie gedenken, Hrun abzuhängen oder loszuwerden.

☹️ Hrun: KAM 33, KON 12, EW-g TP

3. Abendrot ☹️ (1 QP). Nascio steht am Ufer und blickt auf den Norgos hinaus. Eine halbe Stunde lang geschieht nichts. Wenn sich die SCs abrupt nähern, wird Nascio sein Entermesser ziehen und einige KR lang attackieren, ehe er erkennt, dass ein Kampf sinnlos ist. So oder so – er wird leugnen, auf etwas Spezielles zu warten und versuchen, die SCs loszuwerden. Nur im Vertrauen oder unter Druck verrät er, dass er ein Arrangement mit seinem ehemaligen Auftraggeber hat, am Sonnenuntergang des 8. Tages des 8. Monats am nordwestlichsten Punkt der Insel zu warten, damit ihn dieser abholen kann (siehe auch Kapitel Nichtspielercharaktere).

Dann beschwört Nascio die SCs, sich zurückzuziehen. Er schwört bei Geligh, in einem Mond zurückzukommen und sie im Gegenzug für ihr Gewähren zu befreien.

☹️ Nascio: KAM 43, KON 18, EW-g TP

4. Salve (2 QP). Kurz vor Sonnenuntergang nähert sich eine schlanke Galeasse von Nordosten. Nascio springt und ruft. Sobald sie in Rufreichweite ist, würfeln die SCs ☹️ INT/KAM: ☹️ Sie erkennen, dass eine Pfeilsalve vorbereitet wird und können noch rechtzeitig in Deckung gehen. Da verklemmt sich Nascios Fuß in einer Wurzel. Eine KR später hagelt es 12 Langbogenpfeile (je 2W6 Schaden). Würfle für 6 Pfeile jeweils mit W6 das Ziel aus: 1-2 Nascio, 3-6 SCs. Die SCs können ausweichen (optimistisch wenn in Deckung), Nascio nur, wenn man ihn befreit hat. Das Schiff wird 5 Salven im 2 KR-Takt abfeuern und sich dann entfernen.

5. Dankbarkeit. ☹️ Nascio, sofern noch am Leben, sieht resignierend ein, dass sein Auftraggeber ihn getäuscht hat. Den SCs schenkt er aus Dankbarkeit (oder aus Angst, sie könnten seinen Fluchtversuch Torgar verraten) ein dünnes vengenisches Stilet mit fein ziselierten Runen, das er mit auf die Insel schmuggeln konnte. Die Klinge ist wie ein Dolch zu führen, neigt aber Rüstungen und ist in magischem Feuer gehärtet, d.h. sie ist so gut wie unzerbrechlich und verursacht magischen Schaden!

Weiterführende Szenarien: Hrun hat die Szene beobachtet und ist drauf und dran, alles Elic zu erzählen, der die SCs und Nascio wiederum damit erpressen würde.

Szenario 5: Die Verwandlung

Die SCs erwachen in einem Kerker und bemerken monströse Veränderungen an ihren Körpern. Nachdem sie sich befreien und einen ebenso monströsen Wächter besiegen, haben sie die Chance, in Natheras Hexenküche ein Gegenmittel zu brauen.

Voraussetzung: SCs haben Natheras Trank getrunken (vgl. Sz 3).

1. Böses Erwachen (1 QP). SCs hängen an Ketten von der Decke eines modrigen Gewölbes (A). Obwohl es dunkel ist, können sie ansatzweise ihr Umfeld erkennen. Sie haben sich verändert: Dunkle Haare sind ihnen an Armen und Beinen gewachsen, der Kiefer fühlt sich ungewohnt groß an, und die Fingernägel sind zu dicken gelben Krallen mutiert. Um sich zu befreien, muss einem SC eine ☹️ GSK/GES gelingen; er kann dann die anderen befreien: ☹️ SC erhält aus Erschöpfung 1 BEP.

2. Gewölbe. In 3 Zellen am Rande des Gewölbes (B) hängen ähnlich mutierte Kreaturen. Eine davon ist Myalik, ein Siita, der vor einigen Wochen aus Torgars Lager verschwand und von dem alle dachten, er sei zu Robur übergelaufen. Myalik kann fast nicht mehr sprechen, er röchelt nur noch um Erlösung.

3. Wächter ☹️ (2 QP). Die von außen verriegelte Holztür gegenüber den Zellen können die SCs eintreten (☹️ STR/NAT, dauert 2 Kampfrunden) oder entriegeln (☹️ GSK/GES-Probe -1, dauert 1 Minute). Auf der Treppe dahinter (C) bekommen es die SCs mit "Wächtern" zu tun, die ebenso mutiert sind, aber kaum mehr etwas Menschliches an sich haben. 1 Wächter ist in unmittelbarer Nähe. Wenn das Öffnen der Türe Aufmerksamkeit erregt hat, kommt alle 2

KR ein weiterer Wächter hinzu, in Summe sind es 4.

☹️ Wächter: KAM 42, KON 10, EW-g TP

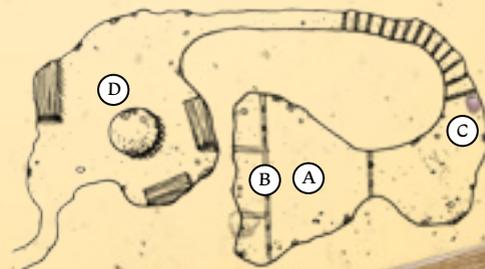
4. Hexenküche ☹️ (2 QP). Die Treppe führt hinauf in Natheras Hexenküche (vgl. Sz 3, D). Auf Schiefertafeln finden sich dort primitive Aufzeichnungen zu Rezepturen. Die für den Verwandlungstrank liegt unter 3 giftigen Sumpfvipern. Die SCs können entweder Schlange für Schlange entfernen oder die Tafel vorsichtig herausziehen (☹️ GSK/GES -1: ☹️ Schlange attackiert). Die primitiven Symbole können mühelos als Zutatenliste entziffert werden ☹️.

Eine ☹️ INT/MAG +1 enthüllt, dass durch die exakte Umkehr aller Ingredienzien ein Gegenmittel hergestellt werden kann (☹️

Spieler müssen ohne Hilfe auf diese Idee kommen). Die Spieler sollen sich in Folge zu jeder Zutat ein "Gegenstück" überlegen. Zutaten finden sie in der Hexenküche. Je nach Kreativität sollte der Trank seine Wirkung schneller/langsamer, mit mehr/weniger Nebenwirkungen entfalten. Bei Natheras anderen "Kindern" bewirkt er je nach Verwandlungsgrad Amnesie oder Tod.

Weiterführende Szenarien: Die SCs kehren zum Lager zurück (→ Sz 6).

*1 Sumpfvipern-Kopf,
3 Menschenhaarspitzen,
1 Träne aus linkem
Menschenauge,
1 Rabenschwanzfeder,
verköcht während Sonne
am Himmel steht*



Szenario 6: Rückkehr

Die SCs sind sich unschlüssig, ob sie in Torgars Lager zurückkehren sollen, ehe die Symptome ihrer Verwandlung abgeklungen sind. Sie entscheiden sich entweder für eine Rückkehr oder für eine Nächtigung im Freien. Beides birgt Gefahren.

Voraussetzung: SCs wurden verwandelt und konnten entkommen. Falls sie ein Gegenmittel gebraut haben, so hat dieses seine Wirkung (noch) nicht entfaltet.

1. Nathera kommt zurück (2 QP). Wenn die SCs länger in Natheras Hügel oder in der Nähe verbleiben oder gar nächtigen, wird diese sie finden und als ihre Kinder begrüßen ☺. Die SCs können das Spiel nun mitspielen und aus Natheras Worten einige vage Hinweise gewinnen, oder aber das Weite suchen oder zum Kampf übergehen.

☺ **Nathera:** KAM 53, KON 44, EW TP, Magie

2A. Rückkehr in Torgars Lager ☹ (1 QP). Keh-

ren die SCs in Torgars Lager zurück, ehe die Symptome ihrer Verwandlung abgeklungen sind, werden sie vom Außenposten als Monster identifiziert und schon von der Weite mit Schleudern und Bögen attackiert. Eine vernünftige Interaktion ist nicht möglich.

☹ **Außenposten:** KAM 33, FK 36, KON 15, EW-g TP

2B. Übernachtung im Freien ☹ (1 QP).

☹ INT/NAT +1 lässt die SCs die Nähe eines Pumas erahnen, der sich an ihre Fersen geheftet hat. Wenn sie keine Vorsorge treffen, wird er über sie herfallen, sobald sie

sich ein Lager bereitet haben oder müde werden.

☹ **Puma:** KAM 52, KON 18, EW+1 TP

3. Traumbotschaft. ☹ Im Schlaf träumen die SCs von Nathera in ihrer schönen Form. Nathera fordert in diesem Traum alle ihre "Kinder" auf, sie zu rufen, wenn sie ihrer bedürfen. Danach wachen die SCs schweißgebadet auf. Wann immer die SCs Nathera rufen wollen, können sie das auf spirituellem Wege mittels ☹ CHA/MAG tun, die mit jedem Fehlversuch um

-1 schwieriger wird. Durch den Ruf spürt Nathera den Aufenthaltsort des Rufenden und wird sich dorthin begeben.

4. Morgen danach (1 QP). ☹ Sofern die SCs das Gegenmittel eingenommen haben, klingt ihre Verwandlung zur Gänze ab. Sie können nun in Torgars Lager zurückkehren, müssen sich aber für ihr Fernbleiben rechtfertigen. Wenn sie frech oder unglaublich

agieren, wird er sie schlagen lassen oder auf halbe Ration setzen.

Weiterführende Szenarien: Die SCs müssen zur Strafe Patrouillen gehen (→ Sz 7). Sollten die SCs noch immer verwandelt sein, so musst du dir für sie eine Aufgabe ausdenken, die ihnen die Rückverwandlung ermöglicht, z.B. könnte ihnen Zhariad einen Pakt mit einer Gottheit vorschlagen, von der er unlängst erfuhr, dass sie sehr mächtig sei...

Wie gut, ihr habt euch befreit! Und ihr seid noch hier! Das zeigt mir, dass ihr euch in euer Schicksal gefügt habt.

Wundervoll! Ihr seid auch nicht alleine, ihr habt viele Brüder. Ich werde euch zu ihnen bringen, doch vorerst solltet ihr ruhen. Keine Sorge, ihr werdet noch vieles lernen. Ihr versteht nicht? Keine Sorge – schon bald werdet ihr verstehen...

3

2

6

2

3

6

Szenario 7: Schatzsucher

Bei einer Patrouille nahe Roburs Land erspähen die SCs zwei itamnische Schatzsucher, die auf Valmorca gelandet sind, um das Heiligtum des Quul zu finden, in dem sagenhafte Reichtümer verborgen liegen sollen.

Zwischendurch. Weil Zhariad sich weigert, beim Holz sammeln zu helfen – immerhin sei das nicht Sache eines Zauberers – lässt ihn Torgar kopfüber an den Baum binden, an dem die Leute im Lager üblicherweise ihr Geschäft verrichten.

1. Spur. Als die SCs im Grenzgebiet zwischen Torgars und Roburs Territorium patrouillieren (A) entdecken sie umgeknickte Äste und Spuren zweier Paar Stiefel im feuchten Boden. ☺ INT/NAT +1, um den Spuren zügig zu folgen.

2. Roburs Barbaren (3 QP). Die SCs holen die beiden Itamnier ein, als diese gerade von drei Barbaren aus Roburs Lager angegriffen werden (B). Indem sie eingreifen, können sie mit vereinten Kräften Roburs Leute besiegen. Wenn sie sich heraus halten oder Probleme bei der Spurensuche hatten, werden die Itamnier bald überwältigt sein und in Roburs Lager verschleppt werden. Diesfalls musst du das Szenario umgestalten.

⊕ Barbaren: KAM 36, KON 18, EW TP

3. Die Schatzsucher ☹ (1 QP). Bei den beiden handelt es sich um den offenerzigen Alnar und die misstrauische Varina. Das itamnische Pärchen stammt aus

Einst waren Senith und Quul vereint, bis sie sich zerstritten und in ewigen Krieg traten. Sie verfluchten des anderen Anhänger, schufen Dämonen und teilten sogar ihre Zauberkräfte mit Menschen, die ihnen dafür Gefälligkeiten erwiesen und Opfer darbrachten. Über die Äonen erkannte Senith all dessen Sinnlosigkeit, doch Quul sann weiterhin auf Rache. Der Hass aber ließ sein Licht schwinden – es wurde Nacht um ihn. Als er zu schwach wurde, um selbst Einfluss zu nehmen, gab er seine Geheimnisse an seine Priester weiter, die sie wohl verbargen.

gutem Hause, kauft allerorts Schatzkarten und macht sich dann auf, die Schätze zu bergen. Sie sind mit Kurzschwertern und Abenteurerausrüstung ausgestattet und besitzen eine "Schatzkarte", die in der Mitte der Insel eine Ruine verzeichnet sowie irgendwo im Südwesten der Insel ein Heiligtum des Quul errahnen lässt. Dass Valmorca eine Gefangeneninsel ist, wissen

Alnar und Varina nicht; entsprechend überrascht reagieren sie auf die SCs. Gerne teilt Alnar sein Wissen über Quul ☺.

4. Erdbeben. Was auch immer die SCs in Bezug auf Alnar und Varina vorhaben, kurze Zeit später erschüttert ein tiefes Grollen die Insel, als rüttelten die Götter an ihren Ufern. Es wird totenstill. Durch das Erdbeben löst sich das Boot, mit dem Alnar und Varina nach Valmorca kamen, und verschwindet in den Fluten des Norgos.

Weiterführende Szenarien: Mit Alnar und Varina

auf Schatzsuche → Sz 9.

⊕ Alnar: KAM 44, KON 20, EW TP

⊕ Varina: KAM 46, KON 20, EW TP



Szenario 8: Hrabus-Knochen

Das Lager wird unvermittelt von Hrabus-*an*gegriffen. Die SCs beschützen den alten Yonden. Anschließend entdecken sie Hrabus-knochen im Lager. Da sich Zhariad weigert, die Knochen zu analysieren, sollen die SCs ihn überzeugen. Zhariad enthüllt schließlich, dass die Knochen von Mourisha stammen.

Zwischendurch: Torgar schickt die SCs in die sumpfigen Ausläufer im Nordwesten auf Patrouille, wo sie auf Iliss und Torgar beim Liebesspiel treffen. Iliss wird die SCs verscheuchen. So sie Torgar später darauf ansprechen, wird er die Stirn runzeln, aber (vorerst) nicht darauf reagieren. ☉ In Wahrheit handelte es sich um Zhariad, der sich in Torgars Gestalt mit Iliss vergnügte.

1. Hrabus-Angriff (2 QP). Ein ganz normaler Tag im Lager. Fordere die Spieler auf, eine Tätigkeit zu beschreiben, die ihre SCs die meiste Zeit über verfolgen, um sich im Lager nützlich zu machen. Währenddessen kommt es urplötzlich zum Angriff von 18 kindsgroßen, langschnäbligen Hrabus-Vögel. Die SCs sehen, dass sich 2 Hrabusse auf den alten Yonden stürzen, der ohne Deckung und ohne Beschützer auf freiem Grund steht. Die Hrabusse ziehen sich zurück, sobald sie die Hälfte ihrer KON verloren haben oder mehr als 8 Hrabusse erschlagen oder verjagt wurden.

☉ *Hrabus*: KAM 35, KON 9, EW-g TP

2. "Was war das?" lautet die Frage, die Torgar laut stellt. Hrabus-Vögel bleiben normalerweise bei den Klippen und haben noch nie angegriffen. ☹ INT/NAT lässt keinen Zweifel daran, dass das Verhalten nicht natürlich begründet sein kann. Torgar schickt einen Trupp mit Koro aus, den Vögeln nach Süden zu folgen, und die SCs, sich im Lager umzusehen.

3. Im Lager ☹ (1 QP). Lege die Karte des Lagers ☹ vor und lass dir schildern, wie die SCs an das Problem herangehen. Es gilt 5 Hrabus-Knöchelchen mit eingeritzten Symbolen zu finden (A bis E). Eventuell stoßen die SCs auf Feinde oder wilde Tiere.

4. Zhariad lässt sich bitten ☹ (1 QP). Torgar lässt sich von den SCs die Knöchelchen zeigen und wirft sie Zhariad vor die Füße. "Du behauptest doch immer, ein mächtiger Zauberer zu sein. Tu was damit! Sag mir, woher die stammen." Zhariad wird sich allerdings weigern. Torgar setzt die SCs darauf an, Zhariad zu überzeugen. Es dürfte interessant werden, welcher Mittel sich die SCs bedienen. Zhariads Widerwille ist natürlich nur gespielt; er wird bald bereit sein, die Knöchelchen zu interpretieren.

5. Enthüllung (1 QP). Zhariad legt die Knöchelchen in eine Schale und entzündet Kräuter. "Zeige mir deinen Ursprung!", wiederholt er Mantra-artig. Gelingt den SCs eine ☹ INT/GES +1, so erkennen sie im Rauch das Bild einer rothaarigen, dünnen Frau mit stechenden Augen (Mourisha). Wer den Rauch ignoriert, um stattdessen Zhariads Gesten und Worte zu verfolgen, würfelt stattdessen ☹ INT/MAG -2. ☹ Der SC erkennt, dass Zhariad das Bild willkürlich entstehen lässt. Darauf angesprochen, behauptet er, Mourishas Bild herbeigezaubert zu haben, um nicht zugeben zu müssen, dass er nicht in der Lage ist, die Knochen zu lesen. Dass er selbst den Zauber verursacht hat, gibt er freilich unter keinen Umständen zu.

Weiterführende Szenarien: Die SCs sollen die Knöchelchen in gleicher Weise in Mourisha's Lager deponieren, damit die Hrabusse dort einfallen.

2

2

5

1

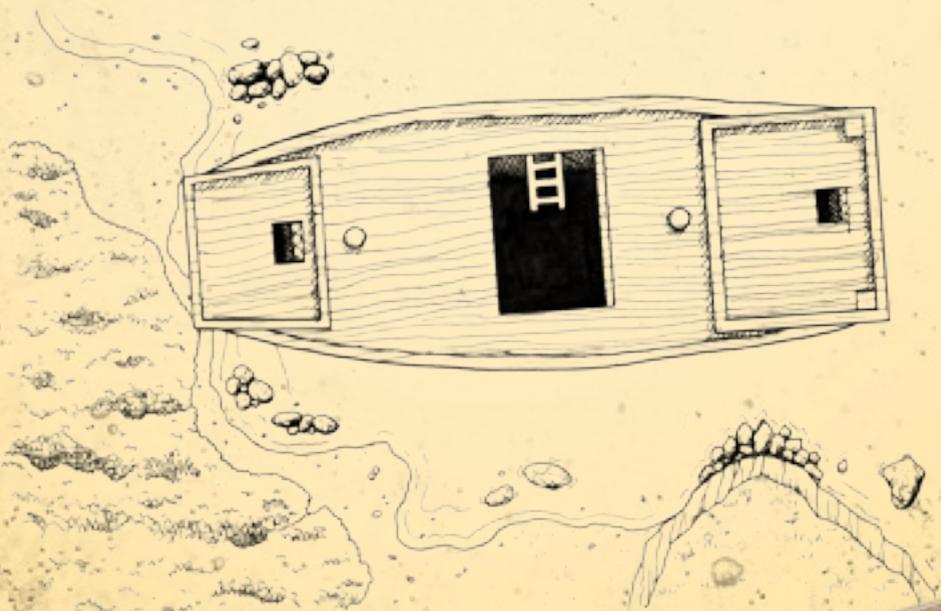
5

3

Szenario 8



Szenario 16



Szenario 9: Die Ruine

Die SCs begleiten Alnar und Varina zu der auf ihrer Schatzkarte verzeichneten Ruine und graben sich einen Zugang ins Innere. Sie überwinden gemeinsam einige Hindernisse und finden in einem Gewölbe einen magischen Speer.

1A. Gemeinsam auf Schatzsuche. Wenn die SCs Alnar und Varina getroffen haben, so überreden sie einander, gemeinsam zur Ruine zu gehen, die sich laut Schatzkarte in der Nähe befinden soll. Die SCs legen eine ☹️ INT/NAT +1 ab, um rechtzeitig Lurda, einen Mann aus Torgars Lager, zu erspähen, der sich auf Patrouille befindet. Sollte er sie in Gesellschaft Fremder sehen, könnte das unangenehm werden...

⊕ **Lurda:** KAM 33, KON 15, EW-g TP

1B. Erdbeben. Wenn die SCs Alnar und Varina bisher nicht getroffen haben, erschüttert ein Erdbeben die Insel. In der Nähe bricht der Boden ein und gibt Überreste eines Fundaments zu erkennen.

2. Grabung 🎲 (4 QP). Um den Eingang zur Ruine freizulegen, brauchen die SCs Zeit und Ausdauer. Sie würfeln eine Probenkette auf STR/NAT bis EW 24. Jede Probe bedeutet 1 Stunde Arbeit und 1 BEP. Am Ende sollte es dämmern oder bereits dunkel sein. Orientiere dich an ☹️.

A. Eingang. Die SCs haben einen desolaten, erdig-steinigen Tunnel freigelegt. Eine Lichtquelle ist notwendig. Der Tunnel führt nach ca. 3 Metern zu einem steinernen Portal.

B. Portal. Um es zu öffnen, ist ☹️ STR/NAT -1 erforderlich. 🎲 1 BEP. Sobald es aufgeht, strömt Gruftgas aus dem Inneren und entzündet sich an allfälligen Lichtquellen: 2W6 Schaden abzüglich des EW einer GSK/NAT-Probe.

C. Gewölbe. 🎲 Die SCs befinden sich in einem verwinkelten, teilweise eingestürzten Fundament. Der einzige verwertbare Raum, den sie erreichen können, ist ein niedriges, breites Kellergewölbe. Die Reliefs an den Torbögen ermöglichen ☹️ INT/GES: 🎲 Der SC identifiziert die Anlage als alte Bastion aus dem Reich von Lazaar, das vor ca. 2000 Jahren von Drachen vernichtet wurde.

Ein plötzliches Klacken auf Stein lässt die SCs herumwirbeln: 5 Riesenasseln wittern frische Nahrung und attackieren.

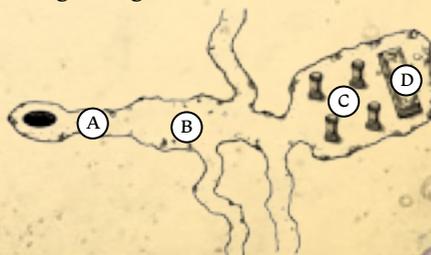
⊕ **Riesenasseln:** KAM 36, KON 6, EW-k TP

D. Altar. 🎲 Auf einem schlichten Steinaltar im hinteren Teil des Gewölbes liegt, in Leder und Därme eingewickelt, ein Holzspeer mit subtil glitzernder Metallspitze. Er ist unzerbrechlich und verursacht magischen Schaden. Als Wurfwaffe erleichtert er den Angriff um +1. So Alnar und Varina anwesend sind, wollen sie den Speer für sich. Die SCs müssen schon gute Argumente finden, warum sie den Speer behalten sollten; im schlimmsten Fall entzündet sich daran ein Kampf.

⊕ **Alnar:** KAM 44, KON 20, EW TP

⊕ **Varina:** KAM 46, KON 20, EW TP

Weiterführende Szenarien: Die SCs entdecken unter dem Altar ein Gangsystem voller Fallen und unterirdisch lebender Monster, hinter denen weitere Schätze verborgen liegen.



Szenario 10: Unter dem Fluss

Die SCs finden den Eingang zu einer alten Stätte des Senith, die von Natheras Kindern Schicht für Schicht abgetragen wird. Die SCs werden Zeuge, wie erstmals ein Sonnenstein freigelegt wird. Ihre Aufgabe wird es sein, den Sonnenstein zu zerstören, bevor er Nathera in die Hände fällt, und anschließend zu fliehen.

1. Knochenkreis (2 QP). Die SCs nehmen einen Geruch wahr, der ihnen zutiefst zuwider (aber, wenn sie bereits verwandelt waren, zugleich vertraut) ist. Er führt sie zu einer Spirale aus Knochenstücken, in deren Mittelpunkt ein dicker Baum steht. Wer ein Knochenstück berührt, erleidet einen Schlag im Wert von 1 SP und 1 BEP durch Taubheit. Wer der Spirale nach innen folgt, nähert sich mit jeder Umdrehung einer anderen Wirklichkeitsebene, bis er physisch nicht mehr angreifbar ist. Auf dieser Ebene, und nur auf dieser Ebene, ist es möglich, in den Baum zu treten.

2. Heiligtum des Senith (2 QP). Nach "Betreten" des Baumes ist den SCs, als würden sie tief fallen, dabei werden sie zunehmend langsamer, bis sie sanft am Grunde eines tiefen schwarzen Schachts landen.

A. Brutstätte. Langer Gang mit ca. 60 Nischen rechts und links (20 leer, in 40 hängen Natheras schlafende Kinder)

B. Flusstal. Unterirdisches Tal mit zerklüfteten Felsen, einer Steilwand (2C) und – unglaublich! – einem strömenden Fluss, der wie ein Himmel über der Höhle liegt. Die Luft ist erfüllt von hoher Feuchtigkeit und lautem, donnerndem Rauschen.

C. Abgegrabene Felswand. 20 von Natheras Kindern tragen hier mit ihren Krallen Gesteinsschichten ab. Statuen und alte Tafeln, die freigelegt werden, liegen an der Seite. Nathera lässt nach Sonnensteinen graben, die im Fels eingeschlossen sind. Ei-

ner wurde bereits weitgehend aus dem Gestein herausgearbeitet und erhellt die Höhle mit seinem strahlenden Licht.

⊕ **Natheras Kinder:** KAM 33, KON 15, EW-g TP

D. Pulsierende Felswände. Diese Wände pulsieren von solide nach transluzent. Beachtet man den Rhythmus und tritt im richtigen Augenblick hinein (☺ INT/MAG), kann man durch sie nach oben zum Wald hin "durchschwimmen".

E. Höhlenmalerei. Zeigt Seniths Anhänger, die einen Sonnenstein tragen, der die Körper ihrer Feinde verbrennt.

3. Natheras Ankunft (1 QP). Einige Minuten später kommt Nathera und lobt ihre Kinder für das Entdecken des Sonnensteins. Sie streicht über ihn und mahnt zur Vorsicht, denn er sei fragil und von unschätzbare Bedeutung für ihre Pläne. Danach tritt sie durch einen pulsierenden Fels und verschwindet wieder. Spätestens jetzt sollten die SCs wissen, dass der Stein zu zerstören ist und wie man die Höhle verlässt.

⊕ **Nathera:** KAM 53, KON 44, EW TP, Magie

Weiterführende Szenarien: In den zerklüfteten Wänden befinden sich schmale Seitengänge zu weiteren Höhlen, in denen so mancher Talisman schlummert.



Szenario 11: Iliss' Geheimnis

Torgar zieht Iliss' Treue in Zweifel und schickt ihr die SCs hinterher. Sie beobachten Iliss und verfolgen sie zu einem geheimen Stelldichein mit Zhariad, der sich ihrer in Torgars Gestalt bemächtigt. Die SCs berichten Torgar oder stellen Zhariad.

1. Auftrag. Weil Torgar zugetragen wird, dass Iliss sich mit ihm an Orten vergnügt, an denen Torgar sich gar nicht befand, wird der Otyir misstrauisch. Beim Abendfeuer beauftragt er die SCs, Iliss tagsüber zu verfolgen und abends zu berichten.

2. Beschattung (1 QP). Schildere den Spielern Iliss' Tagesablauf ☹.

3. Iliss' Habe (1 QP). Unter Iliss' Sachen in Torgars Höhle ist eine Kiste aus Zweigen, in der sich Büschel getrockneter Kräuter und ein Stahlmesser befinden. In einem der Büschel liegt ein blauschwarzer flacher Stein verborgen, ein Geschenk von Zhariad. Der Stein ist magisch und trägt ein eingraviertes Symbol, das man mittels ☹ INT/MAG +1 als Auge identifizieren kann. Sollten die SCs dem Stein auf den Grund gehen und Zhariad befragen, so wird er behaupten, ihn irgendwo gefunden zu haben.

4. Am Teich. ☹ Malerischer warmer Teich am Fuße einer kleinen Felsenkette, bedeckt von dicken Dampfschwaden, einige Felsen in der Mitte, hohes Schilf am nördlichen Ufer. Eine ☹ GSK/NAT entscheidet, ob Iliss die SCs bereits bemerkt

hat. Wenn ja, wird sie sie hier abzuschütteln versuchen.

5. Durch die Sümpfe (2 QP). Iliss springt gekonnt zwischen knorrigen Bäumen durch den Sumpf. Die SCs haben Mühe, ihr zu folgen. ☹ GSK/NAT: ☹ Der SC verbrennt sich an einer heißen Quelle (3 SP). Danach queren die SCs ein gefährliches Brutgebiet: 2W6 Narakis (Sumpfvogel, zwei

Köpfe, spitze Schnäbel) flattern auf und greifen an. ☹ Naraki: KAM 34, KON 9, EW-k TP

6. Stelldichein ☹ (1 QP).

An einem alten moosigen Baum sitzen Iliss und Zhariad nackt aufeinander. Geben sich die SCs zu erkennen, so wird Zhariad ihnen raten sich herauszuhalten; schlimmstenfalls kommt es zur Konfrontation. Zhariad kann einen der SCs für sich kämpfen lassen, um sich dann aus dem Staub zu machen. Gelingt ihm das nicht, wird er sich rechtzeitig ergeben.

☹ Zhariad: KAM 36, KON 22, EW-k TP, Magie

7. Zurück im Lager. Torgar prügelt Zhariad halbtot und fesselt ihn an einen Pfahl. Iliss verstößt er wegen ihrer Untreue; sie darf im Lager bleiben, muss sich nun aber selbst schützen.

Weiterführende Szenarien: Die SCs sollen Iliss vor dem großen Kharanier Naraj beschützen, der schon immer lüsterne Blicke in ihre Richtung geworfen hatte...

schläft in Torgars Höhle / steht früh morgens auf / erleichtert sich abseits / trinkt am Wasservorrat / legt sich nochmals nieder / steht auf und isst Reste vom Vortag / sammelt vormittags biegsame Äste und befreit diese von Blättern und Zweigen / begibt sich zum warmen Teich (→ 4), schwimmt und taucht dort / legt sich auf einen Felsen in die Sonne / sucht Kräuter in den Sümpfen im NW / verschwindet in Torgars Höhle / verbringt das Abendessen an Torgars Seite / geht spät schlafen

4

2

4

3

2

3

Szenario 12: Übel und Kräuter

Die erkrankte Iliss bittet die SCs, in den Bergen der Alten das Heilkraut Sutiqi zu besorgen. Dort müssen die SCs an einem Wachturm der Alten vorbei, in einen von fleischfressenden Pflanzen vereinnahmten Talkessel eindringen und einen "untoten" Eber töten, ehe sie die Sutiqi-Pflanze finden und pflücken können.

Zwischendurch. Elic winkt die SCs in eine mossüberzogene Felsspalte und flüstert ihnen, dass sich manche einen neuen Anführer wünschen. Torgars Zeit sei abgelaufen. Sind auch sie für eine Veränderung bereit? Elic lotet ihre Haltung aus, ohne sich selbst festzulegen. Danach geht er in die Hocke und schafft sich grinsend ein „Alibi“.

1. Iliss' Erkrankung. Iliss sieht blass aus und krümmt sich immer wieder vor Übelkeit. Eines verregneten Abends bittet sie die SCs, ihr das Kräutlein Sutiqi zu besorgen. Die SCs erhalten eine Wegbeschreibung zum Talkessel. ☹️ INT/NAT-2 enthüllt, dass Sutiqi eigentlich ein Gift ist. ☹️ Nur wenn sich die SCs weigern, teilt Iliss ihnen ihr Geheimnis mit, nämlich dass sie schwanger ist.

2. Aufstieg (1 QP). Die Berge der Alten liegen jenseits des modrigen Waldes. Die Bäume beginnen ihre Blätter abzuwerfen, kühler Wind fährt den SCs durchs Gewand, der Erdboden ist merkwürdigerweise angenehm warm. 3-4 Stunden später erreichen sie die Berge der Alten. Für den Aufstieg würfeln sie ☹️ GSK/NAT: 🌀 W6 SP und Steinschlag (W6 SP) für alle nachfolgenden SCs.

3. Ausblick. Von jenseits der Baumgrenze können die SCs erkennen, dass die Sümpfe im Südwesten Felsen, Wald und anderes Terrain umschließen. Außerdem sehen sie dunkle Wolken wie einen lauern-

den Dämon über Valmorca hängen, sowie einen nahen Wachturm.

4. Wachturm ☹️ (1 QP). Die 3 Alten, die darin Wache halten, sind krank und würfeln darob pessimistisch. Sie werden die SCs erst bemerken, wenn sie sich nähern, dann mit Steinschleudern beschießen und ggf. mit Handbeilen in den Kampf gehen.

☹️ **Außenposten:** KAM 33, KON 12, EW-g TP

5. Talkessel ☹️ (1 QP). Der grüne Talkessel inmitten der Berge durchmisst ca. 150m und beinhaltet grünes Buschwerk, strauchiges Unterholz und dichtes Blätterdach. Ein SC steigt auf einen Haufen verstreuter Menschenknochen, daneben liegt ein schartiges Kurzschwert (EW-g TP). Man hört kaum Geräusche. ☹️ INT/NAT: 🌀 SC erkennt, dass das Grundwasser des Tals vergiftet ist. Immer wieder bedecken riesige Blätter den Boden; SCs würfeln eine ☹️ GSK/NAT: 🌀 SC tritt auf eine der noch lebenden fleischfressenden Pflanzen.

☹️ **Pflanze:** KAM 33, KON 9, EW TP+BEP

6. Sutiqi-Vorkommen ☹️ (2 QP). Inmitten des rotblau schimmernden Sutiqi-Vorkommens liegt der halb verrottete Kadaver eines Wildschweins. Wenn die SCs daran gehen, Sutiqi-Blätter abzuschneiden, kreischt das Wildschwein plötzlich auf und attackiert geifernd. Nach dem Kampf können die SCs mittels ☹️ INT/MAG herausfinden, dass es sich um eine magische Krankheit handelt, eine Art Fluch, der diejenigen, die er befällt, sterbenskrank macht, gleichzeitig aber lange und qualvoll am „Leben“ hält.

☹️ **Untotes Wildschwein:** KAM 26, KON 15, EW TP, Regeneriert W6

Weiterführende Szenarien: SCs gehen zum Lager der Alten (→ Sz 14).



Szenario 13: Herbstgruß

Kühle Herbstluft hält Einzug. Yonden erkrankt schwer und fällt in Fieberwahn. Die SCs sollen helfen, das Lager "winterfest" zu machen. Weil Koro der Keiler abgängig ist, werden die SCs ausgeschiedet, ihn zu suchen. Sie finden und retten ihn vor einem Keiler, der ihm das Bein zerschmettert. Bei ihrer Rückkehr ist Yonden tot.

1. Lungenentzündung (1 QP). Kühle Herbstluft zieht über Valmorca hinweg und bringt erste Erkältungen. Yonden der Alte liegt mit einem hässlichen Husten darnieder. Shalu kühlt ihm seine glühende Stirn. SCs, die sich Yonden näher ansehen, können mit ☹️ INT/GES -1 eine Lungenentzündung diagnostizieren. Wer mit ihm ein wenig Zeit verbringt, hört ihn folgendes faseln: „Ich sehe Schlimmes auf uns zukommen! Es ist groß, sehr groß! Es hat tote Augen und kann durch nichts verletzt werden – außer durch die Steine. Die Steine!“

2. Lagerarbeit. Torgar befiehlt das Lager winterfest zu machen. Alle rücken näher zusammen, es gibt nur noch ein Feuer, es werden Kräuter gesammelt und getrocknet, und andere Tiere gejagt. Keiner soll müßig herumsitzen, jeder soll sich nützlich machen. Lass dir von den Spielern beschreiben, wie sich ihre SCs einbringen.

3. Keilerjagd ☹️ (2 QP). Koro der Keiler ist von der Jagd nicht zurückgekehrt, seine Begleiter haben ihn irgendwo verloren. Da es bald dunkel wird, schickt Torgar die SCs, im fraglichen Gebiet (☹️ A) nach Koro zu suchen. Eine Stunde später finden sie ihn mit kaputtem Bein in einer Baumkrone hängen. Als sich die SCs nähern, ruft er: "Passt auf! Hinter euch!" und es donnert der monströse Keiler auf sie zu, der schon Koro zugesetzt hatte. Koros Bogen und

Pfeile liegen unter dem Baum. Nach 2 KR hat der wilde Keiler die SCs erreicht.

☹️ Keiler: KAM 36, KON 18, EW TP

4. Begräbnis. ☹️ Als die SCs zurückkehren (Koro müssen sie stützen, sein Bein ist mehrfach gebrochen und wird wohl ewig steif bleiben) wird Yonden gerade begraben. Die SCs sehen seinen blassen Leichnam in der Erde verschwinden. Irgendjemand spricht ein Gebet zu Aphren. Nachher wendet sich Mynar, ein Vengeni aus Torgars Lager, an die SCs und flüstert ihnen, dass er ihnen etwas über Yondens Tod erzählen müsse, "aber nicht hier. Treff mich am See – wenn das Feuer brennt."

☹️ Mynar sah zufällig, wie Zhariad dem kranken Yonden desnachts sein Zauberholz auf die Brust legte. Blutrote Schwaden strömten aus Yondens Leib in das Holz, danach tat er seinen letzten Atemzug.

5. Mynars Tod (1 QP). Wenn die SCs später des Abends zum See kommen, finden sie Mynar im Todeskampf mit einer Giftschlange, die sich um seinen Hals gewunden und ihre Fänge mehrfach in ihn getrieben hat. Mit Schaum vor dem Mund würgt er noch die folgenden Worte hervor: "Yonden... tot - blutiger Nebel... Zhariad hat... das Böse!!", dann stirbt er. ☹️ Mynars Tod wird Zhariad nicht nachzuweisen sein.

☹️ Giftschlange: KAM 26, KON 1, Gift



Szenario 14: Quelle der Alten

Die SCs entdecken, dass die Leute im "Lager der Alten" erkrankt sind und am lebendigen Leib verfaulen. Sie erzählen ihnen von einem Schamanen, der vor einigen Wochen einen bösen Geist in ihren Quell gesetzt habe. Die SCs schaffen Abhilfe, indem sie ein Rätsel lösen und den Geist im Kampf besiegen.

Voraussetzung: Die SCs sind im Sutiqi-Tal (Sz 12).

1. Der Außenposten.

Die SCs folgen einem süßlichen, ekligen Gestank zu einer Felshöhle, wo sich ein Außenposten der "Alten" befindet, eine Ansammlung kleiner hölzerner Gebäude, durch Palisaden verbunden. 6 Leute liegen halbtot herum, einer davon mit weggefaultem Gesicht. Die Leute flehen um Gnade und Erlösung. 2 von ihnen, Narath und Yroc, mühen sich auf, um von ihrem Elend zu erzählen.

2. Hintergrund (1 QP).

Die SCs können in Narath's Beschreibung Zhariad wiedererkennen. Gib ihnen etwas Zeit, über Zhariads Motive zu spekulieren.

Zhariad versprach Quul eine große Menge Menschenopfer, allerdings muss er jeweils bei deren Ableben gegenwärtig sein. Durch den faulen Zauber am Quell hat er die Alten hilflos gemacht und wird sich ihr Blut beizeiten holen.

3. Aufstieg zum Quell. Narath bringt die SCs zu einer Felsspalte mit stufenar-

tigen Einschnitten, die einen mühelosen Aufstieg aus dem Sutiqi-Tal ermöglichen. Eine halbe Stunde später bleibt er stehen, denn "niemand kämpft gegen Geister".

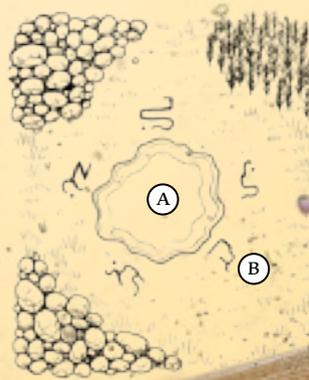
4. Der Quell (4 QP). Loch im Boden, aus dem nebulöse Schwaden wachsen (A).

Fremdartiges Rauschen und blubberndes Lachen sind zu hören. Wer sich nähert, wird von dem Quellgeist angegriffen. Um den Quell finden sich Zhariads Symbole. Werden sie logisch vervollständigt (bei Rune B ein Punkt hinzugefügt), verharrt der Geist, und man kann gefahrlos in das Loch greifen und den schwarzen Stein hervorholen (Der Stein gleicht dem aus Sz 11/3).

Quellgeist: KAM 44, KON 15, EW-k, #AT 3, Phantasma

Weiterführende Szenarien: Roburs Leute fallen ein und unterjochen die Alten. Die SCs müssen schleunigst entkommen...

Ja, wir gehören zu den "Alten", doch bald wird es uns nicht mehr geben. Unserem Lager geht es ebenso schlecht wie diesem Außenposten. Wir sind todkrank, sterben aber nicht. Wie es dazu kam? Ein Gefangener erschien bei uns. Er beeindruckte unsere Ältesten, weil eine Aura der Macht ihn umgab! Er sagte, er als Zauberer könne unseren Quell in einen Quell der Kraft verwandeln. Man ließ ihn gewähren. Ich sah selbst, wie er umherhüpfte und seltsame Worte sang. Er fing unsichtbare Fliegen aus der Luft und warf sie in den Quell, danach zeichnete er mit einem glimmenden Holzspan Symbole und warf schließlich einen Stein hinein. Das Wasser sprudelte über und zog sich dann zurück – unglaublich! Als wir Tage später erkannten, dass alles und jeder verdarb, war er längst fort...



Szenario 15: Sonnenfinsternis

Im Vorfeld einer Sonnenfinsternis ist aus der Ferne Frauengesang zu hören. Torgars Leute bekommen schlimme Kopfschmerzen. Torgar schickt die SCs, die Quelle des Gesangs zu finden und mundtot zu machen. Der Gesang führt die SCs zu Nathera, die auf einem Felsvorsprung am Tiefen See ein Ritual vollführt.

Zwischendurch: Zhariad und Torgar teilen offenbar ein geheimes Einvernehmen, denn er lässt den kleinen Mächtegern-Zauberer neuerdings in Ruhe. Von Elic hören die SCs, dass Zhariad Torgar davon überzeugt hat, "Kräfte" zu besitzen, die allen die Flucht ermöglichen würden. Torgar wolle das aber nicht an die große Glocke hängen.

1. Abenddämmerung. Die Sonne steht in einem blutroten Wolkenmeer, als man eine anschwellende Frauenstimme (Nathera) in der Ferne hört. Alle im Lager erleiden Kopfschmerzen und würfeln stündlich ☹️ STR/MAG: 🌀 1 Schaden. Sollten die SCs zu Natheras Kindern gezählt haben (vgl. Sz 3), erleiden sie keine Kopfschmerzen, aber eine anhaltende Schwächung (2 BEP).

🌀 Der Mond hat sich 1/6 vor die Sonne geschoben. Die Eklipse ist ein Machtspiel zwischen Senith und Quul. Sie stärkt Diener des Quul und schwächt Diener des Senith. Nathera vollführt das Gesangsritual, um dies zu neutralisieren. Ihr Gesang stärkt Diener des Senith und schwächt Diener des Quul. Alle anderen erleiden durch die widerstreitenden magischen Kräfte, die hier am Werk sind, Kopfschmerzen.

2. Auftrag. Torgar tritt besorgt aus dem Wald und berichtet, dass Zhariad aus den Ohren blutet. "Das kann nicht so weitergehen. Ihr da!", zu den SCs gewandt, "packt euch zusammen und sucht die vermaledeite Sirene. Macht sie tot, und zwar schnell!"

Torgar verschweigt, dass er Zhariad im Wald bei einem Ritual zur magischen Stärkung beschützte.

3. Dem Gesang folgend (1 QP). ☹️ INT/MAG, um den Gesang zu orten. Alle 10 Minuten kann 1 SC eine solche Probe ablegen. Ebenfalls alle 10 Minuten vervollständigt sich die Eklipse um ein Sechstel, d.h. den SCs bleibt 1 Stunde Zeit.

4. Klippe 🌀 (2 QP). Der Weg führt die SCs zu einer Felsklippe am Tiefen See ☹️, auf der (in ca. 40 Meter Höhe) Nathera in ihrer Sumpfhexengestalt steht. Die helle Frauenstimme aus ihrer Kehle wirkt im Zusammenspiel mit ihrer grauenhaften Erscheinung grotesk. Am Fuße der Klippe stehen 4 ihrer "Kinder", die von sich aus nicht angreifen. Die SCs können versuchen, sie auszutricksen, zu umschleichen oder sich durchzukämpfen. Danach werden sie die Klippe erklimmen müssen (☹️ GSK/NAT, 🌀 W6 Schaden). Währenddessen ist kein Sichtkontakt zu Nathera gegeben.

⊕ **Natheras Kinder:** KAM 33, KON 15, EW-g TP

⊕ **Nathera:** KAM 53, KON 44, EW TP, Magie

5. Vorsprung (2 QP). Nathera steht auf einem Felsvorsprung über dem See. Sie wird die SCs eindringlich davor warnen, sie aufzuhalten, denn nur das Lied des Senith könne Quuls Macht Einhalt gebieten. Zeit für Erklärungen nimmt sie sich nicht; notfalls kommt es zum Kampf. Sinkt Natheras KON gegen 0, stürzt sie in den See und verschwindet. Die SCs stürzen hinunter, wenn sie "66" würfeln! Sollten die SCs Nathera gewähren lassen, so werden Zhariads Kräfte nicht annähernd so groß, und sein Werk nur halb so gefährlich (siehe Finale).

4

6

4

1

1

6

Szenario 16: Entert Marviris!

Zhariad beschwört einen Sturm herauf, der ein gut bewachtes Schiff an der Küste von Valmorca stranden lässt. Torgars Leute und die SCs erkämpfen sich das Schiff und verhindern, dass die Besatzung es in Brand steckt oder flieht. Auf dem Schiff befindet sich auch Demrin, Rengis' verhasster Bruder und itamnischer Ritter.

1. Der Sturm. Torgar und Zhariad schließen im Geheimen einen Pakt. Zhariads Teil ist offensichtlich: Er steht am Ufer und zaubert, dass sich der Himmel verdunkelt und Blitze wahllos Bäume spalten. Torgars Leute und die SCs positionieren sich am Ufer. Nach einer Stunde hört man kreischende Stimmen, und der dunkle Schatten eines dickbauchigen Handelsschiffs mit Namen "Marviris" rammt das Ufer.

2. Angriff (5 QP). Die Marviris ist ein Zweimaster mit einem Beiboot, Vorder- und Achtertrutz und 30 Mann Besatzung. Torgar pfeift zum Angriff. Um zum Schiff zu gelangen, sind – je nach Gelände – bis zu 3 KR und 3 (☹) nach eigenem Ermessen nötig (☹ Seite 35). Danach gilt es folgende Ziele zu erfüllen:

- ♦ Die SCs besiegen so viele Gegner, wie sie selbst an Zahl sind. Wenn nicht, wird Torgar in KR 10 zum Rückzug blasen, und der Plan ist gescheitert.
- ♦ Die SCs verhindern, dass das Beiboot in KR 5 entkommt. Andernfalls wird es die Außenwelt warnen, und eine Flucht mit der Marviris wird so gut wie unmöglich.
- ♦ Die SCs verhindern, dass der Bootsmann das Schiff in Brand setzt. Andernfalls dauern die Reparaturarbeiten 3 zusätzliche Tage oder scheitern überhaupt.

⊕ *Besatzung:* KAM 34, KON 10, EW-g TP

⊕ *Bootsmann Moth:* KAM 44, KON 20, EW TP

KR 1 SCs betreten das Schiff.

KR 2 SCs würfeln (☹) INT/KAM: (☹) SC sehen durch ein Loch wie der stämmige Bootsmann Moth mit Fackel und Öl in der Hand durch das Mitteldeck läuft. Sie haben bis KR 9 Zeit, danach setzt er den Schiffsbauch in Brand.

KR 3 Der blutüberströmte Steuermann (er verlor beim Aufprall seinen Arm) umklammert unbeholfen einen der SCs von hinten. Er würfelt pessimistisch.

KR 4 Zhariad steht am Ufer, reckt die Hände gen Himmel und schreit fremdartige Worte in den regengepeitschten Sturm.

KR 5 Von der Steuerbordseite des Schiffs hören die SCs ein lautes Platschen. Das Beiboot, mit dem einige Itamnier fliehen, ist ab KR 8 nur noch mit Fernwaffen erreichbar.

KR 6 Zhariad deutet mit stechendem Blick auf einen Seesöldner, der daraufhin mitten in der Bewegung erstarrt. Iliss stößt ihn kurzerhand ins Wasser.

KR 7 Rengis reißt eine Tür auf und schreit: "Bei den Göttern!" Dahinter steht ein Mann, der Rengis' älterer Bruder sein könnte. (☹) Tatsächlich handelt es sich um Demrin, Rengis' verhassten, älteren Bruder.

KR 8 Rengis entwapfnet Demrin und lacht grausam.

KR 9 Wenn der Bootsmann Moth nicht daran gehindert wurde, das Schiff in Brand zu setzen, dringt mittlerweile Rauch aus dem Inneren.

KR 10 Je nachdem, ob die SCs ihren Beitrag geleistet haben, schreit Torgar "Macht Gefangene!" (10 Itamnier übrig) oder "Rückzug!" (20 Itamnier übrig)

Weiterführende Szenarien: Die SCs müssen die Marviris während der Reparaturarbeiten abschirmen (→ 17).

2

6

6

1

2

4

Szenario 17: Reparaturen

Die Schlacht um die Marviris ist gewonnen, Gefangene und Beute werden gesichtet. Die SCs müssen einen Späher abfangen, oder Mourisha's Leute greifen an, ehe Torgars Männer die "Marviris" repariert haben. Außerdem haben die SCs Gelegenheit, Kontakt zu einflussreichen itamnischen Persönlichkeiten zu knüpfen.

1. Der Pakt. Zhariad hat seinen Teil des Pakts erfüllt und die Marviris stranden lassen. Torgar lässt ihn dafür von Leiche zu Leiche gehen. Bei jeder einzelnen kniet Zhariad nieder und legt ihnen immer ein Holzstück auf die Brust, aus dem Blut zu tropfen scheint. ☉ Das Zauberholz ermöglicht es Zhariad, das Blut für sein Opfer an Quul aufzunehmen. Wenn die SCs sich einmischen, wird Torgar sie aufhalten, denn er hofft, dass Zhariads finstere Magie ihm später noch von Nutzen sein wird.

2. Die Gefangenen (1 QP). Unter den Gefangenen befinden sich Ritter Demrin und Kapitän Hael. Während Rengis und Koro sich mit Torgar taktisch besprechen, sollen die SCs die beiden eine Stunde lang bewachen. Demrin und Hael sind körperlich angeschlagen und zu schwach, um lange Gespräche zu führen. Sie werden aber zuhören; möglicherweise gelingt es den SCs, für sich Sympathien zu wecken.

3. Reparaturarbeiten (1 QP). Jene SCs, deren Hintergrund es nahelegt, an den Reparaturarbeiten mitzuhelfen, können dabei helfen, den Schiffsrumpf zu flicken, das Steuerruder zu reparieren oder die Takelage aus dem Geäst zu befreien (3 Tage) oder allfälligen Brandschaden wiedergutmachen (zusätzliche 3 Tage). Die SCs würfeln dafür je ☹ STR/GES. Erreichen sie in Summe EW 10, so reduziert sich die Re-

paraturdauer um 1 Tag. Alle anderen SCs gehen auf

4. Patrouille ☹ (3 QP). Torgar macht klar, dass die Marviris geheim bleiben muss. Wenn ein anderes Lager davon erfährt, machen sie mobil und erkämpfen sich ihre Passage notfalls mit Todesverachtung. Deshalb werden im Wald ca. 100 Meter entfernt Wachen positioniert.

SCs, die solcherart Ausschau halten, würfeln für jeden Reparatur-Tag ☹ INT/NAT +1. An dem Tag, an dem sie gemeinsam einen EW von 6 nicht erreichen, schleicht ein Späher aus Mourisha's Lager durch die Reihen. Auf dem Rückweg kommt er bei einem zufällig zu ermittelnden SC vorbei, der ☹ INT/NAT -1 ablegt. ☹ Der Späher entwischt und informiert Mourisha. ☹ Die SCs bemerken ihn, wenn er (8 - EW) x 10 Meter entfernt ist. Es kommt dann zu einer Verfolgungsjagd (Probenvergleich GSK/NAT) und zum Kampf mit ihm und einem zweiten, der in sicherem Abstand im Unterholz verharret. Der Späher führt 2 magische Zweige bei sich, die geworfen werden können und beim Aufprall irritierende Geräusche, z.B. von Stimmen oder Getrappel oder von gespannten Bogensehnen, verursachen. Wenn er nicht dazu kommt, sie sinnvoll zu verwenden, fallen sie den SCs zu.

☹ Späher: KAM 33, KON 15, EW-g TP

Weiterführende Szenarien: Die Marviris legt ab (→ Sz 18).

3

5

1

1

3

4

Szenario 18: Abfahrt

Die Marviris setzt vom Ufer ab, kommt aber nur schwer gegen den Sturm an. Demrin und Hael versuchen die SCs davon zu überzeugen, sie entkommen zu lassen. Elic belauscht dies und wird je nach Reaktion der SCs agieren. Et was später ist zu verhindern, dass ein bisher unentdeckter Matrose die Geiseln befreit.

1A. Mourisha's Leute fallen ein (2 QP). Hat Mourisha von der Marviris erfahren (vgl. Sz 17), so wird sie umgehend angreifen. Torgar lässt die Marviris ungeachtet des Reparaturfortschritts vom Ufer, während 8 seiner Leute 8 KR lang die Gegner auf Abstand halten müssen. Die SCs können beim Abstoßen helfen oder kämpfen.

⊕ *Mourisha's Leute*: KAM 33, KON 15, EW-g TP

1B. Die Marviris legt ab. Die Marviris wird, sobald sie einigermaßen seetüchtig ist, mit vereinten Kräften vom Ufer gelassen.

2. Der Sturm. Der dunkle Sturm (vgl. Sz 16/1) weht immer noch stark von NW, dreht aber andauernd und reißt an den Segeln der Marviris. Die Strömungen des Norgos werfen das Schiff hin und her; nur meterweise entfernt es sich vom Ufer. Die SCs würfeln gegen die aufkommende Seekrankheit eine ☹ INT/NAT +1. ☹ Malus von -1 auf alle Proben.

3. Treiben an Bord (1 QP). Zhariad ist in der Kapitänskajüte einquartiert. Torgar lässt ihn neuerdings in Ruhe. (SCs, die sich dafür näher interessieren, erkennen mit ☹ INT/GES, dass er Angst vor Zhariad hat). Elic öffnet teuren Wein aus dem Schiffs-lager, doch Torgar schlägt ihm diesen aus der Hand und verbietet das Trinken. Die nächste itamnische Galeere könne schneller da sein als allen bewusst sei.

4. Geisellesprache (1 QP). Die SCs werden abkommandiert, die beiden wichtigsten Gefangenen, Demrin und Hael, in ihrer engen Kajüte zu bewachen. Demrin wird zunächst schweigen, während Hael versucht, die SCs davon zu überzeugen, dass sie die Fesseln lösen und sie entkommen lassen sollen. Demrin wird ihnen schließlich sogar eine Amnestie anbieten. Wenn klar ist, in welche Richtung das Gespräch läuft, würfeln die SCs eine ☹ INT/GES. Gelingt sie einem von ihnen mit einem EW von 5 oder mehr, so hören sie eine Planke verdächtig knarren:

5. Belauscht (1 QP). Elic steht mit großen Ohren hinter der Tür. Er hat das Gespräch der SCs belauscht und wird sie je nachdem, was er gehört hat, entweder a) erpressen, sich mit ihm zu verbünden, b) bei Torgar verraten oder c) sein Wissen für den geeigneten Augenblick für sich behalten.

6. Blinder Passagier (2 QP). Unter einem Bett in der kleinen Kajüte versteckt sich der Matrose Maersten, bis er eine günstige Gelegenheit sieht, hervorzukriechen und Demrin und Hael loszuschneiden. Die beiden werden versuchen an Deck zu gelangen, ein leeres Fass in den Norgos zu werfen und hinterherzuspringen. Die SCs sollten dies verhindern, andernfalls wird Torgar ihnen den Garaus machen.

⊕ *Maersten*: KAM 33, KON 18, EW-k TP

Weiterführende Szenarien: Elics Meuterei (→ Sz 19). Die Marviris strandet (→ Sz 20).



Szenario 19: Kleine Meuterei

Rengis rastet im Angesicht seines Bruders völlig aus. Die SCs verhindern, dass er Demrin im Zorn erschlägt. Wenig später fordert Elic von Torgar öffentlich die Anführerschaft. Es kommt zwischen den Gefangenen zu einer richtungsweisenden Konfrontation.

1. Rengis' Zorn (1 QP). Erst jetzt bietet sich Rengis (im Beisein der SCs) die Gelegenheit, sich seinem Bruder Demrin zu widmen. Rengis preist den Gott Aphren dafür, ihn doch noch zu seiner Rache geführt zu haben. Er wirft Demrin vor, ihn am Leben gelassen und in die Hölle von Valmorca verbannt zu haben. Demrin erwidert daraufhin, dass Rengis in all den Jahren nichts gelernt habe, worauf dieser ausrastet und seinem gefesselten Bruder immer und immer wieder ins Gesicht schlägt. Wenn die SCs nicht eingreifen, wird Demrin einen Herzanfall erleiden und sterben.

⊕ Rengis: KAM 42, KON 18, EW-k TP

2. Meuterei (3 QP). Kurz darauf herrscht wildes Durcheinander an Deck. Elic fordert Torgar öffentlich heraus und wirft ihm vor, alles falsch zu machen: dass er Zhariad vertraue, dass er Rengis besser als alle anderen behandle, dass er die Ge-

fangenen noch nicht getötet habe usw. Ergänze die Liste um etwaige Fehler, die die SCs im Laufe der Kampagne gemacht haben. Am Ende verlangt Elic, dass Torgar die Anführerschaft abtritt und, damit es alle sehen, vor ihm niederkniet. Torgar bricht in schallendes Gelächter aus und zieht sein Schwert.

Die SCs haben es in der Hand, das Gemetzel zu verhindern oder im Kampf Partei zu ergreifen; dann bekommen sie es mit Gramdar, Fewiz und Lucc zu tun. Sobald ein Gegner mehr als die Hälfte seiner KON verloren hat, ergibt er sich und bittet um Gnade. Elic sollte am Leben bleiben.

◆ Elics Gefolge: Nort, Daliar, Hancor, Gramdar, Fewiz, Lucc

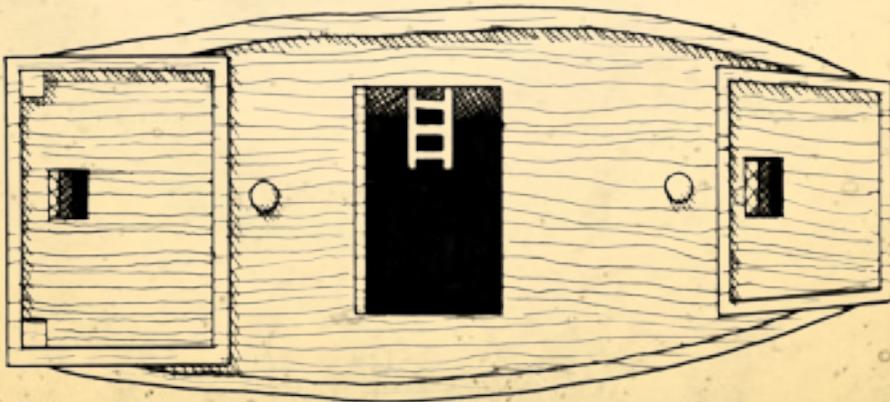
◆ Torgars Gefolge: Rengis*, Iliss, Zhariad, Koro

* Rengis' KON ist um allfälligen Schaden aus Szene 1 reduziert.

⊕ Nort, Daliar: KAM 36, KON 18, EW TP

⊕ Hancor, Gramdar, Fewiz, Lucc: KAM 33, KON 15, EW-g TP

Weiterführende Szenarien: Die Marviris strandet (→ Sz 20).



Szenario 20: Gestrandet

Die Marviris wird zum Opfer des Sturms und läuft irgendwo auf Grund. Die SCs helfen den ertrinkenden Gefangenen von Bord. Alle zusammen gehen landeinwärts, bis Torgar erkennt, dass sie sich immer noch auf Valmorca befinden. Er gerät in Rage, greift Zhariad an und wird von diesem versteinert. Den SCs schleudert Zhariad Schlangen entgegen und zieht sich mit Iliss durch die Sümpfe zurück.

1. Der Sturm. Die Marviris ist von Hagel, Blitz und Donner umgeben und wird von den Fluten des Norgos hin und hergeschleudert. Torgar stürmt in Zhariads Kajüte und schreit: "Das ist Wahnsinn! Das ist Wahnsinn! Tu etwas!", danach ruft jemand "Land voraus!", ehe die Takelage reißt, der kleine Mast bricht und das Schiff gegen Felsen aufschlägt. Alle an Bord werden umhergeschleudert und erleiden 6 SP abzüglich ihres EW einer ☹️ GSK/GES. Kurz ist es totenstill.

2. "Rette sich wer kann!" (3 QP), erschallt es, als die Planken brechen und Wasser in den Schiffsbauch strömt. 9 von Torgars Leuten sind erheblich verletzt, Torgar selbst blutet aus einer Kopfwunde. "Gute" SCs sollten an die Gefangenen denken, die gefesselt und gekettet im Schiffsbauch festsitzen und – ebenso wie Demrin und Hael – ertrinken werden, wenn sie sie nicht innerhalb der nächsten 12 KR befreien.

- ◆ Die SCs dringen möglichst schnell unter Deck zu den Gefangenen vor, wobei sie streckenweise tauchen müssen: ☹️ GSK/NAT im Wert von EW 12.
- ◆ Die SCs müssen die Gefangenen entfesseln und entketten: ☹️ GSK/GES im Wert von EW 18.

- ◆ Die SCs müssen die Gefangenen nach oben bringen/tragen/führen: ☹️ STR/NAT im Wert von EW 12.
- ◆ Proben dürfen KR-weise abgelegt werden. Wer sich in KR 13 immer noch auf der Marviris befindet, erleidet unter Deck 3W6 SP bzw. an Deck 2W6 SP.

3. Schreckliche Erkenntnis

☹️ (2 QP). Dichter Regen vermischt sich mit Blut und Dreck. Marschland, wohin man blickt. Torgar murmelt „Wenigstens sind wir fort von Valmorca, aber haltet die Augen offen...“ und dirigiert die Gruppe landeinwärts.

Nach einer Stunde erkennt man in der Ferne die Roten Berge ☹️. Allen wird klar, dass sie immer noch auf Valmorca sind. Torgar brüllt auf und geht Zhariad an die Kehle. Dieser macht eine Handbewegung, und Torgar erstarrt wie versteinert. "Du stumpfsinniger Narr bist keine Gefahr für uns!", sagt Zhariad und winkt Iliss an seine Seite. Greifen die SCs an, so wird er ihre Waffen in Schlangen verwandeln (oder ihnen Schlangen entgegen werfen) und sich anschließend mit Iliss über die Sümpfe zurückziehen. Wenn die SCs Zhariad in ein Gespräch verwickeln, können sie zumindest erfahren, dass er die Marviris absichtlich hat stranden lassen. Er sei hier noch nicht fertig...

⊕ Zhariad: KAM 36, KON 22, EW-k TP, Magie

☹️ Für die Handlung ist es sehr wichtig, dass Zhariad und Iliss, zumindest aber einer von beiden, entkommt. Notfalls nutzt Zhariad seine magischen Kräfte und schwebt mit Iliss über den Sumpf hinfort. Diesfalls muss Sz 21 angepasst werden.

Weiterführende Szenarien: SCs folgen Zhariads und Iliss' Spuren (→ Sz 21).



Szenario 22: Abstieg

Die SCs haben die Lichtung gefunden und nehmen die Gefahr eines Abstiegs auf sich. Danach erhalten sie eine detaillierte Beschreibung der Grinsefratze-Lichtung und werden von Rieseninsekten attackiert. Am Ende finden die SCs einen gefahrlosen Zugang zur Lichtung.

(Siehe auch ☞ S. 59).

1a. Abstieg (2 QP). Die Felswand ist senkrecht und feucht. Wer sie hinabklettern möchte, ☹ GSK/NAT -2: 🌀 2W6 Schadenspunkte. Wer in der Nähe des Wasserfalls (A) klettert, dessen Probe ist aufgrund des glitschigen Felses sogar um 3 erschwert; dafür hat er theoretisch die Chance, Zhariads Versteck zu entdecken, wenn er gezielt nach einer Höhle sucht und ihm ☺ INT/NAT gelingt. Diesfalls lassen Spuren erkennen, dass Zhariad die Höhle offenbar schon seit längerer Zeit nützt. Okkulte Symbole wurden an die Wände geschmiert; auch finden sich massive Spuren von Blut.

1b. Geheimer Zugang (1 QP). Die SCs können auch die Klippe entlang wandern und den versteckten Zugang (E) zum Tal finden, dem auch Iliss und Zhariad folgen, wenn sie die Lichtung von NO her betreten bzw. verlassen. Dabei handelt es sich um eine natürliche Treppe, die zwischen den Felsen gut versteckt ist und nur durch gezieltes Suchen oder ☺ INT/NAT -3 gefunden werden kann.

2. Im Angesicht der Grinsefratze. ☹
Die Spieler erhalten nun eine umfassende

Über die steilen Klippen ergießt sich ein kleiner Fluss 20 Meter tief in ein Tal. Der Wasserfall rauscht laut und ist von dichtem Sprühregen umgeben. Die Felswand dahinter ist so stark zerfurcht, dass man meinen könnte, darin ein grinsendes Gesicht mit Augen, Nase und Zähnen zu erkennen. Das Wasser sammelt sich am Boden in einem Teich, der den sumpfigen Boden im vorderen Teil der Lichtung durchtränkt. Der hintere (südwestliche) Teil des Tals ist dicht bewaldet.

Ortsbeschreibung der Grinsefratzelichtung (☹). Sensible SCs können sich mit einer ☹ INT/MAG bestätigen lassen, dass dieser Ort von dunkler Magie durchdrungen ist.

3. Nelkith-Angriff (2 QP). Sobald sich die SCs von der Felswand wegbewegen, erkennen sie, dass der sumpfige Boden unter ihren Füßen nachgibt und es wahrscheinlich einige Zeit braucht, einen gefahrlosen Weg zu eruieren. Außerdem sind seltsame "Steine" im Sumpf zu erkennen. ☹ INT/NAT lässt die SCs rechtzeitig erkennen,

dass es sich um Nelkith-Eier handelt. Andernfalls kommen die SCs den Eiern zu nahe, und es schwirren 3-5 Gottesanbeterinnen-artige Rieseninsekten (2 Meter lang) herbei und attackieren. ☹ Nelkith: KAM 42, KON 15, EW TP

4. Wege zur Lichtung. Wenn die SCs all diese Hindernisse überwunden haben, können sie einen gefahrlosen Zugang zum Tal im NW sowie den Zugang im NO (1b) finden. Sie können fortan problemlos die Lichtung betreten und verlassen.

Weiterführende Szenarien: Die SCs erkunden den dichten Wald → Sz 23. Die SCs kehren zurück zum Lager → Sz 24 oder 25.



Szenario 23: Die Truppen

Die SCs erkunden den dichten Wald im abgeschotteten Südwesten der Insel und finden heraus, dass sich dort itamnische Truppen verstecken. Je nachdem, wie sich die SCs verhalten, können sie mehr über deren Motive und Kampfstärke herausfinden, in Kontakt treten oder aber einen Überraschungsangriff starten.

1. Der Wald. Die SCs dringen in den Wald ein (🕒). Das schwarze Blätterdach lässt nur vereinzelte Sonnenstrahlen durch. Die SCs geben die Richtung ihres Erkundungsausflugs an (West oder Ost) und legen eine (😊) INT/NAT pro Halbtag ab. Sie benötigen einen EW von 6, um das Lager (C) zu finden. Müssen sie im Wald nächtigen, kann es sein, dass sie selbst gefunden werden (A oder B):

A. Vorposten (1 QP). Hier befinden sich itamnische Späher. Sie sitzen in Baumkronen und haben Pfeifen bei sich, mit denen sie Alarm geben können.

⊕ *Itamn. Späher:* KAM 33, KON 15, EW-g TP

B. Höhle (1 QP): Hier wohnt ein riesiger Schwarzbär, dem die SCs nicht begegnen wollen.

⊕ *Schwarzbär:* KAM 33, KON 45, EW+4 TP

C. Truppenlager (🕒) (3 QP). Hier befinden sich zwei itamnische Lager mit ca. 10 Mann. Die beiden Lager gehören zu einer Truppe und sind nur aus taktischen Gründen getrennt. (🕒) Die Truppe hat den Auftrag, Ritter Demrin zu bergen und mit ihm zum Schiff zurückzukehren, welches im Südwesten in sicherem Abstand vor der Küste ankert). Das Zelt von Hauptmann Saerentor ist am Wimpel zu erkennen. Wenn die SCs es darauf anlegen, können sie sich Saerentor unbemerkt nähern (dies ist ihnen allerdings nicht leicht zu machen!) und

- ◆ ihn als Geisel nehmen: In diesem Fall haben sie dem Lager eine weitere hochdekorierte Persönlichkeit als Geisel beschert, was ihr Ansehen unter den Gefangenen erhöhen dürfte, nicht aber unbedingt ihre Chancen auf Begnadigung.
- ◆ ihn attackieren: Saerentor erweist sich als äußerst wehrhaft und wird alles daran setzen, zumindest einen der SCs mit ins Jenseits zu nehmen.
- ◆ mit ihm sprechen: Saerentor ist furchtlos und auch ein wenig überheblich und daher überraschend offen für ein "zivilisiertes" Gespräch. Er wird sich kooperativ geben, um von den SCs so viel wie möglich über die Insel, die Lager und die diversen Persönlichkeiten herauszufinden. Wenn es den SCs gelingt, sein Vertrauen zu erringen, wird Saerentor ihnen vorschlagen, zu den anderen zurückzugehen und für ihn zu spionieren. Beizeiten werde man wieder Kontakt aufnehmen, und im kritischen Zeitpunkt würden die SCs wissen, auf welcher Seite sie zu stehen hätten.

⊕ *Soldaten:* KAM 36, KON 18, EW-g TP

⊕ *Saerentor:* KAM 44, KON 22, EW TP

2. Nacht. (🌙) Wenn die SCs in der östlichen Hälfte des Waldes nächtigen, besteht die Chance, dass sie von einem hier umherstreifenden Schwarzbären angefallen werden.



Szenario 24: Mourishas Angriff

Das improvisierte Lager zwischen den Felsen wird von Mourisha und ihren Leuten entdeckt und in die Zange genommen. Es kommt zu einer Schlacht auf Leben und Tod, die von den SCs entschieden wird.

1. Zurück zum Lager. Als die SCs in Rufreichweite der Felsen kommen, hören sie bereits Geschrei und Waffengeklirr. Um sich möglichst schnell zu nähern: ☹️ GSK/NAT. Die SCs benötigen 12 Kampfrunden abzüglich ihres EW, um das Lager zu erreichen.

2. Die Schlacht. Lege den Spielern die taktische Karte vor (☹️ S. 53). Die SCs können nun frei entscheiden, wie sie sich in die Schlacht einbringen. Mourisha taucht in der 6. KR auf Felsvorsprung A auf. Sie hält brennende Hölzchen in der Hand und wirft pro KR eines, das sich zu einem kleinen Feuerball herausbildet und einen beliebigen Gegner mit EW+2 TP versengt (was vor allem psychologische Wirkung hat). Um zu Mourisha zu gelangen, müssen die SCs den Felsvorsprung A erklimmen, was 2x ☹️ GSK/NAT erfordert, eine um 1 erschwert, die andere um 1 erleichtert (🌀 Zeitverlust). Sollten die SCs Felsvorsprung A in Sz 21 als Lagerplatz gewählt haben, muss Mourisha von einem anderen Ort aus attackieren.

- ◆ Torgars/Rengis' Leute starten mit einer Kampfkraft von 12 ± taktischer Modifikator (-2 bis +2), je nachdem, wie das Lager in Sz 21 positioniert wurde.
- ◆ Mourisha startet mit Kampfkraft 15.
- ◆ Jede Kampfrunde, die vergeht, würfeln beide Parteien mit 2W6 + Kampfkraft. Das Lager mit dem niedrigeren Ergebnis verliert 1 Punkt seiner Kampfkraft, bei Gleichstand verlieren beide 1 Punkt.

- ◆ Wann immer die SCs einen Gegner aus Mourisha's Reihen zu Fall bringen (KON<6), sinkt deren Kampfkraft um 1.
- ◆ Wird Mourisha besiegt, so sinkt die Kampfkraft ihrer Leute um 6.
- ◆ Ermöglichen die SCs den Geiseln, an ihrer Seite mitzukämpfen, so erhöht sich dadurch die Kampfkraft des Lagers um 2 (mit Saerentor um 3), dafür besteht das Risiko, dass diese eine Gelegenheit zur Flucht nützen.

⊕ **Mourisha:** KAM 35, MAG 43, KON 32, EW TP, Magie

⊕ **ihre Leute:** KAM 33, KON 12, EW-g TP

3. Sieg (5 QP). Sobald die gegnerische Kampfkraft auf 3 fällt, nehmen Mourisha's Leute Reißaus. Sie selbst wird sich, wenn sie noch lebt, ergeben und die Reihe der wertvollen Geiseln erweitern. Die SCs stellen bei ihr 3 Feuerball-Hölzchen sicher, die schmerzhaft anzugreifen sind und nur mit ☹️ STR/MAG angewendet werden können. Sie verursachen EW+2 TP.

4. Großes Drama (optional). Aru und sein verletzter Vater Lugka treffen aufeinander. Du hast nun Gelegenheit, deine Valmorca-Kampagne freundlich oder tragisch zu gestalten. Entscheide, ob Lugka von einem von Torgars Leuten den Gnadenstoß erhält, ob Aru ihn womöglich selbst im Getümmel ersticht, oder ob es zur lang ersehnten Vereinigung kommt.

Weiterführende Szenarien: Xarla, Mourisha's rechte Hand, ist mit drei weiteren Kriegerern entkommen und könnte unter Umständen Mourisha's Lager wieder aufbauen. Rengis schickt die SCs hinterher, damit sie Xarla einholen und überwältigen.



Szenario 25: Elics Revolte

Elic versucht abermals, die Anführerschaft an sich zu reißen. Ob am Ende eines Kampfes oder eines Streitgesprächs – Elic und seine Getreuen spalten sich ab und schlagen beim Wrack der Marviris ihr Lager auf. Als von dort desnachts Schreie erschallen, sollen die SCs Nachschau halten. Sie entdecken Elics Getreue tot und blutleer. Eventuell finden sie auch den mittlerweile vom Verstand verlassenen Elic.

Zwischendurch. Torgar erwacht kurzzeitig aus seinem Fieberschlaf. Seine Lippen beben: "Iliss, Iliss!", stöhnt er und stiert mit glasigen Augen ins Leere. Dann schläft er wieder ein.

1. Eine Frage der Schuld. Viele im Lager geben Rengis und den SCs die Schuld an Mourisha's Überfall, da sie es gewesen seien, die das Lager in den Felsen vorgeschlagen hätten. Die SCs können dies durch Rollenspiel oder eine ☹️ CHA/GES zu entkräften versuchen. 🌀 2 Sympathiepunkte.

2. Eine Frage der Rache. Elic hat mittlerweile genügend Leuten geflüstert, dass Demrin in Wahrheit ein itamnischer Adlige ist. Geführt von Nort, marschiert eine Gruppe von 6 Leuten (Elic hält sich zurück) mit einem Seil auf ihn zu, um ihn zu hängen. Die SCs können einschreiten, um dies zu verhindern. Tun sie dies mit Worten und nicht mit Waffen, so können sie 1 Sympathiepunkt hinzugewinnen.

3. Die Revolte ☹️ (3 QP). Beim Abendfeuer legen die Leute Rengis nahe, das Lager zu verlegen. Der aber weigert sich aus Sorge um Torgar, der dafür zu krank sei. Da nennt Elic Rengis einen sentimentalsten Idioten, der das Leben aller für den halbtoten Torgar opfere. Aber damit sei nun Schluss; Elic und seine Getreuen ziehen die Waffen. Um sich nun Gehör zu verschaffen, muss den SCs ☹️ CHA/GES gelingen. Sie ist

um 2 erschwert, aber um allfällige gesammelte Sympathiepunkte erleichtert. 🌀 Die Spieler können versuchen, Elics Leute von Alternativen zu überzeugen. 🌀 Es kommt zum Kampf.

⊕ **Elics Getreue:** KAM 36, KON 18, EW TP

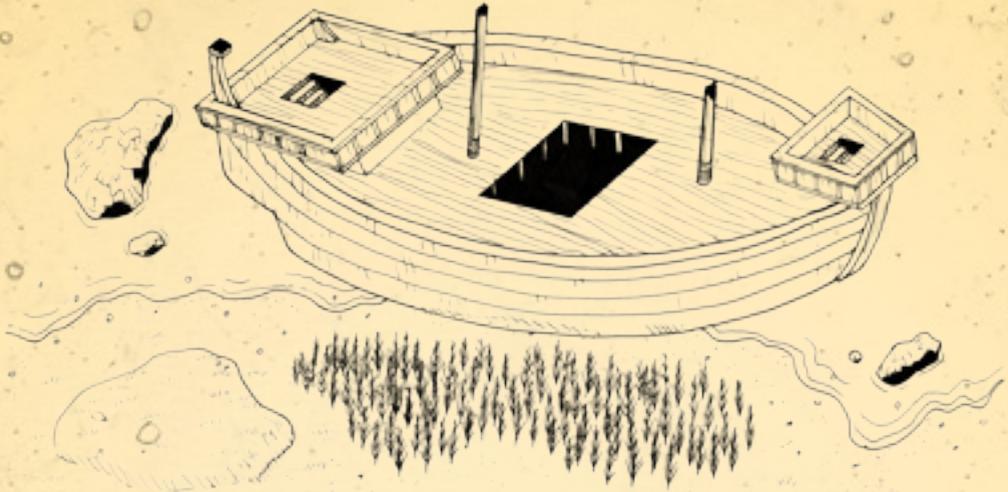
Elics Getreue geben nach 1-2 Treffern auf.

4. Die Lagerfrage. Unabhängig vom Ausgang des Kampfes wird Elic seine Getreuen zum Wrack der Marviris führen, um dort ein Lager aufzuschlagen. Rengis lässt ihn gewähren. Wenn Elic die Revolte gewonnen hat, wird er Vorräte und Werkzeuge und einige Neutrale mitnehmen.

5. Schreie ☹️ (1 QP). In der nächsten Nacht trägt der Wind Schreie über die Insel. Kurz darauf taumelt Nort ins Lager. Er faselt von glühenden Augen und Nebeln aus Blut, ehe er zusammenbricht. Rengis schickt die SCs zur Marviris, um Nachschau zu halten. Gib den Spielern das Gefühl, dass die Gefahr noch gegenwärtig ist. Dort angekommen, finden sie Elics Kumpane. Ihre toten und blutleeren Leiber liegen achtlos auf dem Vorderdeck verteilt, wo sie sich offenbar schlafen legten. Elic kauert im nahen Unterholz und kichert wie von Sinnen: "Überall Blut! Hihi! Blut! Blut! Zhariad braucht nur noch eines: Blut! Blut! Blut! Wir alle werden sterben... hihi!"

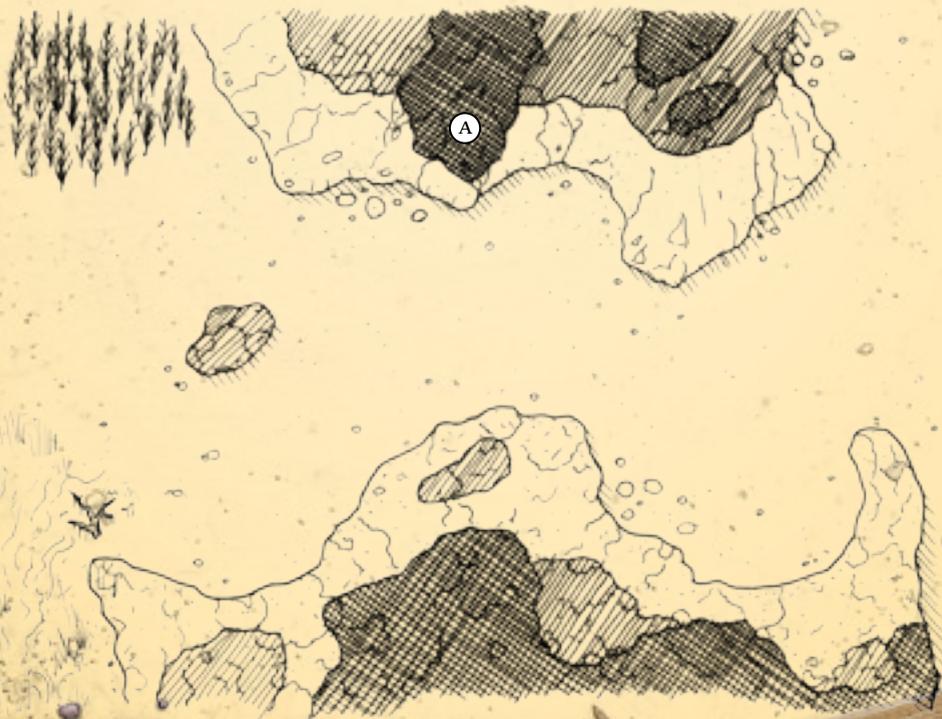
🌀 Zhariad hat seine Vorbereitungen mittlerweile abgeschlossen. Er benötigt keine Hilfsmittel mehr (wie z.B. das Zauberholz), sondern hat Quuls Macht so weit in sich entwickelt, dass es ihm möglich ist, das Blut der Toten direkt in sich selbst aufzunehmen. Mit jedem Menschen, dessen noch nicht erkaltetes Blut er aufnimmt, wird Zhariad stärker.

Weiterführende Szenarien: Allianz mit den schwarzen Hunden (→ Sz 26).



Szenario 25

Szenario 24



Szenario 26: Allianz

Rengis schickt die SCs zum Lager der Schwarzen Hunde, um deren Anführerin Umurrah für den Kampf gegen Zhariad zu gewinnen. Die SCs erreichen das Lager und erfahren, dass Umurrahs Leute in den letzten Tagen von ihren eigenen Hunden angegriffen werden. Die SCs helfen, die Gefahr abzuwenden und erhalten dafür Umurrahs Hilfe.

1. Rengis' Plan. In einer Versammlung fasst Rengis zusammen, dass es keine Möglichkeit gibt, außer sich mit dem Lager der Schwarzen Hunde zu verbünden. Die SCs werden ausgeschiedt, die Möglichkeiten zu sondieren und mit Umurrah in Verhandlungen zu treten.

2. Der Weg zu Umurrah (1 QP). Die SCs umwandern die Sümpfe großzügig und durchdringen dann den dichten Wald im Süden der Insel (S). Fordere die Spieler auf, die Marschreihenfolge festzusetzen und das Äußere der SCs in Erinnerung zu rufen. Nach ca. 2 Stunden würfeln sie eine INT/KAM. Sie erspähen einen Ausguck auf einem Hochstand. Sie werden von 6 Speerträgern umzingelt und aufgefordert, ihre Absichten zu erklären. Ein Kampf ist sinnlos.

⊕ Umurrahs Außenposten: KAM 35, KON 18, EW TP

3. Das Lager der Schwarzen Hunde. Die SCs gelangen, eventuell gut verschnürt, in Umurrahs Lager, eine große Ansammlung von Hütten und Baumhäusern, teilweise durch Strickleitern und Seile mit einander verbunden. Die Leute hier sind ca. 120 an der Zahl, größtenteils bewaffnet, manche sogar mit Holzpanzern berüstet.

4. Vor Umurrah (1 QP). Die SCs werden vor die muskulöse und dunkelhäutige Umurrah gebracht und vor ihr auf die Knie

gezwungen. Wenn sich die SCs respektlos verhalten, wird ihre Mission scheitern. Wenn die SCs die Marviris erwähnen oder verraten, dass Torgar krank ist oder dass der Großteil des Lagers tot ist, wird es keine Verhandlungen, sondern nur ein Diktat geben. Ansonsten wird sie den SCs erzählen (sie selbst spricht nicht Itamnisch, sondern lässt Ravinix, den itamnischen Gelehrten an ihrer Seite, übersetzen), dass das Lager seit einigen Tagen von seinen eigenen Hunden angegriffen wird. Eine bestialische Intelligenz führe die Hunde und lasse sie immer wieder angreifen und sich zurückziehen. Ihre Leute seien völlig erschöpft. Umurrah werde über eine Allianz verhandeln, sobald die Hunde erledigt seien.

5. Die Hunde (2 QP). Es wird Nacht, stundenlang hört man nur die Feuer prasseln. Dann kommen die Hunde – zu Dutzenden! Während überall Schreie und Gejaul erschallen, halten die SCs eine Gruppe von 5 Hunden auf Abstand. Nach 6 KR endet der Kampf, denn die Hunde ziehen sich wie auf Kommando zurück.

⊕ Hunde: KAM 36, KON 9, EW-g TP

Weiterführende Szenarien: Die SCs folgen den frischen Spuren der Hunde in den Wald (→ Sz 27).



Szenario 27: Folgt den Hunden!

Die SCs folgen den Hunden nach ihrem Angriff auf Umurrahs Lager in den Wald bis zu einem dort schwebenden, leuchtenden Stein. Wenn sich die SCs bis zu dem Stein durchkämpfen und ihn ergreifen, ist der Bann über die Hunde gebrochen. Zhariad taucht auf und warnt die SCs, ihm nicht noch einmal in die Quere zu kommen.

Zwischendurch. Ein SC, der am Beginn der Kampagne von Nathera verwandelt wurde, sieht in einer spiegelnden Pfütze Natheras (menschliches) Gesicht. Sie spricht zu ihm ☹️.

Wenn die SCs auch nur scheinbar darauf eingehen, können sie erfahren, dass Nathera ihre Macht von der Gottheit Senith bezieht. Vielleicht kommen sie auf die Idee, sie darauf hinzuweisen, dass deren Erzfeind Quul durch Zhariad an Macht gewinnt. In diesem Fall könnten sie sich Natheras Hilfe für das Kampagnenfinale versichern.

1. Die Fährte. Die SCs folgen – vermutlich mit Fackeln – den Fährten des Rudels durch den nächtlichen Wald ☹️. Der Boden ist so morastig, dass die Fährten noch gut zu erkennen sind, aber bis zum Morgen gewiss aufgeweicht wären.

2. Der schwebende Stein (4 QP). Die SCs finden die Hunde in einem gespenstisch schimmernden Teil des Waldes. Das Licht stammt von einem kleinen Stein, der an einer scheinbar unbedeutenden Stelle über Kopfhöhe schwebt und von den Hunden angeheult wird. Die SCs können sich bis auf 40 Meter minus EW von ☹️ GSK/NAT

nähern, ehe die Hunde sie bemerken und angreifen. Um den Stein zu erlangen, muss man sehr hoch springen (☹️ GSK/NAT -2) oder sich Hilfsmittel schaffen.

⊕ **Hunde:** KAM 36, KON 10, EW-g TP

3. Bann gebrochen. ☹️ Sobald ein SC den Stein ergreift, hört er zu leuchten auf, und die Hunde laufen in alle Richtungen davon. Der Stein ist jenen der Szenarien 11 und 14 sehr ähnlich. ☹️ Es ist der dritte von drei Quul-Steinen, er trägt aber ein Solarplexus-Symbol (Bauch). Zhariad verwendete ihn, um den Bann über die Hunde aufrecht zu erhalten.

4. Zhariads Warnung (1 QP). Weit über den SCs hockt Zhariad wie eine Spinne in einer Baumkrone und teilt den SCs mit, dass er ihrer Einmischungen überdrüssig sei. Zwar würde er sie gerne verschonen, da sie ihn nicht demütigten und verspotteten, doch er habe Quul geschworen, alles und jeden zu vernichten, der sich ihm in den Wege stelle. Zhariad bleibt noch für 1-2 Wortwechsel, dann sucht er mit mehreren großen Sprüngen von Baum zu Baum das Weite (Richtung Westen). Ihm zu folgen ist ziemlich aussichtslos.

Du und die anderen sollten wissen, dass ich euch nichts Böses wollte. Doch ich sehe in deinen Augen, dass dieser Ort euch übel mitspielte. Ich möchte euch daher einen Pakt vorschlagen: Ihr liefert mir eine große Zahl an Menschen, die ich als meine Kinder aufziehen kann, indem ihr sie in meine Knochenspiralen schickt, während ich euch einen Weg von dieser Insel schaffe.



Finale

Umurras Hexer findet in einem Ritual Zhariads Aufenthaltsort heraus. Torgars Leute und die SCs brechen daraufhin zur Grinsefratze-Lichtung auf. Zhariad verwandelt sich dort in einen mächtigen Golem, der scheinbar durch nichts zu verletzten ist. Gleichzeitig strömen itamnische Truppen auf die Lichtung. Die SCs müssen ein Blutbad verhindern.

Prolog. Umurrah gewährt Torgar und seinen Leuten Zuflucht in ihrem Lager. In den nächsten Tagen klingt Torgars Fieber ab. Er bedankt sich bei Rengis und den SCs und übernimmt wieder das Kommando. Dass er noch nicht am Höhepunkt seiner Kräfte ist, lässt er sich nicht anmerken.

1. Hatumnas Vision (1 QP). Umurrah, über Zhariads finstere Magie nun im Bilde, weist Hatumna, ihren Schamanen, an, Zhariads Verbleib zu eruieren. Hatumna bittet um einen Gegenstand aus Zhariads Habe. Wenn die SCs keinen besitzen (oder nicht daran denken, die Quul-Steine herzugeben), wird Torgar eine Strähne von Illiss' Haar hervorholen. Hatumna lädt Torgar, Rengis und die SCs zur Séance in sein Zelt ein ☹️.

Zhariad spuckt nun jede Runde ein Knochenstück in Richtung der Beobachter.

Hatumna legt das Haar in eine flache Wasserschale, die er in der Mitte des Zelts auf den Boden stellt. Das Tageslicht schwindet binnen weniger Sekunden. Es ist gespenstisch düster. Hatumna ergeht sich in mystischem Singsang, ritzt Symbole in den Lehmbo den und verbrennt Kräuter. Regentropfen trommeln zuerst vereinzelt, dann immer stärker auf das Zelt. Da bildet sich im Wasser allmählich eine Szenerie heraus. Man sieht Zhariad und Illiss gemeinsam im Schlamm wühlen. Erstaunt über den Regen blicken sie gen Himmel, dann lachen sie und suhlen sich im Schlamm. Unvermutet reißt Zhariad ihr die Kleidung vom Leib, und auch sie entkleidet ihn mit wenigen Handgriffen. Mit den Zähnen reißt sie ihm seine Knochenkette vom Hals, sodass einige Stücke auf ihren Rundungen zu liegen kommen. Zhariad nimmt eines davon in den Mund, funkelt in eure Richtung und spuckt es euch entgegen. Zur Überraschung aller saust es wie ein Pfeil aus dem Wasser und trifft...

Es saust pfeilschnell aus dem Wasser und verursacht EW-g Schadenspunkte bei einem zufällig zu ermittelnden Beobachter am Rande der Schale. Hatumna fordert alle auf, noch einige Momente durchzuhalten, gleich werde sich der Ort offenbaren. Nach 6 Runden zeichnen sich Grinsefratze und Wasserfall im Hintergrund ab. Wenn

die SCs die Grinsefratze noch nicht gefunden haben, wird Hatumna den Ort identifizieren. Den Weg dorthin kenne er auch nicht, aber er liege im Südwesten, umschlossen von den Sümpfen des Todes.

2. Aufbruch. Torgar hat genug gesehen. Er bläst für alle (außer die Geiseln) zum sofortigen Aufbruch. Wer ihm nicht folge, könne gleich zu Umurrah überlaufen. Allenfalls müssen alle erst den Weg durch den Sumpf finden; inszeniere dann die Anreise wie in Sz 21/2 angegeben. Kennen die SCs den Weg bereits, so verläuft er ereignislos.

3. Bei der Grinsefratze. 🗺️ 🗺️ S. 59). Dem Abendrot entgegen sehend gelangen

die SCs schließlich zur Grinsefratze-Klippe. Wenn die SCs den Weg nach unten (E) nicht schon vorher gefunden haben, besteht jetzt erneut die Möglichkeit (wie in Sz 21); an-

1

4

2

1

2

5

sonsten können sie sich dem Tal aus Nordwesten nähern.

4. Auf der Lichtung. Der weiche Boden am Rande des Waldes (D) weist Spuren auf, die darauf hinweisen, dass sich Zhariad und Iliss hier im Schlamm gewälzt haben. Spuren führen von und zum Felsen.

5. Zhariads Auftritt (1 QP). Zhariad erscheint im offenen Auge der Grinsefratze und verhöhnt Torgar und seine Leute. Er nennt Torgar einen Wölfen schwängernden Barbaren und bezeichnet seine Getreuen als dessen Wölfe. Torgar, Rengis und Koro (und hofentlich die SCs) nehmen daraufhin die Felswand in Angriff, die anderen bleiben aus Angst vor der dämonischen Fratze im Gestein zurück. Um das Auge zu erklimmen, sind Proben auf GSK/NAT im Gesamtwert von EW 9 erforderlich, je ☹️ 1 Schaden.

6. Im Auge des Bösen ☹️ (1 QP). Eine Höhle erstreckt sich hinter dem offenen Auge der Grinsefratze in das Innere des Felsens. Nur wenig Licht fällt von jenseits des Wasserfalls herein. Zhariads Stimme erklingt von weiter hinten und lockt sie in eine von Fackeln erleuchtete Kammer. Zhariad und Iliss stehen in der Mitte. Der hintere Teil der Kammer ist über und über mit Lehm gefüllt. Torgar fordert Zhariad auf, eine Waffe zu nehmen und wie ein Mann zu kämpfen. Zhariad erwidert, dass er gegen einen Otyir-Ochsen wie ihn keine Waffe benötige. Torgar stürmt vor, es kommt zum Kampf. Würfle die Paraden nur zum Schein, denn Zhariad verteidigt nicht. Er will getroffen werden. Beschreibe, wie Torgars Schwert und die Waffen der SCs einen Körperteil nach dem anderen

zerschmettern oder durchdringen, und wie Zhariad darauf nur mit irrem, blutdurchdrungenem Lachen reagiert.

⊕ *Zhariad:* KAM 36, KON 22, EW-k TP, *Magie*

7. Zhariads Transformation. Sobald Torgar und die SCs Zhariad getötet haben, kommt es zur Verwandlung ☹️. Sollten sie ihn lebend gefangen nehmen, wird er sich in ihre Waffen stürzen und sich damit quasi selbst das Leben nehmen.

Aus Blut, Holz und Lehm und Quuls unheilvoller Magie schuf Zhariad einen Golem. Ihm fehlte nur noch eine freiwillige Seele, und diese steuerte Zhariad bei seinem Ableben selbst bei. Als Quuls Werkzeug verfügt er nun über unvergleichliche Kraft.

8. Kampf gegen den Golem (3 QP). Als Golem wird Zhariad danach trachten, möglichst viele Menschen zu töten und deren Fleisch und Blut in sich aufzunehmen. Er wird mit jedem Opfer um 1 KON größer und stärker. Physische Waffen richten gegen ihn nichts aus, wie Torgar und die SCs in den

ersten Kampfrunden herausfinden werden. Wenn sie sich zurückziehen, wird ihnen der Golem folgen. Er wirkt behäbig, ist aber aufgrund seiner Größe ebenso schnell wie ein Mensch. Er wird den SCs, die sich vermutlich nach draußen zurückziehen, auf die Lichtung folgen (siehe unten).

⊕ *Zhariad als Golem:* KAM 33, KON 36, EW+2 TP (Arme), #AT 2, *Besonders* Die Schwächen des Golem:

♦ Zaubersprüche verletzen ihn in vollem Umfang. Wenn die SCs nicht magiebegabt sind, können sie Mourisha's Feuerzweige aus Sz 24 verwenden.

Blutrote Dämpfe entweichen aus Zhariads totem Leib und werden in den hinteren Teil der Höhle gesogen. An drei Stellen strömen sie dort in den Lehm, der sich zum Erschrecken aller Anwesenden zu bewegen beginnt und Form und Gestalt eines Riesen annimmt. Ein Arm bildet sich aus, dreimal so dick wie der eines Menschen. Ein riesiger Kopf entsteht, mit klaffendem Maul und leeren kalten Augenhöhlen...



- ◆ Magische Waffen (z.B. das Stilet aus Sz 4 oder der Speer aus Sz 9) verletzen den Golem in vollem Umfang und richten bei gezielten Attacken -1 gegen Augen und Solarplexus doppelten Schaden an.
- ◆ Sollten die SCs den Sonnenstein aus Sz 10 besitzen, können sie ihn dazu verwenden, Lichtstrahlen auf den Golem zu schießen (☹ GSK/MAG: EW-g Schaden).
- ◆ Die Quul-Steine aus Sz 11, 14 und 27 "saugen" die magische Kraft, die den Golem am Leben hält, auf, wenn sie alle drei in seinen Augen und seinem Solarplexus versenkt werden. Um einen Stein im Golem zu versenken, ist ☹ GSK/KAM -2 (Augen) bzw. -1 (Solarplexus) erforderlich.
- ◆ Nathera und ihre Kinder sind als Geschöpfe des Senith in der Lage, den Golem zu verletzen, da dieser ein Schöpfung Quuls ist und diese beiden Götter uralte antagonistische Kräfte darstellen. Wenn die SCs Nathera zu Hilfe rufen, können sie vielleicht dieses Übel gegen ein kleineres eintauschen.



- ◆ Wenn die SCs selbst Kinder der Nathera sind, weil sie einst von Nathera verwandelt wurden, können sie den Golem verletzen, sofern sie ihre bloßen Hände einsetzen (waffenloser Kampf).
- ◆ Wenn Nathera in Sz 15 ihr Gesangsritual vollständig durchgeführt hat, ist der

Golem deutlich schwächer. Seine KON ist halbiert, und er verursacht 2 TP weniger.

9. Itamnische Truppen (1 QP). Sobald die SCs vor dem Golem in Richtung Höhleneingang (A) zurückweichen, hören sie Waffengeklirr und Schreie. Torgars auf der Lichtung zurückgebliebene Männer wehren sich verzweifelt gegen 15 gut berüstete und bewaffnete itamnische Soldaten, die sie vom Wald (D) her Richtung Sumpf (C) zurück drängen. Aus Ärger und Wut packt Rengis Illiss am Arm und stößt sie, wenn die SCs nicht schnell reagieren, in die Tiefe.

⊕ **Soldaten:** KAM 36, KON 18, EW oder EW-g TP

Das weitere Geschehen kann sich nun sehr verschiedenlich entwickeln ☹. Es hängt von den Aktionen der SCs ab, aber auch von den Taktiken der einzelnen Protagonisten:

- ◆ Der Golem erschlägt wahllos Leute, um seine Kraft zu steigern. Er macht vor niemandem, auch nicht vor Illiss, Halt und reagiert auf kein Bitten und kein Flehen.
- ◆ Torgar schlägt wie von Sinnen auf den Golem ein. Er wird Zhariad bekämpfen, bis einer von beiden tot ist. Schildere zu gegebener Zeit während des Kampfes, wie der Golem Torgar den Schädel abreißt und sich das aus dem Hals pulsierende Blut einverleibt.
- ◆ Rengis wird versuchen, den Golem und die Itamnier in einen Kampf zu verwickeln, um dann in einem guten Augen-

1

3

3

3

2

6

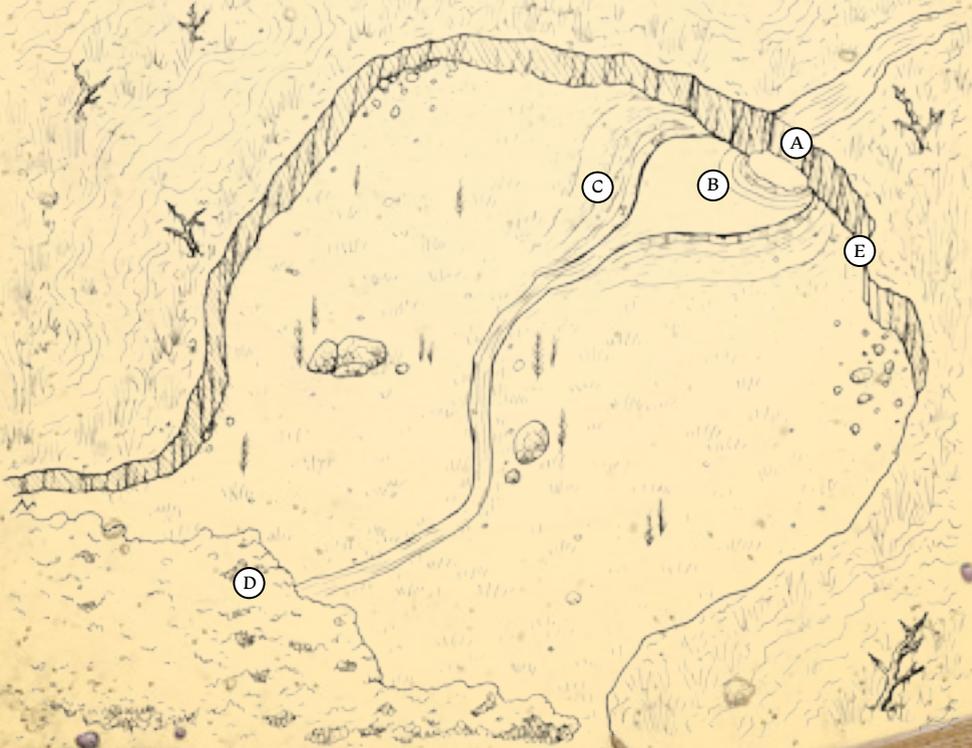
blick das Weite zu suchen und in Umurrahs Lager die Geiseln zu erreichen.

- ◆ Illiss wird versuchen zu entkommen und anderswo Schutz zu finden.
- ◆ Die anderen Männer und Frauen aus Torgars Lager werden gegen die Itamnier kämpfen und sich dabei so weit wie möglich vom Golem fernhalten.
- ◆ Die Itamnier werden die Gefangenen bekämpfen und danach trachten, diese zwischen sich und dem Golem zu halten. Erst wenn die Gefangenen erledigt sind, werden sie sich mit dem Golem auseinandersetzen. Sie werden ihn tapfer bekämpfen, bis ihre Anzahl unter 6 fällt, dann werden sie durch den Wald zum südwestlichen Ufer fliehen, wo ihre Ga-

leere mit weiteren 12 Mann in sicherer Entfernung vor Anker liegt. Diese werden aber nicht anlegen, solange Gefahr besteht, dass auch der Golem das Schiff betritt.

- ◆ Die SCs werden von den Itamniern als Feinde betrachtet und werden es, solange gekämpft wird, schwer haben, die Itamnier davon zu überzeugen, dass sie nicht bloß ein paar weitere Gefangene aus Torgars Reihen sind. Sollten die SC allerdings mit den Itamniern in Szenario 23 einen Pakt geschlossen haben, wird deren Anführer, Hauptmann Saerentor, Order geben, sie zu verschonen und sogar auf ihre taktischen Ratschläge hören.

Szenario 22 und Finale



Szenario 29: Epilog

Der Golem ist besiegt, Torgars Leute wurden allesamt getötet oder gefangen genommen. Die Itamnier sind bereit, den SCs gegenüber Gnade walten zu lassen, wenn sie die Geiseln aus Umurrahs Lager wohlbehalten zu ihnen bringen. Nachdem die SCs diesen Auftrag erfüllt haben, wird Hauptmann Saerentor sich für ihre Begnadigung einsetzen.

In diesem Epilog soll die Kampagne ein erzählerisches Ende finden.

A. Der Golem ist besiegt. Der gemeinsame Kampf gegen die dunklen Mächte Quuls hat den SCs die Sympathien der Itamnier eingebracht. Sie sind nun bereit, den SCs entgegenzukommen.

B. Befreiung der Geiseln. Sofern sie noch leben, sollen die SCs in Umurrahs Lager gehen und Ritter Demrin und Kapitän Hael befreien. Halte die Spieler an, zu beschreiben, wie sie gedenken, die Geiseln aus dem Lager zu schaffen.

Sofern Rengis nicht entkommen ist, sollte dies kein Problem darstellen.

C. Das Heiligtum des Quul. Im verdeckten Auge der Grinsefratze befindet sich ein schmales Loch. Mit wasserfestem Farbstoff hat jemand darum in alten Lettern die Worte "Jener, der Licht ins Dunkel bringt, entweiht den Tempel und wird sterben!" geschrieben. Dringen die SCs mit einer Lichtquelle hindurch, so wird diese in ihrem Gesicht explodieren! Nur indem sie sich durchs Dunkel tasten, können sie hindurchkriechen. Dahinter verspüren sie ei-

nen großen Raum mit einer starken, mächtigen, gefährvollen Aura. Ihr Tastsinn lässt Reliefs und Statuen erkennen. Schließlich donnert eine laute, tiefe Stimme: "Wer stört die Ruhe des Quul in seinem heiligen Tempel? Sprich das eine Wort der Macht, oder du bist des Todes!" Wenn die SCs nicht sofort das Weite suchen, werden sie die Macht Quuls am eigenen Leib zu spüren bekommen und jämmerlich ersticken.

☉ Zhariad kannte das Wort der Macht und konnte an diesem Ort so manch unheiliges Mysterium des Quul erlernen. Er

fand hier auch die drei Steine und das Zauberholz, das ihm anfangs half, das Blut der Toten aufzunehmen, um es später mit Lehm und Holz zum Golem zu verbinden.

D. Richtspruch. Sofern Ritter Demrin noch am Leben ist, wird er das Verhalten der SCs, soweit er es aus seiner Position als Geisel beobachten konnte, zu-

sammenfassen und sie am Ende entweder begnadigen oder aber ihre Gefangenschaft auf Valmorca bestätigen. Wenn die SCs die hierin beschriebenen Szenarien positiv bewältigt haben, sollte einiges für eine Begnadigung sprechen.

E. In Freiheit. Lies den Spielern den Epilogtext vor ☹, gratuliere ihnen zum positiven Bewältigen der Kampagne und verleihe ihnen die unten angeführten, wohlverdienten Questpunkte. Was aber noch schöner ist, die SCs können sich nun wieder als freie Menschen durch die Lande bewegen –

Von einer itamnischen Galeasse aus seht ihr die Insel Valmorca in der Ferne verschwinden. Nichts deutet vom Norgos aus darauf hin, dass diese Insel so viel Böses und Übernatürliches auf sich beheimatete, wie ihr es erlebt habt. Als der kühle Wind das Schiff den Fluss entlang treibt, ziehen Erinnerungen an das Erlebte wie Bilder an Euch vorbei und machen euch bewusst, dass ihr nicht mehr dieselben seid, die seinerzeit auf Valmorca ausgesetzt wurden.

4

4

4

1

3

1

und dadurch weitere spannende Abenteuer erleben!

Erfahrung

Die SCs erhalten abschließend Questpunkte entsprechend folgenden Zielen:

- Golem vernichtet 4 QP
- Iliss gefangen 1 QP
- Rengis besiegt 2 QP
- Nathera vernichtet 3 QP
- Ritter Demrin hat überlebt 3 QP
- Kapitän Hael hat überlebt 1 QP

Wie geht es weiter?

Flucht von Valmorca ist als Kampagne mit definiertem Ende konzipiert, doch wenn sich Setting und Charaktere in deiner Runde bewährt haben, steht einer Verlängerung nichts im Wege. Sieh regelmäßig auf www.aceofdice.com vorbei; wer weiß, vielleicht findet die Geschichte dort ja eine unerwartete Fortsetzung.



Regelwerk

Dieser Anhang enthält die voll funktionale Kurzfassung des Destiny-Regelwerks (zur ausführlicheren Langfassung siehe www.aceofdice.com).

Erschaffung

Dieser Abschnitt führt dich nun in 10 Schritten zur Erschaffung deines Spielercharakters und gibt dir zugleich einen Überblick über das Regelsystem.

1. Hintergrund: Wähle aus den beschriebenen Völkern die Herkunft deines SC. Denke dir eine Vorgeschichte aus, um ihn möglichst plastisch spielen zu können.

2. Primärer Aspekt: Entscheide dich unter den 8 Aspekten für einen, der die Stärken deines Charakters am besten einfängt.

3. Attributwerte: Trage 36 in den vier Attributen deines primären Aspekts ein und 33 in allen anderen. Verteile 9 Punkte auf beliebige Attribute (und/oder deine Konstitution, siehe Schritt 4). Kein Wert darf um mehr als 6 Punkte erhöht werden. Bedenke, dass du, der Logik des W66 folgend, 41 erhältst, wenn du einen Wert von 36 um 1 Punkt anhebst.

4. Konstitution: Sinkt sie unter 0, so verliert dein SC das Bewusstsein oder stirbt sogar. Deine Start-Konstitution beträgt 14, du kannst aber Punkte aus dem vorigen Schritt dazu verwenden, deine Konstitution - um maximal 6 Punkte - zu erhöhen.

5. Talente: Wähle zwei Talente aus deinem primären Aspekt. Du beherrscht von diesen Talenten jeweils die Effekte 0. und 1. Grades.

6. Questpunkte und Stufe: Du beginnst mit Stufe 6 und 0 QP. QP erhältst du am Ende eines ABenteuers für bestandene Herausforderungen, gelöste Rätsel und

bestrittene Kämpfe. Wenn du eine gewisse Anzahl an QP erreicht hast, steigt deine Stufe. Ein solcher Anstieg verbessert das Profil deines SC und eröffnet ihm neue Fähigkeiten (siehe unten, Erfahrung).

7. Destiny-Punkte: Du gehst immer mit so vielen Destiny-Punkten ins Abenteuer wie deine Stufe beträgt, also zu Beginn mit 6 DP. Sie ermöglichen dir den Einsatz deiner Talente und Affinitäten.

8. Vermögen*: Wirf zwei W6 und multipliziere - je nach Vorgeschichte - das höhere oder niedrigere Ergebnis mit 10. Das ist dein Vermögen in Goldmünzen. Darüber hinaus erhältst du Kleidung und allgemeine Abenteurer-Ausrüstung.

9. Waffe und Rüstung:** Ebenfalls inkludiert ist eine zu deinem SC passende Waffe und, wenn dein primärer Aspekt STR oder KAM ist, eine leichte Rüstung.

10. Affinität: Jeder SC hat zwei besondere Eigenschaften, die seine Persönlichkeit beschreiben. Eine davon ist aus den Merkmalen seines Volkes zu wählen, die andere kann frei definiert werden, z.B. ungeduldig, exaltiert, Frauenheld, genussüchtig, neugierig, tierlieb, abergläubisch, gottesfürchtig o.ä. Idealerweise sollte es sich bei der Affinität um eine Eigenschaft handeln, die dem SC zum Vorteil wie auch zum Nachteil gereichen kann.

* nicht in Valmorca

** auf Valmorca nur improvisierte Waffen. SCs mit STR oder KAM als primären Aspekt erhalten eine richtige Waffe und einen Schild.

W66

Der W66 besteht aus zwei Sechseitern, von denen einer eindeutig als der dunklere zu erkennen sein muss. Werden beide ge-



worfen, so stellt der dünkler die Zehnerstelle des Würfelerggebnisses dar, der hellere die Einerstelle. Man erhält dadurch 36 mögliche Ergebnisse im Bereich 11 bis 66, z.B. 11, 12, 13, 14, 15, 16, 21, 22, 23 etc.

Bei **optimistischen Würfeln** gilt immer der niedrigere W6 als Zehnerstelle, bei **pesimistischen Würfeln** der höhere.

Ein Ergebnis von „11“ gilt als Glücksfall und zeitigt das bestmögliche Ergebnis, wohingegen „66“ stets als vom Spielleiter auszugestaltendes Missgeschick gilt.

Attribute und Aspekte

In Destiny baut das Stärke-Schwäche-Profil von Charakteren auf 8 Aspekten auf:

Charisma (CHA): Ausstrahlungskraft gegenüber Menschen, Tieren oder Geisterwesen, ob dunkel, freundlich, einschüchternd oder schmeichelhaft.

Stärke (STR): physische wie auch charakterliche Stärke, d.h. die Willenskraft, Selbstbeherrschung und innere Überzeugung ebenso wie die Belastbarkeit, Ausdauer und Muskelkraft.

Geschick (GSK): Körperbeherrschung, Schnelligkeit und Balance sowie Hand-Augen-Koordination und manuelle Geschicklichkeit.

Intelligenz (INT): Überbegriff für jede Art von geistiger Leistung, sei sie intuitiv oder rational, auf Wahrnehmung oder Gedächtnis beruhend. Eine hohe Intelligenz fördert Verstand und Allgemeinbildung ebenso wie Sinnesschärfe und Empathie.

Natur (NAT): rohe, ungeschliffene, eben „natürliche“ Elemente. Was mit Wildnis, Tieren und Pflanzen zu tun hat, fällt hierunter, so wie überhaupt alle Bereiche, die nicht unter die anderen Aspekte gezählt werden können.

Gesellschaft (GES): menschliche Beziehungen, Gesellschaft und Kultur, „von

Menschenhand Gemachtes“ sowie Leben und Zusammenleben in der Zivilisation.

Kampf (KAM): Konfrontation, Konflikt, Krieg, Kräfteressen, Nahkampf und Fernkampf.

Magie (MAG): „klassische“ übernatürliche Kräfte wirken, empfangen, verstehen oder durchschauen.

Der Charakterbogen zeigt dir, wie die ersten vier Aspekte den anderen vier gegenübergestellt werden. Die sich daraus ergebenden 16 Kombinationen werden den Attribute genannt (z.B. INT/KAM für Intelligenz/Kampf).

Proben

Stellt sich für den Spielleiter die Frage, ob der SC in der Lage ist, eine Aktion (Schwerthieb, Zauberspruch, Sprung über Graben, Betören einer Maid...) erfolgreich auszuführen, so nennt er ein Attribut und verlangt eine Probe (☺). Sie gelingt, wenn der Spieler mit dem W66 kleiner oder gleich dem genannten Attribut würfelt.

Nennt der Spielleiter einen **Bonus oder Malus**, der von +3 (extrem leicht) bis -3 (extrem schwer) reichen kann, so modifiziert dieser die Zehnerstelle des maßgeblichen Wertes (also z.B. 21 statt 31).

Der W66 verrät uns nicht nur, ob eine Probe gelungen ist, sondern auch wie gut sie gelungen ist, nämlich über den **Erfolgswert** (EW), den es in einer Grund- und drei Nebenvarianten gibt:

EW (Erfolgswert): Summe der beiden W6

EW-k („klein“): niedrigerer W6

EW-g („groß“): höherer W6

EW + x („erhöht“): Erfolgswert plus x

Ein Vergleich von Erfolgswerten macht es möglich, unter mehreren gelungenen Proben die erfolgreichste zu bestimmen. Es gewinnt dabei der höhere Erfolgswert.



Leben und Tod

Die **Konstitution** (KON) gibt an, wieviel Schaden ein SC erleiden kann, ehe er das Zeitliche segnet. Bei der Erschaffung beträgt die Konstitution 14-20 Punkte.

Erleidet ein SC Schaden, z.B. durch Verletzungen, Gift, Krankheit oder böse Magie, so verringern diese Schadenspunkte seine aktuelle Konstitution. Durch Heilung, Erholung oder wundersames Handauflegen steigt sie wieder – allerdings nie über den Ursprungswert hinaus.

Sinkt die Konstitution auf 0 oder darunter, ist der SC **schwer verletzt**. Er würfelt sofort eine Probe auf sein bestes Stärke-Attribut, bei deren Misslingen er das Bewusstsein verliert. Gelingt ihm die Probe, so kann er sich noch [Erfolgswert] Stunden auf den Beinen halten, muss allerdings alle Proben pessimistisch würfeln! Ist ein SC aber einmal schwer verletzt, so ist Obacht angesagt: Fällt seine Konstitution nämlich auf oder unter -6, so stirbt er augenblicklich! NSCs gelten immer als besiegt, sobald ihre Konstitution auf oder unter 0 fällt.

Ein verletzter SC würfelt nach einer 8-stündigen Ruhephase (☉) mit dem W6 und erhält das Würfelergebnis an Konstitution-Punkten zurück. Schwer verletzte Charaktere ziehen den Betrag ihrer negativen KON vom Würfelergebnis ab, d.h. ihr Zustand kann über Nacht auch sinken! Erst wenn ihre KON wieder über 0 steigt, gelten sie nicht mehr als schwer verletzt.

Kampfrunde

Eine Kampfrunde (KR) dauert ca. 2 Sekunden und gibt jedem Beteiligten die Möglichkeit zu einer Aktion (z.B. Attacke oder Einsatz eines Talents). „Nebenbei-Handlungen“ (Waffe ziehen, Heiltrank trinken) sind möglich, erschweren aber die Probe für die eigentliche Aktion um 1.

Der Kampf beginnt mit jener Partei (SCs oder NSCs), die den taktischen Vorteil genießt, im Zweifel mit den SCs. Innerhalb derer gilt beliebige Reihenfolge.

Nahkampf

Der Angreifer würfelt je nach Waffe (☹ STR/KAM oder ☹ GSK/KAM). Gelingt ihm diese Attacke, so drohen dem Gegner **Trefferpunkte** (TP) in Höhe des waffenabhängigen Erfolgswertes (s.u.).

Der Verteidiger kann nun versuchen, die Attacke zu parieren (☹ STR/KAM) oder, wenn er genügend Platz hat, auszuweichen (☹ GSK/KAM). Beide Proben führen dazu, dass die drohenden Trefferpunkte um den Erfolgswert des Verteidigers vermindert werden. Allerdings wird Verteidigung pessimistisch gewürfelt!

Unverteidigte Trefferpunkte werden zu Schaden und reduzieren die Konstitution des Verteidigers. In manchen Fällen behindern sie den Getroffenen als Behinderungspunkte (BEP). BEP vermindern einmalig den nächsten Erfolgswert des Gegners.

Fernkampf

☹ INT/KAM. Die Probe ist bis zur **effektiven Reichweite** der Fernwaffe unmodifiziert, bis zum Doppelten um 1 erschwert, bis zum Dreifachen um 2 usw. Ist das Ziel ausgesprochen klein (Katze, Maus etc.), erschwert dies die Probe nochmals um 1.

Bewegung

Widmet ein SC seine Aktion gänzlich der Fortbewegung, so kann er in einer KR ca. 12 Meter zurücklegen. Gleichzeitiges Bewegen und Agieren ist nur möglich bei:

- ♦ **Sturmangriff:** Ist kein Hindernis zwischen dem SC und einem max. 12 Meter entfernten Gegner, so kann er vorstürmen und um -1 erschwert attackieren.

3

6

2

2

4

6

- ◆ **Wurfaffen:** können aus der Bewegung heraus geschleudert werden.
- ◆ **Neupositionierung:** Immer möglich ist eine einfache und geringfügige (bis zu 1 Meter) Bewegung.

Moral

Mittels ☹️ CHA/KAM kann ein naher Gegner eingeschüchtert werden. Dies verursacht EW-g moralischen Schaden bzw. EW, wenn man den Gegner besser kennt und seine Schwächen ansprechen kann.

Ist der moralische Angriff gegen mehrere Gegner gerichtet, wird der Schaden aufgeteilt. Während die Konstitution eines NSC heruntergezählt wird, wird moralischer Schaden positiv hinaufgezählt. Sobald sich die beiden Werte „treffen“, ist die Moral des Gegners gebrochen. Je nach Situation wird er das Weite suchen, sich ergeben o.ä.

Manöver

Manöver wie Schemel zwischen die Beine Werfen, Staub ins Gesicht Blasen u.ä. erfordern eine Probe nach Maßgabe des Spielleiters. Sie bewirken, wenn nicht verteidigt wird, keine Trefferpunkte, sondern (alternativ):

- ◆ EW-g Behinderungspunkte (einmalig)
- ◆ Abdrängen des Gegners um EW-k Meter
- ◆ einen anderen vom Spielleiter auszugestaltenden taktischen Vorteil

Waffen und Rüstung

| Nahkampfwaffe | TP | ☹️ | Bes. |
|------------------------------------|------|----------------------|------|
| Einhandwaffen | EW | STR/KAM | |
| Stangenwaffen | EW | STR/KAM | 1 |
| Zweihandwaffen | EW+2 | STR/KAM | 2 |
| Stichwaffen | EW | GSK/KAM | |
| Trickwaffen | EW-k | GSK/KAM | 3 |
| improvisierte oder desolate Waffen | EW-g | STR/KAM oder GSK/KAM | |
| Waffenlos | EW-k | STR/KAM | 4 |

1 platzintensiv, dafür Attacken aus 2. Reihe möglich
 2 Attacken sind um 1 erschwert, es sei denn die Waffe wird mit einem Attributwert von 46 oder mehr geführt und es steht ausreichend Platz zur Verfügung.
 3 verursachen zusätzlich so viele BEP wie TP
 4 Parade gegen Bewaffnete nicht möglich, nur ausweichen. Waffenloser erleidet Schaden, wenn ein bewaffneter Gegner mit höherem EW pariert.

| Fernwaffe | TP | Eff. Reichweite | Art |
|--------------------------------------|------|-----------------|--------|
| geworfener Stein | EW-k | 6 | Wurf |
| Dolch, geworfen | EW-g | 8 | Wurf |
| Wurfbeil | EW-g | 10 | Wurf |
| Wurfspeer | EW-g | 15 | Wurf |
| Miniaturarmbrust | EW-g | 12 | Schuss |
| Bogen | EW-g | 22 | Schuss |
| Armbrust (nur jede 2. KR verwendbar) | EW | 25 | Schuss |

| Rüstung | Schutz | GSK |
|------------------------------------|--------|-----|
| Zierde (Waffenrock, Lederkleidung) | 0 | 0 |
| leicht (Stoff-, Lederrüstung) | 2 | -1 |
| schwer (Ketten-, Plattenrüstung) | 4 | -2 |

Rüstungen verringern unverteidigte Trefferpunkte, behindern allerdings bei allen Geschick-Proben mit dem o.a. Malus.

Schilder ermöglichen dreimaliges optimistisches Deuten einer Parade, ehe sie verschlissen sind, allerdings muss der Träger dafür auf seine nächste Aktion verzichten.

Erfahrung

Am Ende jedes Szenarios vergibt der Spielleiter an jeden SC **Questpunkte** (QP), und zwar 1-3 QP für jede bewältigte Herausforderung, in Summe ca. 6-10 QP.

Die **Stufe** misst die Erfahrung eines Charakters. Gewöhnliche NSCs haben Stufe 1-3, SCs starten mit Stufe 6 ins Abenteuerdasein. Sobald ein SC Questpunkte in Höhe seiner aktuellen Stufe gesammelt hat, kann er sie abwechselnd gegen einen Stufen- oder Halbstufen-Anstieg tauschen (siehe Charakterbogen).



- ◆ Bei einer Halbstufe steigt seine KON sowie ein Attribut (bis max. 46) um 1.
- ◆ Bei Erreichen einer Stufe erhöhen sich die Destiny-Punkte auf den Betrag der neuen Stufe. Der SC entwickelt seine Talente weiter (s.u.), wobei sich das dazugehörige Attribut um 1 Punkt erhöht, oder er verzichtet darauf und verteilt 2 Punkte auf Attribute oder KON.
- ◆ Jedenfalls darf er 1 Punkt zwischen zwei Attributen im Bereich 31-36 verschieben.
- ◆ Bei Stufen 10 und 20 erlebt der SC einen Schicksalstag. Er erhält *Gunst*, die er einmalig dazu verwenden kann, in einer Szene die Funktion des Spielleiters zu übernehmen und das Geschehen nach seinem Belieben zu entwickeln.

Szenenwechsel

Destiny-Abenteuer werden vom Spielleiter in Szenen (🎲) gegliedert. Am Ende einer Szene - das ist ein örtlich oder zeitlich zusammenhängenden Teil der Handlung - regenerieren SCs zwei W6 Punkte: Der Spieler wählt, welchen Würfel er den Destiny-Punkten und welchen er der Konstitution seines SC zuschlägt; maximal bis zum jeweiligen Ursprungswert möglich.

Affinitäten

Jeder SC hat zwei Affinitäten. Eine wählt der Spieler aus den Merkmalen des jeweiligen Volkes, die andere kann er selbst frei definieren, z.B. genussüchtig, Frauenschwarm, fasziniert von [...], abergläubisch, ungeduldig, neugierig, unbeugsam, trunksüchtig.

Der Spieler kann eine Affinität jederzeit durch Einsatz eines Destiny-Punkts **zum Vorteil** des SC auslegen und ein Würfelergebnis im Zusammenhang optimistisch umdeuten. Wer seine Affinität **zum deutlichen Nachteil** des SC ausspielt, z.B. die Schwarzmagierin küsst anstatt ihr den To-

desstoß zu versetzen, kann vom Spielleiter W6 Destiny-Punkte erhalten, gegebenenfalls auch über den Ursprungswert hinaus!

Talente

In Destiny gibt es 32 Talente á 4 Effekte, die von Tricks (Grad 0) bis hin zu machtvollen Phänomenen (Grad 3) reichen. Zu Beginn beherrscht ein SC von zwei Talenten die Effekte 0. und 1. Grades.

Bei einer neuen Stufe kann der SC wählen, ob er ein Talent, das er schon besitzt, zum nächsthöheren Grad hin ausbaut oder sich ein neues Talent mit 0. Grad aneignet. Er kann sich auf diese Weise allmählich bis zu 6 Talente aneignen, davon je zwei bis Grad 3, Grad 2 und Grad 1.

Talente werden mit Proben ins Spiel gebracht. Dies kostet - unabhängig vom Erfolg der Probe - Destiny-Punkte:

| Grad 0 | Grad 1 | Grad 2 | Grad 3 |
|--------|--------|--------|--------|
| 0 DP | 1 DP | 3 DP | 5 DP |

Grad 0-Effekte kosten keine DP, Folgeversuche werden jedoch um 1 schwieriger.

Im übrigen benötigt der Einsatz eines Talents eine Aktion, es sei denn, es handelt sich um einen **Sofort-Effekt** (🎲), der jederzeit bewirkt werden kann. Details sind der jeweiligen Beschreibung zu entnehmen, allgemein gilt zur **Reichweite**: Unter „Nähe“ bzw. „nah“ sind ca. 6 Meter zu verstehen. „Unmittelbar“ bzw. „unmittelbare Nähe“ bezeichnet Nahkampf-Distanz. Die Auswirkungen eines Talents währen im Zweifelsfall zumindest eine Szene.

Magie-Talente sollten, wenn es der Wirkung nicht zuwiderläuft, mit beidhändigen Gesten und vernehmlichen Worten unterstützt werden, sonst verlängert sich die Zauberzeit um weitere 1-2 KR. Manche Effekte verursachen **Bannpunkte**: Ihre Wirkung tritt ein, wenn die Bannpunkte die KON des Opfers erreichen oder übertreffen.

Talente im Detail

(geordnet nach Attributen)

• **Herbascoron** CHA/NAT. **(0) Natürliche Einheit.** Was du zum Überleben benötigst, z.B. Brennholz, Wasser, Beeren, stellt dir die Wildnis bereitwillig zur Verfügung. Du und maximal EW-k Gefährten regenerieren bei der nächsten Übernachtung in der Natur um 1 Punkt mehr KON. **(1) Schwarm rufen.** Ein Schwarm (KON:3) von Kleinstlebewesen (Insekten, Würmer, Fledermäuse etc.) strömt zu einem Ort oder einer Person in deiner Nähe und verursacht 1 BEP sowie 1 SP pro KR. **(2) Pflanzenfreund.** Du bringst Pflanzen in der Nähe dazu, sich nach deinem Belieben zu bewegen, zu krümmen und sogar um bis zu 50% zu wachsen, oder auch einen Gegner zu umschlingen (-1) oder einem Gefährten zu helfen (+1). **(3) Tiergestalt.** Du verwandelst dich (inklusive Kleidung, nicht aber Ausrüstung), in ein beliebiges Tier. Rückverwandlung ist jederzeit möglich.

• **Animalius** CHA/NAT. **(0) Sprache der Tiere.** Du kannst dich einem Tier gegenüber verständlich machen, nicht aber lügen!, und brauchst keine Proben würfeln, um auf einem nicht widerwilligen Tier zu reiten. **(1) Tier rufen.** Du lockst ein beliebiges Tier an, sofern es im Umkreis von 1 km seinen natürlichen Lebensraum hat oder konkret anwesend ist. **(2) Tierempathie.** Du kannst dir die Sinne oder die Gedankenwelt eines zu berührenden Tieres zu Eigen machen und damit eine empathische Einheit zwischen euch herstellen. **(3) Tierherrschaft.** Verteile 20 Bannpunkte auf beliebig viele Tiere in der Nähe. Ein gebanntes Tier folgt deinen Befehlen aufs Wort.

• **Hypnotix** CHA/GES. **(0) Hypnotischer Blick.** Ein Humanoider, in dessen

Blickfeld du dich befindest, erleidet bei seiner nächsten Aktion einen Malus von -1. **(1) Verzögern** ⚡. Ein maximal 30 Meter entfernter NSC verzögert die Aktion, die er im Begriff zu setzen ist, um 1 KR. Sie kann dann seiner nächsten regulären Aktion vorangestellt werden. **(2) Amnesie.** Du löschst die letzten paar Minuten aus dem Gedächtnis eines Humanoiden in unmittelbarer Nähe. Dieser ist dadurch zumindest im Ausmaß von 12 BEP irritiert. **(3) Befehl.** Verteile 20 Bannpunkte auf Humanoide in der Nähe. Gebannte führen einen (!) von dir geäußerten Befehl aus, der für alle gleich lauten muss.

• **Mentaliun** CHA/GES. **(0) Harmlos.** Solange du keine aggressive Handlung setzt, wirst du von keiner Person als Gegner angesehen. **(1) Suggestion.** Du entfernst etwas oder jemand anderen aus der Wahrnehmung eines maximal 30 Meter entfernten NSC, sofern es diese nicht dominiert oder sich in unmittelbarer Nähe des NSC befindet. **(2) Friedenslicht.** Solange sich du und deine Gefährten in unmittelbarer Nähe defensiv verhalten, erleiden Angreifer moralischen Schaden in Höhe der TP, die sie euch beibringen bzw. in doppelter Höhe, wenn sie gegen dich gerichtet sind. Der moralische Schaden kann je nach moralischem Kontext vom SL modifiziert werden. **(3) Befreunden.** Eine von dir zu berührende Person erhält 30 Bannpunkte. Sobald gebannt, gerät sie in den Glauben, in dir ihren besten Freund vor sich zu haben. Sie verhält sich ihrem Charakter entsprechend.

• **Inspiratio** CHA/KAM. **(0) Inspirieren.** Deine TP oder die eines zu berührenden Gefährten sind im gegenwärtigen oder unmittelbar bevorstehenden Kampf um 1 erhöht. **(1) Beistand** ⚡. Du deutest die Probe eines zumindest nahen Gefähr-



ten optimistisch. **(2) Segen.** Du und deine Gefährten erhaltet jeweils einen W6, mit dem einmalig der EW einer Probe erhöht werden kann. Misslungene Proben gelten dadurch als gelungen. **(3) Spiritueller Führer.** Du verteilst 12 Destiny-Punkte auf deine Gefährten und inspirierst sie so mit neuen Kräften, allerdings nicht über deren DP-Maximalwert. Kann nur einmal pro Szene verwendet werden.

Impregniat CHA/KAM. **(0) Finstere Drohung.** Du verursachst EW moralischen Schaden bei einem nahen NSC, nicht aber weniger als in der KR zuvor. **(1) Pech.** Eine maximal 30 Meter entfernte Person vertritt sich den Fuß, verheddert sich, stolpert o.ä. Die Wirkung entspricht der eines Manövers und wird vom SL konkretisiert. **(2) Fluch.** Alle Proben einer nahen Zielperson werden pessimistisch gewürfelt. Auch alltägliche Aktionen können dadurch u.U. zu einer Herausforderung werden. **(3) Strafen.** Du inszenierst dich, als ob eine mächtige Entität hinter dir stünde, z.B. wird dein Schatten größer, deine Stimme hallt, oder ein Sonnenstrahl dringt durch die Wolken, um dich einzuhüllen. Du verteilst 6W6 moralischen Schaden auf deine Gegner, beginnend mit dem schwächsten.

Malyuratia CHA/MAG. **(0) Unbehagen.** Du legst eine Aura des Unbehagens über einen Gegenstand oder einen Ort, sodass dieser tendenziell gemieden wird, sofern andere Alternativen bestehen. **(1) Nebel.** Du erschaffst dichten Nebel in der Nähe (ca. 3x3x3 Meter), der sich danach wie normaler Nebel verhält. **(2) Beschwörung.** Durch ein- oder mehrmaliges Sprechen dieses Zaubers rufst du einen Geist oder Dämon herbei. Dämonen stehen zugleich unter deiner Kontrolle. Oder: Du belebst deinen Schatten, sodass dieser W6 Schaden pro Kampfrunde bei

einem Gegner in unmittelbarer Reichweite verursacht. Der Schatten gilt als Phantasma; seine KON entspricht anfangs deiner aktuellen KON. **(3) Seelentausch.** Der Zauber verursacht bei einem Gegner auf 30 Meter Sicht 15 Bannpunkte. Ist der Gegner gebannt, so fährt dein Geist in seinen Körper und umgekehrt. Die Werte für STR, GSK und KON übernimmst du von ihm, alle anderen bleiben gleich.

Controrium CHA/MAG. **(0) Faszination.** Du belegst durch Berührung einen Gegenstand mit einer anderweltlichen Faszination, die Lebewesen, sofern sie sich nicht in einer angespannten Situation befinden, ablenkt. **(1) Gefühlswallung.** Du rufst bei einem zu berührenden Humanoiden ein bestimmtes Gefühl (Trauer, Freude, Spaß, Melancholie...) hervor, z.B. um dieses zu verstärken oder ein anderes zu neutralisieren. **(2) Erinnerung hinzufügen.** Du fügst der Erinnerung eines zu berührenden Opfers eine Szene hinzu. **(3) Zone der Verwirrung.** Du verursachst im Zentrum einer maximal 30 Meter entfernten Zone 6W BEP sowie in der Nähe des Zentrums 3W BEP. Betroffene Gegner sind verwirrt. Ohne eine konkrete Absicht stehen sie nur da und starren apathisch ins Leere.

Vitaliat STR/NAT. **(0) Resistenz.** Du wehrst einen Schub eines Gifts, einer Krankheit oder von Hunger/Durst ab. **(1) Eiserner Griff** ☞. Du ergreifst etwas oder hältst dich an etwas oder jemandem unweigerlich fest. **(2) Zähigkeit.** Du erleidest um 2 Trefferpunkte weniger pro Einwirkung. **(3) Kraftreserve.** Du erhältst 6W KON-Punkte. Punkte über dem Maximum verschwinden am Ende der Szene.

Gravaticum STR/NAT. **(0) Eherne Glieder.** Deine Glieder werden hart und unempfindlich. Attackierst oder parierst du einen Gegner mit bloßen Händen, gilt

1

5

6

1

6

6

die Kampfhandlung nicht als waffenlos, und du verursachst im Trefferfall EW-g Schaden. **(1) Überwinden** 🌀. Du baust EW-g Behinderungspunkte ab. Für Behinderungen, die man nur auf einen Schlag überwinden kann, musst du diese Fähigkeit eventuell öfter hintereinander anwenden. **(2) Kraftakt** 🌀. Du verdoppelst den EW einer Stärke-Probe und vollbringst dadurch einen eventuell übermenschlichen Kraftakt. **(3) Steinerne Faust.** Dein Waffenarm wird hart wie Stein, gilt nicht als waffenlos, verursacht bei einem Treffer EW+2 Schaden und schleudert Gegner bei Bedarf EW-k Meter weit von dir.

Fortissium STR/GES. **(0) Helfende Hand** 🌀. Du unterstützt um den Preis deiner nächsten Aktion einen Gefährten in unmittelbarer Nähe bei einer physischen Probe, die dadurch optimistisch gedeutet wird. **(1) Willensstark** 🌀. Du ersetzt im Vorhinein eine beliebige Probe durch diese Probe. Es gelten dieselben Modifikatoren. **(2) Demolieren.** Ein starker Hieb demoliert die Waffe deines Gegners, sodass sie um zwei Kategorien weniger Schaden verursacht bzw. zerbricht (EW+2 > EW > EW-g > EW-k > Bruch). Gilt sinngemäß auch für Schilde und andere Gegenstände. Gegen Rüstungen geführt, reduziert der Hieb den Rüstschutz um 2 Punkte. **(3) Einsturz.** Du rüttelst an den Grundfesten einer nicht-natürlichen Anlage (Turm, Halle, Brücke, Hütte, Gang...) und bringst sie dadurch zum Einsturz.

Integeris STR/GES. **(0) Magieresistenz** 🌀. Du wehrst einen dich betreffenden Effekt zur Gänze ab. Kann nur einmal versucht werden. **(1) Handarbeit** 🌀. Du findest die Schwachstelle in einem Material und deutest eine entsprechende Probe im Nachhinein optimistisch. **(2) Zusammenfügung.** Alle wesentlichen Teile vor-

ausgesetzt, reparierst du einen demolierten nicht-magischen Gegenstand. Schilde und Waffen werden dadurch wieder wie neu; für große oder komplexe Gegenstände ist diese Fähigkeit u.U. öfter anzuwenden. **(3) Freund des Feuers** 🌀. Hitze und Flammen sind deine Verbündeten. Du bist vor bis zu 12 Hitze- oder Feuerschaden pro Kampfrunde geschützt.

Fatalirit STR/KAM. **(0) Dazwischengehen** 🌀. Du parierst für einen Gefährten in unmittelbarer Nähe; allfällige Trefferpunkte erleidest du, nicht dein Gefährte. Maximal einmal pro Kampfrunde und pessimistisch zu würfeln. **(1) Schwere Attacke.** Dir gelingt eine Attacke mit zusätzlichen W6 Trefferpunkten. **(2) Rundumschlag.** Dir gelingt eine Attacke mit EW-g Trefferpunkten gegen alle Gegner in unmittelbarer Reichweite. **(3) Kampf-rausch.** Du verursachst ab der nächsten Attacke doppelte TP.

Offenderit STR/KAM. **(0) Knuff.** Dir gelingt eine unverteidigbare waffenlose Attacke. **(1) Rüstungen gewohnt.** Rüstungen behindern dich in dieser Szene um 1 Punkt weniger. Oder: Dir trifft mit einer Attacke eine Schwachstelle in der Rüstung deines Gegners, sodass dieser keinen RS von den TP abziehen darf. **(2) Bewusstlos schlagen** 🌀. Würfle nach einem Treffer, den du verursachst, 3W6. Erreichst oder übertriffst du damit die aktuelle Konstitution deines Gegners, so geht dieser bewusstlos zu Boden. **(3) Kritische Attacke.** Dir gelingt eine phänomenale Attacke-Kombination mit zweimal 4W6 Trefferpunkten, die dein oder deine Gegner gesondert abzuwehren versuchen dürfen.

Disrupticum STR/MAG. **(0) Magischer Hieb.** Du führst einen unverteidigbaren Hieb aus magischer Energie gegen einen Gegner in unmittelbarer Nähe, der



EW-k Schadenspunkte (keine Rüstung!) verursacht. **(1) Elementarpfeil.** Du verschießt einen Pfeil aus Feuer, Stein, Wasser oder Luft, der bei einem maximal 30 Meter entfernten Ziel EW Trefferpunkte verursacht, aber auch z.B. verwendet werden kann, um brennbare Gegenstände entflammen zu lassen (Feuer) oder umgekehrt eine Flamme zu löschen (Wasser). **(2) Magische Druckwelle.** Du staust eine Welle magischer Energie auf und entlässt diese über den Boden in eine beliebige Richtung, wo sie bei erdgebundenen Wesen, die sich in der Nähe, nicht aber in unmittelbarer Reichweite (!) befinden, EW Schaden verursacht und sie mit EW-k BEP straucheln lässt. **(3) Feuerball.** Du schleuderst einen Feuerball maximal 60 Meter weit. Rolle 6 W6 und ordne sie der Höhe nach. Dein Gegner im Zentrum des Aufprallortes erleidet die höchsten drei W6 an Schaden, alle anderen Gegner in der Nähe die nächsthöheren beiden. Der niedrigste W6 gibt an, wieviel Schaden die getroffenen Gegner pro Kampfrunde durch Brennen und Glosen erleiden, wenn sie nicht 1 Aktion dafür aufwenden, den Brand zu löschen.

Confrontatium STR/MAG. (0)

Zauber blockieren. Du störst durch Berührung den magischen Fluss und unterdrückst so in einem verzauberten Gegenstand oder Lebewesen für einen kurzen Zeitraum die Wirkung eines übernatürlichen Phänomens. Gilt nicht für Talismane. **(1) Schützende Aura** ☞. Eine magische Aura umgibt dich und schützt dich vor den nächsten 6 Trefferpunkten. Wirkt nicht kumulativ. **(2) Eliminieren.** Du bist 1 KR lang befähigt, nicht-magische, tote Materie durch Berührung zu desintegrieren. **(3) Versteinierung.** Verteile 20 Bannpunkte auf beliebig viele Gegner in der Nähe. Gebannte Gegner erstarren zu Stein. Nach-

dem der Zauber abklingt, bleibt dem Gegner für kurze Zeit ein RS von 6.

Agilitus GSK/NAT. (0) Katzenfall ☞.

Du reduzierst Fall- oder Sturzschaden auf die Hälfte. **(1) Großer Sprung.** Du verdoppelst die Weite oder Höhe deines bevorstehenden Sprungs. **(2) Blitzgeschwindigkeit** ☞. Du kommst einem Gegner mit einer Aktion zuvor. **(3) Delphingleich.** Du bewegst dich im Wasser wie ein Fisch, sicher und schnell, auch gegen die Strömung, und kommst geraume Zeit ohne zu atmen aus.

Velocurus GSK/NAT. (0) Kenner des Terrains ☞.

Du deutest eine Probe zur Fortbewegung (schnell, heimlich, orientiert...) in der Natur optimistisch, entweder deine eigene oder die eines nahen Gefährten. **(1) Beschleunigen.** Du erhältst für maximal eine Minute zur Fortbewegung die Agilität und Geschwindigkeit eines Wolfes. **(2) Spinnenlauf.** Deine Finger und Zehen verkrallen sich geradezu in dem zu erkletternden Terrain. Der EW dieser Probe erhöht allfällige Proben zum Klettern, sodass auch Übermenschliches möglich wird. Misslungene Proben gelten durch dieses Talent automatisch als gelungen. **(3) Wasserlauf.** Du kannst dich wie ein Wasserläufer über ruhige Wasseroberflächen bewegen; für bewegte Gewässer kann der Spielleiter Proben verlangen.

Umbranatum GSK/GES. (0) Verschwunden und Gefunden.

Du lässt einen handlichen Gegenstand gänzlich aus deiner Hand verschwinden. Oder: Du lässt einen solcherart verschwundenen Gegenstand wieder in deiner Hand auftauchen. **(1) Exit** ☞. Du versteckst dich hinter einem Hindernis oder im Schatten, sodass du „doch nicht“ entdeckt wurdest. **(2) Aura der Stille.** Weder du noch Gegenstände in der Nähe verursachen Geräusche, wenn bzw. solange du sie berührst (quiet-

schende Tür, knarrender Boden etc.). (3) **Unbemerkt.** Du verschmilzt mit einer Gruppe von zweien oder mehreren auf derart geschickte Weise, dass du von Außenstehenden nicht als Teil der Gruppe wahrgenommen wirst. Umfasst die Gruppe 3 oder mehr Leute, so ist sich nicht einmal die Gruppe deiner Anwesenheit bewusst.

Sinvulatio GSK/GES. (0) **Fallen entgehen** ☉. Du löst eine Falle „doch nicht“ aus, z.B. indem du gerade noch rechtzeitig dein Gewicht verlagerst, den Schlüssel doch nicht ganz nach rechts drehst etc. Die Falle bleibt dadurch scharf, aber du bist gewarnt. (1) **Schloss knacken.** Du öffnest durch Berührung ein einfaches Schloss (Tür, Vorhängeschloss, Schatulle etc.). Bei komplizierten Schlössern muss diese Fähigkeit eventuell öfter angewendet werden (Spilleiterermessen). (2) **Objekttausch.** Du vertauscht unbemerkt zwei beliebige Gegenstände in unmittelbarer Nähe. Funktioniert auch mit Gegenständen, die in der Hand gehalten werden, sofern der Besitzer nicht angespannt ist. (3) **Schlangengleich.** Du vermagst deinen Körper so zu verbiegen und zu verflachen, dass du selbst durch schmalste Zwischenräume (Gitterstäbe, Luftschacht, eventuell sogar Türspalt) schlüpfen kannst. Du entkommst damit auch praktisch jeder Fesselung.

Duobrachis GSK/KAM. (0) **Sichere Hand.** Dir gelingt eine Attacke mit um 1 erhöhten Trefferpunkten. (1) **Kampfkakrobat** ☉. Du bewegst dich um einen unmittelbaren Gegner herum, über ihn hinweg oder unter ihm durch, und verursachst bei ihm unverteidigbare EW-g BEP. Maximal einmal gegen jeden Gegner pro Kampfrunde. (2) **Riposte.** Gelingt dir eine Parade, verursachst du beim Gegner unverteidigbare EW TP. (3) **Blitzreflex.** Dank großartiger Reflexe entgehst du den meisten

Treffern: Deine EW für Paraden und Ausweichen sind um W6 erhöht. Misslungene Proben gelten dadurch jedenfalls.

Finessix GSK/KAM. (0) **Finte.** Du schlägst eine Finte, die zwar nur EW-g Trefferpunkte verursacht, aber dafür sorgt, dass dein Gegner die nächste erfolgreiche Attacke nicht verteidigen kann. (1) **Attackeserie** ☉. Dir ist nach einer misslungenen oder vollständig verteidigten Attacke eine zweite Nahkampf-Attacke gelungen. (2) **Überraschungsattacke.** Setzt voraus, dass du dich einem Gegner unbemerkt nähern konntest. Du verursachst bei ihm einen Treffer mit 3W6 zusätzlichen Trefferpunkten. (3) **Wirbelwind.** Du würfelst 2 Nahkampf-Attacken pro KR.

Arkaphinesis GSK/MAG. (0) **Gestus.** Du führst eine Alltagshandlung im Nahbereich auf magische Weise aus, z.B. schließt die Tür mit einer Handbewegung oder entstaubst deinen Mantel mit einem Fingerschnippen. (1) **Telekinese.** Du bewegst einen Gegenstand (bis zu 12 kg) nach Belieben auf maximal 30 Meter Sicht. Die Bewegung endet, sobald der Gegenstand festgehalten oder der Blickkontakt unterbrochen wird. Mit dem Zauber können Gegenstände noch in derselben Kampfrunde apportiert, d.h. in deine Hand gezogen werden. (2) **Auswechslung.** Du visierst eine Person in deiner Nähe an. Sie tauscht Position mit dir selbst oder einer anderen sichtbaren Person in deiner Nähe. (3) **Teleport.** Du teleportierst dich und alles, was du unmittelbar an dir trägst, an einen Ort, an dem du dich schon einmal befunden hast.

Adversatio GSK/MAG. (0) **Blockade.** Du blockierst eine zu berührende Tür (Fenster, Schatulle, Vorhängeschloss, Trinkflasche, Schwertscheide o.ä.), sodass diese nur mit Gewalt geöffnet werden kann. (1)



Disportation. Du lässt einen Gegenstand (bis zu 12 kg) aus der Hand verschwinden und an einem anderen Ort innerhalb 30 Meter Sicht auftauchen. **(2) Psychokinetischer Stoß.** Du bewegst den Körper eines nahen Wesens von bis zu 120 kg EW Meter weit entweder radial oder tangential. Die Bewegung erfolgt einmalig und ruckartig wie ein Stoß oder Sog. Bei Aufprall verliert der Gegner das Doppelte des EW an Konstitution. **(3) Levitation.** Du bewegst dich zügig und unabhängig von der Schwerkraft maximal 12 Meter in jede Richtung.

Albaniris INT/NAT. **(0) Spürnase.** Du witterst bis zu 12 Stunden alte Gerüche von Lebewesen an einem Ort, Gegenstand oder einer Person in unmittelbarer Nähe. **(1) Scharfer Sinn.** Die Entfernung zwischen dir und einem konkreten Sinnesreiz, auf den du dich konzentrierst (z.B. Flugtier am Horizont, Gespräch am anderen Ende der Taverne), gilt als halbiert. **(2) Ahnung.** Wenn du dich konzentrierst, spürst du das Vorhandensein und die Position von bis zu 60 Meter entfernten Lebewesen. Solider Fels halbiert den Wahrnehmungsradius. **(3) Dunkelsicht.** Du siehst im Dunkeln als hättest du eine Kerze als Lichtquelle, und im Halbdunkel doppelt so gut wie jeder andere.

Vetacognum INT/NAT. **(0) Kräuternase.** Du absolvierst eine Kräutersuche in der Umgebung in 1 Stunde. Im Zweifelsfall findest du ein Heilkraut, das die KON-Regeneration einer Person bei der nächsten Nachtruhe optimiert. **(1) Warnung.** Du definierst in deinem Nahbereich eine Schwelle, bei deren Überschreiten dich ein untrüglicher Instinkt sofort in Kenntnis setzt. **(2) Heilende Hand.** Der Körper, den du berührst, regeneriert EW-g Konstitution-Punkte sofort sowie 2W6 Minuten lang je 1 Punkt. **(3) Geheimnis der Natur.** Du

hörst, was Pflanzen und Bäume flüstern, und erfährst so alles, was auch sie wissen, über das dich umgebende Terrain, z.B. Gefahren, besondere Orte, Personen oder Pfade im Umkreis von 1 Kilometer usw.

Insentitia INT/GES. **(0) Gedankenband.** Du und eine von dir zu berührende Person könnt euch gedanklich miteinander verständigen. **(1) Semantik.** Du verstehst die Bedeutung eines Wortwechsels oder eines Schriftzuges in einer fremden Sprache bzw. Schrift. **(2) Empathie.** Du erfährst das aktuelle Stimmungs- und Gedankenbild eines Wesens in der Nähe. **(3) Eingebung.** Der Spielleiter beantwortet dir wahrheitsgemäß eine die Handlung des Abenteuers betreffende Ja-oder-Nein-Frage.

Paravisio INT/GES. **(0) Rekonstruieren.** Du rekonstruierst aufgrund vorhandener Spuren mit beachtlicher Logik und detektivischem Spürsinn die Handlungen einer Person am jeweiligen Ort. **(1) Perfektes Gedächtnis** 🎯. Du prägst dir eine aktuelle Wahrnehmung (Schriftstück, Bildnis, Irrweg, Wortfolge, Melodie etc.) ein, sodass du sie jederzeit abrufen kannst. **(2) Besondere Kanäle.** Du verschaffst dir Zugang zu einem eingeschränkten Kreis an Menschen, z.B. zu einer Gilde, einem Kult, einer Kanzlei oder einem Orden, und hast so potentiell Zugriff auf spezielle Waren oder Informationen. **(3) Vision.** Du erzwingst eine Vision, die mit einem zu berührendem Ort, Wesen oder Gegenstand zusammenhängt. Wenn du nichts Konkretes erwartest, zeigt dir die Vision die gegenwärtige oder letzte emotional aufgeladene Szene im jeweiligen Zusammenhang.

Missilavit INT/KAM. **(0) Schwer zu treffen** 🎯. Du bist ungeachtet des Erfolgswertes dieser Probe einer Fernkampf-Attacke vollständig ausgewichen. Wird

3

4

1

4

4

3

als Verteidigung pessimistisch gewürfelt. **(1) Blitzschütze** ⚡. Dir ist nach einer misslungenen Fernkampf-Attacke eine zweite gelungen. Diese Probe hat denselben Schwierigkeitsgrad. **(2) Doppel.** Ab der nächsten Kampfrunde wirfst du zwei Wurfmaschinen oder feuerst zwei Pfeile gleichzeitig ab, d.h. du würfelst pro Kampfrunde zwei Fernkampf-Attacken. **(3) Blattschuss.** Du triffst dein Ziel mit 6W6 Trefferpunkten minus IW6 pro Entfernungskategorie.

Avantanum INT/KAM. **(0) Gefahreninstinkt** ⚡. Du wendest die Initiative (Handlungsreihenfolge) ab der nächsten Kampfrunde zu Gunsten der SCs. Oder: Du negierst Nachteile infolge einer plötzlich auftretenden Gefahrensituation (Überraschung, Hinterhalt...). **(1) Schwachstelle getroffen** ⚡. Du fügst den Trefferpunkten, die ein Gegner durch dich oder einen von dir angeleiteten Gefährten erleidet, EW-g BEP hinzu. Alternativ kann dir der Spielleiter auch einen anderen Vorteil gewähren. **(2) Taktiker.** Wenn du maßgeblich Zeit und/oder Ort eines bevorstehenden Kampfes mitbestimmst, würfeln du und deine Gefährten Kampf-Aktionen (nicht Verteidigung!) jeweils bis zum ersten Missgeschick („66“) optimistisch. **(3) Strategisches Genie.** Du identifizierst zielsicher die Schwachstellen in einem strategischen Szenario (Zeitfenster, Schlupflöcher, unaufmerksame Wachen, tote Winkel usw.).

Metarcanum INT/MAG. **(0) Magische Wahrnehmung.** Du erkennst magische Strukturen und spürst, ob von einem zu berührenden Gegenstand Magie ausgeht. Oder: Du liest magische Glyphen, in denen Zauberwirkungen gespeichert sind. **(1) Reise der Sinne.** Deine Wahrnehmung verlässt, solange du dich konzentrierst,

deinen Körper und wandert bis zu 6 Meter, nicht aber durch solide Hindernisse hindurch. **(2) Magie binden.** Du bindest einen Effekt, den du selbst beherrschst, in einen Gegenstand und stellst dadurch ein Einmal-Artefakt oder eine magische Falle her. Lege die konkreten Details gemeinsam mit dem Spielleiter fest. **(3) Sphärentor.** Du öffnest (oder schließt) ein Sphärentor, das zum letzten erschaffenen Sphärentor führt oder, in Ermangelung eines solchen, nicht durchschritten werden kann. Durchschreitest du es, schließt sich hinter dir das Tor am Zielort.

Transceptio INT/MAG. **(0) Licht.** Du bringst einen Gegenstand in der Nähe zum Leuchten (Lichtschein 10 Meter Radius) oder löschst eine beliebige Lichtquelle (Lichtschein 10 Meter Radius) in der Nähe aus. **(1) Täuschgeräusch.** Du lässt ein Geräusch, das du selbst verursachst, an einer beliebigen, maximal 30 Meter entfernten Stelle - und nur dort! - entstehen. **(2) Illusion.** Du erschaffst auf 30 Meter Sicht eine Illusion, die alle Sinne bis auf den Tastsinn täuscht. Solange du dich darauf konzentrierst, kann sich die Illusion auch verändern; danach bleibt sie statisch. **(3) Fremdgestalt.** Du belegst dich oder eine andere Person mit der auch den Tastsinn täuschenden Illusion einer Fremdgestalt, die in Anatomie und Größe nicht völlig unterschiedlich sein darf. Soll sie einer bestimmten Person nachempfunden werden, so musst du diese zumindest einmal in natura aus der Nähe gesehen bzw. ihre Stimme gehört haben oder eine Essenz von ihr besitzen (Blut, Fingernägel, Haare, persönlicher Gegenstand...).



Kreaturen

Abkürzungen: KAM (Kampf), KON (Konstitution), TP (Trefferpunkte), RS (Rüstschutz), #AT (Anzahl an Attacken pro Kampfrunde, wenn nicht angegeben: 1).

- Adler:** KAM 42, KON 6, EW-g TP, Sturmangriff
- Äffchen:** KAM 36, KON 2, 1 TP
- Bär:** KAM 33, KON 45, EW+4 TP
- Blutsalamander:** KAM 33, KON 6, EW-k TP
- Delfin:** KAM 32, KON 23, EW-g TP, Vorteil im Wasser
- Echsen:** KAM 16, KON 2
- Elch:** KAM 26, KON 32, EW+1 TP
- Eule:** KAM 33, KON 5, EW-k TP
- Fledermaus:** KAM 26, KON 1, 1 TP
- Fleischfressende Pflanze:** KAM 33, KON 9, EW TP, Behinderung
- Flusspferd:** KAM 24, KON 36, EW+3 TP, RS 1, Vorteil im Wasser
- Geier:** KAM 43, KON 6, EW-g TP
- Hai:** KAM 36, KON 33, EW+3 TP, RS 1, Vorteil im Wasser
- Hirsch:** KAM 36, KON 27, EW+1 TP
- Hrabus:** KAM 35, KON 9, EW-g TP
- Hund:** KAM 36, KON 9, EW-g TP
- Insekten:** KAM 26, KON 1, Schwarm
- Kamel:** KAM 26, KON 21, EW-g TP
- Katze:** KAM 33, KON 5, 1 TP
- Krokodil:** KAM 34, KON 18, EW+2 TP, Vorteil im Wasser
- Kröte:** KAM 16, KON 3, Gift
- Löwe:** KAM 44, KON 36, EW+2 TP, #AT 2
- Naraki:** KAM 34, KON 9, EW-k TP
- Nashorn:** KAM 33, KON 32, EW+3 TP, RS 1, Sturmangriff
- Nebelgeister:** KAM 36, KON 9, EW-k TP, Behinderung, Phantasma
- Nelkith:** KAM 42, KON 15, EW TP
- Papagei:** KAM 33, KON 3, 1 TP
- Pferd, ungezähmt:** KAM 26, KON 27, EW TP

- Quadropus:** KAM 33, KON 14, EW-g TP, #AT 3, Vorteil im Wasser
- Rabe:** KAM 31, KON 3, EW-k TP
- Ratte:** KAM 26, KON 2, 1 TP
- Raubkatzen:** KAM 52, KON 18, EW+1 TP
- Riesename:** KAM 33, KON 27, EW+2 TP
- Riesennassel:** KAM 36, KON 6, EW-k TP, RS 1
- Riesenechse:** KAM 46, KON 11, EW-g TP
- Rind:** KAM 23, KON 32, EW TP, RS 1
- Schakal:** KAM 36, KON 9, EW-g TP
- Schlange, Gift-:** KAM 26, KON 1, Gift
- Schlange, Würge-:** KAM 43, KON 14, EW TP, Behinderung, Vorteil im Wasser
- Wildschwein:** KAM 33, KON 15, EW TP
- Wolf:** KAM 46, KON 10, EW-g TP

Sturmangriff: verursacht doppelte TP, wenn vor der Attacke eine 2 KR dauernde Bewegung erfolgt ist

Vorteil im Wasser: Proben im Wasser um 1 erleichtert

Behinderung: verursacht ebenso viele BEP wie TP

Schwarm: Schaden negiert Rüstung; erleidet bei einem Treffer maximal so viel Schaden wie er selbst pro KR verursachen kann.

Gift: W6 Sofortschaden, danach alle W6 Minuten W6 Folgeschaden. Jeder der drei Würfel kann individuell gewürfelt werden, oder es werden drei W6 gewürfelt und vom Spielleiter gezielt zugeordnet.

Phantasma: bewegt sich ungehindert durch Materie, immun gegen physische Angriffe, verursacht seinerseits unparierbaren Schaden.

2

5

3

5

4

1



VALMORCA

SPIELLEITER-KARTE

Truppen

Grinse-
fratze

Die Sumpfe des
Todes

Rengis'
Lager

Wrack

Natheras
Hügel

Almars
Boot

Nascios
Rendezvous

Der Nebel

Stelldichein

Warmer
Teich

MOURISHA

Tiefer See

Kalter See

Plateau

Ruine

Marviris

ROBUR

A&V

TORGAR

Mod'iger
Wald

Keller

Die roten
Berge

Klippe

Stein

DIE DUNKLEN
HUNDE

Sutqi
Tal

Berge
des
Allen

DIE
ALTEN

Quell