



DESTINY

Die Knochensense

LYS MARRAH-SZENARIO

Die Knochense

Die SCs erklären sich bereit, in die Ebene von Mhrenech zu teleportieren, um dort die berühmte Knochense aus dem Grabmal des Har'stocc zu bergen, bevor die nahen Orks des Mhrenech-Clans sie erbeuten. Vor Ort benötigen Sie die Hilfe des Magiers Aexodor, der sich zwischenzeitlich in Gefangenschaft der Orks befindet.

Dieses Szenario kann in jedweder Stadt begonnen werden, z.B. in Sevin oder in Lys Marrah. Letzterenfalls kann der NSC Merendekar durch Vendra Amaas ersetzt werden.

Turaxars Vermächtnis

Der Riese *Turaxar* bewanderte die Ebene vor langer Zeit, ehe die kriegerischen Orks ihn bezwangen. Aus seiner Schädeldecke fertigten sie einen Schild, aus seiner Haut eine Rüstung und aus seinen Gebeinen eine Sense. Die drei Artefakte wurden von den Schamanen der drei großen Orkstämme be-seelt, und jeder Stamm erhielt eines, damit keiner zu mächtig würde.

Mittlerweile haben die *Mhrenech-Orks* die anderen Stämme unterworfen und sich Schild und Rüstung angeeignet. Ironischerweise war es einer ihrer eigenen Schamanen, *Hra'stocc*, der die Sense vor langer Zeit schon in einem Grabmal verbarg, nach dem die Mhrenech-Orks nun fieberhaft suchen.

Gelingt es ihnen, alle drei Artefakte aus Turaxars Leib in ihrem Besitz zu vereinen, so wird der Geist des Riesen auf sie übergehen und sie unbesiegbar und unverwundbar machen!

Prolog. *Merendekar*, ein Vertreter des Zirkels von Istrith, wirbt die SCs an, um einem der Seinen, einem Beobachter namens *Aexodor*, in die Mhrenech-Ebene zu folgen. Aexodors Aufgabe war es, die Orks vor Ort zu beobachten und, falls

nötig, davon abzuhalten, dass sie die Knochense bergen (siehe grauer Kasten). Seit einigen Tagen sendet Aexodor jedoch keine Botschaften mehr; sein letztes Lebenszeichen sei ein Sphärentor, das er – vermutlich aus der Ebene heraus – öffnete, aber nicht durchschritt.

Aufgabe der SCs soll es nun sein, dieses Sphärentor zu nutzen, um in die Ebene zu treten und Aexodors Mission zu Ende zu führen. Zu diesem Zweck bietet Merendekar der Gruppe 1000 Gold und die Aussicht, die Menschheit vor großem Unheil zu bewahren. Sollten die SCs einwilligen, erhalten sie

- ◆ 1 magischen Dolch (verursacht magischen Schaden),
- ◆ 1 Stärketonikum (Wirkung wie Talent Kraftakt),
- ◆ 1 Heiltrank (2W6 KON),
- ◆ 1 Trank der geistigen Erholung (1W6 DP) sowie
- ◆ einen Zauberstein, der es überhaupt erst ermöglicht, die Sphärenreise anzutreten.

Anschließend führt Merendekar die SCs zu einem gut bewachten Sphärentor im Keller des Gebäudes und lässt sie hindurchschreiten (A.). Im letzten Augenblick erwähnt er noch, dass die Tore beim nächstenmaligen Durchschreiten zusammenbrechen werden, die SCs also erst nach vollendeter Mission zurückkehren dürfen!

⦿ Sphärentore funktionieren ähnlich wie das gleichnamige Talent (s. Destiny Regelwerk). Sie existieren paarweise und können nur nach einer bestimmten Logik geöffnet und durchschritten werden. Der Zauberstein stellt sicher, dass sich das Sphärentor nicht hinter den SCs wieder schließt. Dass Merendekar nicht seine eigenen Leute durchschickt, hat einerseits mit Risiken der Sphärenreise zu tun, die er für sich behält, andererseits damit, dass er in der Ebene mit eher weltlichen Herausforderungen rechnet, für die die SCs vielleicht tatsächlich besser gewappnet sind.

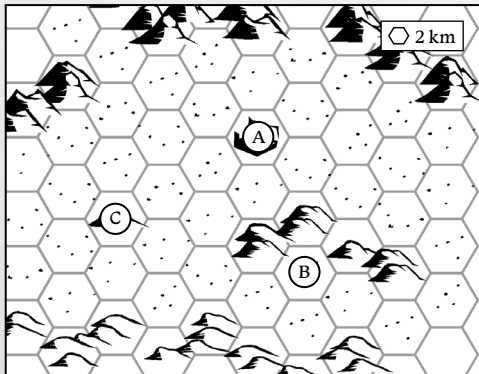
A. Monsterruine (2 QP). Das Sphärentor am Zielort schimmert unauffällig im hinteren Teil einer teilweise eingestürzten Kammer im ersten Stock eines alten Bauwerks. Der Wind pfeift gespenstisch und trägt scharfen, orangefarbenen Sand mit sich. Labyrinthartige Gänge mit Reliefs höllischer Fratzen, Guano und Spinnweben prägen das Erscheinungsbild der Ruine. Eine unheilige Wärme ist zu spüren.

Auf der Treppe nach unten, dem einzigen gefahrlos beschreitbaren Weg nach draußen, sitzt ein schläfriger Mantikor. Es handelt sich um den ehemaligen Hohepriester der hier vor langer Zeit verehrten Gottheit *Hor*. Der Mantikor ist bar jeden Verstandes und ausgehungert, und er tötet ohne nachzudenken.

⊕ **Mantikor:** KAM 43, KON 36, EW+2 TP, #AT:3, Gift SDF

Mit einer ☹ INT/NAT kann aus den vorhandenen Spuren rekonstruiert werden, dass jemand (Aexodor) das Sphärentor öffnete, dabei von einem Monster (Mantikor) überrascht wurde und nach draußen flüchtete, wo er einer Mehrzahl von Humanoiden (Orks) in die Hände fiel.

B. Orklager (3 QP). Das Lager besteht aus 5 Zelten (à 4 Orks), einer Schmiede, einer Wasserstelle, einem mit Seilen umspannten Pferdegehege, einem großen Konventzelt und einem Marterpfahl. Das Lager wird von *Mrat'oroch* („Blutiger Speiß“) geführt, ein Ork mit tiefliegenden funkelnden Augen, bulligen Schuldern und einem blutverkrusteten Speer als Waffe.



⊕ **Mrat'oroch:** KAM 55, KON 26, RS 2, EW TP

⊕ **Ork-Krieger (6):** KAM 43, GES 32, KON 21, EW TP, RS 2

⊕ **Ork-Späher (12):** KAM 34, NAT 43, KON 15, EW TP

⊕ **Ork-Hunde (Knochenreißer) (3):** EW 36, KON 12, EW-g TP

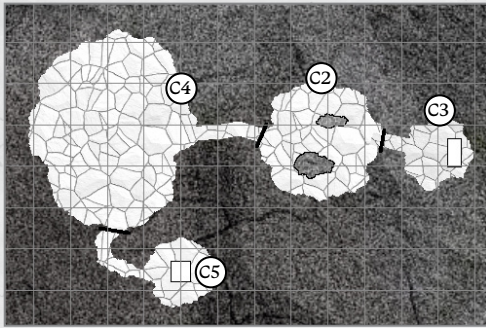
Die Orks gehören zum Stamm der *Mhrenech* und haben den Auftrag, das Grabmal zu finden, aber nicht zu betreten, ehe ihr Anführer *Khororaigh* mit seinen 36 Orks eintrifft. Der Hügel (C.) wurde bereits als relevant identifiziert, aber den Eingang fanden die Orks bislang nicht. Dass weitere Menschen in der Nähe sein könnten, damit rechnen sie infolge Aexodors Gefangennahme.

B1. Marterpfahl. Hier ist der halbnackte, ausgemergelte Körper Aexodors angebunden. Er hat Überreste eines abgebrannten Bartes und Brandspuren im Gesicht, die von kurzer, aber intensiver Folter zeugen. Um sich ihm unbemerkt zu nähern und ihn loszuschneiden, ist eine ☹ GSK/GES erforderlich, gegen die die Orks mit einem Wert von 32 kontern dürfen.

Aexodor selbst ist gerade noch bei Bewusstsein und bis auf weiteres (Nachtruhe) nicht in der Lage, taktisch zu agieren, zu kämpfen oder zu zaubern. Er weiß jedoch, wo das Grabmal liegt (C.) und dass sich im Konventzelt der Orks (B2) eine strategische Karte befindet.

B2. Konventzelt. In diesem weitläufigen, von 6 Beinen gestützten Zelt finden sich Ölvorräte sowie besondere Gegenstände nach Maßgabe des SL, mit denen die Orks ausgestattet sein könnten (z.B. Fetische), sowie eine Schiefertafel-Karte, auf der Orkterritorien und Truppenstärken der Orks verzeichnet sind - eine für die Menschen sehr wertvolle Information.

Außerdem kann man die Orks hier bei ihren Besprechungen belauschen, z.B. dass sie nicht wissen, wo sich der Zugang zum Grab befindet, oder dass *Khororaighs* Schamane verkündet habe, dass eine baldige Sonnenfinsternis den Zutritt zum Inneren des Grabmals gewährleisten werde.



C. Hügel. Dieser einsame 30 Meter hohe Hügel aus Sand und Erde durchmisst an der Basis ca. 150 Meter. Aus ihm ragen Felsen wie spitze Klingen heraus. Auf einigen stecken Totenköpfe, auf anderen wiegen Knochenketten gespenstisch im Wind. Pro Stunde besteht eine Chance von 1/W6, dass Orkspäher am Fuße des Hügels entlang patrouillieren.

C1. Eingang (1 QP). Oben am Hügel befindet sich ein wie eine Sense geformter Stein, der fest mit dem harten Erdreich verbunden ist. Das „Sensenblatt“ des Steins weist auf einen scheinbar unauffälligen Felsbrocken weiter unten am Hang. Wird dieser zur Seite gerollt oder geschoben (☹ STR/NAT mit einem gemeinsamen EW von 12, ☹ 1 Dauer-BEP durch Erschöpfung), so kommt ein Schacht ins Innere zum Vorschein.

C2. Höhle. Im Inneren ist es trocken und staubig. Jede Bewegung wirbelt feinen Sand auf. Die Höhle, in die der Schacht (C1) mündet, wird von zwei unregelmäßig angeordneten natürlichen Säulen gestützt.

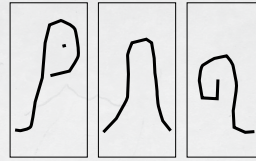
Der Ausgang nach C3 führt über eine Pforte, die mit einem Motiv am Torbogen (3 Krieger) verziert ist. Lautes Sprechen oder sonstige Geräusche rufen die untote Ehrenwache aus C3 auf den Plan!

Der Ausgang nach C4 ist ident gestaltet, weist aber ein anderes Motiv auf: die Geschichte eines Basilisken, der von einem Schamanen seines Körpers entrissen wurde und seitdem als Geist wütet, bis er mit seinem Körper wieder vereinigt wird.

C3. Kammer der Ehrenwache (2 QP). 3 untote Ork-Krieger stehen hier Wache. Sie atta-

ckieren, sobald jemand C3 betritt oder bereits in C2 Lärm verursacht.

☠ **Untoter Orkrieger:** KAM 36, KON 10, EW TP, RS 2, Regeneriert W6. Seine Waffe reduziert



sich bei erstem Treffer auf EW-g TP, sein RS sinkt pro Treffer um 1.

Im hinteren Teil der Kammer befindet sich ein Altar mit 3 Urnen. Jede Urne

trägt ein Motiv. Alle drei Motive zusammengesetzt ergeben einen stilisierten Basilisken. Im Inneren der Urnen befindet sich Asche (☹ INT/MAG -1 enthüllt: Basiliskenasche).

C4. Basiliskenhöhle (2 QP). Diese Höhle durchmisst ca. 30 Meter und wird durch diverse schlanke Säulen gestützt. Es herrscht völlige Dunkelheit, abgesehen vom glühenden Phantasma eines Basilisken-Geistes, der hier von einem Ende zum anderen schleicht.

☠ **Basiliskenphantasma:** KAM 46, KON 36, EW+2 TP, Phantasma

Der Basilisk kann mit natürlichen Waffen nicht verletzt werden, materialisiert sich aber, wenn er mit der Asche aus C3 vereinigt wird. Er kämpft dann allerdings nicht mehr, sondern stirbt mit einem letzten Atemzug.

Die Pforte nach C5 ist ebenfalls mit einem Motiv versehen (Totenknochen vor Halbmond vor Sonne). Eine ☹ INT/MAG -1 gibt Hinweis auf die Bedeutung (siehe Funktionsweise des Zaubers in C5.).

C5. Grabkammer (2 QP). Dies ist eine runde Kammer mit einer feurig gleißenden Steinplatte in der Mitte (ca. 3x3 Meter). In den unbehauten Wänden der Kammer glitzern kleine rote Kristalle.

Die Steinplatte verursacht bei Berührung W6 SP pro KR und auch in der Nähe bereits W3 SP pro KR. Sie kann mit einer ☹ STR/NAT (1 Probe pro KR, Schaden durch Verbrennung!) angehoben und verschoben werden, wodurch ein Loch nach C6 freigelegt wird.

Der Zauber, der die Steinplatte glühend und nahezu unantastbar macht, währt dank alter Schamanenmagie ewig. Er pausiert ledig-

lich, wenn die Kräfte von Mond und Sonne vereint sind (baldige Sonnenfinsternis), und lädt sich dann in diesem Zeitfenster gleichsam neu auf. Dass die SCs einen Weg finden, den Zauber zu überlisten oder zu überwinden, mag damit nicht ausgeschlossen sein.

C6. Hra'stoccs Grabloch (1 QP). In der Dunkelheit dieser Grube befinden sich die Knochen von Hra'stocc's Feinden. Er selbst steht balsamiert und aufrecht mit einer Sense in der Hand da und jagt jedem Schatzsucher mit seinen 2 Metern Größe und den hervorgequollenen Augen einen ordentlichen Schrecken ein. Ein Felsenaak klebt unweit an der Decke.

⊕ *Felsenaak: KAM 36, KON 14, EW TP, Behinderung, Säure*

Bei der Sense handelt es sich um die legendäre Knochensense. Sie ist aus schwarzem Gebein gefertigt und übersät mit blutroten eingravierten Symbolen. Eine mächtige Aura geht von ihr aus. Gegen Orks eingesetzt verursacht sie doppelte TP oder dreifache Demoralisierung!

Epilog. Die SCs mögen mit oder ohne Knochensense zurückkehren, Aexodor retten oder seinem Schicksal überlassen; möglicherweise schaffen sie es ja auch gar nicht zurück zum Sphärentor, werden gefangen genommen oder entschließen sich, mit der Sense in der Hand Orks um sich zu scharen und Khororaigh das Fürchten zu lehren. Jeglicher Ausgang ist in diesem Szenario denkbar, auch der Beginn einer neuen Kampagne. In jedem Fall erhalten die SCs Questpunkte für die von ihnen bestrittenen Herausforderungen.