



DESTINY

Latras' Spiel

VALMORCA-SZENARIO

Latras' Spiel

Dieses Szenario verbindet Elemente aus mehreren Valmorca-Szenarien und eignet sich vor allem zum Ausprobieren oder für das Spielen auf Conventions.

Torgar setzt die SCs auf den Itammier Latras an, der ihm verdächtig vorkommt, da er sich stets freiwillig zum Ausspähen der Alten meldet. Die SCs folgen ihm in eine Höhle, wo er sich mit Nathera trifft. Sie erkennen unter Natheras verwandelten Dienern einige verschwundene Männer aus Torgars Lager wieder. Es gilt diese zu befreien, einen Weg aus der Höhle zu finden und Latras zur Rechenschaft zu ziehen.

☛ Latras ist ein Spion der Alten mit dem Auftrag, Torgars Leute der Hexe Nathera in die Hände zu spielen. Torgars Lager würde dadurch geschwächt und leichte Beute für Robur, was wiederum den Alten zu Gute kommt, da Robur üblicherweise in ihrem Gebiet plündert.

Prolog. In den letzten Wochen verschwanden einige von Torgars Männern. Sie alle waren nahe dem Lager der Alten unterwegs, teilweise gemeinsam mit dem Späher Latras. Torgar beauftragt die SCs, Latras eine Zeitlang zu verfolgen. Als Iliss davon hört, bittet sie die SCs, nebenbei nach dem Kräutlin Sutiki Ausschau zu halten. Und Rengin möchte, dass sie ihm ein Amulett (Schlüsselform) wiederbeschaffen, welches ihm Latras angeblich gestohlen habe.

1. Verfolgung (1 QP). ☹ INT/NAT, um Latras nicht aus den Augen zu verlieren und die Orientierung zu behalten. Ab EW 6 fällt den SCs auch ein Sutiki-Vorkommen ins Auge. ☹ Die SCs queren den Weg zweier Barbaren (Roburs Leute), die gerade Bäume fällen und ihre Äxte gerne gegen die SCs schwingen.

☛ **Barbaren (2):** KAM 35, KON 14, EW TP

2. Knöchelchenpfad (2 QP). Im Gebiet der Alten streut Latras Knochenstückchen vor sich aus und marschiert diese wie eine Linie entlang. Wenn die SCs eines berühren, ☹ GSK/

MAG: ☹ W3 Schadenspunkte. ☹ INT/MAG enthüllt, dass die Knochenstücke einen transsphärischen Pfad eröffnen (Wirkung wie in Sz 10). In diesem Augenblick taucht hinter den SCs ein hungriger Berglöwe auf. Gelang ihnen die Probe in Szene 1, so haben die SCs 2 KR Zeit, andernfalls werden sie überrascht. Pro KR Bewegung entlang der Knöchelchen wird die Interaktion zwischen den Sphären um 1 schwieriger, sodass sich die SCs über den Pfad vor dem Löwen in Sicherheit bringen können.

☛ **Junger Berglöwe:** KAM 42, KON 28, EW+1 TP, #AT:2

3. Kaverne im Felsen (3 QP). Der Pfad führt in einen soliden Felsen, innerhalb dessen es dunkel ist und die SCs das Gefühl beschleicht, nach unten zu fallen. Am Grunde des Schachts setzen sie „sanft“ auf und folgen einem vagen Lichtschein in Natheras Thronkaverne.

Über der Kaverne fließt (ebenfalls wie in Sz 10) ein Fluss. Der Boden ist teilweise von knöcheltiefem Wasser bedeckt, das über dünne Wasserfälle nach oben (!) abfließt. Allfällige Sonnensteine, die Natheras Kinder schon aus dem Felsen ausgegraben haben, schweben hier in der Mitte der Kaverne und leuchten wie eine schwache Sonne.

3A. Thronfelsen. Nathera sonnt sich auf der Oberseite dieses 10 Meter hohen Felsens auf einer thronartigen Steinformation. Latras steht vor ihr und verhandelt um seine Belohnung. Am Fuße des Felsens befinden sich 4 von Natheras Kindern (Wächter). Sie verändern alle W6 Minuten ihre Position.

Gegen Ende des Gesprächs bietet Latras der Hexe Rengins Schlüsselamulett als Zusatzgeschenk an. Sie wird es mustern, hintergründig lächeln und Latras schließlich einen pulsierenden Stein überreichen. Mittels diesem teleportiert Latras wenige Augenblicke später an die Oberfläche.

3B. Gefangene. An einer recht glatten Felswand hängen die 4 verschwundenen Männer aus Torgars Lager. Zwei von ihnen (*Indus, Maradh*) sind schwer verletzt, die anderen beiden (*North, Vutus*) sind halb verwandelt (vgl. Sz 5), haben nur noch wenige lichte Momente und keinerlei Beherrschung mehr über sich. Um die Gefangenen zu befreien, bedarf es ☹ GSK/GES +1. Indus und Maradh können dadurch gerettet werden, North und Vutus werden attackieren.

⊕ *Wächter (2): KAM 32, KON 10, EW-g TP*

3C. Wasserfälle. Abgesehen von Teleportation sind die dünnen Wasserfälle der einzige Weg für die SCs, Natheras Thronhöhle zu verlassen. Über sie werden die SCs nach oben gesogen, im Wasser wild herumgewirbelt und schließlich am Ufer des Tiefen Sees ausgespien. Sie er-

leiden dabei W6 SP abzüglich ihres EW auf eine ☹ GSK/NAT.

4. Am Tiefen See (2 QP). Am Ufer finden die SCs Spuren von Latras, die zu den Alten führen. Sie können nun ins Lager zurückkehren und berichten oder Latras verfolgen. Er ruht sich in einem Hochstand der Alten kurz aus, wo die SCs Gelegenheit haben, ihn zu stellen.

⊕ *Späher der Alten (3): KAM 36, KON 10, EW-g TP*

⊕ *Latras: KAM 33, KON 12, EW TP (Steindolch)*

Danach zieht er weiter ins Lager der Alten. Sobald er dort ankommt, ist er unantastbar.

Epilog. Wenn Latras noch lebt, wird Torgar fluchen, andernfalls wird er froh sein, dass der Verräter in die nächste Welt geprügelt wurde. Wenn die SCs Rengins Amulett zurückbringen, wird er ihnen einen Gefallen schulden.