

Midgardabenteuer

Verwünscht im Schlafauge

ein Abenteuer für 3-6 Charaktere der Grade 6-8

von Channing Jones
(cjones@cjgames.com)



Copyright © 2012 Channing Jones
Copyright freigegeben für nichtkommerzielle Zwecke
Version 1.0.11

Inhaltsverzeichnis

1	Kurzübersicht.....	3
2	Hintergrund.....	4
2.1	Entstehung des “Auge des Himmels”.....	4
2.2	Die erste Korruption.....	4
2.3	Versiegelung und Blüte Twyntons.....	4
2.4	Die zweite Korruption.....	5
2.5	Flucht von Meister Symond.....	5
3	Agentur für Abenteurer.....	6
4	Reise nach Twynton.....	8
5	Twynton.....	9
5.1	Beschreibung.....	10
5.2	Bevölkerung.....	10
5.3	Besondere Orte.....	11
5.4	Politik.....	16
5.5	Wirtschaft.....	21
5.6	Militär.....	21
5.7	Pläne der Dämonen.....	21
5.8	Ereignisse in letzter Zeit.....	22
5.9	Givoannis Auftrag.....	23
5.10	Auftrag von Tom Breckingbagh.....	23
6	Katakomben.....	24
6.1	Eingang über Burg des Barons.....	25
6.2	Eingang über Vana-Tempel.....	25
6.3	Eingang über Ylathor-Tempel.....	25
6.4	Eingang über Versteck der Diebesgilde.....	25
6.5	Fluchttunnel.....	25
6.6	Grube der untoten Leichen.....	25
6.7	Begräbnisgänge.....	25
6.8	Quelle des Glücks.....	26
6.9	Sharku-Tempel.....	27
7	Traumwelt.....	31
7.1	Erste Begegnung mit den Meistern.....	31
7.2	Zweite Begegnung mit den Meistern.....	32
7.3	Dritte Begegnung mit den Meistern.....	33
7.4	Zur Dämonenfestung.....	34
7.4.1	Dämonenfestung.....	35
7.5	Effekte der Traumwelt.....	44
8	Gegenwehr der Dämonen.....	46
9	Abenteuerabschluss.....	50
9.1	Auswirkungen auf Twynton.....	51
10	Auge des Himmels (Traumstein).....	52
10.1	Beschreibung.....	52
10.2	Einstimmung.....	52
10.3	Wundertaten.....	52
10.4	Auswirkung als „Begünstigter“.....	52
10.5	Sonstige Auswirkungen.....	54
10.6	Effekt der „Korruption“.....	54
11	Charakterdaten.....	57

12 Namensliste.....	63
13 Schätze.....	63
13.1 Im Hort des Drachen (in der Traumwelt).....	63
13.2 Grab des Todlosen (im Sharku-Tempel).....	64
13.3 Quellwasser aus der Quelle des Glücks (in den Katakomben).....	65

1 Kurzübersicht

Versteckt in den Katakomben unter der Stadt Twynton in Alba befindet sich seit Jahrhunderten ein mysteriöser, milchig-weißer Kristall mit schwarzen Linien durchzogen namens „Auge des Himmels“ (in einigen Sagen auch als „Traumstein“ bekannt). Dieses ursprünglich göttliche Artefakt wurde verflucht und bietet nun Dämonen aus der Ebene der Finsternis ein Tor in die Träume der Menschen, die in der Stadt in der Nähe des Steins schlafen. Dadurch sind die Menschen in dieser Stadt, vor allem die Einflussreichen, korrumpiert worden und werden es mit den Jahren immer mehr. Die Vraidos-Priester in dieser Stadt entdeckten einiges von diesem Hintergrund und wurden dafür von den Herrschenden der Stadt verfolgt und getötet. Nur Meister Symond überlebte und floh davon nach Süden Richtung Beornanburgh um Hilfe zu holen. Jedoch attackierten die Dämonen Meister Symond im Schlaf unerbittlich, so dass dieser wahnsinnig wurde.

Die Abenteurer begegnen Meister Symond in Beornanburgh. Er kann sie aber nur vage um Hilfe bitten. Werden die Abenteurer ihm helfen und die Stadt Twynton retten können? Werden sie das Auge des Himmels von seinem Fluch befreien können?

Neben dem Grundregelwerk ist noch das Midgard-Quellenbuch: KanthaiPan zum Spielen dieses Abenteuers notwendig. Ist dieses Quellenbuch jedoch nicht verfügbar, kann sich der Spielleiter ersatzweise entsprechende Fertigkeiten einfach ausdenken. Das Abenteurer kann mit wenigen Änderungen anstelle von Beornanburgh in einer anderen großen Stadt im Süden Albas beginnen.

2 Hintergrund

2.1 Entstehung des “Auge des Himmels”

Vor Jahrhunderten war dies ein magischer Ort, Tief in den Wäldern Albas, voller Harmonie. Eine Gruppe von tiefgläubigen Anhängern der Vana, die Vanidims, fand hier ein Platz zum Leben nachdem sie vor Verfolgung und Krieg im Süden Albas (nahe der Grenze zu Chryseia) geflohen waren. Zu dieser Zeit hatten gerade die Toquinen die Lande erobert und vom dämonenanbetenden Stamm der Moltai befreit (siehe Geschichte von Crossing). Nach einigen Jahrzehnten wurde unter ihnen ein Mann geboren, der zu einem mächtigen weißen Hexer wurde. Er wurde bekannt als Aenaru, der Gütige. Im hohen Alter von 111 Jahren kurz vor seinem Tod erschuf er ein Artefakt, ein eiförmiger, weißer Kristall, den er “Das Auge des Himmels” nannte. Er widmete den Stein seiner Gemeinschaft und der Göttin Vana.

Nachdem Aenaru gestorben war trug sein Lehrling Eudanu viele Jahrzehnte lang den Stein mit sich. Er vollbrachte damit viel Gutes und reiste damit gelegentlich umher, damit auch die Bevölkerung in der umliegenden Region geholfen werden konnte. Damit stieg allerdings auch der Ruhm und Bekanntheitsgrad des Steins. Schließlich musste Eudanu den Stein in einem Versteck aufbewahren, um ihn vor den Begierden der Mächtigen zu schützen. Den Versteck verriet er nur einigen Eingeweihten, denen er vertraute.

2.2 Die erste Korruption

Dennoch erfuhr ein Kult Chaospriester (welche den Erzdämon Sharku huldigte) vom “Auge des Himmels” einige Jahrzehnte nach dem Tod Eudanus. Sie sahen es als ihren “göttlichen Auftrag” Auftrag an, den Stein für ihre Zwecke zu missbrauchen oder zumindest zu vernichten. Mit viel Geduld und Tücke gelang es ihnen schließlich in den Besitz des Steins zu kommen. Sie tarnten sich als wohlwollende Personen und konnten sich bei den Beschützern des Steins einschmeicheln. Jedoch gelang es ihnen nicht, den Stein wegzutragen, da er dauerhaft bewacht wurde. So ersannen sie stattdessen die Beschützer des Steins allmählich zu korrumpieren. Das gelang ihnen sogar so gut, dass nach einigen Jahren sie sogar einen finsternen Tempel zu ehren ihres “Gottes” mitten unter der Gemeinschaft erbauen konnten als Aufbewahrungsort für den Stein. Sie machten sich dann daran den Stein für ihre Zwecke zu korrumpieren. Sie fassten einen ehrgeizigen Plan. Statt als “Tor in den Himmel” zu fungieren sollte seine Mächte dazu umgeleitet werden, ein physikalisches Tor in die Ebenen der Finsternis herzustellen.

Viele Jahre Arbeit und das Leben vieler Unschuldiger opferten sie für diesen wahnsinnigen Plan. Die Gemeinschaft der Vanidims zerfiel hierdurch. Die Leute zogen davon. Als schließlich kaum noch Leute da waren, brach Streit im Kult aus und der Plan wurde aufgegeben. Schließlich nahm der letzte Verbliebene des Kults, ein Wahnsinniger mit dem Namen Fronar, nachdem dieser seine letzten Kultbrüder ermordet hatte, den Stein in sein Gewahrsam und schloss sich im Heligtum des Tempels ein. (Anmerkung: Er hatte nicht den Stein bei sich als er die Morde beging). Äußerlich sah der Stein allerdings nun schon etwas anders aus. Er hatte nun schwarze arterienartige Linien, die ihn durchzogen und ihm eine etwas unheimliche Erscheinung gaben (teilweise finstere Aura). Was ihnen nämlich noch gelungen war, war über die Energie des Kristalls Zugang in die Träume der in der Nähe schlafenden Menschen zu finden. Die Wirkung der wunderschönen Träume für in der Nähe Schlafende waren nun größtenteils durch Alpträume ersetzt. Auch gab es bereits einen schwachen Zugang von der Ebene der Finsternis aus zum Stein. Die Dämonen dort fanden heraus, dass sie hierdurch die schlafenden Menschen in der Nähe des Steins über ihre Träume kontrollieren konnten (ähnlich wie “Macht über Menschen”). Die Dämonen heckten eine langzeitigen Plan aus, doch noch Zugang in die Midgardwelt zu bekommen. Hierzu lockten sie Menschen in den Nähe der verschütteten Tempelruine und brachten sie dazu dort eine Stadt zu gründen. Diese wuchs rasch. Aus “seltsamen” Gründen wurde dieser Ort schnell ein beliebter Marktplatz, obwohl der etwas abgelegen war und ein etwas unüblicher Ort für eine Stadtgründung war (z.B. kein fließendes Wasser in der Nähe). Es sprach sich schnell herum, das Menschen, die in diesen Ort zogen, häufig durch Zufall zu großen Reichtum gelangten. Einer der ursprünglichen Gründer der Stadt war der fahrende Händler mit dem Rufnamen 'Twyn' (weil er Twyneddische Eltern hatte), dem genau dies passierte. Twyn starb jedoch vor Kummer nachdem er im Wahn seine Familie in einer dunklen Nacht ermordet hatte. So ähnlich erging es auch vielen anderen Menschen, die dort hinzogen. Doch darüber wurde geschwiegen. So wuchs Twynton und war sogleich in der Gegend berüchtigt für die Arroganz und Grausamkeit seiner Bewohner.

2.3 Versiegelung und Blüte Twyntons

Vor ca. 100 Jahren gab es zwei Brüder, die sehr erfahrene Abenteurer waren und viele Jahre in KanThaiPan verbracht hatten. Der eine, Keric, war alter Meister des Vraidokults (Ma 12/Ba 1) und sein Bruder, Talberon (Or 13) ein mächtiger Ordenskrieger desselben Glaubens. Sie fanden zufällig die Wahrheit über Twynton und den Stein (zumindest

die seines letzten Werdegangs) heraus. Sie wollten den Stein bannen oder zerstören. Sie fanden schließlich den Ort unter Twynton (mittlerweile in den Katakomben), wo der Stein begraben war. Sie litten jedoch mittlerweile bereits stark an den Angriffen der Dämonen in ihren Träumen. Als sie in das Heiligtum des Tempels kamen, begegneten sie den wahnsinnigen Fronar, der hier immer noch mit dem Stein ausharrte. Er war sichtlich extrem gealtert, aber durch den Stein noch kraftvoll am Leben und wurde auch noch durch ihn geschützt, da er die Macht des Steins nicht missbraucht hatte. Kerics und Talberon konnten Fronar daher nicht besiegen. Schließlich opferten sie alle ihre Macht und Gunst bei den Göttern, um den Ort zu versiegeln. Fronar aber konnte durch einen geheimen Ausgang aus dem Tempelraum gelangen und ermordete die beiden als sie noch geschwächt im Schlaf lagen. Dann kehrte er zurück in den Tempelraum. In ihrer Niederlage schworen sich die Geister Kerics und Talberons, dass sie nicht ruhen würden und auf ewig den Tempelraum vor Eindringlingen beschützen würde. Sie erlegten sich selber einen Geas auf. So bewachen sie als Geister seitdem nun zusätzlich den geheimen Eingang zum verschütteten Heiligtum des Tempels und lassen Fronar nicht heraus und auch sonst niemand herein. Sie können selber den Raum nicht betreten, da dieser geschützt ist vor magischen Eindringlingen. Im Raum eingeschlossen hält sich nun Fronar bis heute dort auf.

Durch die magischen Siegel Kerics konnte die korrumpierende Wirkung des Steins zunächst abgeschwächt werden. So errangen die ursprünglichen, positiven Energien dieses Ortes in den nachfolgenden Jahrzehnten wieder die Überhand und Twynton erblühte und wurde zu einem Ort der Tugend. Dies ist überall so in den Annalen der Region verzeichnet (z.B. in Crossing), während die dunklere Vergangenheit Twyntons meist verschwiegen wird.

Während dieser Zeit (vor ca. 50 Jahren) entdeckte eine Gruppe von Ordenskriegern (Irindar) von außerhalb der Stadt den verschütteten Tempel. Zum Hauptraum gelangen sie jedoch nicht, da dieser bereits durch das Siegel Kerics geschützt wurde. Sie zerstörten aber in vielen der restlichen Räumen den Inhalt und brachten dann den Gang zum Heiligtum des Tempels zum Einsturz. Sie schrieben etwas auf den Marmorboden vor den verschütteten Eingang, um jeden zu warnen, der hierher kommt (siehe Beschreibung der Katakomben für den genauen Text).

2.4 Die zweite Korrumpierung

Die Verschüttung des Gangs beschädigte jedoch die Siegel Kerics leicht und so schwächte sich mit der Zeit ein Teil ihrer Wirkung ab. So konnte die korrumpierende Wirkung des Steins in den letzten Jahren (seit etwa 10 Jahren) allmählich wieder entfalten. Die Dämonen auf der Ebene der Finsternis hatten mittlerweile ihre Fähigkeiten verbessert und konnten somit in kürzester Zeit die Menschen Twyntons korrumpieren. Da der Stein mitten unter der Stadt, unter der Gebäuden der Einflussreichen und Mächtigen lag, konnten sie somit die Geschicke der Stadt übernehmen. Sogar die Priesterschaften konnten sie übernehmen. Die wenigen Priester, die sich dagegen wehrten wurden vertrieben oder getötet. Sie und andere Bewohner, denen die Änderungen in den letzten Jahren zu unheimlich wurden, zogen größtenteils nach Crossing um (die nächstgrößere Stadt). Einige der Magier in der Seidenmachergilde von Crossing, vermuten mittlerweile, dass in Twynton etwas nicht stimmt. Die Mächtigen Twyntons haben jedoch Spione in Crossing, die die Situation dort beobachten, und irgendwelche Aktionen gegen Twynton sofort melden würden. Der Baron von Crossing, Hendrik Rargemacht, hat gute Beziehungen zum Baron von Twynton, da dieser ihn in der Vergangenheit öfters geholfen hat.

Diese Entwicklung machte den Geistern Kerics und Talberons Sorge. Dabei kamen sie zu dem Entschluss, dass der Stein nun endgültig vom Fluch befreit werden müsse. Da sie aber selber nicht in das Heiligtum des Chaostempel eindringen können, wäre dies nur mithilfe von einigen Helden möglich. Sie nutzen die Eigenschaften des Traumsteins, um in die Träume der Menschen einzudringen, und darüber nach geeigneten Personen zu suchen. Schließlich finden sie die Abenteurergruppe. Da sie aber sich einen Schwur gegeben haben, der diesem Ziel entgegensteht, können sie die Abenteurer nicht direkt auffordern, dies zu machen. Außerdem wollen sie mit den Träumen die Abenteurer auf ihre Eignung für diese schwere Aufgabe prüfen.

2.5 Flucht von Meister Symond

Einzig der Vraidokult in Twynton widersetzte sich als ganzes, auch Dank dem Geist Kerics. Die Seelen Kerics und Talbeckens hatten nämlich mittlerweile auch über den Stein Zugang in die Träume der Menschen gefunden. Sie versuchten dort die Einflussnahme der Dämonen zu stoppen, allerdings mit wenig Erfolg. Stattdessen beschuldigten die korrupten Herrscher den Vraidokult fälschlicherweise als Dämonenkult. Mit dieser Legitimation richteten sie die Oberen des Vraidokults hin. Nur Meister Symond als letzter Überlebender der Führung des Vraidokults konnte aus der Stadt fliehen, um Hilfe zu holen. Jedoch erkannten die Dämonen schnell was er versuchte und attackierten Symond in den Träumen gnadenlos bis dieser völlig verwirrt war und sein Auftrag beinahe vergessen hatte. Da fand ihn Giovanni auf dem Weg nach Beornanburgh.

3 Agentur für Abenteurer

Diese Szene dient dazu den Abenteuern die Wahl von mehreren Abenteuern zu geben, falls der Spielleiter dies machen will. Diese Szene kann auch weggelassen werden. Dann werden die Abenteurer einfach so Giovanni, den Jugendfreund eines der Abenteurer, begegnen und dabei Meister Symond kennenlernen, der die Abenteurergruppe um Hilfe bitten wird.

Ein ehemaliger Wirt aus Beornanburgh, Rowland McDurple (52), welches vormals eine Kneipe hatte, die bevorzugt von Abenteuern besucht wurde. Er hat seine Kneipe für eine neue Geschäftsidee aufgegeben. Seine neue Geschäftsidee ist die Vermittlung von Abenteuern und Söldner an potentielle Auftraggeber. Er hat ein kleines, schummeriges Büro hinter einem Waffenladen in der Blacksmith Alley. Für eine aktive Vermittlung verlangt er eine eine nicht erstattbare Gebühr von 10 GS pro Person (sowohl für Abenteurer als auch Auftraggeber).

Er ist seit etwa 3 Monaten im Geschäft, und hat bisher kaum etwas verdient. Deshalb soll jetzt eine Versteigerungsaktion den großen Gewinn und Durchbruch bei der Bekanntheit bringen. Die Aktion beginnt in wenigen Tagen. Er hat dazu alle seinen bisherigen Auftraggeber eingeladen, die er noch nicht erfolgreich vermitteln konnte. Die Teilnahme an der Versteigerung findet gegen eine kleine Eintrittsgebühr (1SS bzw. 8GS für das "Luxusticket") statt. Für die Aktion hat er mit seinem letzten Geld das Gasthaus "Broken Dragon Cellar" im Gerberviertel angemietet. Luxustickets sollten vorher bestellt sein. Ansonsten bekommt man einen Sitz auf einer Holzbank.

Hintergrund:

In Wahrheit ist seine Kneipe nach einer wüsten Schlägerei abgebrannt. Sie hieß "The Adventurer's Rest" und war in der Stadt berüchtigt. Die Kneipe hat Rowland auch kaum Gewinn gebracht, weil er so viele Reparaturen aufgrund der vielen Schlägereien hatte. Dazu kommt noch, dass er Schulden bei den Kaufleuten, Giles O'Pinch und Arnold McDonald, hat, die schon lange überfällig sind. Diese bedrohen ihn schon kräftig.

Broken Dragon Cellar

befindet sich im Gerberviertel am Stadtrand. Hier stinkt es etwas durch die in der Nähe liegenden Gerbereien. Ein rötlich gefärbter Bach fließt hier in der Nähe vorbei. Die Kneipe befindet sich im Untergeschoss eines alten, steinernen Gebäudes statt. Ein Schild mit einem durch einen Ritter angeschlagenen Drachen prangt über einen Treppeneingang, welches nach unten führt.

Am Tag der Versteigerung (mittags) kommen etwa 30 Abenteurer zu dem Gasthaus. Die meisten sehen entweder relativ unscheinbar oder verarmt aus. Nahe alle tragen irgendwelche Waffen und Rüstungen. Einige der Abenteurer sehen allerdings auch relativ protzig aus, mit hoch polierten Rüstungen, Waffen und edler Kleidung. Diese gehören bis auf 2 alle zu einer Gruppe. Sie benehmen sich relativ arrogant und haben alle den "Luxuseintritt" bestellt. Zum Luxusticket bekommt man noch eine luxuriöse Mahlzeit und einen kostenlosen Schreiberling, der alles für einen notiert, sowie Vorzug bei der Vorstellung bei den Auftraggebern. Außerdem sind die Sitze für die "Luxustickets" in der 1. Reihe.

Ablauf:

Es ist im Keller eine kleine Bühne aufgebaut. Zuerst spricht Rowland bittet um Ruhe, es soll keine Schlägerei und keine Zauberei geben, und erklärt den Ablauf. Er sagt alle Auftraggeber seien von ihm überprüft (nur "Erkennen des Wesens der Dinge") und sie seien "gut". Einige Wachen stehen herum. Dann stellen sich die Auftraggeber vor (s. unten). Danach verweist Rowland auf verschiedene durch Vorhänge abgetrennte Bereiche, wo die Auftraggeber danach persönliche Gespräche führen können. Evtl. muss man dort Schlange stehen ("Luxusticketinhaber" bekommen Vortritt).

Publikum:

5 arrogante, hochstufige, reiche Abenteurer (2Kr, 1Sö, 1Ma, 1PK). Sie fahren auf Yke ab.

2 weitere, neugierige, hochstufige Abenteurer

2 völlig unerfahrene Jugendliche (Mike & Tim). Sie haben mal einen Wolf erschlagen und sind dafür in ihrem Dorf hochgelobt worden. Jetzt wollen sie "Abenteuer erleben" und viel Geld verdienen. Sie haben keine Lust darauf Bauer oder Hirte zu sein. Sie sind etwas naiv und wollen sich unbedingt anderen Abenteuern anschließen. Sie sind nur mit Keule und Schleuder bewaffnet. Sie gehen wahrscheinlich mit "Reginald the Revenger".

Namen auf Anfrage: Dorgar, Sylthan, Maliana

Chitos der Weise:

Ein kleiner, dicker glatzköpfiger Mann aus Chryseia mit spitzer Nase. Er sucht ein Artefakt von unglaublicher Macht, der alle Wünsche wahr werden lässt. Die Abenteurer brauchen allerdings eine spezielle Ausrüstung für das sie Geld vorstecken sollen. Hintergrund: die ist ein Betrug, er wird sich mit dem Geld davon machen.

Zwei Abenteurer aus dem Publikum erkennen ihn und schreien, dass er ihnen Geld schulden. Sie rufen das ist "Das ist

Kiron, der Arsch schuldet uns noch Geld". Sie rennen auf das Podium zu. "Chitos" ergreift die Flucht durch den Kücheneingang. Die zwei Abenteurer rennen hinterher.

Bauer Hugh:

Er ist von einem kleinen Dorf, Woody, in der Nähe, recht einfältig, und sucht Leute, die mit ihm seiner Schatzkarte nachgehen. Er zeigt ein gefaltetes Stück Papier. Es soll 100GS Wert sein. Er hat es von einem fahrenden Händler gekauft: "das Geschäft seines Lebens", sagt er. Der Schatz soll 1000GS Wert sein. Der wahre Hintergrund ist, dass diese "Schatzkarte" eine Fälschung ist. Hugh zeigt jedem nur kurz die Karte (die Spielleiter kann eine beliebige Skizze machen).

Trader Tom McDonohan:

Begleitschutz für seine Karawane für 2SS pro Tag nach Corrinis, welche feinsten albischen Whiskey transportiert. Als Belohnung winkt zusätzlich noch eine Flasche davon. Jemand aus der Menge der Abenteurer denkt fälschlicherweise, dass er eine dunkle Aura hat.

Giovanni Loggia (Jugendfreund eines der Abenteurer):

Dieser ist ein Freund von einem der Abenteurer aus seinen Jugendtagen. In diesem Beispiel ist er aus den Küstenstaaten. Der Spielleiter kann jedoch stattdessen seine Herkunft aus einem beliebigen anderen Land Midgards machen, und ihm einen anderen, entsprechend passenden Namen geben. Giovanni ist nach seinen Jugenderlebnissen ein Händler geworden und sucht nun Begleitschutz (1SS pro Tag) für seine kleine Karawane nach Norden nach zur kleinen Stadt Twynton. Er kann nur bei erfolgreichem Geschäft zahlen (er bekommt die Hälfte des Gewinns). Die Reise nach Twynton dauert 5 Tage. Es gibt Gerüchte über Räuberbanden auf dem Weg dahin. Giovanni ist verheiratet mit einer Frau aus Alba und hat 3 Kinder. Diese warten bereits hoffnungsvoll auf seine Rückkehr. Sie haben im Moment kaum was zu essen. Giovanni ist nämlich ansonsten pleite da er in letzter Zeit schlechte Geschäfte gemacht hat.

Meister Symond:

Ein Mann mittleren Alters (Ordensmitglied des Vraidos, PW6), der leicht verwirrt scheint. Er trägt ein silbernes Amulett bei sich mit dem Zeichen des Vraidos (zwei überlappende Kreise: Vesica Pisces, Erkennung mit EW:Sagenkunde). Bittet einfach die Leute um Hilfe. Er bietet seinen Segen und die Dankbarkeit von Vraidos. Er bleibt aber recht nebulös was das Problem ist. Er sagt einfach: "Ich brauche Hilfe". Er kommt auch aus Twynton. Er ist zusammen mit Giovanni nach Beornanburgh gekommen. Falls er kein Erfolg hat, wird er mit Giovanni zurück reisen.

Hintergrund: Er ist von den Traumdämonen traumatisiert und dadurch etwas dem Wahnsinn (Schizophrenie) verfallen. In seinen Wahnfällen stiehlt er Sachen und versucht so schnell wie möglich nach Twynton zurück zu reisen. Er hat einen magischen Fluch ähnlich wie "Macht über Menschen". Der Fluch und die Wahnzustände können nur wie in Kapitel 10.6 beschrieben gebannt werden. Der Fluch wirkt vor allem nachts. Dann hat er Alpträume. Er hat im Wachzustand eine neutrale Aura und während des Schlafens eine Finstre.

Giovanni berichtet über ihn, dass er ihn auf dem Weg nach Beornanburgh abgeholt hat. Symond hat ihm etwas Brot und Honig gestohlen. Giovanni hatte Mitleid mit ihm und ist dem nicht nachgegangen. Er berichtet auch dass Symond nachts im Schlaf schreit. Außerdem hatte er sich mal Nachts verlaufen. Er soll auch etwas unheimlich wirken.

"John":

Ein anonym, junger Mann aus adligem Hause, der jemand sucht, der einer Frau einen Liebestrank einflößt. Er gibt vor: "Hilfe bei der wahren Liebe zu suchen". Er gibt bei Nachfrage vor, einem Freund zu helfen. Dieser Freund weiß nichts davon. In Wirklichkeit ist es er selber. Der Trank soll der Frau eingeflößt werden kurz bevor der Mann zum Singen an ihrem Fenster auftaucht. Er bietet 100GS.

Dame Yke ah Karnak (führt zu „Juwel des Unlichts“):

Die junge, gutaussehende Dame Yke ah Karnak wird von den vielen der Abenteurer umschwärmt, insbesondere die "reiche Gruppe". Das Abenteuer gibt es kostenlos im Internet (siehe: http://www.midgard-wiki.de/index.php/Publikation:Das_Juwel_des_Unlichts). In diesem Fall beginnt das Abenteuer jedoch in Beornanburgh (anstelle von Corrinis).

Bruder William (führt zu „Der Stab der drei Jahreszeiten“):

Ein Auftraggeber, Bruder William, ist Priester der Vana. Er ist etwa Mitte 50 hat weißgraue, kurze Haare und eine leichte Glatze also nur noch einen Haarkranz. Er ist schlank, mittelgroß und macht einen fitten Eindruck. Er trägt eine hellgraue Robe mit einem eingestrickten Symbol auf der Brust.

Er ist auf der Suche nach einer Gruppe von Abenteurern, die sich nach dem Verbleib eines Artefakts erkundigen sollen.

Die Gruppe sollte gemischte Qualitäten haben, Kampf, Magie, Teilnehmer mit einem gefestigten (natürlich albischen) Glauben und diskrete Vorgehensweisen bevorzugen. Der Zielort für die Nachforschungen liegt in Alba. Weitere Informationen gibt es bei einer Einigung.

Als Belohnung gibt es alle nicht klerikalen Gegenstände, die ggf. neben dem gesuchten Artefakt gefunden werden. Dann wahlweise Lernmöglichkeiten bei den befreundeten Ordenskriegern, in Wissensfertigkeiten und in bestimmten Bereichen der Magie (alles was halbwegs zu Priestern passt) oder einfach schnöde Kohle bis zu 20.000 GS in Summe für alle Charaktere.

Reginald the Revenger:

Ein hagerer Mann mit wuscheligem Haar wirbt mit fanatischer Stimme und Worten für einen "Kreuzzug" gegen die "Buglies". Er sagt immer wieder "TÖTEN!". Er hat zwei dumm drein blickende Schlagertypen dabei. Mit einer hysterischer Ansprache versucht er das Publikum zu überreden. Er schreit viel dabei rum. Hintergrund: die Schlagertypen sind nur für den Tag angemietet. Die "Buglies" sind rein imaginär.

"Jack":

„Jack“ will anonym bleiben. Er bietet ein „Supergeschäft“ in Beornanburgh an. Er sitzt im Dunkeln da er, wie er behauptet, durch ein Fluch eine große Lichtempfindlichkeit hat. Er gibt den Hof seiner erkrankten Schwester retten zu wollen und dafür den "Familienschatz" veräußern will. Seine Schwester hat Geld an Wucherer geliehen und diese fordern es jetzt zurück. Es handelt sich um einen Topf voll von Goldnuggets von ihrem Vater. Der Verkauf muss in den nächsten 2 Nächten geschehen, da es wegen der Krankheit eilt. Dazu sollen Juweliere und Goldschmiede abgeklappert werden. Er bittet um Begleitschutz gegen mögliche Räuber. Er selber will nicht in die Geschäfte gehen, da er sonst auffallen würde. Er bietet ein Drittel des Verkaufswerts an. Hintergrund: das ist alles gelogen, es ist Ferngold, er will sich mit dem Gewinn bei erster Gelegenheit davon machen.

4 Reise nach Twynton

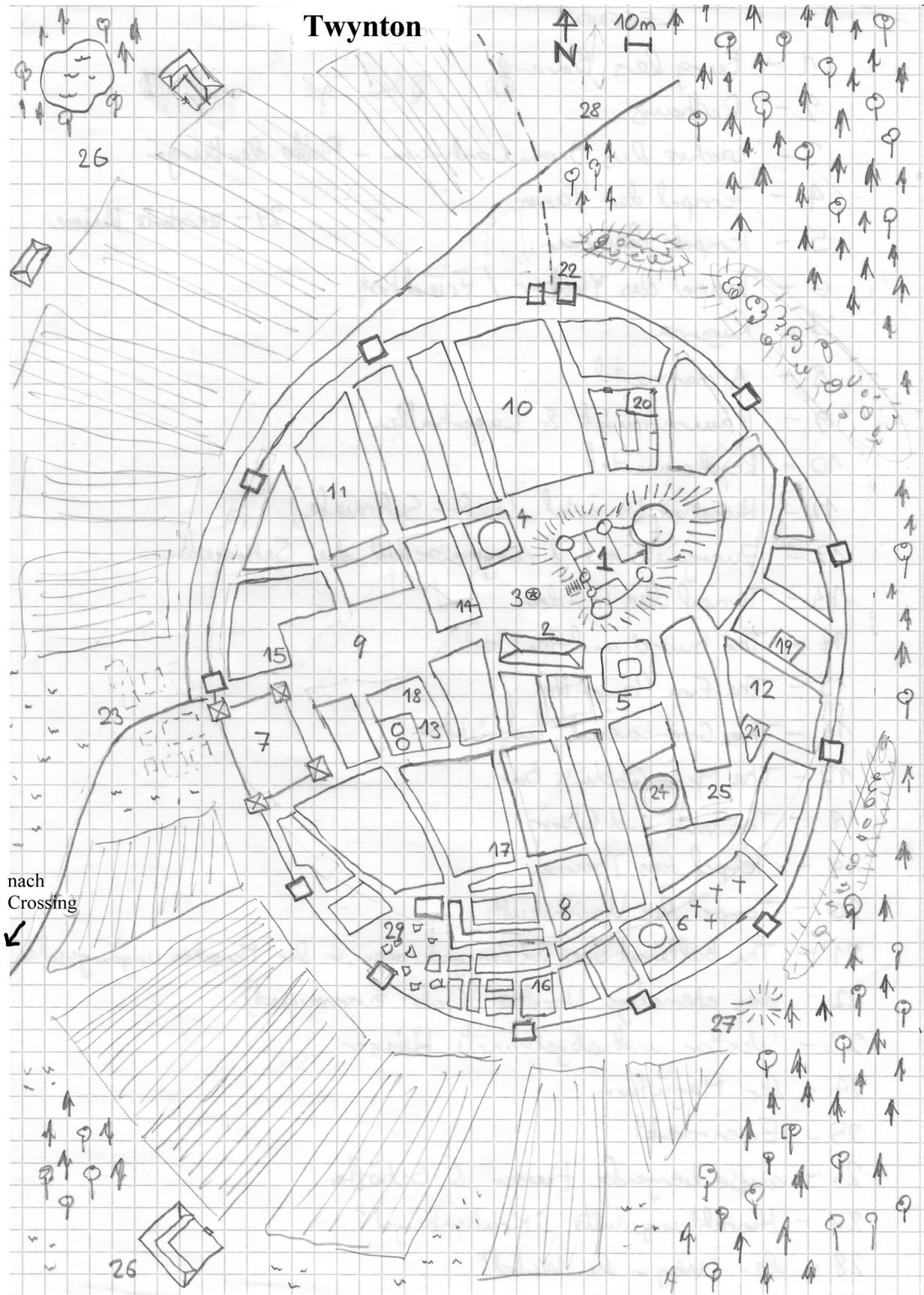
Falls sich die Abenteurer dafür entscheiden Giovanni oder Symond zu helfen, so können sie alle am nächsten Tag morgens Richtung Twynton aufbrechen. Es gibt nur eine Straße dorthin. Zuerst muss Giovanni noch das Tuch bei einem Händler in Beornanburgh aufladen. Die Reise dauert 5 Tage. Symond benimmt sich seltsam und verrät nicht viel. Bei der ersten Übernachtung im Stall des Gasthauses können die Abenteurer mitbekommen, wie unruhig Symond schläft. Er schreit und flucht auch manchmal laut.

Die Chance für eine Begegnung mit Räubern liegt bei 10% pro Tag. Falls die Gruppe jedoch stark bewaffnet oder gefährlich aussieht, dann vermeiden die Räuber einen Angriff (bei Wahrnehmung EW:25 wird der versteckte Späher der Räuber gesichtet).

Am dritten Tag begegnen sie auf der Straße den Ritter Lungood (Kr 6). Er berichtet, dass er Meister Symond sucht und verhaften will, da dieser ihn betrogen habe und von den Bauern Essen (Brot und Eier) gestohlen haben soll. Er will ihn zum örtlichen Fürsten, Graf Arnold vor Gericht bzw. zum Magistrat bringen. Meister Symond hatte sich auch hilfesuchend an den Ritter gerichtet. Ihm dann später aber einen Dolch gestohlen und davongelaufen.

Mittags am 4. Reisetag erreichen die Abenteurer eine Abzweigung von der „Gossen Waldstraße“ (die geradeaus nach Crossing weiterführt). Dort befindet sich auch das Dorf Upton. Um Twynton zu erreichen, so lassen sie sich von Giovanni (oder einem der Bauern) sagen, müssen sie nun der Abzweigung nach Osten folgen. Dieser Weg ist nicht mehr so gut bebaut und weniger befahren. Nach einer halben Tagesreise erreichen sie von dort aus Twynton.

5 Twynton



Legende:

- | | |
|---|---|
| 1: Burg des Barons | 15: „The Fine Prayer Inn“ |
| 2: Rathaus | 16: „The Gore-covered Saloon“ |
| 3: Platz der Bürger mit Statue des Brian Cordwainer | 17: „The Mean Goblin's Bar“ |
| 4: Tempel der Vana | 18: „The Wolf and the Cleric“ |
| 5: Tempel des Xan | 19: Tempel des Torkin |
| 6: Tempel des Ylathor und Friedhof | 20: ehemaliger Tempel des Vraidokults |
| 7: Kaserne | 21: „Laughing Bottle Clubhouse“ (Zwergenkneipe) |
| 8: Armenviertel | 22: das ehemalige Nordtor (jetzt zugemauert) |
| 9: Bauernmarkt und Lagerhallen | 23: Westtor und einige abgebrannte Häuser |
| 10: Reichenviertel | 24: Magierturm |
| 11: Handwerkerviertel (außer Schmiede) | 25: Eisenmarkt |
| 12: Zwergenviertel und angrenzende die Schmieden | 26: außerhalb liegende Häuser und Gehöfte |
| 13: Tempel des Irindar | 27: Hinrichtungsstätte „Krähenhügel“ |
| 14: „The Sword and the Flask“ | 28: der „Weg in den Wald“ |

5.1 Beschreibung

Die Stadt Twynton liegt am Rande des großen Waldes von Escavalon. Die Gegend hier ist nur spärlich bevölkert. Bis auf Twynton sind hier seit der Abzweigung von der „Grossen Waldstraße“ (bei Upton) keine Siedlungen mehr zu sehen gewesen. Nur einige einzelne Gehöfte befinden sich in der Nähe von Twynton. Auch ist nur das Land unmittelbar in der Nähe von Twynton bebaut.

Twynton ist eine recht kleine Stadt mit ca. 1.000 Einwohnern. Eine kleine Buranlage liegt auf einem Hügel um die sich die Gebäude befinden. Das ganze ist umringt von einer Stadtmauer. Es gibt scheinbar nur ein Tor (ein zweites, kleineres Tor Richtung Norden wurde vor Jahren zugemauert). Vor diesem Tor befinden sich einige Ruinen von verbrannten Häusern. Die Stadtwachen beobachten argwöhnisch jeden, der durch das Tor geht.

Durch das Tor führt die zentrale Straße der Stadt welche zunächst in den Bauernmarkt mündet. Dahindurch geht es weiter zum Stadtzentrum direkt unterhalb der Buranlage. Dort befindet sich der „Platz der Bürger“ mit einer Statue vom Anführer des Handwerkeraufstands, Bryan Container (ein Schuhmacher). Direkt gegenüber befindet sich das prächtige Rathaus. Die Tempel des Xan und der Vana befinden sich auch hier. Auch die beste Gaststätte der Stadt, The Sword and the Flask, befindet sich hier, die von den Reichen und Mächtigen der Stadt (außer Baron Jeffrey) besucht wird.

5.2 Bevölkerung

In der Bevölkerung glauben viele, dass in den letzten Jahre die wirtschaftliche Lage sich verschlechtert hat. Sie haben auch bemerkt, dass die Menschen in den letzten ca. 5 Jahren untereinander recht hart zueinander geworden sind. Sie glauben jedoch meistens, dass die Räuber, Schwarzalben oder Sharku-Kultisten die Ursachen sind. Manchmal glauben sie auch an andere Gründe, wie der Zorn der Götter, eine schlechte Konstellation der Sterne (wie der Astrologe MacLachlan bestätigen kann), ein „böser Wind“ oder sogar der „Unhold mit den Tausend Augen“. Jedenfalls halten sie auch die hohen Steuern für gerechtfertigt auch wenn die reichen Familien der Stadt scheinbar nicht darunter leiden. Auch glauben sie, dass die Armen sich einfach der Stadtwache anschließen könnten, um sich von ihrer Armut zu befreien. Auch halten sie nahezu alle Baron Jeffrey für einen Idioten und unfähig irgendetwas politisch zu bewirken. Sie sind stolz auf ihre Vergangenheit und ihr aktuelles politisches System, das ihnen scheinbar Einfluss gibt. Viele Leute haben bemerkt, wie unruhig die Menschen in den letzten Jahren schlafen, und das dies eigentlich nicht normal ist. Sie vermuten jedoch meist, das die gefährlichen Lage oder die Sharku-Kultisten die Ursache sind. Etwa 10% der Bevölkerung sind mittlerweile „Diener der Dämonen“ und weitere 30% „traumatisiert“. Die davon wahnsinnig gewordenen Menschen werden üblicherweise von den Familien verborgen gehalten und gepflegt. Viele davon sind auch bereits von Baron Jeffrey für Sharku geopfert worden.

Anmerkung: die Abenteurer können mit einem gelungenem EW:Sagenkunde über Sharku herausfinden, dass dieser Dämon auf Macht und Kontrolle spezialisiert ist.

Es gibt eine örtliche Legende von einem „Unhold mit tausend Augen“ auch Niseag genant. Es soll ein großes, reptilähnliches Wesen mit langem Hals sein, welches in der Nähe eines (unbekannten) Sees im Wald leben soll, manchmal auch im Wasser selber. Es soll Tausend (manche sagen auch Hundert) Auge auf seinen Kopf haben. Der

Anblick von tausend Augen, die auf einen starren soll so schrecklich sein, das man vor Angst gelähmt wird und dann vom Monster aufgefressen wird. Andere sagen, dass aus den Augen Feuer schießt und man dann verbrennt. Wiederum andere behaupten, dass das Blinzeln der vielen Augen so laut ist, dass man es von weitem hören kann. Tiere würden bei dem Geräusch davon fliehen. Bei einem erfolgreichen EW-Gassenwissen können die Abenteurer einige, wenige Personen findet, die das Monster angeblich im Wald gesehen oder gehört haben. Der Baron hat Gerüchte streuen lassen, dass das Monster im Wald in etwa in der Nähe der Erzmine gesichtet wurde, um Neugierige oder Fremde davon abzuhalten dorthin zu reisen (damit die wertvolle Mine nicht allzu bekannt wird). Nach Wahl des Spielleiters gibt es das Monster wirklich oder nicht.

Der Traumstein bewirkt auch dass die Persönlichkeiten dieser Stadt etwas hochstufiger und fähiger sind als andere Städte dieser Größe (durch die zusätzlichen Erfahrungen in den Träumen).

5.3 Besondere Orte

Rathaus:

Das Rathaus ist ein prächtiges Gebäude in der Mitte der Stadt am Platz der Bürger. Neben dem Rat sind auch Stadtkämmerer, der Magistrat und weitere Bedienstete der Stadt hier zu finden. Die Eingänge werden dauerhaft von jeweils zwei Wachen bewacht. Das Gebäude wird des weiteren noch durch einen Heimstein geschützt, der durch Balgrim angefertigt wurde. Außerdem werden vor jeder Ratssitzung Schutzzauber durch Dweezil MacFeeble (gegen Lauscher und Beobachter) ausgesprochen.

Handwerkerviertel:

In diesem Viertel befinden sich traditionell die verschiedenen Handwerker der Stadt.

Zwergenviertel:

Hier haben sich die Zwerge niedergelassen. Einige Schmiede leben hier auch in der Nähe.

Armenviertel:

Etwa ein Drittel der Bevölkerung lebt im Armenviertel. Am südlichen Rand des Armenviertels befindet man sich schon außerhalb der Einflussbereichs des Steins. Hier sind die Menschen noch klar bei Verstand sofern sie nicht durch die Armut verrückt geworden sind. Sie haben bemerkt, dass in den letzten Jahren die wirtschaftliche Lage sich verschlimmert hat, in erster Linie durch die Steuern. Sie schieben die Schuld vor allem der Familie MacDoogle zu, insbesondere Guy MacDoogle. Nahezu alle glauben jedoch, das Baron Jeffrey ein Idiot ist und nichts mit der Politik zu tun hat. Auch werden die Geschichten über Räuber und Schwarzalben von nahezu allen geglaubt. Viele der Armen sehen Liam Walbrook als ihren möglichen Retter an. Es gibt neuerdings ein Ansinnen des Stadtrates hier trotz Wohnraumangel die Häuser abreisen zu lassen um einen Übungsplatz für die Stadtwache zu bauen. Erste Grundstücke dafür wurden bereits aufgekauft. Dies dient in Wahrheit dazu, dass keiner außerhalb des Einflussreichs des Steins schlafen soll. Die hohe Steuerlast (Kopfgeld von 13 SS pro Monat) macht vielen Probleme. Dafür werben die Stadtwache in letzter Zeit viele junge Männer, denn dann sind die Angehörigen vom Kopfgeld befreit.

Gaststätten:

The Sword and the Flask – gehobene Gaststätte am Platz der Bürger (mit Übernachtung), der Wirt Mike McDonald (52 Jahre – Sp 3) (Diener der Dämonen) hat gute Beziehungen zum Bürgermeister Guy MacDoogle. Er dient ihm als Spion. Der Barde Phaeton tritt hier häufig auf. Die Besucher halten sich hier Fremden gegenüber eher bedeckt. Ärmlich gekleidete Leute werden nicht reingelassen (der Türsteher ist ein kräftiger Mann aus Waeland, namens Tollak, BN 4).

The Fine Prayer Inn – einfache Herberge am Bauernmarkt (mit Übernachtung), die Herbergsmutter, Celia Antworth (41 Jahre) ist eine tiefgläubige Vana-Anhängerin. Sie ist über die untugendhaften Zustände in der der Stadt sehr besorgt.

The Gore-covered Club Saloon – schummerige Kneipe im Armenviertel (keine Übernachtung, bekannt für Schlägereien), der Wirt, Angus MacRowan, besaß mal „The Wild Hog“ am Stadtrand.

The Mean Goblin's Bar – Kneipe am Rande des Armenviertels (keine Übernachtung, sehr guter Beerenschnaps aus hauseigener Destille), der Wirt ist Tom O'Finnegan, ein Mann aus Erainn und alter Freund vom Barden „Phaeton“. Aus Freundschaft tritt Phaeton hier manchmal auf.

The Wolf and Cleric – Kneipe am Bauernmarkt (nur 2 Einzelzimmer für Übernachtungen)

Laughing Bottle Clubhouse – Kneipe exklusiv für Zwerge (im Zwergenviertel)

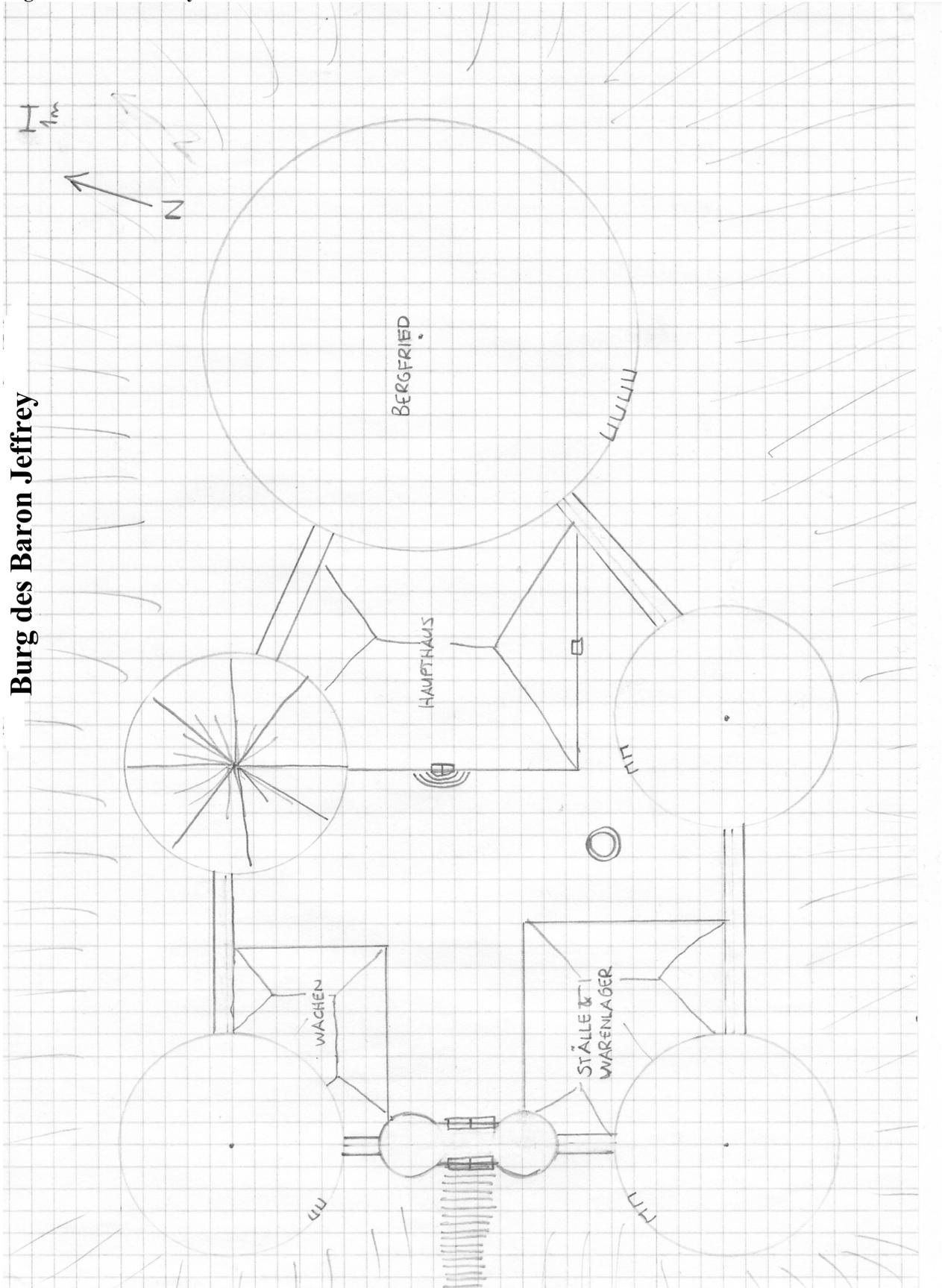
Tempel:

In der Stadt gibt es Tempel des Xan, Vana, und Irindar, sowie eine Kapelle des Ylathor am Friedhof und neuerdings auch eine kleine Kapelle, die dem Zwergengott des Handwerks (Torkin) geweiht ist. Diese wird aber nur von den Zwergen benutzt. Es gab auch einen etwas verborgenen, kleinen Tempel des Vraidokults. Dieser ist jedoch verlassen und wird nun von der Stadtwache als Lagerraum verwendet (sämtliche Insignien des Vraidos wurden entfernt).

Katakomben:

siehe Kapitel 6 Katakomben

Burg des Barons Jeffrey:



Die Burg des Barons steht auf einem ca. 7m hohen Hügel inmitten der Stadt. Sie wird von seiner Leibgarde scharf bewacht- Diese wird von seinem treuen Diener und erfahrenen Krieger, William Hart (Diener der Dämonen, Sö 8)

angeführt, der schon seinen Vater gedient hat. Sie besteht aus sehr erfahrenen Kämpfern (Gt 4), die auch in den Grenzkriegen im Norden gedient haben. Sie sind ausgerüstet mit Langschwertern und Hellebarden jeweils aus kaltem Stahl, sowie schnell feuernde, leichte Armbrüsten von Guy MacGyver. Sie haben außerdem jeweils 3 Portionen Schnellkraut dabei. Aus taktischen Gründen setzt der Baron sie jedoch selten für seine niederträchtigen Aktionen ein, um nicht die Spur auf sich lenken zu lassen. Außer dem Baron und seine Frau Stelle (sie haben keine Kinder) wohnen hier noch ca. 30 Diener und 15 Wachen. Der Zugang unter der Burg in die Katakomben ist nur dem Baron und seiner Frau bekannt. Alle Fenster im Haupthaus und im Bergfried sind vergittert.

Die Burg wird geschützt durch einen Heimstein, der von Balgrim angefertigt wurde. Dieser wird rund um die Uhr beobachtet von einer Wache.

Der Baron ist besonders paranoid vor einem Attentat und hat daher auch besondere Sicherheitsvorkehrungen für sein Schlafzimmer getroffen. Vor seinem Gemach stehen immer 2 Wachen vor der Tür. Die Tür ist von innen verriegelt, wenn der Baron dort anwesend ist. Die Tür hat ein kleines Fenster, welches von innen geöffnet werden kann mit der er eintretende Leute vorher beschaut. Von seinem Bett aus sind 2 versteckte Hebel erreichbar, die er betätigen kann, um Alarmglocken auszulösen. Eines kann nur im Wachraum gehört werden und ein anderes ist hörbar im ganzen Haus. Des weiteren ist unter Matratze und Kopfkissen jeweils ein magischer Dolch (+1/+1) versteckt. Unter dem Bett unter einem Teppich befindet sich eine Art Thaumagramm in den Boden eingearbeitet, welches dauerhaft einen „kleinen magischen Kreis“ (wie der Zauberspruch) um das Bett herum bewirkt. Zusätzlich geht alle 10 Minuten eine Patrouille an der Tür vorbei.

Es gibt ein geheimes Treppenhaus im Bergfried welches die Gemächer des Barons und seiner Ehefrau mit dem Keller verbindet. Der Zugang zum Treppenhaus aus Gemach des Barons geht durch einen Kamin, aus dem Gemach der Baronin hinter einem Wandschrank.

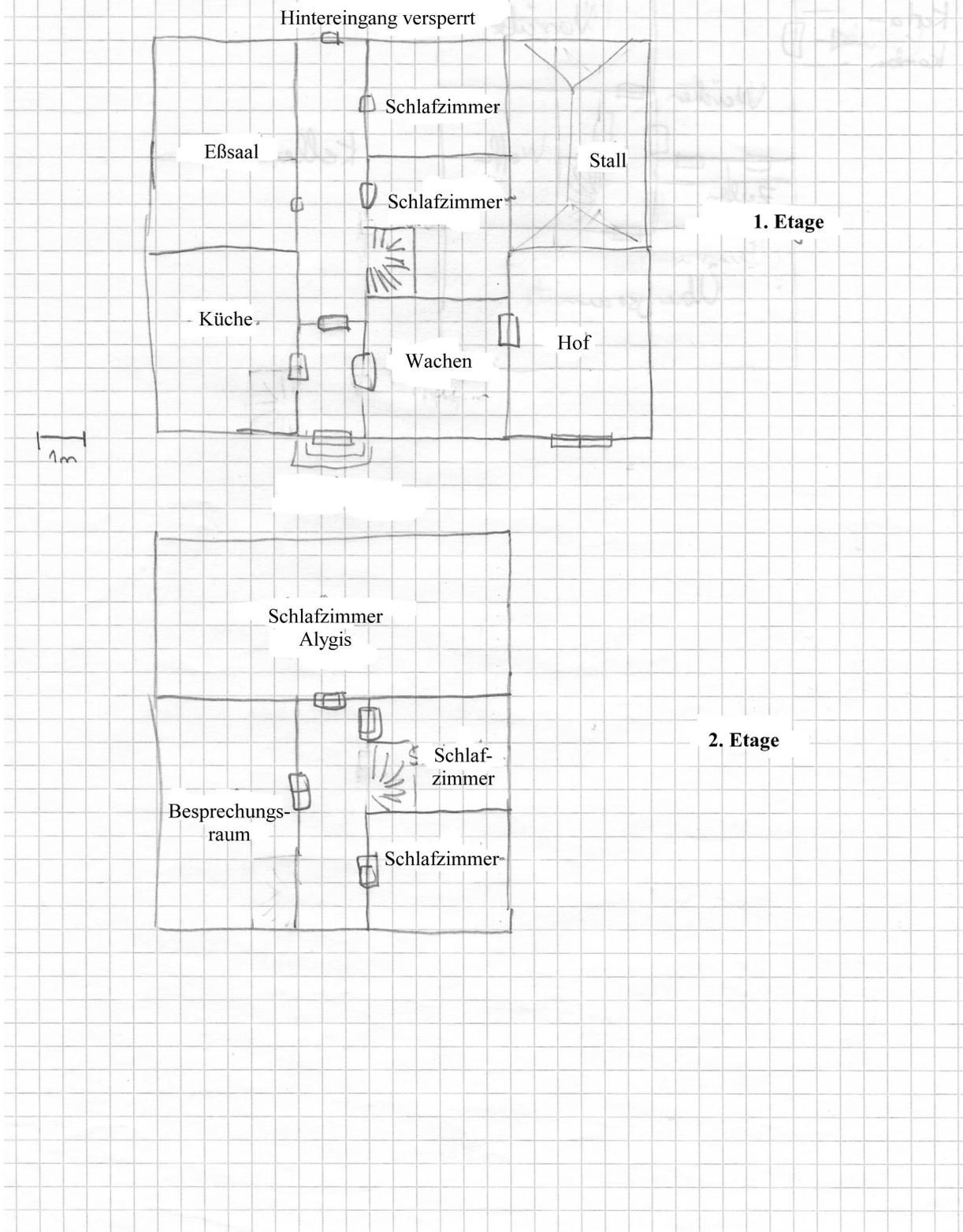
Im Keller der Burg, gut versteckt und durch Fallen geschützt, gibt es einen Opferaltar für die Dämonen. Der Raum ist überall mit entsprechenden Insignien versehen und hat eine finstre Aura. Die Wände sind extrem dick und schalldicht. Die Tür ist innen mit Blei verkleidet.

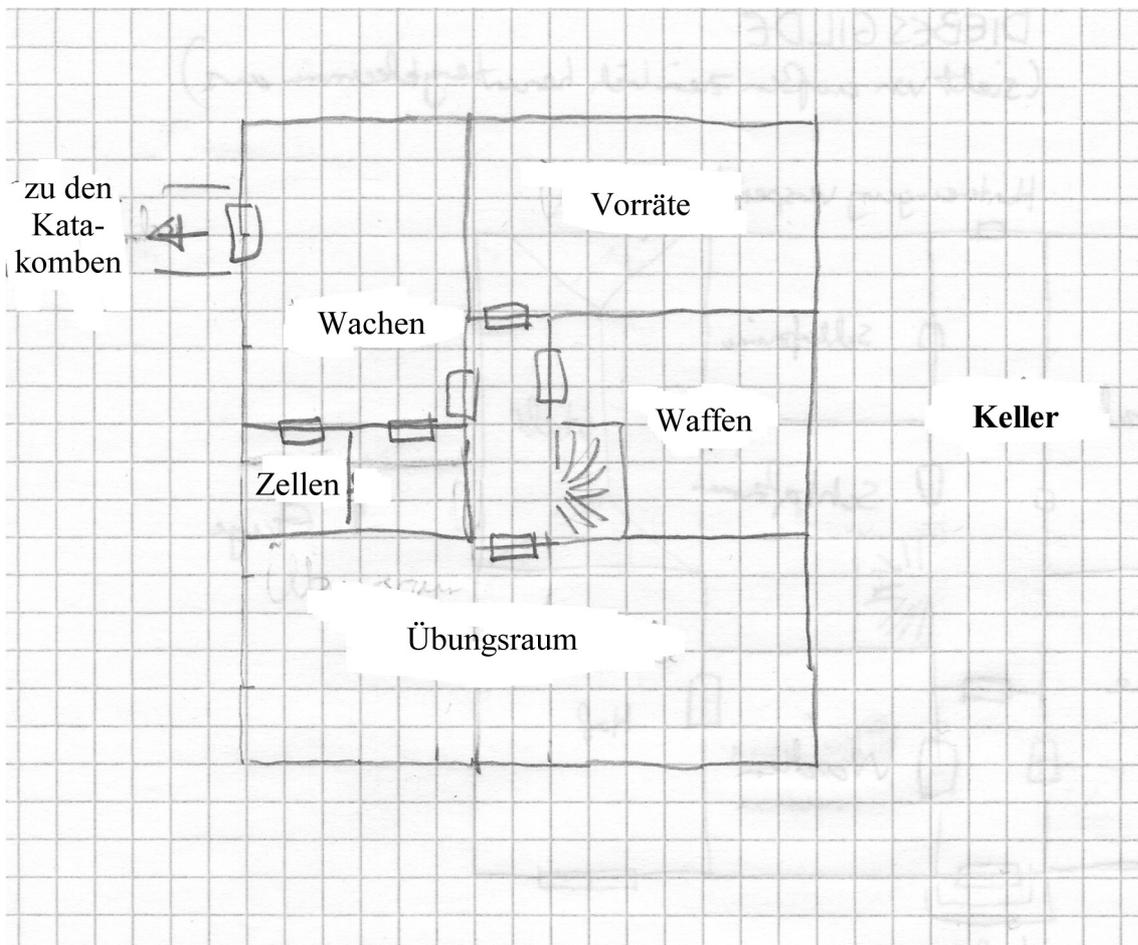
Auch im Keller der Burg, auch gut versteckt und durch Fallen geschützt, ist die Schatzkammer des Barons mit ca. 40.000GS in Münzen, Schmuck und Edelsteinen.

Diebesgilde:

Diebesgilde

(sieht von außen ziemlich heruntergekommen aus)





Im Armenviertel steht ein unscheinbares, heruntergekommenes Haus umgeben von Häusernruinen. Dies ist das geheime Versteck der örtlichen Diebesgilde „The Dead Rat“. Es gibt einen Vordereingang und daneben einen Eingang in den Hof. Der Hintereingang ist mit Brettern zugemacht. Das Haus besteht aus 2 Etagen und einem Keller. Das Haus wird rund um die Uhr bewacht. Es gibt einen Ausguck im Dachgewölbe sowie zwei Wachen im Erdgeschoss und zwei Wachen im Keller (die die Gefangenen und den Katakomben bewachen). Es gibt insgesamt 10 Wachen, zwei Bedienstete, sowie 1-3 Diebe oder Assassinen und Aligys, die hier wohnen.

5.4 Politik

Die Stadt wird nominell regiert von Baron Jeffrey MacNiall. Er ist theoretisch dem Laird von Cambrygg, Herzog Gilot Murgheis, Untertan. Jedoch wurde von diesem Recht schon seit vielen Jahrzehnten nicht mehr gebraucht gemacht, da der Laird von Cambrygg ein alter gebrechlicher Mann ist, der wenig Kampfeslust spürt. Auch ist Twynton von Abgaben oder Steuern gegenüber dem Laird von Cambrygg aufgrund einer jahrzehntealten Abmachung befreit bis dieser gestorben ist. Die eigentliche Macht in der Stadt liegt im Stadtrat, zumindest bis vor einigen Jahren. Dieses wurde vor etwa 80 Jahren so eingerichtet, als es damals den „Aufstand der Handwerker“, angeführt von Brian Cordwainer (ein Schuhmacher), gab. Die Handwerker der Stadt lehnten sich damals gegen die hohe Besteuerung und andere Ungerechtigkeiten auf. Aufgrund einer Abmachung mit dem damaligen Baron gab dieser einiges von seiner Macht an einen Stadtrat ab, der von den Bürgern gewählt wurde. Der Stadtrat machte seine Sache so gut, und die Stadt blühte so gut auf, dass schließlich der Baron nahezu alle übrige Macht dem Stadtrat übergab. Der Stadtrat wird traditionell alle zwei Jahre von den Bürgern gewählt. Jedoch wurde in den letzten Jahren die Regelung der Kandidatenbestimmung so umgestellt, dass immer wieder Leute aus den gleichen, einflussreichen Familien gewählt werden. Eine Regel ist, dass ein Kandidat wohlhabend sein muss, um besser vor Bestechung oder Korruption gefeit zu sein. In der Vergangenheit gab es einige Fälle von Bestechung und Unterschlagung von Geldern, womit diese neue Regelung gerechtfertigt wurde.

In den letzten Jahren hat jedoch Baron Jeffrey mit List und Intrigen (und den Dämonen) heimlich die Macht wieder übernommen. In der Öffentlichkeit wird aber immer noch die Tugendhaftigkeit der Stadt gepriesen (welche sie früher wirklich mal hatte).

Baron Jeffrey (34 Jahre – Gr 9) – Baron von Twynon. Gibt sich nach außen als etwas dümmlich und politisch uninteressiert. In der Bevölkerung machen sie manchmal Witze über ihn. In Wirklichkeit ist aber fleißig, gerissen und skrupellos, vor allem seit er Diener der Dämonen geworden ist. Er arbeitet eng mit Sir Guy MacDoogle, Hugh Walbrook, Liam Walbrook, und Aligys Kanitikakitos zusammen. Er trägt ein Amulett, welches seine Aura verbirgt (ABW 1). Bei Begegnungen, die geheim bleiben sollen, lässt er sich vorher Schutzzauber durch Dweezil MacFeeble (gegen Lauscher und Beobachter) geben.

Stadtrat (alle Diener der Dämonen):

Sir Guy MacDoogle (62 Jahre – Kr 4) – Bürgermeister der Stadt, ein alter Adliger mit viel Ansehen und Einfluss in der Stadt. Er ist ein williger Diener der Dämonen, obwohl er gelegentlich seine Zweifel hat. Er ahnt nicht wie schlimm das ganze ist. Er ist sehr machtbesusst und kann die Menschen gut beeinflussen. Er ist ein guter Redner. Er arbeitet insgeheim mit Baron Jeffrey zusammen. Nach außen hin geben sie sich jedoch als Rivalen, um der Bevölkerung weiss zu machen, der Baron sei weitestgehend machtlos. Er arbeitet ansonsten eng mit dem Stadtkommandant, Angus „Hardfist“ Dorrel, Gavin McGonohal und Mike McDonald zusammen. Er trägt ein Amulett, welches seine Aura verbirgt (ABW 1). Bei Begegnungen mit wichtigen Personen lässt er sich vorher Schutzzauber durch Dweezil MacFeeble (gegen Lauscher und Beobachter) geben.

Walterus MacLachlan (41 Jahre) – Schwager von Guy MacDoogle (hat seine jüngere Schwester Estelle geheiratet nachdem sie Witwe geworden ist), ehemals Schmied, welcher zu großen Reichtum kam. Er hat das Erzvorkommen zusammen mit Baron Jeffrey entdeckt. Er ist auch ein eher unwilliger Diener der Dämonen. Er hat den Kontakt zu den Zwergen für den Baron geknüpft, ist jedoch danach in Streit mit dem Baron verfallen, da er es nicht mag, dass die Zwerge einfach so ihre Schmiedekunst an andere Menschen weitergeben. Sein junger Schwiegersohn, Sam McEhan, hat nämlich auch diese besondere Schmiedekunst gelernt, und er hätte es lieber gesehen, wenn diese Kunst exklusiv für seine Familie geblieben wäre. Er hat großen Einfluss bei den Schmieden der Stadt und leitet auch die Zunft. Er ist überzeugt von der Gefahr durch die Räuber und Schwarzalben und unterstützt daher den Aufbau eines größeren Heeres.

Sir Hugo Billingsgate (30 Jahre) – ein eingebildeter, etwas unfähiger Adliger. Er ist ein Rivale von Guy MacDoogle, arbeitet jedoch aus praktischen Gründen mit ihm zusammen. Er und sein Cousin Peter arbeiten eng zusammen am einem politischen Umsturz (die Dämonen werden dies aber nur zulassen, wenn es ihrem Plan nützt, möglicherweise wenn Baron Jeffrey untreu werden würde). Er glaubt er wäre der bessere Bürgermeister und könnte die Stadt retten. Er hat seine Position vor allem aufgrund seiner Mutter, Mathilda Billingsgate (55 Jahre) (traumatisiert von Dämonen), die recht viel Einfluss auf die anderen adligen Frauen in der Stadt hat. Er glaubt nicht an die Gefahr durch die Räuber und Schwarzalben, da er durch sein Cousin aufgeklärt wurde. Er ist der Sohn des verstorbenen Adam Billingsgate, der der vorherige Bürgermeister war und der von den Dämonen getötet wurde weil er ihren Befehlen nicht gehorchen wollte.

Sir Peter Billingsgate (55 Jahre) – der ältere Cousin von Hugo Billingsgate, er ist gerissen und machtgierig. Er hasst Baron Jeffrey und möchte seinen Platz einnehmen. Er leidet seit Jahren an einer schmerzhaften, magischen Krankheit, die dazu führen kann, dass er halluziniert. Hierbei sieht er jedoch manchmal die tiefere Wahrheit hinter den Dingen. Er hat daher auch schon Visionen von dem Stein und dessen Wirkung gehabt. Er kann diese aber nicht zuordnen und glaubt, sie seien auch nur Wahnvorstellung. Wenn jemand ihm von dieser Krankheit heilen könnte wäre er sehr dankbar. Obwohl er nicht in die Pläne des Barons eingeweiht wurde, weiss er durch einen Spion im Haushalt des Barons Bescheid. Er macht jedoch bei den Plänen mit, da auch er glaubt von ihnen profitieren zu können, wenn er die Macht übernimmt. Seinem Cousin hat er einiges davon verraten (aber nicht alles).

Hugh Walbrook (40 Jahre – Hä 7) – reicher, hagerer Kaufmann, von Rauchkraut aus Halfdal abhängig, ist in erster Linie daran interessiert sein Reichtum zu vergrößern. Obwohl er eigentlich eher widerwillig Diener ist, haben die Dämonen ihn dafür großen Reichtum versprochen. Er verdient viel an dem Handel mit Eisenwaren und Waffen. Er arbeitet insgeheim mit Baron Jeffrey zusammen. Er trägt ein Amulett, welches seine Aura verbirgt (ABW 1).

Liam Walbrook (35 Jahre, PH 5/Hä 1) – ehemals Kaufmann, nun ein Priester des Xan, der jüngere Bruder von Hugh Walbrook. Er hat seine Priesterschaft jedoch verraten und den Häschern des Barons ausgeliefert. Dafür kann er nun keine Wundertaten mehr ausführen (nur noch Standard- und Ausnahmezauber). Er erscheint auch kaum noch im Tempel. Er rivalisiert mit dem Obersten Priester um seinen Platz. Er ist mittlerweile sehr gnadenlos und verschlagen, und einer der gehorsamsten Diener der Dämonen. Er hält nicht viel von seinem Bruder arbeitet jedoch mit ihm zusammen für den Baron Jeffrey. In der Öffentlichkeit pflegt er ein nettes und gütiges Image. Er gibt sich als spendabel und „Stimme der Armen“ im Stadtrat. Dazu lässt er manchmal Geld im Armenviertel verteilen. Er trägt ein Amulett, welches seine Aura verbirgt (ABW 1).

Phelip Vintry (23 Jahre – Sp 5) – ein junger, arroganter Adliger aus Beornanburgh, der sich hier niedergelassen hat. Er floh aus der Stadt, da er dort in einigen Intrigen am Königshof verwickelt war und sich dann dort seines Lebens nicht

mehr sicher sein konnte (dieses verrät er jedoch nicht). Er hat kein Land aber viel Geld und etliche Beziehung zu Adligen im Land. Er ist ein williger Diener der Dämonen, da er die Übernahme von Ländereien durch die geplanten Eroberungszüge erhofft. Er bildet sich ein etwas besseres zu sein. Eigentlich hasst er Twynton, da er die Stadt für viel zu provinziell hält. Er arbeitet mit Baron Jeffrey und Guy MacDoogle zusammen. Er trägt ein Amulett, welches seine Aura verbirgt (ABW 1).

Gavin McGonohal 44 Jahre, Kr 7) – (Krieger mittleren Alters, ehemaliger Kommandeur der Stadtwache, genießt aber bei der Stadtwache ein denes hohes Ansehen. Er glaubte in der Politik mehr für das Wohl der Stadt bewirken zu können als Kommandant der Stadtwache. Er war einer letzten, der wirklich aufgrund des Willens der Bürger in den Stadtrat gewählt wurde. Er ist nun sehr unwillig Diener der Dämonen geworden. Durch seine große Kampf- und Führungsqualitäten möchten die Dämonen jedoch nicht auf ihn verzichten. Er hasst Liam Walbrook und erkennt ihn zurecht als Verräter an seinem Glauben (wird dies aber wegen der Dämonen nicht weiter erzählen). Er ist in Guy MacDoogles junge Enkelin, Yara verliebt. Er hatte auch schon ein heimliche Affäre mit ihr. Sie hat die Affäre jedoch abgebrochen, da sie sich unsicher ist, ob sie das will. Er arbeitet gerne mit Guy MacDoogle zusammen nur um manchmal in ihrer Nähe sein zu können. Er ist überzeugt von der Gefahr durch die Räuber und Schwarzalben und unterstützt daher den Aufbau eines größeren Heeres.

Der neunte Platz im Stadtrat ist dem Baron Jeffrey vorbehalten. Dieser ist jedoch nur nominell und wird nur verwendet falls es bei einer Abstimmung ein Patt gibt, was in letzter Zeit eher selten passiert. Es ist Tradition, dass der Baron auch bei den Beratungen anwesend ist. Er wird ansonsten nur durch einen leeren Stuhl repräsentiert.

Einflussreiche Familien:

MacDoogle – alter, örtlicher Clanadel

Billingsgate – örtlicher Adel

Walbrook – reichste Kaufmannsfamilie der Stadt

McGonohal – einflussreiche Familie, welche von einem mächtigen Krieger abstammt

MacLachlan – reiche Schmiede, führen die Schmiedezunft

Geistliche:

Denbil O'Gonothan (88 Jahre, PH 10) – sehr alter, oberster Priester des Xan (traumatisiert von Dämonen). Vor ca. 20 Jahren hat er sich hohes Ansehen für heroische Taten und besondere Tugendhaftigkeit errungen. Er hat erkannt, das der Stadtrat nicht wirklich der Bevölkerung hilft. Er hat sich jedoch den Drohungen des Stadtrats ergeben und hält sich aus der Politik raus. Er glaubt, dies sei dennoch für das Wohl der Bevölkerung das beste. Er hat auch nicht die Kraft dagegen zu kämpfen. Er wird schon viel von den Dämonen traktiert, hat aber bisher außer Untätigkeit noch nicht viel Schlimmes getan. Er ahnt, das etwas schlimmes in der Stadt passiert, weiss aber nichts genaueres, und wird auch beharrlich schweigen aus Angst (z.B. vor Spionen). Er hat zusammen mit Ignatius einige der angeblichen Sharku-Kultisten als solche an der Aura erkannt.

Ignatius MacDunbar (50 Jahre, PK 6) – Oberster Priester Irindars (traumatisiert von Dämonen), war bis vor kurzem noch Mitglied des Stadtrates. Hat jedoch seinen Platz für Liam Walbrook abgeben müssen, was er noch nicht überwunden hat. Er hilft den Dämonen, da sie ihm erfolgreich glauben gemacht haben, sie wären Abgesandte Irindars. Er glaubt, er sei ein ausgewählter Irindars. Dies hat er jedoch nur einigen Kollegen erzählt. Er ist recht fanatisch geworden und hilft der Stadtwache bei der Jagd auf Räuber, Schwarzalben und Sharku-Kultisten. Er und Denbil können beide bestätigen, das tatsächlich einige der Leute, die als Sharku-Kultisten aufgefliegen sind, eine finstre Aura hatten. Das waren „Diener der Dämonen“ die als Bauernopfer für die Dämonen gewirkt haben.

Bronwen Applegate (72 Jahre, PF 8) – Oberste Priesterin Vanas, eine sehr einfach gekleidete, alte Frau die sehr freundlich ist, aber gleichzeitig sehr verschlagen ist. Sie ahnt, dass etwas nicht stimmt in der Stadt vermutet aber einfach, das die aktuellen Mächtigen schlechte Menschen sind. Sie ist optimistisch, dass sich dies mit der Zeit verbessern wird. Sie hat den Auftrag von Baron Jeffrey erhalten, zahlreiche Heiltränke herstellen zu lassen (für die geplanten Feldzüge). Sie glaubt, dies sei für die Bevölkerung im Falle eines Angriffs. Aber sie ist von Baron Jeffrey eingeredet worden Fremden nicht zu vertrauen. Sie hat mitbekommen wie einige ihrer Priesterinnen die als Schwarzalb getarnte Leiche gesehen haben und glaubt daher die Geschichte mit den Schwarzalben. Sie hat sich jedoch nicht die Hautfarbe (schwarz) der Leiche erzählen lassen, sonst wüsste sie, dass die Geschichte falsch ist. Außerdem weiss Bronwen, dass vor vielen Jahren mal ein Gruppe Irindar-Priester von außerhalb der Stadt im Tempel waren, auf einer „wichtigen Mission“, und einige Zeit im Keller verschwunden sind. Danach fanden dort einige Tage lang Bauarbeiten statt. Sie hat entsprechende Gerüchte als damalige Akolytin im Tempel mitbekommen. Sie wird sich aber nur auf Nachfrage daran erinnern können.

Evan MacLachlan (37 Jahre, Ma 5) - Cousin von Walter MacLachlan, ein erbitterter, extrovertierter Astrologe

(traumatisiert von Dämonen), jedoch recht fähig. Er kann es nicht überwinden, dass er in der Vergangenheit falsche Prognosen gemacht hat. Er tummelt sich gerne auf den Feiern der Adligen herum und „liest denen die Sterne“. Er wird von den Dämonen verwendet, um Wissen oder günstige Zeitpunkte für Aktionen zu erhalten. Er hat eine kleine Bibliothek in der zufällig ein altes Buch ist, welches einiges über die Geschichte der Stadt verrät. Er vermutet, dass eine schlechte Konstellation der Sterne für die schlimmen Zustände in der Stadt verantwortlich ist. Dies hat er auch einigen Freunden erzählt, daher läuft das Gerücht durch die Stadt.

Dweezil MacFeeble (67 Jahre, Ma 9) – ältester Magier der Stadt, war schon immer etwas zerstreut und eigenbrötlerisch (in letzter Zeit noch mehr), er ist von den Dämonen durch seinen hohen Zauberwiderstand bisher wenig betroffen. Er ist auch etwas gierig und verlangt viel für seine Dienste. Sein geheimer Wunsch ist es, einmal das „Magipernikon“ (ein legendäres Artefakt welches Magie weiträumig vernichten können soll). zu finden, von dem er schon viele Legenden gelesen hat. Er fragt jeden anderen Magiekundigen, den er begegnet, darüber. Er plant irgendwann mal eine Expedition hierfür zu starten. Er hat eine kleine Bibliothek, in der aber nichts über die Geschichte der Stadt, insbesondere in Bezug auf den Stein, zu finden ist.

Angus „Hardfist“ Dorrel (52 Jahre, Sö 8) - Kommandant der Stadtwache, ein erfahrener Söldner (Diener der Dämonen), ein guter Freund von Guy MacDoogle, da er jahrelang mit seinem Sohn (mittlerweile verstorben) auf Abenteuer war und ihm sein Leben zu verdanken hat. Er ist sehr loyal, träumt aber davon irgendwann nochmal auf Abenteuer zu ziehen und dabei einen großen Schatz zu finden, um danach in Ruhe seinen Lebensabend zu genießen. Er trägt ein Amulett, welches seine Aura verbirgt (ABW 1).

Balgrim Ironcarver (Zwerg, Th 10) – ein alter sehr fähiger Zauberschmied aus dem Pegannion (traumatisiert von Dämonen). Er hasst es schlimme Dinge aufgrund der Kontrolle der Dämonen zu tun. Er wird auch sehr leicht wütend (vor allem wenn ihm ein Artefakt nicht gelingt). Er vermutet aber, dass dahinter ein alter Familienfluch steckt. Er hat bereits einen Enkel, Theoar, zum Pegannion geschickt, der weitere Nachforschungen anstellen soll. Er hält vor Scham seine Vermutung vor allen anderen, bis auf seine Frau, geheim. Er hilft Baron Jeffrey, da er glaubt, dieser sei ein guter Mensch. Er ist ihm dankbar dafür, dass er das besondere Erzvorkommen ausbeuten kann. Er beliefert die Stadtwache und den Baron mit Schwertern und Äxten aus kaltem Stahl.

Außerdem fertigt Balgrim immer wieder mal (heimlich) für den Baron einige Amulette mit denen man die Aura verbergen kann an. Der Baron begründet dies damit, dass die guten Leute der Stadt nicht von Sharku-Kultisten erkannt werden sollen. In Wirklichkeit werden die Amulette an alle Personen verteilt, die „Diener der Dämonen“ sind. Unter Umständen werden ihnen die Amulette heimlich zugeteilt, so dass ihnen jeweils nicht bewusst ist, vorher diese kommen. Sie werden aber auf Befehl der Dämonen angezogen, auch da sie ansonsten harmlos sind. Die Amulette kommen in drei verschiedenen Varianten vom Aussehen her (damit es nicht auffällig ist) und bewirken eine Tarnung der Aura (keine Aura sichtbar). Diese sind entweder ein kleiner, runder Smaragd in einer Goldfassung (eher für die reichen und adligen), oder eine quadratische Silberscheibe (Spitze nach unten) mit einem Relief von drei sich überlappenden Kreisen (ein altes Glückssymbol aus der Region), oder einem kleiner Eisenklumpen mit einer einpressten Rune („Ragnas“, zwergischer Buchstabe für Schutz) und einer Feder darunter (eher für die Ärmeren). Die Amulette können als magisch erkannt werden. Die Amulette für die Reicheren haben ABW 1, die für die Ärmeren 10.

Thorrim Ironcarver (Zwerg, PH 4) – ein junger Priester des Torkin, er wurde durch die Gnade Torkins bisher noch nicht von Dämonen „traumatisiert“, ist jedoch durch die vielen falschen Geschichten in der Stadt irregeleitet. Er versteht noch nicht, wie intrigant Menschen sein können. Er glaubt, seine Familie sei durch Torkin zu diesem Erzvorkommen geführt worden und es nun ihre heilige Pflicht sei, dieses Erz zu verarbeiten. Er hat allerdings bemerkt, dass Balgrim in letzter Zeit öfter und leichter als in den vergangenen Jahrzehnten wütend wird.

Igor Forthwaith, in der Bevölkerung auch als „McSkull“ bekannt (66 Jahre – PT 7) – (traumatisiert von den Dämonen) der alte, hagere Priester des Ylathor-Tempels, der zusammen mit seinem jungen Akolythen Tim und einem Totengräber auch den Friedhof betreibt. Er hat ein unheimliches Aussehen mit einer Glatze und tiefen Augenhöhlen, so dass er tatsächlich etwas wie ein Totenkopf aussieht. Außerdem hat er eine sehr tiefe und bebende Stimme. Den einfachen Leuten macht er etwas Angst, einige halten ihn sogar für einen Sharku-Kultisten. Er ist privat sehr umgänglich. Er hat sowohl für den Bürgermeister als auch den Baron heimlich Leute begraben lassen. Er kennt jedoch die größeren Zusammenhänge nicht. In seinen Träumen, an die er sehr glaubt, sieht er großen Tod und Verwüstung für die Stadt kommen. Er freut sich insgeheim etwas darauf (obwohl er es meist nicht verbergen kann). Er nimmt seine Stellung sehr ernst. Er ist besorgt über seinen Akolythen Tim, der in seinen Augen noch nicht fähig genug ist, seine Aufgabe zu übernehmen.

sonstige Personen:

Aligys Kanitikakitos – (54 Jahre, Sp 8) Herr der Diebesgilde „Dead Rat“ (Diener der Dämonen), etwas kränklich und

unsozial, führt aber seine Gilde mit gnadenloser Härte. Die Gilde hat etwa 20 Mitglieder. Das Gildenhaus liegt versteckt im Armenviertel (aber noch im Einflussbereich des Steins). Sie dulden keine Konkurrenz. Er kommt ursprünglich aus Chryseia. Die Gilde hat ihren Namen daher, dass wenn die Gilde jemanden warnen will (z.B. weil das Schutzgeld nicht bezahlt wurde) sie einem eine tote Ratte vor die Tür legen. Zur Gilde gehören auch einige Assassinen (Gr 3,4, 7). Aligys arbeitet insgeheim mit Baron Jeffrey zusammen. Er hat für Baron Jeffrey einige Morde und Entführungen begehen lassen. Unter den Mitgliedern des Stadtrates haben sie jedoch das Gerücht verbreitet, sie seien Todfeinde, um das Ansehen von Baron Jeffrey zu wahren. Er mag es überhaupt nicht, wenn jemand seinen Nachnamen nicht korrekt aussprechen kann.

Guy MacGyver (37 Jahre) – ein genialer Schmied und Erfinder, der die Kenntnisse der Zwerge erlernt hat, er wohnt am südlichen Rand des Armenviertels, dort wo das Haus seines Vaters steht (sein Schmiede ist im Zwergenviertel), und ist daher noch nicht von den Träumen betroffen. Er ist in erster Linie an seiner Arbeit und Familie interessiert, würde aber den Abenteurern helfen, falls er erfährt, was in der Stadt wirklich passiert. Er hat bereits einige nützliche Geräte und Artefakte an den Baron verkauft. Dazu gehört eine schnell feuernde, leichte Armbrust mit denen er die Leibwache des Barons ausgestattet hat. Die schnellfeuernde Armbrust kann bis zu 3 Schüsse pro Runde. Sie hat ein Magazin mit 9 Bolzen. Das Nachladen des Magazins dauert 2 Runden. Pro Runde mit 2 oder 3 Schüssen geht die Armbrust allerdings mit 3% Wahrscheinlichkeit so kaputt, dass sie dann nur von Guy repariert werden kann.

Falls er sich mit den Abenteurer befreundet, würde er auch etwas für sie bauen. Er hat u.a. auch ein Exemplar (Testversion) einer schnell feuernenden, schweren Armbrust (Schuss jede Runde, Magazin mit 5 Bolzen, geht mit 5% Wahrscheinlichkeit pro Runde kaputt, und kann dann auch nur von Guy repariert werden). Des weiteren noch ca. 30 Bolzen mit selbst entzündenden Zauberölkartuschen (1W6-3 Schaden, Opfer ist bei schwerem Treffer mit einem Feuer mit Zauberöl überzogen). Des weiteren ein „Eckspion“, ein schmales Rohr (30cm lang) aus Bronze, mit dem man um die Ecke blicken kann (Spiegel im Inneren und Vergrößerungsglas am Nutzerende). Des weiteren noch 7 Glasampullen „Königswasser“, eine Säure die z.B. die Metallbeschläge auf Türen oder Truhen durch fressen kann, so dass sie ganz leicht aufzuschlagen sind (Achtung: Löst auch Gold auf!!!).

Tom Breckinbath – (58 Jahre, Hä 5) der ein reicher Kaufmann, Er ist dick und hässlich und mag nicht seine Frau, obwohl sie treu und nett ist. Sie streiten sich oft. Er wird bisher von den Dämonen noch nicht kontrolliert wird, da er ein Amulett (ein altes Familienerbstück) trägt, welche unbewusst ihn einen hohen Zauberwiderstand bietet. In letzter Zeit machen ihn der Stadtrat Problem, da sie ihm vorwerfen (ungerechtfertigter) Weise Steuern nicht bezahlt zu haben. Obwohl er etwas angeberisch ist, ist er im Herzen ein guter Mensch, der auch manchmal etwas an die Armen spendet. Er war mit einigen von den Vraidos-Priestern befreundet, bevor diese gefangengenommen wurden oder die Stadt verlassen haben. Er kennt auch Meister Symond vom sehen her. Von diesen hat er erfahren, dass es ein ernsthaftes Problem in der Stadt gibt ohne die genauen Details zu erfahren. Er hat sich auch schon überlegt, Hilfe von außerhalb zu holen, da er weiss, dass die Leute in der Stadt nicht zu trauen sind.

Sam MacEvan, genannt „Phaeton, das Göttliche Feuer“ – (29 Jahre, Ba 3) ein bekannter Barde in der Stadt. Er ist ein recht guter Sänger und Lautenspieler. Er ist von Lachsalm abhängig, versucht dies aber zu verheimlichen. Er hat ständig Probleme genügend Lachsalm für seine Sucht zu besorgen. Er lässt sich dafür mit den Dieben von der Diebesgilde ein. Er ist zufällig noch nicht von den Dämonen „traumatisiert“, wird aber gelegentlich von ihnen kontrolliert, da er recht viel lügen muss. Er kennt die wahre Geschichte Twyntons, welche ihm von seinem verstorbenen Mentor erzählt wurde. Nur die erste Zeit vor und bei der Entstehung des Steins kennt er nur vage (und ahnt nicht deren Bedeutung für die Stadt). Er tritt hauptsächlich in der besten Gaststätte der Stadt, The Sword and the Flask, auf.

Irgus Thalidis – (32 Jahre, Kr 8) ein Gladiator aus den Küstenstaaten (seine Vorfahren kommen aus Chryseia), er ist ein extrem guter Kämpfer und Mitglied der Stadtwache (traumatisiert von Dämonen). Er hat einen gewissen Bekanntheitsgrad in der Bevölkerung. Er ist trotz seines Berufs er ein guter Mensch und vor allem nett zu Tieren (Vegetarier). Seine Familie war jedoch sehr hart und hat ihm diesen „Beruf“ aufgezwungen. Er floh von diesen und hat sich vor Jahren hier niedergelassen in der Hoffnung nicht gefunden zu werden. Er musste jedoch schon einige Aufträge für den Stadtkommandanten ausführen, die er nicht gut fand. Obwohl er Gewissensbisse hat, ist er loyal und verschwiegen.

Steven McMurdock – (35 Jahre, Ba 4) (traumatisiert von Dämonen) der Herold der Stadt. Er verkündet die Beschlüsse des Stadtrates ans Volk und verbreiten auch sonstige Nachrichten in deren Namen. Er ist recht treu, trinkt jedoch häufig etwas zuviel. Er ist sehr gesellig und beim Volk gut angesehen. Außerdem gilt er aufgrund seines Vaters als ehrlich. Dafür gibt es allerdings keine Berechtigung. Für das Wohl der Stadt ist er bereit, manche Lüge zu verbreiten. Er glaubt, dies sei das Richtige, wenn der Bürgermeister dies glaubhaft macht. Er glaubt an die verschiedenen Geschichten über Räuber, Schwarzalben und Sharku-Kultisten. Er hat nur ein wenig Ahnung über die Geschichte der Stadt, aber mehr als die einfache Bevölkerung.

5.5 Wirtschaft

Die Stadt Twynton ist relativ reich auch wenn dieser in letzter Zeit ungleich verteilt ist. Dies gründet zum einen auf der Tatsache, das Menschen in den vergangen ca. 100 Jahren als sehr fähig und tugendhaft galten, und sich somit einen guten Ruf als ehrliche Händler und gute Handwerksleute erworben haben. Der Stein trug auch dazu bei. Zum anderen aber in letzter Zeit darauf, dass sie einige recht gute Schmiede haben, die so sowohl gute Eisenwerkzeuge als auch gut Waffen herstellen können.

Das umliegende Land gilt als eher weniger ertragreich. Rüben und anderes Wurzelgemüse gedeiht hier einigermaßen. In den Wäldern gibt es reichlich Beeren, der zu einem örtlichen Beerenschnaps verarbeitet wird.

Zwerge:

Vor etwa 8 Jahren hat sich eine große Familie von Zwergen (ca. 40 Leute), die Ironcarvers, angeführt von ihrem Familienältesten, Balgrim Ironcarver, in der Stadt niedergelassen. Diese beherrschen Schmiedekunst sehr gut, und können auch magische Artefakte herstellen. Sie haben auch viele menschliche Schmiede ihre Kunst gelehrt. Dies ist der Grund, warum die Stadt neuerdings solche gute Schmieden hat. Die Zwerge haben sich aufgrund einer Abmachung mit dem Baron Jeffrey hier niedergelassen. Der Baron hatte (mithilfe der Dämonen) ein Erzvorkommen in der Nähe (etwa halber Tagesmarsch in den Wald hinein) von hoher Qualität entdeckt. Er nahm dann Kontakt mit den Zwergen vom Pengannion auf und fand schließlich eine Familie, die sich hier niederlassen wollte. Sie bekam dafür das Recht, das Erzvorkommen (steuerfrei) ausbeuten zu können. Das besondere Erz hat eine hohe Eisenkonzentration und erleichtert die Produktion von Eisenwaren. Dadurch sind die Kosten etwa ein Drittel weniger als anderswo. Auch kann Balgrim hiermit Schwerter und Äxte von besonderer Qualität herstellen, sogenannter „Kalter Stahl“, welcher einen zusätzlichen Schadenspunkt macht (gilt als unverzaubert) und eine 50% geringere Wahrscheinlichkeit hat, im Kampf zu zerbrechen (d.h. bei einem kritischen Misserfolg mit Resultat 'Waffe zerbricht' wird ein WM-3 auf den W6-Wurf für Zerbrechen angewendet). Waffen aus „kaltem Stahl“ können von den Zwergenschmieden erworben für den dreifachen Preis einer normalen (nichtmagischen) Waffe.

5.6 Militär

Die Truppenstärke der Stadtwache beträgt etwa 200 Mann. Was für eine Stadt dieser Größe sehr viel ist. Abenteurer mit militärischer Erfahrung können dies erkennen, wenn sie an der Kaserne vorbeigehen (EW:Wahrnehmung). Sie besteht hauptsächlich aus Söldner von außerhalb der Stadt, einige sogar von außerhalb Albas. Sie sind auch recht gut bewaffnet und erfahren (fast alle mindestens Grad 3, einige sogar Grad 4-5). Viele haben an den Grenzkriegen im Norden gekämpft. Sie sind auch größtenteils neuerlich mit Waffen aus „Kalten Stahl“ von den Zwergen ausgerüstet worden. Die Absicht der Dämonen ist es, diese als Kerntruppe für eine Armee aufzubauen. Die hohen Ausgaben, die eine so große Stadtwache benötigt, wird im Stadtrat mit der Bedrohung durch die Räuber und die Schwarzalben begründet. Dazu wurden in den letzten Jahren die Steuern und Ausfuhrzölle erhöht. Als ersten Teil der Plans soll ein Krieg mit einem Nachbarbaron, Ewen MacAmber, vom Zaun gebrochen werden, um dessen Ländereien zu erobern (zu denen auch Upton gehört). Dazu hat der Stadtherold bereits angefangen, schlecht über ihn zu reden. Ein loyale Kerngruppe um den Gladiator Irgus Thalidis erledigt heimlich heikle Aufträge für den Stadtkommandanten.

5.7 Pläne der Dämonen

Für die Dämonen, die in Twynton wirken, ist es wichtig, dass niemand auf ihre Spur kommt. Daher versuchen sie immer soweit wie möglich ihre Spuren zu verwischen. Wenn irgendetwas für ihre Zwecke geschehen soll, haben sie immer Sündenböcke oder alternative Erklärungen bereit, so dass Personen, die dem nachgehen, auf eine falsche Spur gelockt werden sollen (Stichwort: glaubhafte Abstreitbarkeit).

Sie haben die Hoffnung in wenigen Jahren Twynton mit einem starken Heer ausstatten zu können und dann mit Eroberungszügen zu beginnen. Dazu haben sie Gerüchte über Räuberbanden in der Gegend (die es tatsächlich gibt, nur nicht so gefährlich wie dargestellt) gestreut und ein kleines Söldnerheer schon angesammelt. Dies wird mit erhöhten Steuern bezahlt, unter deren Last vor allem die einfache Bevölkerung zu leiden hat. Mit den so gewonnener Macht und Gold erhoffen sie sich dann entsprechende mächtige Magier oder Chaospriester zu gewinnen, die dann entsprechend weiter an der Verarbeitung des Steins weitermachen sollen, um letztendlich doch vielleicht ein Weltentor aufmachen zu können. Auf jeden Fall genießen sie aber das Chaos und die Zerstörung, die sie durch ein starkes Heer in ihrem Dienste verbreiten könnten.

Nahezu alle einflussreichen Personen in der Stadt sind unter dem Einfluss der Dämonen (entweder „Traumatisiert“ oder „Diener“). Insbesondere der Baron, alle Mitglieder des Stadtrates, alle obersten Priester und Magier, alle Oberen der einflussreichen Familien. Alle anderen einflussreichen Personen, wurden der Mitgliedschaft am Sharku-Kult angeklagt und hingerichtet (einige wenige davon konnten fliehen, die meisten davon nach Crossing). Die ganze Geschichte wurde

in erster Linie vom Baron Jeffrey und seinen Verbündeten im Stadtrat organisiert. Der Sharku-Kult gilt offiziell in der Stadt als ausgelöscht. Jedoch lässt Baron und der Bürgermeister gelegentlich Gerüchte verbreiten, es gäbe sie dennoch, nur um Angst in der Bevölkerung zu verbreiten.

Die Dämonen wollen verhindern, dass Leute außerhalb Twyntons schlafen, um sich dem Einfluss des Steins zu entziehen. So sind heimlich die wenigen Häuser außerhalb der Stadtmauern abgebrannt worden. Offiziell heißt es: „der Sharku-Kult war es“. Dort war auch mal die Gaststätte, „The Wild Hog“. Dessen ehemaliger Besitzer, Angus MacRowan, kann davon erzählen, dass in der Brandnacht Stadtwachen mit langen, dunklen Mänteln umher liefen. Er hat aber Angst, das zu erzählen. Auch patrouillieren regelmäßig Stadtwachen in der Umgebung der Stadt, und greifen jeden auf, der versucht, im Freien zu übernachten. Das Errichten von neuen Häusern außerhalb der Stadtmauer ist verboten, obwohl innerhalb der Stadt Platzmangel herrscht. Es heißt, das sei aufgrund der Lage mit den Angriffen der Räuber und Schwarzalben zu gefährlich.

Schwarzalben:

Schwarzalben gibt es hier keine. Aligys hat im Auftrag vom Baron jedoch einige Male einige seiner Leute verkleiden lassen (mit schwarzer Farbe auf der Haut – Abenteurer können dies als falsch mit EW:Sagenkunde erkennen) zusammen mit als schwarze Einhörner verkleidete Pferde (falscher Horn) und damit Gehöfte in der Gegend überfallen, darunter auch einige in der Nähe des Dorfs Upton. Der Sinn war, Angst in der Bevölkerung zu verbreiten. Als der Sharku-Kult vor einem Monat angeblich aufflog hat Guy MacDoogle das Gerücht verbreiten lassen, das unter ihnen auch ein Schwarzalb war und lies einigen Personen (darunter einige Priesterinnen der Vana) einen als solchen verkleideten Leichnam sehen.

Räuber:

Die Räuber dagegen gibt es tatsächlich. Im Auftrag von Baron Jeffrey hat Aligys Kontakt (wiederum über einen Kontaktmann) mit dem Räuberhauptmann Rodric aufgenommen. Er lieferte den Räubern insgeheim Waffen (Kurzschwerter aus kaltem Stahl) und Verpflegung und dafür machten sie einige besonders spektakuläre Überfälle in der Gegend. Diese waren aber nur zum Schein. Die Wagen gehörten Hugh Walbrook (der eingeweiht war) und sie hatten nichts geladen. Der Sinn war, Angst in der Bevölkerung zu verbreiten. Aligys hat jedoch dem Räuberhauptmann weisgemacht, der Kontakt käme vom Nachbarbaron, Ewen MacAmber. Der Plan der Dämonen ist es, die Räuber auffliegen zu lassen und die Schuld dem Nachbarbaron zuschieben zu können, um es als Kriegsgrund zu verwenden. Die Räuber haben ein Versteck mit einer Höhle und einigen Hütten etwa 1 Tagesmarsch südwärts von Twynton. Das Versteck liegt im Wald ca. 2 km abseits von der „Großen Waldstrasse“.

5.8 Ereignisse in letzter Zeit

<i>Zeitpunkt</i>	<i>Ereignis</i>
Vor vielen Jahrhunderten	Die Entstehung des „Auge des Himmels“
Vor einigen Jahrhunderten	Die Korrumpierung des „Auge des Himmels“
Vor ca. 100 Jahren	Keric und Talberon finden den verschütteten Sharku-Tempel und versiegeln ihn (und finden kurz darauf ihren Tod). Die neuste Blüte Twyntons beginnt.
Vor ca. 80 Jahren	Handwerkeraufstand in Twynton angeführt von Brian Cordwainer (Schuhmacher). Der Stadtrat wird gegründet.
Vor ca. 50 Jahren	Ein Gruppe von Irindar-Priestern und -Ordernskriegern von außerhalb der Stadt entdecken den Sharku-Tempel in den Katakomben der Stadt. Sie zerstören viele der Räume, außer dem Hauptraum, zu dem sie kein Zugang wegen der Siegel Kerics bekommen. Dafür verschütten sie den Gang in den Hauptraum. Außerdem lassen sie die Eingang in die Katakomben durch den Tempel der Vana zumauern.
Vor 10 Jahren	Die Dämonen können langsam wieder auf die Bewohner der Stadt einwirken. Gezielt übernehmen sie als einen der Ersten den Baron Jeffrey. Die Zweite Korrumpierung beginnt.
Vor 8 Jahren	Die Zwergen werden in die Stadt geholt. Sie fangen an auch den Menschen ihre Schmiedekunst beizubringen.
Vor 4 Jahren	Erste scheinbare Überfälle durch die Räuber. Die Stadt wird allmählich bekannt für ihre hochwertigen Schmiedewaren.
Vor 3 Jahren	Baron Jeffrey und seine Verbündete beginnen damit heimlich Leute zu entführen und sie den Dämonen zu opfern. Zuerst nehmen sie Leute aus dem Armenviertel, zuletzt haben

	sie aber auch politische Gegner und Fremde genommen.
Vor 2 Jahren	Das Verschwinden von Leuten bringt die Stadt in Erklärungsnot. Dagegen wird ein Plan vom Baron und seinen Verbündeten ausgeheckt. Es finden erste scheinbare Überfälle durch Schwarzalben statt. Guy MacDoogole wird in den Stadtrat gewählt und löst kurz darauf den alten Bürgermeister Adam ab, der tot aufgefunden wird. Er hatte sich den Dämonen widersetzen wollen und nicht ihre Befehl ausführen wollen, daher hatte er sich aus Verzweiflung selber erhängt nachdem die Dämonen ihn kurz vorher mit „Höllenstein“ gequält haben. Seine Witwe Mathilda berichtet auch, dass er kurz vorher vor Schmerzen laut geschrien hat.
Vor 1 Jahr	Häuser außerhalb der Stadt werden abgebrannt. Gerüchte über einen Kult von Chaosanhängern werden verbreitet. Es finden Morde statt, die dem Kult angehängt werden. Dazu werden entsprechende Beweise platziert. Die ersten Menschen wandern aus der Stadt aus.
Vor 1 Monat	Der „Sharku-Kult“ fliegt angeblich auf. In einer Nacht greift die Stadtwache gleichzeitig mehrere Tempel an und töten einige der Priester und Akolythen. Einzig Meister Symond, der auch getötet werden sollte, entkommt durch Zufall in dieser Nacht. Sie legen den Leichen Chaossymbole bei als Beweise. Auch wurde vorher ein Wohnraum eines verstorbenen Akolythen im Vana-Tempel entsprechend als „Anbetungsraum“ präpariert, welcher dann „entdeckt“ wird. Priesterinnen der Vana finden danach auch die angebliche Leiche eines Schwarzalben. In den darauffolgenden Tagen werden die angeblichen Anhänger vor Gericht gestellt und danach hingerichtet. Vor allem der oberste Irindar-Priester Ignatius MacDunbar klagt die Leute an. Dazu gehören viele Leute aus den Priesterschaften sowie alle Anhänger des Vraidokults. Einige der Leute, die als Sharku-Kultisten aufgefliegen sind, hatten tatsächlich eine finstre Aura, wie einige Priester bestätigen konnten. Sie haben dann auch alle dies gestanden. Das waren aber „Diener der Dämonen“ die als Bauernopfer für die Dämonen gewirkt haben. Alle Leichen wurden vor der Stadt verbrannt und die Asche verstreut. Die Chaossymbole wurden vernichtet. Gerichtsakten hierüber können in Rathaus eingesehen werden.

5.9 Givoannis Auftrag

Givoannis Auftrag ist es, in der Stadt sein Tuch zu verkaufen und für die Hälfte des Gewinns Eisenwaren einzukaufen. Er weiss schon den Händler, an den er das Tuch verkaufen soll, nämlich Tom Breckinbagh. Die andere Hälfte des Gewinns kann er behalten. Dies kann er innerhalb eines Tages erledigen. Er wird so schnell wie möglich zurückkehren wollen, um seiner Familie zu helfen. Genügend Gold für den Ausfuhrzoll hat er durch den Verkauf. Wenn möglich, wird er sogar ohne Übernachtung zurückfahren wollen. Da sein Weg zurück nicht mehr durch den Wald von Escavalon führt (wo die Räuber sein sollen), wird er auf Begleitung verzichten. Da er auch vom Volumen her nur recht wenige Waren bei sich führt, wird er seinen Wagen so tarnen, als ob es leer sei um dennoch keine Räuber anzulocken.

5.10 Auftrag von Tom Breckinbagh

Sollten auch die Abenteurer bei Händler Tom Breckinbagh auftauchen (z.B. wenn Giovanni dort sein Tuch abliefern), so wird er auf sie als Fremde aufmerksam und wird sie zu sich nach Hause einladen, um sie dort zu bitten, das Problem in der Stadt aufzuklären oder zu lösen. Falls die Abenteurer eine Belohnung möchten, so kann er pro Person 300 GS bieten. Viel mehr Informationen als das, was allgemein in der Bevölkerung bekannt ist, kann er aber nicht geben.

Allerdings redet er offen über die Probleme und erzählt auch von seinen Freunden (die Vraidos-Priester), die etwas auf der Spur waren und dann vertrieben oder gefangengenommen wurden (er weiss nicht, was aus ihnen wurde). Er glaubt nicht, dass diese allesamt Sharku-Kultisten waren, so wie es offiziell heisst. Er ahnt, dass nur jemand von außerhalb der Stadt die Probleme lösen kann, da er die Herrschenden in der Stadt nicht vertraut.

6 Katakomben



Legende:

- E1: Eingang über Burg des Barons
- E2: zugemauerter Eingang durch Vana-Tempel
- E3: Eingang über Ylathor-Tempel (neuerliche Begräbnisstätten direkt nördlich davon)
- E4: Eingang über Diebesgilde
- E5: Ausgang Fluchttunnel (führt in Graben außerhalb der Stadt)
- G: Grube der untoten Leichen
- Q: Quelle des Glücks
- T: Sharku-Tempel

Die meisten Leute in Twynton haben Gerüchte über Katakomben unter der Stadt gehört. Nicht alle glauben, dass es sie wirklich gibt. Wenigen ist auch bekannt, dass es einen Zugang unter dem Ylathor-Tempel gibt. Weitere, geheime Zugänge zu den Katakomben gibt es unterhalb der Burg des Barons und das Versteck der Diebesgilde. Es gab auch mal

früher einen Zugang durch den Vana-Tempel. Dieser wurde jedoch zusammen mit den Ordenskriegerern des Irindar vor 50 Jahren zugemauert. Bronwen Applegate, die oberste Vana-Priesterin hat von hiervon gehört.

6.1 Eingang über Burg des Barons

Er befindet ganz unten in einem geheimen Treppenhaus in der Burg. Auch im Treppenhaus wiederum gibt es Zugänge in die verschiedenen privaten Gemächer des Barons. Der Zugang ist außerdem mit einem geheimen Fluchttunnel verbunden (s. unten).

6.2 Eingang über Vana-Tempel

Es gab mal einen Eingang durch den Keller den Vana-Tempels. Dieser ist aber vor vielen Jahren zugemauert worden (s. auch Erinnerungen von Bronwen Applegate).

6.3 Eingang über Ylathor-Tempel

Unter dem Tempel des Ylathor ist ein großes Kellergewölbe. Er gibt hier einige Räume für Geräte und Vorräte. In einem großen zentralen Raum sind viele Urnen bestattet. Am Ende des Raums, etwas versteckt in einer Nische, wo keine Urnen stehen, steht ein mächtiger Golem (waffenlos), der auf dem ersten Blick wie eine Statue aussieht. Direkt neben ihm, kaum sichtbar, ist ein weiterer Durchgang. Der Golem bewacht den Durchgang. Falls jemand sich dem Durchgang nähert erklingt eine bebende Stimme: „Wer ist der Dunkle, der Bringer des Todes?“ (richtige Antwort: „Ylathor“). Ist diese richtig beantwortet, kommt eine zweite Frage: „Wer ist dein Herr?“ (richtige Antwort: „Ylathor“). Sind beide Fragen richtig beantwortet, so lässt der Golem die Person durch. Wer den Golem angreift, die Fragen falsch beantwortet, oder versucht den Durchgang ohne sie richtig beantwortet zu haben zu durchlaufen wird vom Golem angegriffen. Der Golem entfernt sich jedoch nicht weiter als ca. 10 Meter vom Durchgang. Der Durchgang geht nach wenigen Meter in einen Treppe nach unten über. Dort befinden sich die „Begräbnisgänge“ der Katakomben.

Der Zugang unter der Kapelle des Ylathors ist dem Ylathor-Priester und seinem Akolythen bekannt. Vor vielen Jahrhunderten wurden Menschen dort unten begraben. Diese Praxis wurde jedoch vor etwa 100 Jahren aufgegeben. Aufgrund des Platzmangels in der Stadt haben sie diese Praxis vor kurzem wieder eingeführt, vor allem für die Armen Menschen, die sich einen Platz auf dem Friedhof nicht leisten können. Der Ylathor-Priester kennt den wahren Namen des Golems (durch Überlieferung), wodurch sich der Golem zerstören lässt.

6.4 Eingang über Versteck der Diebesgilde

Dieser Zugang ist relativ neu und wurde erst vor einigen Jahren gebaut. Baron Jeffrey nutzt diesen Zugang für geheime Treffen mit Aligys. Der Zugang in das Gildenversteck von den Katakomben aus ist mit einem Geheimmechanismus versehen. Der Mechanismus muss betätigt werden, um die Tür zu öffnen. Dieser Mechanismus löst allerdings auch eine Wanglocke im Schlafzimmer von Aligys aus.

6.5 Fluchttunnel

Der Fluchttunnel führt teilweise durch die Katakomben, dann unter der Stadtmauer nach außerhalb der Stadt (etwa 40m von der Mauer entfernt in einem verlassenen Graben). Der Ausgang ist mittlerweile jedoch komplett mit Gras und Büschen zugewachsen und von außen nicht zu entdecken.

6.6 Grube der untoten Leichen

In der Nähe des Zugangs über die Diebesgilde, in einem Seitengang, befindet sich eine große Grube in der viele Opfer von den Machenschaften Baron Jeffreys begraben wurden. Jedoch liegt dies genau über den Sharku-Tempel. Durch die finstre Magie, die hiervon ausgestrahlt wird, wurden viele der Leichen lebendig und aggressiv (wie „Zombies“, s. Midgardregelwerk“). Sie können jedoch den Bereich nicht verlassen ohne dass sich die Magie abschwächt. Baron Jeffrey musste später auf andere Möglichkeiten ausweichen, seine Leichen loszuwerden (z.B. auf dem Friedhof).

6.7 Begräbnisgänge

Die Katakomben direkt hinter dem Eingang durch den Ylathor-Tempel sind geprägt von vielen neuerlich angelegten Begräbnisstätten. Ansonsten sind überall in den Katakomben alte Begräbnisstätte zu finden (insbesondere in den Sackgassen). Auch sind einige Geister unterwegs die durch die negative Ausstrahlung des Steins ihre Ruhe nicht finden. In den Gräbern über die Katakomben verteilt sind auch Schätze im Wert von insgesamt ca. 2000GS zu finden, wenn die Abenteurer explizit danach suchen.

Pro Stunde Aufenthalt in den alten Begräbnisgängen der Katakomben findet mit einer Wahrscheinlichkeit von 20% eine Begegnung mit 1W6 feindlich gesinnten „Geistern“ (s. Midgard-Regelwerk) statt.

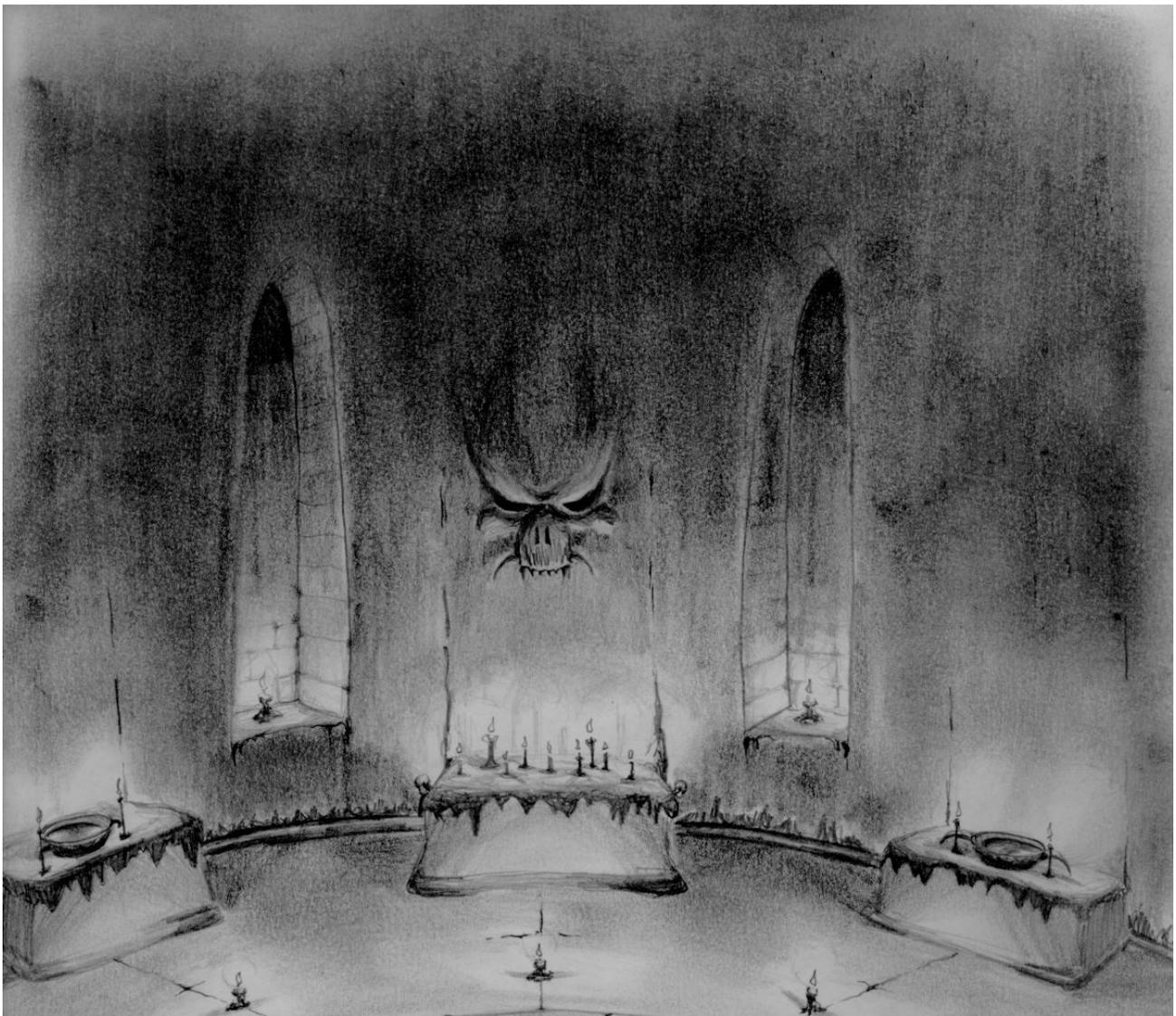
6.8 Quelle des Glücks

Zur Quelle des Glücks in der Nähe des unterirdischen Flußes kommt durch eine verschlossene Tür mit folgendem Rätsel (auf Altoqua), welches gelöst werden muss: „Keiner kann es vorhersehen und doch sucht es jeder“. Folgende Antwort muss laut ausgesprochen werden: „Glück“, dann öffnet sich die Tür.

Der Raum ist mit feinstem Marmor ausgebaut, welches mit zahlreichen Reliefs und Verschnörkelungen elfischen Stils verziert ist. Einige Bilder und Zeichen deuten auf die Verehrung der Göttin Vana hin. Am anderen Ende des Raum fließt Quellwasser aus der Wand in einen kleinen Becken, welches wiederum durch ein kleines Loch im Boden abfließt. Die Quelle strahlt eine göttliche Aura (Vana) aus.

In diesem Raum sind die Abenteurer vor den negativen Auswirkungen des Traumsteins im Schlaf geschützt.

Das Wasser aus dieser Quelle hat eine besondere Wirkung (s. Kapitel 13.3 Quellwasser aus der Quelle des Glücks (in den Katakomben))

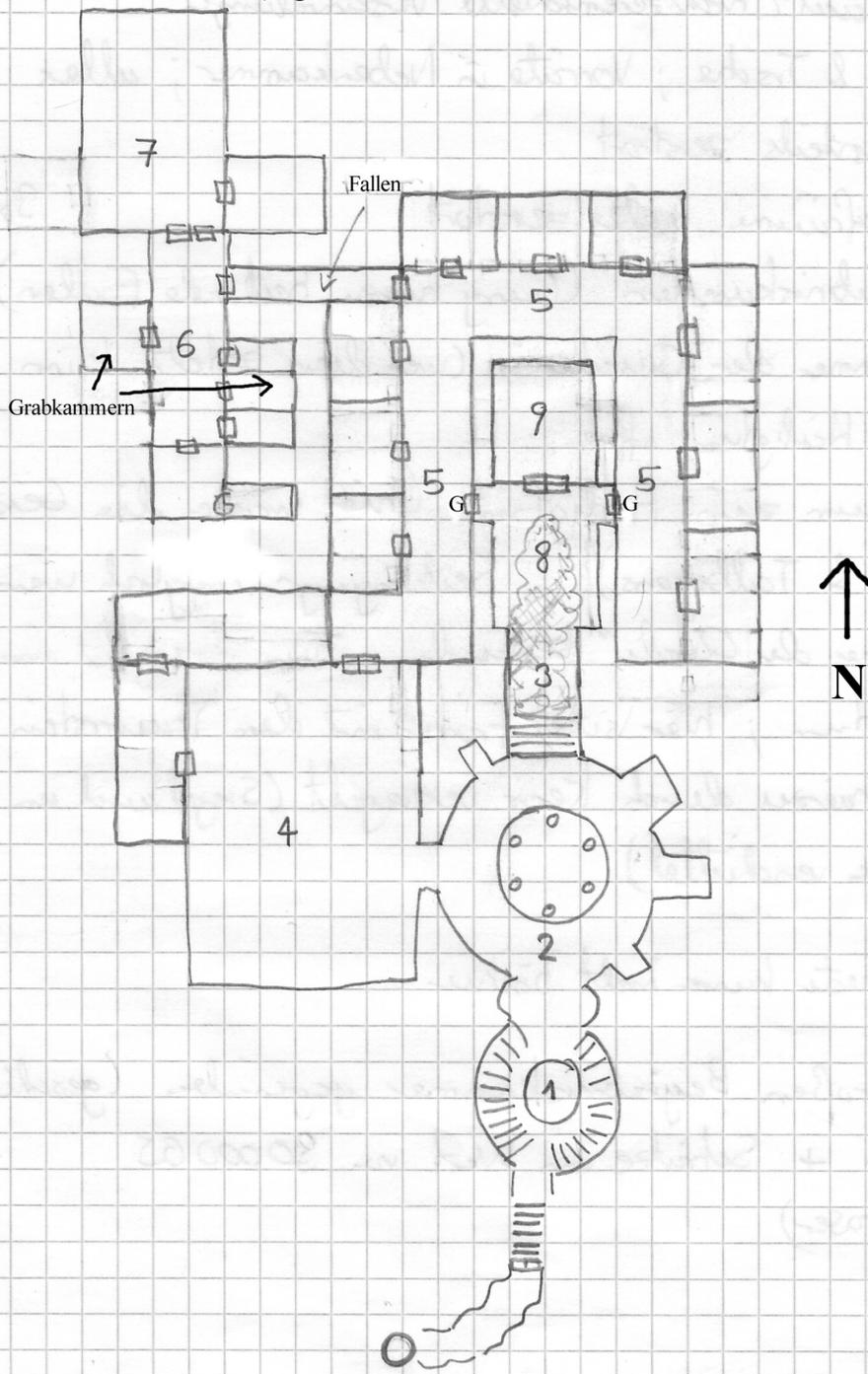


Im Heiligtum des Sharku-Tempels

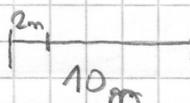
6.9 Sharku-Tempel

Sharku-Tempel

(insgesamt 27 Räume)



Eingang durch Loch
im Boden des
darüberliegenden Gangs



Anmerkung: Die Nummern auf der obigen Karte des Sharku-Tempels beziehen sich auf die jeweils nummerierten Abschnitte unten.

Durch ein Loch im Boden in den Katakomben führt ein Gang in einen Bereich unterhalb der Begräbnisgänge. Dieser Teil ist noch viel älter und stammt aus den Tagen der „ersten Korruption“ des Steins. Man findet dort Räume, wo nahezu alle Reliefs und Statuen zerstört sind. Alle Wände sind breiter als 30cm und aus hartem Gestein. Es gibt noch einige versteckte Fallen und Räume.

1. Eingang (Vorhalle)

Hier befindet sich ein großer, runder Raum mit einer großen Sharku-Statue (vierarmiger Unhold mit Wolfskopf) in der Mitte. Es gibt zahlreiche gruselige Reliefs, Inschriften und Bilder hier, welche Sharku huldigen und zeigen, welch Leid und Verderbnis seine Anhänger verbreiten. Die meisten davon sind aber zerstört oder unkenntlich gemacht. Dementsprechend ist auch der Boden übersät mit Bruchstücken und Staub. Zwei Treppen führen um die Statue nach unten.

2. Versammlungshalle

Hier befindet sich ein runder Podest in der Mitte mit einige Säulen umsäumt. Hier befinden sich viele zerstörte Reliefs, Inschriften und Bilder.

3. Vorraum zum Heiligtum (vor dem Schutthaufen)

Hinter der Vorhalle kommt man zu einem Vorraum welche in das Heiligtum durch eine prachtvollen Gang führt. Der Zugang ist jetzt allerdings verschüttet. Auf dem Marmorboden davor wurde etwas eingeritzt (von den Irindar-Priestern) auf Altoqua:

„2369 nL: Durch die Macht und die Gnade Irindars wurde die Finsternis aus diesem Gewölbe vertrieben und hier eingesperrt. Meister Keric und Meister Talberon halten hier ihre ewige Wache über das Herz der Finsternis. Möge Irindar sie segnen.“

Die Geister Kerics und Talberons werden hier auftauchen, falls die Abenteurer versuchen sollten hier weiter in Richtung Heiligtum vorzudringen. Sie werden sie warnen und sagen, dass sie sich geschworen haben, diesen Ort vor Eindringlingen zu beschützen. Wer also versucht durchzudringen wird von ihnen angegriffen. Bei einer gesitteten Begegnung mit den Abenteurern werden sie aber diese vorher warnen und ihnen die Gelegenheit geben, sich auf einen Kampf vorzubereiten. Sie werden auch nichts darüber verraten, was im Heiligtum zu finden ist oder wie man dort herein kommen kann. Sie werden aber den Abenteurern zwinkernd viel Glück wünschen. Sind die zwei Geister besiegt, so können 4 Personen mit Schaufeln einen schmalen Zugang innerhalb eines Tages (12 Stunden) graben. Nach 24 Stunden sind die Geister Talberons und Kerics vollständig regeneriert und erscheinen wieder.

4. Eßsaal (bzw. nichtzeremonielle Versammlungshalle)

Hier gibt es viele Bänke und Tische sowie Vorräte in den Nebenkammern. Alles größtenteils zerstört oder verfallen.

5. Schlaf- und Wohnräume

Die Schlafkammern liegen rechteckig aufgereiht um das zentralen Heiligtum herum. Es sind nur wenige wertvolle Gegenstände hier zu finden. Bei ausgiebiger Suche und gelungenem EW:Wahrnehmung können Gegenstände im Wert von 300 GS gefunden werden.

6. Halle zu Grabkammern

Der Gang der zu dieser Halle führt ist mit drei Fallen ausgestattet (ein Bolzenfalle die 1W6+1 schweren Schaden macht, falls ein PW:RW+10 misslingt, sowie eine große Klinge, die aus der Wand schwingt und 2W6 schweren Schaden macht bei PW:RW+20 misslungen, sowie eine Grubenfalle, 4m tief). Die Fallen sind magisch gesteuert und können mit einem Schlüsselwort, den Fronar kennt, vorübergehend deaktiviert werden.

Die Halle am Ende des Gangs ist scheinbar noch völlig unversehrt und zeigt keine Zeichen der Zerstörung wie in den anderen Teiles dieses Tempels (die Irindar-Priester sind nicht bisher hierher gekommen). Sie führt dann zu vier versiegelten Grabkammern (drei auf der östlichen Seite der Halle und eines auf der westliche Seite des Gangs). Die Eingänge hierzu sind jeweils mit zahlreichen Verzierungen und Bildern geschmückt. Hier ruhen die Überreste der vier wichtigsten Hohepriester in der Geschichte dieses Sharku-Ordens. Die drei kleineren (an der Ostseite) sind jeweils mit einer Wächterrune „Blitze Schleudern“ geschützt. In diesen drei steinernen Särgen befindet sich jeweils eine Mumie (s. Midgardregelwerk), die jeden Ruhestörer angreift. Wird eine Mumie besiegt, wird die Regel über den „Fluch der Mumie“ (s. Regelwerk) angewandt (die Krankheit kann mit einem Zauber gegen WW:+20 aufgehoben werden). In diesen drei Grabkammern lassen sich diverse kostbare (nichtmagische) Grabbeilagen im Wert von jeweils 3.000 GS

finden.

Im größten der vier Grabkammern ruht der Gründer des Ordens. Seine Kammer ist durch ein „Sieben Siegel“-Zauber (Tod) geschützt mit noch 3 Ladungen (Anmerkung: falls die Abenteurer keine Möglichkeit hat dieses Siegel zu bannen, kann auch es nur mit 1 Ladung geschützt sein.). Er ist mittlerweile zu einem wahnsinnigen „Todlosen“ (s. Regelwerk) mutiert und greift jeden an, der es wagt, seine Ruhe zu stören. In seiner Kammer befindet sich (nichtmagische) Beigaben im Werte von 13.000GS sowie einige magische Artefakte (s. Kapitel 13.2 Grab des Todlosen (im Sharku-Tempel)).

Am südlichen Ende der Halle befindet sich ein Raum mit Urnen, die die Asche von verstorbenen Priestern enthalten. Am östlichen Ende dieses Raums befindet sich eine Geheimtür (entdecken mit EW:Wahrnehmung) in dem sich Schätze im Materialwert von 3.000 GS befinden).

7. Halle der Qual

Die Abenteurer können den verschütteten Gang zum Heiligtum durch die „Halle der Qual“ umgehen. In diesem Raum wurden früher Novizen des Tempels geprüft für ihre Eignung als Sharku-Priester. Sie mussten sich dafür durch einen gefährlichen Raum durcharbeiten und teils große Schmerzen auf sich nehmen. Erledigten sie dies erfolgreich, so wurden sie in den zentralen Raum des Tempels versetzt, wo dann ihre Weihung zum Chaos-Priester stattfand.

Die Halle der Qual besteht aus einem Vorraum, den man gefahrlos betreten kann hinter der Tür. Hier sind etwa 5qm Platz. Von dort aus geht ein sich windender Gang begrenzt durch eine schweres Eisengitter (5cm Gitterabstand, reicht vom Boden bis zur Decke) durch den Raum bis zum anderen Ende des Raums, wo auch eine freie Fläche ist (s. unten).

Der windende Gang enthält die folgenden Hindernisse, die man durchqueren muss, um das andere Ende zu erreichen:

1) Die Tür des Blutopfers

Als erstes sieht man nach 2m eine schwere Eisentür mit einem Schloss, die den Gang blockiert. Direkt vor der Tür ist eine kleine Delle im Boden welche in Messing gefasst und mit Spuren getrocknet Blutes übersät ist. In der Messingfassung sind Zauberrunen enthalten. Am Boden 2m davor liegt ein großer eiserner Schlüssel, der mit zahlreichen Spitzen überzogen ist. Er hängt an einer schweren Eisenkette welche durch ein Loch im Boden führt. Den Schlüssel kann man kaum anfassen, ohne sich an den Spitzen zu verletzen, insbesondere wenn man ihn mit 2 Händen anfassen will. Die Kette ist auch mit Spitzen übersät und hängt an einem 100kg schweren Gewicht unter dem Boden. Jede Person, die Schlüssel hochheben und ins ca. 2m entfernte Schlüsselloch führen will muss zu einem das Gewicht heben können und zum anderen 1W6 schweren Stichschaden (Rüstung schützt) erleiden. Damit sich die Tür mit Schlüssel öffnet muss gleichzeitig mindesten ein Tropfen Blut in die Messingschüssel fallen (d.h. min. 1 LP Schaden). Wird die Tür nicht gehalten, so fällt sie wieder ins Schloss. Ebenso rutscht der Schlüssel zum Ausgangspunkt zurück, wenn er nicht gehalten wird.

2) Der mächtige Wächter

Direkt hinter der Tür ist eine große steinerne Statue, die jeden angreift, der in der Tür steht oder dadurch schreitet (Angriff: Faust +10 (2W6), RK RR, LP 100, AP -, Abwehr +10). Man kann nicht die Tür festhalten, ohne von der Statue angegriffen zu werden.

3) Räder des Schicksals

Hinter der Statue und um eine Windung herum kommt man an eine große Maschine mit zahlreichen Rädern mit Spitzen und Klingen besetzt, die nur noch einen engen Gang freilässt. Betritt man diese Platz so fangen die Räder automatisch an zu drehen. Man kommt nur an den Rädern vorbei, in dem man sich geschickt zwischen den drehenden Spitzen und Klingen hindurch bewegt. Stehen die Räder still, so versperren die Spitzen und Klingen den Weg. Um hierdurch heil durchzukommen, muss einem 3mal in PW:Ge gelingen bei erstem mal mit WM+0, dann mit WM+10 und schließlich mit WM+20. Misslingt ein PW:Ge so erleidet man 2W6 schweren Schaden und muss versuchen, den PW nochmals erfolgreich zu bestehen, um weiterzukommen. Will man rückwärts sich hieraus bewegen, so muss man ebenso erfolgreich die vorhergehende PW bestehen. Wer jemanden beobachtet, der er sich erfolgreich da komplett durch bewegt, erhält WM-20 auf seine Prüfwürfe.

4) Die Weiße Wand

Wenn man in diesen Abschnitt kommt, so schießt sofort ein „Todeshauch“ aus kleinen Öffnungen im Boden und an der Decke heraus und füllt innerhalb von Sekunden den Gangabschnitt aus. Der Boden ist glitschig und wer versucht durchzutrennen, muss ein PW:Ge+20 bestehen, ansonsten fällt er hin.

5) Hebel der Erlösung

Am Ende des letzten Gangabschnitts versperrt eine schwere Gittertür den Ausgang. Davor ist großer Hebel (ca. 1m langen) im Boden, welcher von einer schweren Kristallkugel umgeben ist. Die Kristallkugel hat eine Öffnung an einer Seite welche gerade groß genug für ein Arm ist und um eine Ecke führt. Diese ist von innen mit Blutresten beschmiert. Wird etwas in die Öffnung geführt so wachsen Kristallspitzen aus der Wand und blockieren es. Besteht dieses aus toter Materie so wachsen die Kristallspitzen so weit heraus, das sie den Zugang zum Hebel blockieren. Bei rein lebendiger Materie sind sie etwas weniger groß. Führt man einen nackten Arm in den Zugang so kann man unter schweren Schmerzen und unter Blutverlust den Hebel seitlich erreichen. Hierzu muss ein PW:Sb+50 gelingen und die Person erleidet noch 2W6 schweren Schaden. Gelingt der PW:Sb nicht, so zieht die Person ihren Arm vorzeitig zurück und erleidet nur 1W6-2 schweren Schaden. Der Hebel ist relativ schwer zu bewegen, und daher ist hier noch ein erfolgreicher PW:St nötig, um es zu bewegen (bei Misslingen erleidet die Person jeden Runde den gleichen Schaden). Ist der Hebel umgelegt, so öffnet sich die Gittertür und die Kristallspitzen in Öffnung der Kugel verschwinden. Wird ein „Macht über Unbelebtes“ o.ä. auf den Hebel gezaubert, so entlädt die Kristallkugel einen Blitz auf den Zauberden (EW: 30, siehe „Blitze Schleudern“). Der Hebel kann dann aber auch dadurch bewegt werden. Tür und Hebel bewegen sich von alleine langsam innerhalb von 1 Minute in ihre ursprüngliche Position wieder zurück. Jeder, der die Kugel direkt angreift bekommt einen Blitz (wie beim Zauber „Blitze Schleudern“ mit EW:20) ab.

Am anderen Ende des Raums befindet sich ein breiter, niedriger, steinerner Podest mit ein Kreis des Versetzens als Relief in der Plattform eingemeißelt. Um dem Podest herum steht in Altoqua: „Dem Ehrwürdigen Bezwingen der Qualen erwartet hier seine Weihung“. Wer dieses Podest betritt, wird sofort in das Heiligtum versetzt (wie beim Zauber „Versetzen“).

8. Vorraum zum Heiligtum (hinter dem Schutthaufen)

Es gibt noch zwei geheime Seiteneingänge zu diesem Raum, der von außen mit EW:Wahrnehmung+2 an der richtigen Stelle zu finden ist und mit „Geheimmechanismen öffnen“ zu öffnen sind. Diese werden allerdings auch von den Geistern Talberons und Kerics bewacht, die dann auftauchen bei einem Versuch, diese zu öffnen.

9. Heiligtum

Im zentralen Raum, dem Heiligtum des Tempels, wo der Traumstein aufbewahrt wird, ist Fronar, der den Stein eifersüchtig bewacht. Der Raum ist innen komplett mit Blei verkleidet und mit Schutzzaubern versehen, so dass kein Einsehen oder Eindringen mithilfe von Magie oder durch magische Wesen möglich ist. Über den Altar an der Wand ist ein großes, blutiges Auge als Relief in der Wand. Dies ist das Geheimzeichen Sharkus.

Fronar ist ein „Begünstigter“ des Steins und wird entsprechend geschützt (der Schutzengel z.B. wird auftauchen, um ihn zu beschützen). Fronar wird nichts tun, um sein Status als „Begünstigter“ zu gefährden, aber er wird sich mit Worten und Taten ansonsten soweit wie möglich verteidigen. Dies bedeutet, dass der die Abenteurer soweit wie möglich nicht verletzen oder Schmerzen zufügen wird. Er benutzt daher bevorzugt defensive Zaubersprüche sowie: Kraft Entziehen, Rost, Verfluchen und Wahnsinn. Da dies ein Tempel seines Glaubens ist, kann er hier mit 0 AP-Kosten zaubern. Er wird die Abenteurer sowohl verspotten als auch auszutricksen versuchen. Falls die Abenteurer den Stein mit Gewalt an sich nehmen, werden sie selber nicht Begünstigte werden können (s. unten, Beschreibung des Traumsteins). Die Abenteurer können Fronar nicht dazu überreden den Stein abzugehen oder den Raum zu verlassen, es sei denn sie drücken ehrlicherweise ihre Liebe für ihn aus (Rollen spieltechnisch: Gründe anführen!). Tun sie dies, wird Fronar hiervon so sehr berührt sein, da er so was in seinem Leben noch nie erlebt hat, dass er ihnen den Stein schenkt und sich zu einem guten Menschen wandelt (der Stein hat ihn über die vielen Jahre insgeheim positiv beeinflusst).

Weiterhin sind hier Wertgegenstände (vergoldete und mit Edelsteinen verzierte Kultobjekte) im Materialwert von ca. 2.000 GS zu finden. Es befindet sich hier auch ein geheimes Regal in dem die Abenteurer weitere Schätze im Materialwert von 4.000 GS finden können, sowie ihre Belohnungen vom Traumstein (s. Kapitel 9 Abenteuerabschluss).

Die Abenteurer können den Stein durch gemeinsames Singen vom Fluch befreien, sowohl während Fronar den Stein noch hat oder nachher. Er wird sie nicht daran hindern, wenn sie es tun, wenn es noch in seinem Besitz ist. Ist der Traumstein vom Fluch befreit, so sind auch die Geister Talberons und Kerics erlöst. Auch verschwinden dann die schwarzen Linien im Stein und er leuchtet wieder klar. Falls die Abenteurer den Stein befreien bevor sie alle Traumsequenzen durchlebt haben, so erleben sie die restlichen dann nicht mehr.

7 Traumwelt

Falls ein Ausspielen der Traumweltsequenzen nicht erwünscht ist, können diese einfach mit einem erfolgreichen Ausgang jeweils in einer kurzen Erzählung vom Spielleiter wiedergegeben werden. Das wichtige ist, dass die in den Träumen vorhandenen Informationen weitergegeben werden.

Falls die Abenteurer in der Stadt übernachten, so liegen sie im Einflussbereich des Steins. Der Stein hat eine gewisse Intelligenz und erkennt die Abenteurer als mögliche Retter. Zusammen mit Meister Keric werden sie versuchen, durch verschiedene Träume die Abenteurer für diese Aufgabe zu werben und vorzubereiten. Diese Begegnungen im Traum kommen jeweils nacheinander bei jeder weiteren Übernachtung in der Stadt Twynton. Der Sinn dieser Begegnungen ist, dass die Abenteurer Fertigkeiten in der Traumwelt erwerben und das Ritual erlernen, womit sie den Stein von der Korruption befreien können, und überhaupt sollen sie eine Ahnung bekommen, worum es in der Stadt geht. Auf Fragen der Abenteurer an die Meister in der Traumwelt, was der Hintergrund oder Sinn dieser Traumsequenzen sei, antworten sie ausweichend. Außerdem werden die Meister in der Traumwelt nicht zugeben, dass sie in der Traumwelt sind.

Der Geist Kerics bekommt eine Göttliche Eingebung (unterstützt durch den Traumstein) die Abenteurer des Nachts zu besuchen, wenn sie in der Stadt zum ersten Mal übernachten, um sie in die Traumwelt zu locken. Dies kann direkt in der ersten Nacht sein, oder auch später, wann es auch immer Keric opportun erscheint. Falls die Abenteurer nachts Wache halten, wird er versuchen, die Wache haltenden mit dem Zauber „Schlaf“ einzuschläfern (wenn diese maximal Grad 6 sind), ansonsten versucht er es mit „Macht über Menschen“. Sein Geist kann dabei u.U. mit einem EW: Wahrnehmen gegen 25 entdeckt werden, falls es ihm misslingt, die Wachen einzuschläfern. Falls alle Abenteurer dann gleichzeitig schlafen können dann die folgende Szenen im Traum gespielt werden (maximal ein Abschnitt pro Nacht). Die Gruppe soll zumindest nicht beim ersten Mal merken, dass dieses alles im Traum passiert, außer wenn sie sich besonders klug anstellen. Alles, was im Traum den Charakteren passiert, wird natürlich ungeschehen sein, sobald sie wieder aufwachen. Sie haben nur die Erinnerungen. Es gelingt allen, sich an diese Träume zu erinnern. Durch die Erfahrungen in diesen Träumen gewinnen sie allerdings EP, als ob sie im wachen Zustand wären. Falls die Abenteurer sich im Traum zum Schlafen legen, bewusstlos werden oder sterben, ist der Traum jeweils für denjenigen vorzeitig zu ende. Falls die Abenteurer, die Orte außerhalb der Stadt im Traum in der wachen Welt suchen, so finden sie nichts.

7.1 Erste Begegnung mit den Meistern

In der Traumwelt wachen die Abenteurer scheinbar am nächsten Morgen auf. Falls einer während seiner Wache eingeschlafen ist, bemerken sie diese Tatsache. Merkwürdig ist nur, das sonst niemand in der Stadt ist (auch keine Tiere, falls sie das bemerken). Alles ist ansonsten so, wie am vorigen Abend war. Plötzlich begegnen sie auf der Straße Meister Symond. Er erzählt ihnen mit zittriger Stimme, das etwas Schlimmes passiert sei. Er erklärt ihnen, dass in der Nacht die Priesterschaft von einem bevorstehenden großen Unheil oder Katastrophe ausgelöst durch dunkle Mächte (Chaos-Kult) gewarnt wurden. Daraufhin hätten die Stadtwachen unter Anleitung der Priesterschaft die Stadt fluchtartig evakuieren lassen. Offenbar hätten sie die Abenteurer dabei vergessen. Meister Symond aber wusste, das sie hierhin gehen wollten und hätte nach ihnen gesucht. Den Abenteurern kann auffallen, dass Meister Symond deutlich gefasster und normaler erscheint, als wie sie ihm zuletzt begegnet sind. Falls er durch Ritter Lungood vor Gericht gebracht wurde, wird er auf Nachfrage erklären, dass er aus dem Kerker fliehen konnte. Er kann aber seine verändertes Verhalten auch nicht erklären außer vielleicht, dass Vraidos ihm Kraft in dieser Notsituation verleiht.

Er erzählt den Abenteurern, dass sie unbedingt zum „Meister vom Berg“ (Meister Talberon) gehen müssen. Dort sollen sie Anweisungen bekommen, wie sie die Stadt vor dem Unheil retten können. Sie sollten keine Zeit dabei verlieren. Dann sagt Meister Symond, dass auch er flüchten muss. Er geht dann hastig davon.

Der Berg von dem Meister Symond redete ist ein einsamer Hügel und liegt wenige Stunden Fußmarsch Richtung Norden in einer kleinen Einöde. Diesen finden die Abenteurer relativ leicht. Auf der Hügelspitze sitzt ein alter Mann (Talberon) in einer einfachen weißen Robe, tief im Gebet. Er gibt sich anfangs wortkarg und von den Abenteurern unbeeindruckt. Er wird etwas mit seinen besonderen Fähigkeiten angeben, insbesondere mit seiner hohen Geschicklichkeit und großen Sprüngen. Nach einiger Zeit wird er die Abenteurer fragen, ob sie sich der Prüfung zur wahren Meisterschaft stellen würden, nämlich die „36 Kammern des himmlischen Helden“ zu bestehen.

1. Prüfung:

Meister Talberon führt die Gruppe auf eine Seite des Hügels. Dort ist ein großer Eingang in den Hügel hinein, der zu einer großen, runden, unterirdischen Halle führt. Dort ist ein großer weißer Kreis (20m Durchmesser) auf dem Boden gezeichnet, der fast die gesamte Halle ausfüllt. Er lässt die Gruppe in die Mitte des Kreises treten. Keric fragt jeden Abenteurer nach den gefährlichsten Gegner, den er jemals bekämpft hat. Dann sagt er der Gruppe, dass diese in diesem Kreis nun gegen die Schatten der 11 Schlimmsten unter eben genannten im Kampf besiegen müssen. Sie könnten aber vorher jederzeit den Kreis verlassen, hätten dann aber die Prüfung versagt. Er tritt aus dem Kreis heraus und zaubert 11 Schattenkämpfer mit dem entsprechenden Zauber, die dann die Gruppe angreifen.

2. Prüfung:

Die Abenteurer sollen alle ihre Habe (bis auf schlichte Kleidung) an Fremde jeweils in ihrem Hause verschenken und vor Sonnenuntergang zurück sein. Die Abenteurer können einzelne Gehöfte und sogar ein einsames Dorf in der Nähe finden.

3. Prüfung:

Die Gruppe soll eine Goldmünze von einem Hort eines uralten Drachen holen, der hier in der Nähe seine Höhle hat (etwa einige Stunden Tagesmarsch entfernt) bevor die Sonne aufgeht. (Anmerkung: sie sollten nun unbewaffnet und ungerüstet sein dadurch, da sie alles verschenkt haben). Falls die Abenteurer den Drachen besiegen und seinen Hort plündern, kann sich der Spielleiter den Hort ausdenken oder ihn zufällig bestimmen. Die Abenteurer werden merken, dass der Hort beeindruckend groß ist (wie es sich für einen Traum gehört).

Falls die Gruppe die Prüfungen bestanden haben, sagt der Meister ihnen, dass sie nun davon reisen sollen, und erst zurück kommen sollen, wenn sie ein Zeichen dafür bekommen. Wenn sie sie nicht bestanden haben, schickt er sie tadelnd fort. Danach wacht die Gruppe wieder auf dort auf wo sie ursprünglich eingeschlafen ist. Auch hier merken sie es, falls eine der Wachhabenden in seiner Schicht eingeschlafen ist. Die Charaktere können auch bemerken, dass sie gemeinsam den gleichen Traum hatten.

7.2 Zweite Begegnung mit den Meistern

Im zweiten Traum durchlaufen die Abenteurer die nächsten 3 Prüfungen mit Meister Talberon. Die Abenteurer wachen auf und es scheint wieder alles normal zu sein (bis auf die Tatsache, dass sonst niemand in der Stadt ist). Unten im Saal wartet jedoch schon Meister Talberon auf die Abenteurer und hat auch den Raum schon auf KanThaiPan-Stil umdekoriert. Der Raum ist nun größtenteils leer bis auf einen kleinen Tisch, einige Matten davor und zwei kleine Kisten. Er lädt die Abenteurer zu den nächsten Prüfungen ein. Diejenigen, die die ersten Prüfungen nicht bestanden haben, können trotzdem mitmachen. „Um zu lernen“, sagt er, und: „können aber nur noch durch eine außergewöhnliche Leistung zu einem Helden des Himmels werden“. In jedem Fall gelten sie aber als „Helfer der Himmlischen Helden“.

4. Prüfung:

Meister Talberon bittet die Gruppe sich zu setzen. Er öffnet eine Kiste und legt eine stark duftende, weiße Rose auf den Tisch. Dann öffnet er die andere Kiste und legt einen Opferdolch offensichtlich einer dunklen Gottheit geweiht mit getrockneten Blutresten auf den Tisch in einem Abstand zur Rose. Er fragt dann: „Was ist der Unterschied zwischen diesen beiden?“ und zeigt auf die zwei Gegenstände. Er fragt die Abenteurer einzeln und reihum (jeden mindestens einmal) immer wieder bis die richtige Antwort: „Es gibt keinen“ kommt. Dann sagt er: „das ist das Wesen des Dao“.

5. Prüfung:

Der Meister öffnet einen Raum nebenan mit einer 5 Meter langen Grube, ca. 1 Meter tief. Abenteurer sollen darüber springen (Achtung: Fallschaden!). Nach dem ersten Misslingen, gibt er ihnen den Tipp, „nicht denken“. Bei Prüfwurf PW:In misslungen und gelungenen EW:Springen gegen 20 gelingt der Sprung überraschenderweise. Die Abenteurer können beliebig oft probieren.

6. Prüfung:

Es gibt einen weiteren Raum nebenan mit ca. 7 menschengroßen Puppen mit großen Holzstacheln. Meister Talberon sagt: „alle gleichzeitig angreifen“. Auch hier wiederum der gleiche Tipp wie im vorigen Raum. Bei Prüfwurf PW:In misslungen und gelungenen EW:Angriff 20 gelingt dies überraschenderweise. Allerdings muss bei jedem Angriff eine Abwehr gegen jeden angegriffenen Puppe (gegen den eigenen EW:Angriff) gemacht werden, und bekommt 1W6-2 LP & AP (Rüstung schützt) Schaden. Die Puppen drehen sich nämlich herum bzw. stehen wieder auf nach einem Angriff auf

sie. Die Abenteurer können beliebig oft probieren.

Hiernach wird Meister Talberon die Abenteurer einzeln loben und die Hand auf dem Kopf legen, wodurch dabei spürbar eine magische Übertragung stattfindet. Danach wird er ihnen sagen, dass für die nächsten Räume der Meister vom See (Keric) übernehmen wird. Diejenigen Abenteurer, die die ersten 3 Prüfungen bestanden haben, bekommen in der Traumwelt die Fähigkeit „Te“ (siehe Midgard-Quellenbuch KanThaiPan), alle anderen „Te“ mit dem halben Wert. Jeder Abenteurer kann eine Fähigkeit auswählen, für die er „das Dao erkannt“ hat. Des weiteren beherrschen die Abenteurer in der Traumwelt die Fähigkeit KiDo+18 für entweder waffenlosen Kampf oder auf einer Nahkampfwaffe ihrer Wahl. Diese Fertigkeit kann auch mit einer Rüstung, die schwerer als LR ist, genutzt werden, allerdings wird dann die RK als WM auf den EW:KiDo angewendet. Außerdem erhalten sie die Techniken „göttlicher Sprung“ und „siegreiche Bewegung“ (falls sie die entsprechenden Prüfungen mitgemacht haben) auf einen beliebige Waffe und eine weitere Technik ihrer Wahl. Diejenigen Abenteurer, die die ersten 3 Prüfungen nicht bestanden haben, müssen jedoch die doppelten AP-Kosten beim Anwenden dieser Fertigkeiten bezahlen. Falls die Abenteurer noch Gegenstände in der Traumwelt erworben haben (z.B. beim Hort des Drachen) so übergibt er diese ihnen nun. Sie sind nun fester Bestandteil der Ausrüstung der Abenteurer in der Traumwelt. Dazu gehört auch eine etwaige Drachenhaut, falls sie diese im Traum nach dem Besiegen des Drachen erworben haben.

7.3 Dritte Begegnung mit den Meistern

In der dritten Nacht werden die Abenteurer im Traum vom Meister vom See (Meister Keric) aufgeweckt. Er ist in ihrem Schlafräum. Mittlerweile dürften die Traumdämonen durch Ereignisse in der Stadt auf die Abenteurer aufmerksam geworden sein. Falls nicht, können die Abenteurer die folgenden Szenen ohne Störung durchlaufen, ansonsten besteht ab jetzt die Gefahr, dass die Träume gestört werden. Dies werden die Dämonen zum einen dadurch versuchen zu erreichen, dass sie in der wachen Welt den Schlaf der Abenteurer unterbrechen (wodurch der Ablauf im Traum unterbrochen wird) oder aber als letzte Möglichkeit selber im Traum auftauchen (zunächst als normale Menschen getarnt).

7. Prüfung:

Die Abenteurer werden von Meister Keric aufgeweckt, der vor ihrem Schlafräum auf die Tür klopft. Sie gehen aus der Stadt raus in den Wald, wo ein kleiner, von Bäumen dicht umhüllter See steht. Die Baumkronen um den See sind so dicht, dass sie fast eine Decke bilden. Die Abenteurer sollen ein Bild in den See machen ohne ihn zu berühren. Falls die Gruppe dann zusammen den gleichen, möglichst „reinen“ Ton ausstoßen, bildet sich im See ein Muster. Er gibt falls nötig dazu entsprechende Tipps. Allen Charakteren muss gemeinsam ein EW:Singen (bzw. EW:Zaubern) gelingen (wer Singen nicht gelernt hat, hat dies auf EW:+4). Nach jeder aneinander folgenden Runde gemeinsamen Singens kommt ein WM+2 dazu.

8. Prüfung:

In den See fließt ein etwa 1 Meter tiefer, reißender Fluss aus einer Höhle heraus. Der Meister führt die Gruppe in die Höhle entlang einer Seite, welche noch knapp außerhalb der Strömung liegt. Die Höhlendecke in der Mitte des Flusses ist sehr niedrig, so dass der Fluss weniger als einen Meter oder so unter der Decke fließt. Die Abenteurer sollen nun den Fluss durchschreiten auf die andere Seite ohne Nass zu werden und ohne ihn zu berühren. Er gibt falls nötig dazu entsprechende Tipps. Falls die Gruppe einen Kreis bildet und den gleichen Ton wie eben singt, so entsteht ein Bereich um ihnen von dem fließende Wasser vorbei weicht. Sie können so tatsächlich trockenen Fußes durch das Flussbett schreiten. Meister Keric kommt mit ihnen auf die andere Seite. Falls dies gelingt, lobt Meister Keric die Abenteurer.

9. Prüfung:

Diese Prüfung ist im wesentlichen eine Vision (symbolische Beschreibung) für die letzte Aufgabe der Abenteurer. Die Gruppe geht zurück zum See. Der Meister erzählt ihnen, nun würden sie die mächtigste Form der Magie lernen. Jeder Abenteurer soll sich am Ufer hinsetzen und in den See blicken. Dort sieht jeder ein abscheuliches Spiegelbild von sich selber. Diese „Spiegelbilder“ manifestiert plötzlich und greift aus dem Wasser heraus jeweils den Abenteurer an. Die Abenteurer müssen sich entscheiden was sie machen sollen. Wenn sie gegen das Spiegelbild kämpfen wird es nur noch stärker und sie verletzen sich selber. Das „Spiegelbild“ versucht sie unter Wasser zu zeren und dort im Griff zu halten, wobei die Abenteurer anfangen zu ertrinken. Wenn sie stattdessen ihr Spiegelbild „lieben“ so wird es sich in einem Lichtblitz mit sie vereinen und auflösen. (Rollenspieltechnisch: Dazu fragt der Spielleiter die Spieler warum sie ihr Spiegelbild lieben, die richtige Antwort ist in etwa: „weil es Teil von mir selbst ist“).

Ist die Prüfung bestanden, so lobt Meister Keric dann die Abenteurer und legt jedem die Hand auf den Kopf wobei wiederum spürbar eine magische Übertragung stattfindet. Danach wachen die Abenteurer vom Traum auf.

Damit beherrscht die Gruppe das Ritual, um den Auge des Himmels von der Korrumpierung zu befreien. Dieses „Ritual“ (das gemeinsame Singen des Tons im Kreis) müssen sie sowohl in der Traumwelt als auch in der wachen Welt beim Stein durchführen. In der Traumwelt beherrschen alle nun die Zaubersprüche „Materiewandlung“ und „Freundschaft“ (s. unten). Nichtzauberer haben dabei ein EW von +4 (+Zt-Bonus). Zauberer (bzw. Barden) beherrschen des weiteren in der Traumwelt nun einen (bzw. zwei) „Urton“ ihrer Wahl von den fünf Urtönen (s. Midgard-Quellenbuch KanThaiPan).

Materiewandlung

AP 6, Zd 10 Sek, RW 1m, verb

Der Zauberer kann eine bestimmte Form von Materie den er jeweils beim Zaubern festlegt (z.B. Wasser, Erde, Stein, Holz, Metall, Fleisch), beliebig verformen (solange es noch eine Einheit bildet) oder es zerbersten lassen. Der Zauberer kann maximal 10kg Materie damit bezaubern. Die Zauberdaten sind ansonsten wie bei Erdwandlung. Für jeden weiteren Zauberer der gleichzeitig mit zaubert verdoppelt sich die maximale Menge an Materie, die bezaubert werden kann. Zum Gelingen reicht wahlweise ein EW:Zaubern oder EW:Singen (es gilt EW:+4 falls die Fähigkeit nicht erlernt ist). Wer keines dieser beiden Fertigkeit beherrscht erhält EW:Singen auf +4 zum Zwecke dieses Zaubers. Nach jeder direkt aneinander folgenden Runde gemeinsamen Singens kommt ein WM+2 auf EW:Singen dazu (ein EW:Zaubern bleibt unverändert). Wenn ein Wesen direkt vom Zauber betroffen ist, dann muss noch ein WW:phkZR bzw. WW:phsZR (wenn das Wesen selber das Ziel ist) überwunden werden. Der Zauberspruch hört sich akustisch an wie das Singen eines bestimmten Tons.

Freundschaft

AP 11, Zd 11 Sek, 1 Ws, Wd: - (dauerhaft), verb

Gelingt dem Zauber ein EW:Zaubern und misslingt dem Wesen ein WW:psyZR so wird dieser ein Freund des Zauberers. Bei einem Bruch der Freundschaft durch den Zauberer wird das Wesen zur vorherigen Verhaltensweise gegenüber dem Zauberer zurückkehren. Bei Wesen ohne eigene Intelligenz (z.B. Untote, Golems) beschränkt sich die Wirkung darauf, dass sie sich nicht mehr feindselig gegenüber dem Zauberer verhalten. Bei allen nachfolgenden Verzauberungsversuche (d.h. nach dem ersten erfolgreichen Verzaubern) von „Freundschaft“ auf dasselbe Wesen durch denselben Zauberer hat das Wesen WM+8 auf den WW:psyZR.

7.4 Zur Dämonenfestung

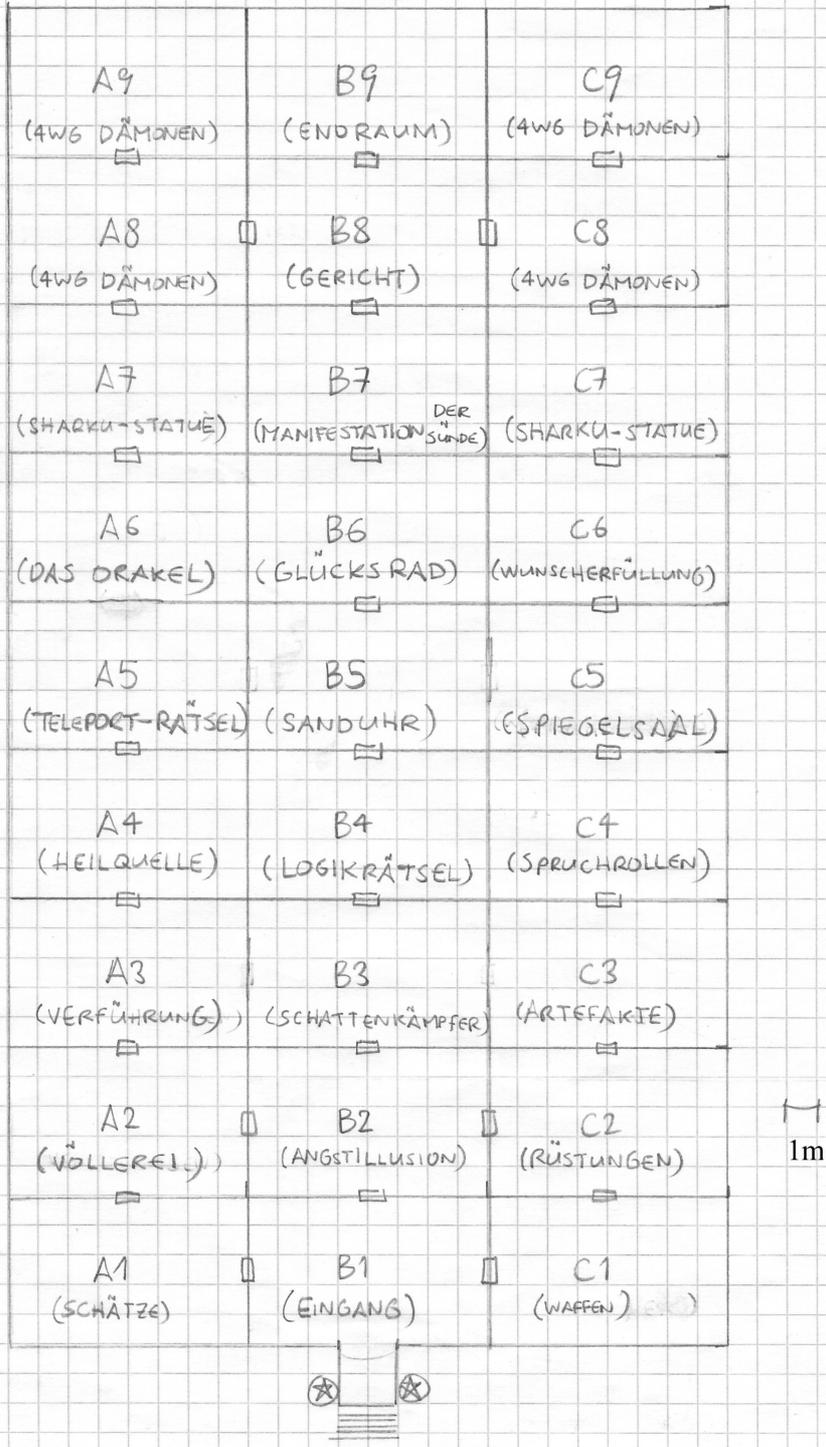
Im vierten (falls es keine Unterbrechung gab) Traum begegnen die Abenteurer sowohl den Meister See wie auch dem Meister vom Berg zusammen. Sie erzählen ihnen, dass die nächste Kammer die größte Herausforderung ist, und wie 27 der anderen zählen werde und sogleich den Abschluss ihrer Prüfungen bildet. Der Meister vom Berg erzählt ihnen sie hätten das Wesentliche für den Kampf gelernt (der Spielleiter erklärt die Regeln mit PW:Te usw. wie im Midgard-Quellenbuch KanThaiPan). Der Meister vom See erklärt ihnen, dass sie das Wesen der Magie und den mächtigsten Zauber gelernt hätten und sie müssten nun nur noch wissen, wann sie es einsetzen sollten. Dies müssten sie allerdings selber herausfinden. Es sei im übrigen eine wichtige Aufgabe und viele Seelen hängen davon ab.

Die Abenteurer müssen nun im Traum den Weg zur Dämonenfestung finden. Dabei werden die Abenteurer gegen die mächtige Traumdämonen kämpfen (s. Charakterdaten). Darunter auch fliegende Dämonen welche aus dem Sturzflug z.B. mit ihren Hellebarden angreifen (zählt wie Sturmangriff). Überall in der Stadt Twynton liegen die Traumdämonen auf der Lauer. Pro Stunde begegnen die Abenteurer mit eine Wahrscheinlichkeit von 50% 1W6 Traumdämonen. Falls sie den zentralen Platz Twyntons betreten, so tut sich plötzlich in der Mitte des Platzes ein riesiges (10m breites) und tiefes Loch auf aus dem 3W6 Traumdämonen herausklettern oder -fliegen und sogleich die Abenteurer angreifen.

Die Dämonen werden auch versuchen im Traum die Abenteurer dazu zu bringen ihren Wahren Namen (oder zumindest einen Bruchstück davon) zu verraten. Zum Beispiel wenn sei die Abenteurer in die Enge getrieben haben oder schwer verletzt haben. Sie sind auch hinterlistig und werden auch durch Einreden auf die Abenteurer, dies versuchen zu erreichen. Gelingt es ihnen, ein Bruchstück zu erfahren, so wird die entsprechende Person „Traumatisiert von den Dämonen“ (s. unten). Wenn es ihnen sogar gelingt den ganzen Wahren Namen zu erfahren, so sind die Auswirkungen wie bei „Diener der Dämonen“ (s. unten).

7.4.1 Dämonenfestung

Dämonenfestung in der Traumwelt



Die Dämonenfestung liegt tief unten am Boden dieses Lochs. Sie ist ein großes Gebäude aus hartem, grauem Gestein

und ist überall verziert mit zahlreichen gruseligen Fresken und Statuetten. Die Außenwände sind überall mehr als 60cm dick. Es gibt keine Fenster und nur einen Eingang an einem Ende (Raum B1). Pro Stunde Aufenthalt in der Umgebung außerhalb der Festung begegnen die Abenteurer mit einer Wahrscheinlichkeit von 50% 2W6 Dämonen.

Vor dem Eingang führt eine Treppe nach oben an dessen oberem Ende zwei große Statuen, die jeweils einen geflügelten Dämonen abbilden, stehen. Die Dämonenstatuen haben eine finstre Aura, jede Person, die sich den Statuen auf 3m nähert wird von einem Zauber „Verfluchen“ (EW:40) bezaubert. Die Auswirkung ist wie in der Zauberbeschreibung allerdings verlängert sich die Wirkungsdauer solange wie sich der Bezauberte in der Festung befindet.

Räume:

Die Festung enthält 27 Räume, in drei Reihen zu je 9 Räumen angeordnet (d.h. durchnummeriert: A1-A9, B1-B9 und C1-C9, siehe Karte). Sie sind durch schwere, mit magischen Runen versehene Holztüren voneinander getrennt (wo eingezeichnet), die nicht zerstört werden können und die jeweils von alleine zufallen nachdem sie aufgemacht wurden. Die Türen sind nicht abgeschlossen sofern dies nicht explizit anders erwähnt ist. Die Dämonen in den Räumen erscheinen nach kurzer Zeit wieder, wenn sie gebannt oder getötet werden. Versuche, die Magie der Räume oder des Inventars mit „Bannen von Zauberwerk“, „Austreibung des Bösen“ o.ä. aufzuheben müssen mit einem ein EW gegen WW:+30 gelingen, wenn nicht explizit anders erwähnt. Die Zauber „Erkennen des Wesens der Dinge“ und „Wahrsehen“ (bezüglich Auren) in der Festung liefert immer nur die Erkenntnis einer finsternen Aura.

Nach jedem einem erneuten Traum wird die Dämonenfestung in ihren ursprünglichen Zustand wieder zurückgesetzt.

A1: Raum voller Gold und Schätze

Die Schätze können mitgenommen werden. Sie haben keine besondere Auswirkung.

B1: Eingangsbereich

Der Eingangsbereich ist überall an den Wänden mit dämonischen Zeichen und Bildern geschmückt. Oben an der Wand gegenüber dem Eingang steht groß eine Inschrift (in Comentang): „Wer dies liest wird bald sterben! Haha!“ mit einer lachenden, dämonischen Fratze daneben.

C1: Raum voller magischer Waffen und Rüstungen

Dieser Raum ist voll mit den verschiedensten magischen Waffen (ohne Aura), teilweise von sehr hoher Qualität und mit sehr hohen Kampfboni. Sie sind allerdings allesamt verflucht, denn in einem echten Kampf haben sie keine magischen Auswirkungen. Nur außerhalb eines Kampfes haben sie magische Eigenschaften (z.B. wenn sie magisch überprüft werden). Der Fluch ist vorher nicht zu erkennen.

A2: Raum der Völlerei

Auf einem langen Tisch mitten im Raum steht eine luxuriöses, duftendes Bankett mit den köstlichsten Gerichten und Getränken. Falls ein Abenteurer sich dem Bankettisch nähert, so kann er sich nur mit einem erfolgreichen PW:Sb den leckeren Gerichten widerstehen und mit einem weiteren PW:Sb pro Viertelstunde ohne äußere Hilfe vom Essen wieder befreien. Pro Viertelstunde Völlerei kann er anschließend nur noch WM-1 auf alle EW agieren sowie WM+5 auf alle PW (bis alles verdaut ist).

B2: Raum mit Angstillusion

Dieser Raum ist leer, bietet allerdings für Betrachter von außen eine mächtige Illusion. Jede Person, die in diesen Raum von außen hineinblickt (nur von B1, A2, und C2 aus) muss einen WW:phsZR gegen 40 bestehen, ansonsten sieht und hört sie die folgende Illusion:

Man sieht einen schmalen Gang, der an einigen Stellen dunkelrote Flecke am Boden hat. Alle paar Sekunden oder so, fällt an einigen Stellen entlang des Ganges plötzliche eine steinerne Wand aus Decke herunter und knallt mit lautem Getöse auf den Boden. Beobachten man dieses für einige Zeit, so erkennt man einen sich wiederholenden Zyklus. Wenn man jemanden beobachtet, der diesen Raum betritt, so sieht man, wie diese Person trotz aller Anstrengungen unter einer der herunterfallenden Wände gerät und zerquetscht wird.

Eine Person, die in den Raum eintritt (nur von den Räumen B1, A2, und C2 aus) sieht sofort, dass dies eine leerer Raum ist. Hinter ihm baut sich allerdings sofort eine unsichtbare, magische Wand auf, die sie daran hindert zurück zu gehen.

Gelingt ihr ein PW:RW, so kann sie noch einen kurzen Satz an die ausstehenden sagen, bevor die Wand den Schall nach außen gänzlich verschluckt.

C2: Raum voller magischer Rüstungen

Dieser Raum ist voll mit den verschiedensten magischen Rüstungen (ohne Aura), teilweise von sehr hoher Qualität und mit sehr hohen Kampfboni. Sie sind allerdings wie in Raum C1 verflucht.

A3: Raum der Verführung

Dieser Raum ist von Kerzenlicht rötlich-schummrig erhellt. Es enthält viele luxuriöse, gepolsterte Möbel. Junge, attraktive Bedienstete (männlich & weiblich) begrüßen die Eintretenden herzlichst und auf verführerische Weise und laden sie zum verweilen ein. Im Hintergrund spielen einige sanfte Musik. Sie werden bemüht sein es ihnen möglichst gemütlich zu machen und ihre Gelüste zu erfüllen, so dass sie so lange wie möglich bleiben. Falls ein Abenteurer den Raum betritt und sich auf eine Gespräch mit den Bediensteten einlässt oder sich gar von ihnen berühren lässt, so kann er sich nur mit einem erfolgreichen PW:Sb+10 widerstehen und jeweils mit einem PW:Sb+10 nach jeweils einer Stunde ohne äußere Hilfe wieder von ihnen befreien. Charaktere, die ein enthaltsames Leben führen, sind immun hiergegen.

B3: Raum der Machtlosigkeit

Dieser Raum ist stockdunkel und lässt sich weder mit konventionellen noch mit magischen Mitteln erleuchten. Er enthält 13 Schattenkämpfer (AP: 13, Angriff: +13 (1W6)), die jegliche Eindringlinge sofort angreifen. Nur mit dem Zauber „Sehen in Dunkelheit“ können sie flüchtig gesehen werden. Dies reicht aber nicht aus, um gegen sie effektiv kämpfen zu können (man kann nur „blind“ kämpfen). Wird einer davon zerstört, entsteht sofort wieder ein neuer aus der Wand. Personen, die wütend werden, werden bevorzugt von den Schattenkämpfern angegriffen.

C3: Raum voller magischer Artefakte

Dieser Raum ist voller magischer Artefakte, teilweise von hoher Qualität und mit besonderen Eigenschaften. Die magischen Artefakte sind allerdings verflucht. Sie wirken normal, nur dann nicht, wenn der Benutzer es wirklich nötig hat. Der Fluch ist vorher nicht zu erkennen.

A4: Raum mit Heilquelle

Der Raum enthält einen kleinen Wasserbrunnen in der Mitte des Raumes. Der Brunnen ist mit Zauberschrift und Bildern umsäumt, welche auf seine heilende Wirkung hindeuten. Wer davon trinkt, regeneriert sofort alle LP & AP, muss allerdings einen WW:phsZR (EW:30) bestehen, ansonsten schläft er ein. Es gelten dann die Auswirkungen wie im Kapitel unten „Effekte der Traumwelt“.

B4: Raum des Denkens

Im Raum befinden sich 4 mächtige Dämonen. Einer davon tritt aus der Gruppe hervor und begrüßt die Abenteurer. Er erklärt ihnen, dass die Tür am anderen Ende des Raumes (der Nordseite) verschlossen ist, und einer der drei anderen Dämonen den Schlüssel dafür hat. Die anderen beiden tragen jeweils einen falschen Schlüssel, der sich äußerlich nicht unterscheidet, aber beim Versuch die Tür damit zu öffnen das Schloss zerstört. Mit einem erfolgreichen EW:Menschenkenntnis können die Abenteurer erkennen, dass der Dämon, der mit ihnen spricht, die Wahrheit sagt. Dieser Dämonen fordert die Abenteurer dazu auf, das folgende Rätsel zu lösen, um den Raum passieren zu dürfen.

Zwei der drei anderen Dämonen lügen immer. Der dritte ist „verrückt“, seine Antwort auf eine Frage ist immer zufällig 'Ja' oder 'Nein'. Die Abenteurer dürfen diesen drei Dämonen insgesamt drei Fragen stellen, die von allen jeweils beantwortet werden könnten und zwar nur mit 'Ja' oder 'Nein'. Sie dürfen ihre Fragen den Dämonen ihrer Wahl stellen. Jede Frage darf nur an einem der drei Dämonen gleichzeitig gerichtet sein. Allerdings können sie einem Dämon auch mehrere der drei Fragen stellen. Die Fragen dürfen nacheinander und in Abhängigkeit der erhaltenen Antworten gestellt werden. Die Aufgabe der Abenteurer ist es, herauszufinden, wer von diesen drei den richtigen Schlüssel hat. Die drei Dämonen wissen wer von ihnen verrückt ist und wer den richtigen Schlüssel hat.

Die drei Dämonen antworten auch tatsächlich so wie oben beschrieben. Auf andere oder mehr Fragen als die im Rätsel erlaubten antworten sie nicht. Schaffen die Abenteurer das Rätsel, so erhalten sie den richtigen Schlüssel und können kampfflos den Raum passieren.

Der Spielleiter bestimmt vorher zufällig wer von den dreien „verrückt“ ist und wer den richtigen Schlüssel hat (dies ist

unabhängig voneinander).

Die Lösung des Rätsels ist wie folgt. Die Dämonen haben die Nummern 1, 2, und 3. Die Abenteurer stellen einem davon, z.B. der Nr. 1, die erste Frage: „Ist die Nr. 2 verrückt?“. Antworten dieser mit „Ja“, so gibt es zwei Möglichkeiten, entweder Nr. 1 ist selber verrückt oder er lügt, aber jedem Fall ist die Nr. 2 nicht verrückt. Antwortet dieser aber mit „Nein“ so gilt wiederum, dass entweder die Nr. 1 verrückt ist oder er lügt, und somit ist die Nr. 2 verrückt, aber in jedem Fall ist die Nr. 3 nicht verrückt. Die nächsten beiden Fragen stellen die Abenteurer dann demjenigen Dämonen, der jetzt mit Sicherheit nicht verrückt ist (und der daher immer lügt) . Mit diesen zwei Fragen können die Abenteurer leicht herausfinden, wer von den dreien den richtigen Schlüssel hat (z.B.: „Hat Nr. 1 den richtigen Schlüssel“ und „Hat Nr. 2. den richtigen Schlüssel?“).

Es ist auch erlaubt, dass die Spieler raten, mit oder ohne Fragen, die ihnen dabei helfen.

C4: Raum voller magischer Spruchrollen

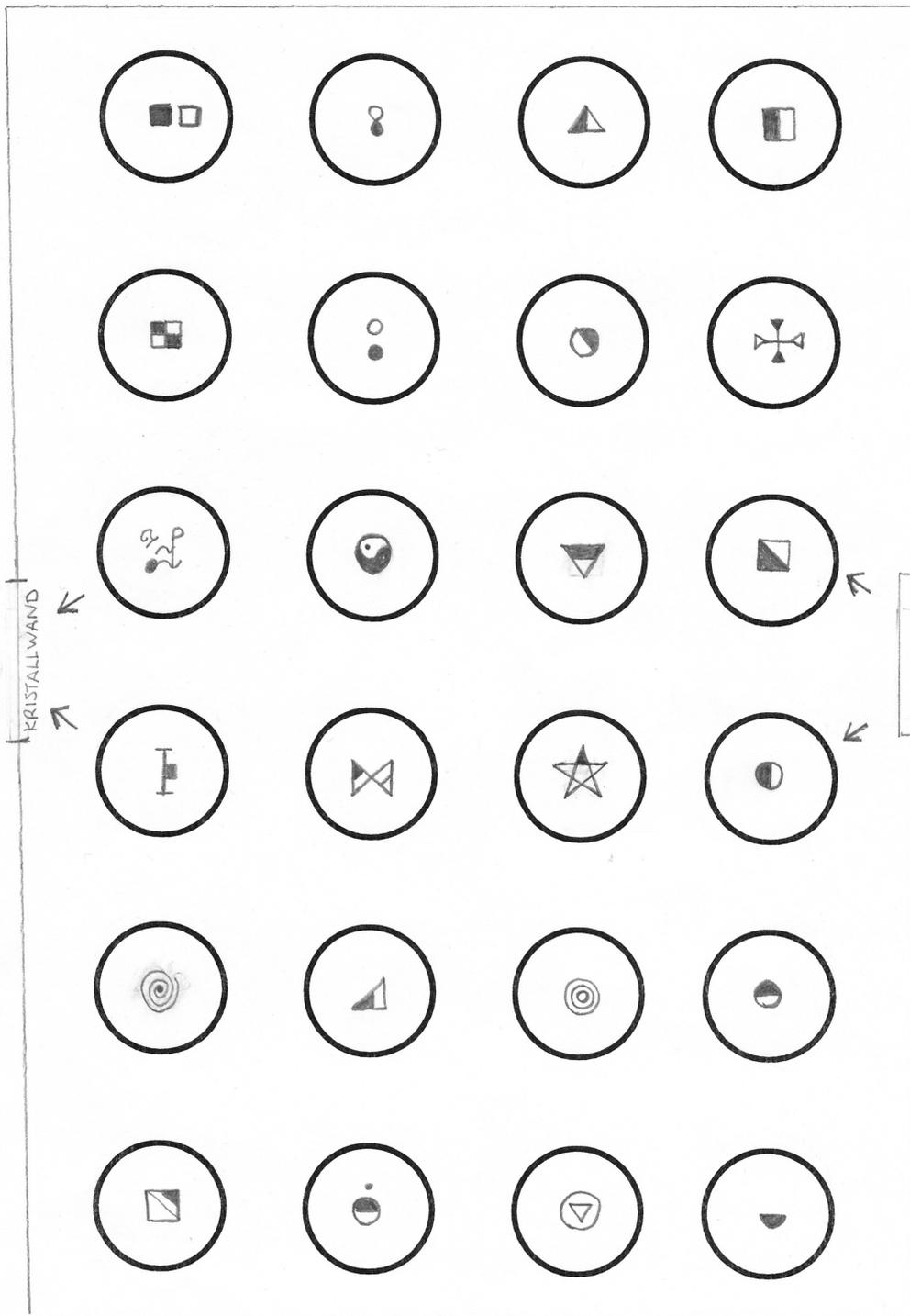
Dieser Raum ist voller magischer Spruchrollen. Nahezu jeder Zauberspruch lässt sich hier finden. Fängt ein Zauberer an, diese durchlesen, so kann er sich vor Begeisterung nicht mehr halten. Er wird solange weiterlesen bis ihm eine PW:Sb (einmal pro Viertelstunde) gelingt.

A5: Teleporter-Rätsel

Dieser hat 24 große Podeste im Abstand von jeweils von einem halben Meter zueinander (4 Reihen zu jeweils 6, siehe Karte unten). Jeder ist etwa 30 cm hoch und mit Zauberschrift verziert. Die Zauberschrift deutet auf einen Teleportationszauber hin. Auf dem Podest ist auch jeweils ein magischer Kreis eingraviert, wie er üblicherweise für den Zauber „Versetzen“ verwendet wird. Weiterhin ist in der Mitte jedes Podestes ein Zeichen eingraviert (siehe Karte). Im Boden sind noch 4 Pfeile eingraviert wie auf der Karte eingezeichnet. In der Wand an der Nordseite des Raumes ist keine Tür, aber ein Stück der Wand in der Größe und Form einer Tür ist dort aus Kristall (unzerstörbar) mit magischen Runen. Man kann schemenhaft durchblicken und sieht am Boden auf der andere Seite der Wand einen Kreis im Boden graviert wie für den Zauber „Versetzen“. Wer die Podeste in der richtigen Reihenfolge durchläuft (d.h. Sprung von Podest zu Podest) wird zum Schluss aus dem Raum in den nächsten Raum (A6) in den Kreis hinter der Kristallwand teleportiert. Wer einen der Podeste nicht in der richtigen Reihenfolge betritt, wird oberhalb des Lochs außerhalb der Dämonenfestung wie beim Zauber „Versetzen“ teleportiert. Ausrüstungsgegenstände beim Versetzen durch die Podeste landen aber stattdessen immer in den Kreis hinter der Kristallwand (man kann sie dort liegen sehen).

Die richtige Reihenfolge über die Podeste ist folgendermaßen. Beide der ersten Podeste an der Tür auf dem die Pfeile hindeuten sind für den ersten Schritt gültig. Man kann also einen beliebigen dieser Zwei nehmen. Danach geht man immer in die Richtung, die durch den schattierten Bereich im Zeichen in der Mitte des Podestes angedeutet. Der zweite Podest ist also in jedem dasjenige mit dem fünfeckigen Stern. Der Dritte ist das Podest daneben Richtung Osten mit dem Dreieck. Danach geht man wieder nach Osten zum halb schattierten Kreis daneben. Dieser Kreis deutet in Richtung Südosten also geht man dorthin. Dann nach Norden, Norden, Westen, Westen, Westen, und schließlich Nordosten.

← 2



B5: Raum mit riesiger Sanduhr

Die Abenteurer sehen eine riesige Sanduhr mit magischen Runen verziert in der Mitte des Raumes. Oben auf dem Sandhaufen in der oberen Hälfte sieht man einen goldenen Schlüssel liegen. In der unteren Hälfte der Sanduhr befindet sich ein kleines Loch in der Glaswand durch das ein Arm passt. Fällt der Sand in der oberen Hälfte der Sanduhr durch, so fällt auch der Schlüssel in die untere Hälfte und kann mit einem Arm herausgeholt werden. Dieser Schlüssel öffnet die verschlossene Tür an der Nordseite des Raumes. Es dauert noch etwa 5 Minuten, bis sämtlicher Sand durchgeflossen ist. Wenn die Abenteurer aber Geräusche machen und sich durch den Raum bewegen, so fällt von Oben weiter Sand in die obere Hälfte und verzögert das Durchfallen des Schlüssels (Anmerkung: die Spieler müssen auch 5 Minuten lang ruhig bleiben, ohne etwas zu sagen). In der letzten Minute bevor der letzte Rest Sand durchgeflossen ist, erscheint ein Imp (kleiner Dämon) im Raum und versucht die Abenteurer mit Worten und Gesten zu provozieren, etwas zu sagen oder zu lachen, um das ganze zu verhindern. Die Sanduhr kann nicht zerstört werden.

C5: Spiegelsaal

In diesem Raum stehen viele große Spiegel (eines davon wie auf Zeichnung auf dem Titelblatt). Wer mehr als nur einen flüchtigen Blick in einen Spiegel wirft wird sich besonders vorteilhaft darin sehen und von einer Stimme aus dem Spiegel gelobt werden. Ein Abenteurer kann sich dann nur noch mit einem PW:Sb+20 pro Viertelstunde von der Faszination über sein Spiegelbild befreien. Versuchen die anderen Abenteurer ihn davon mit Gewalt oder Zauberei abzuhalten, so wird er sie angreifen. Wird ein Spiegel zerstört, so zerbirst er in einer Explosion von vielen kleinen, scharfen Teilen und verursacht 3W6 Schaden in 2m Umkreis (WW:phkZR gegen 30 für leichten Schaden).

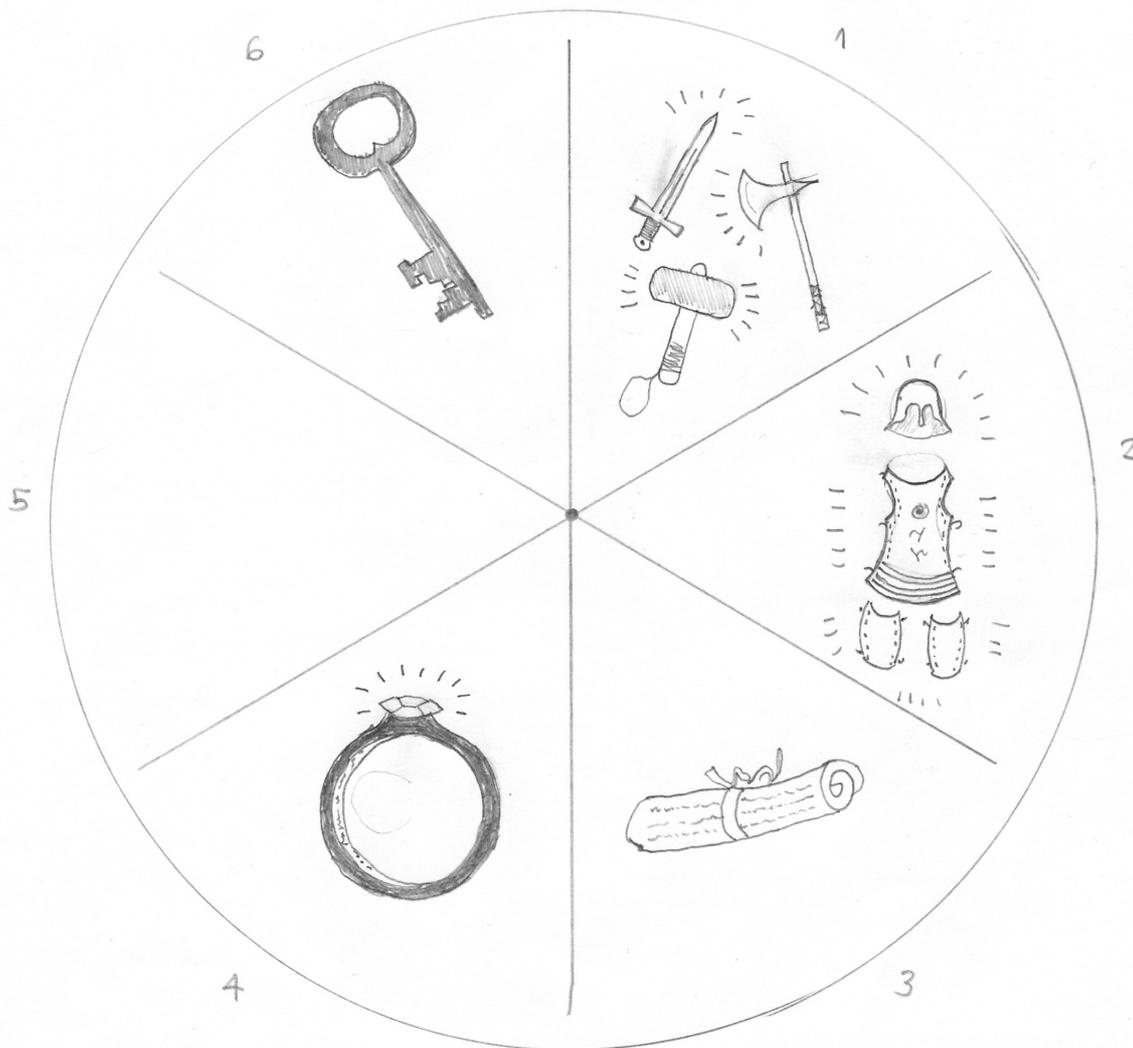
A6: Das verfluchte Orakel

Die Abenteurer sehen eine große Kristallkugel (1m Durchmesser) in der Mitte des Raumes. Das Podest, auf dem die Kristallkugel steht, ist mit zahlreichen dämonischen Ornamenten verziert. Die Abenteurer hören eine tiefe, weibliche Stimme, die von irgendwo her ertönt: „Ich bin das Orakel. Sprich mit mir. Ich beantworte alle deine Fragen“. Die Abenteurer können der Kristallkugel eine beliebige Frage stellen, die wahrheitsgemäß als Bild in der Kugel beantwortet wird. Die erste Frage für jeden wird die Kristallkugel ohne weiteres beantworten, sofern die Antwort nicht zu wertvoll (für die Lösung des Abenteurers) oder bedeutsam ist. Die Kristallkugel wird den Abenteurern anbieten, weitere Antworten zu geben, die „die Lösung ihrer Probleme oder Aufgaben leicht machen werden“. Sie verlangt aber als Gegenleistung für jede Antwort, dass der jeweilige Abenteurer ihr einen Teil seines „wahren Namen“ sagt. Falls der Abenteurer darauf eingehen möchte, aber nicht weiß, wie er das tun kann, so fordert die Kristallkugel den Abenteurer folgendermaßen auf: „Sprich einen Laut der jetzt aus tief aus deiner Seele herauskommt“. Tut ein Abenteurer dies, so erhalten die Dämonen einen Bruchstück seines „Wahren Namens“ (siehe oben am Anfang dieses Kapitels für die Auswirkungen darüber). Nach 4 verraten Bruchstücken hier haben die Dämonen den ganzen „Wahren Namen“ eines Abenteurers.

Es gibt von diesem Raum keinen Weg zurück zu Raum A5.

B6: Das Glücksrad des Neides

In der Mitte des Raumes steht ein Dämonen hinter einem schweren Tisch, das mit magischen Runen verziert ist. Dahinter wiederum steht ein Rad, wie es üblicherweise auf Jahrmärkten zu finden ist mit dem man Preise gewinnen kann. Das Rad ist in sechs Zonen eingeteilt die mit einem Symbol wie unten beschriftet sind (s. Tabelle unten). Der Dämon lädt die Abenteurer dazu ein, an dem Glücksspiel teilzunehmen. Lässt sich einer ein, so dreht der Dämonen an dem Rad, nach kurzer Zeit bleibt es stehen. Dann erscheint auf dem Tisch der Gegenstand, der durch einen Pfeil neben dem Rad angedeutet wird (dazu würfelt der Spielleiter auf der Tabelle unten), den der „Spieler“ behalten darf. Eines der möglichen Ergebnisse ist ein Schlüssel, der es erlaubt, durch die Tür im Norden des Raumes zu gehen (welcher ansonsten verschlossen ist). Ab dem zweiten Drehen jedoch verliert dabei zufällig einer der gerade nicht spielenden Abenteurer einen seiner magischer Gegenstände (dazu zählen nur solche die mehrmals gebraucht werden können, d.h. keine Getränke). Der Gegenstand löst sich einfach in Luft auf. Die passiert auch bei einem leeren Feld als Ergebnis des Rades. Nur wenn der Schlüssel als Ergebnis kommt, passiert dies nicht.



<i>Würfelwurf (W6)</i>	<i>Symbol</i>	<i>Gegenstand erscheint</i>
1	Leuchtendes Schwert, Hammer, und Axt	Waffe vom Typ die der „Spielers“ am besten beherrscht mit magischer WM +3/+3 (ist eine solche bereits vorhanden dann die zweitbeste Waffe usw.)
2	Leuchtende Ritterrüstung und Helm	Rüstung vom gleichen Typ, den der „Spieler“ aktuell trägt, mit magischer WM-3 gegen Angreifer
3	Spruchrolle	Es erscheint eine Spruchrolle mit einem zufälligen Zauber der Stufen 1-6 (nochmaliger W6), den der „Spieler“ erlernen könnte falls er Zauberer ist (ansonsten irgendeine).
4	Ring	Es erscheint ein Ring mit einem zufälligen Zauber der Stufe 1-6 (nochmaliger W6) der mit einem Schlüsselwort ausgelöst werden kann (ABW 10%).
5	(leeres Feld)	(keines)
6	Schlüssel	Schlüssel zum Öffnen der Tür in der Nordwand.

C6: Raum der „Wunscherfüllung“

Dieser Raum ist ein bequem eingerichtete Schreibstube mit drei großen Standspiegeln an einem Ende. Am anderen

Ende ist ein großer Schreibtisch an dem ein schwächlicher Dämon mit einer Nickelbrille sitzt. Er lädt die Eintretenden höflich ein und bietet ihnen das „Geschäft ihres Lebens“ an. Er ist sehr beredsam und verspricht ihnen ernsthaft ihren größten Wunsch erfüllen zu können, im Austausch gegen die „Seele“. Was dies genau bedeutet, lässt er im Unklaren. Er kann ihnen im Spiegelbild zeigen, wie es aussehen würde, wenn sie ihren Wunsch erfüllt bekommen würden. Lässt sich ein Abenteurer darauf, so muss er einen Vertrag mit seinem Blut unterschreiben. Im Vertragstext steht, dass ihm sein Wunsch gewährt wird. Im Gegenzug muss er dafür „seine Seele aufgeben“. Tatsächlich wird ihm dann in der realen Welt irgendwann scheinbar zufällig sein Wunsch erfüllt. Allerdings wird sich auch allmählich die Gesinnung des Charakters ändern, so dass er irgendwann selbstüchtig und niederträchtig ist (d.h. so vom Spieler gespielt werden muss) und er bekommt dann auch eine finstere Aura. Von diesem Fluch kann der Charakter mit dem Zauber „Austreibung des Bösen“ befreit werden, allerdings wird der Charakter dann vom Gegenteil seines Wunsches betroffen sein (z.B. Hat sich der Charakter Reichtum gewünscht, so wird er fortan arm sein). Ein komplettes Aufheben der Wirkung dieses Fluchs gelingt nur durch GG.

A7, C7: Raum mit Statue des Sharku

In der Mitte dieses Raumes steht eine große Statue des Erzdämonen Sharku mit 4 Armen. Die Tür auf der Nordseite des Raumes ist verschlossen. Unterhalb der Statue in ihrem Sockel ist ein kleiner Hebel (aus der Ferne sichtbar mit EW:Wahrnehmung). Wird dieser Hebel umgelegt, so ist die Tür entriegelt. Wer sich der Statue innerhalb von 2m nähert, wird von ihr Angegriffen (Werte wie ein „Golem“, aber mit 4 Faustangriffen pro Runde). Solange sich die Statue nicht bewegt, bewirken Angriffe aus der Ferne keinen Schaden. Gegen Zauber hat die Statue WW:+30.

B7: Manifestation der Sünde

In dem Raum wird eines der großen, regelmäßig wiederkehrende Fehlverhalten oder sündhaftes Verhalten eines der Abenteurer manifestiert als Teil des Raumes und/oder als Monster, gegen den die Abenteurer kämpfen müssen (Z.B. wenn ein Charakter sich regelmäßig der Völlerei hingibt. Hinter der Tür vom Süden her ist eine dicke Wand aus Kuchen, deren Bestandteile nur dann verschwinden, wenn sie gegessen werden. Mitte im Raum ist ein großer, fetter, verfressener Dämon, der Ähnlichkeit zu diesem Charakter hat.)

A8, C8: Dämonenraum

In diesem Raum müssen die Abenteurer 4W6 Traumdämonen besiegen, um ihn durchqueren zu können. Dann können sie auch die Tür in den Raum B8 benutzen.

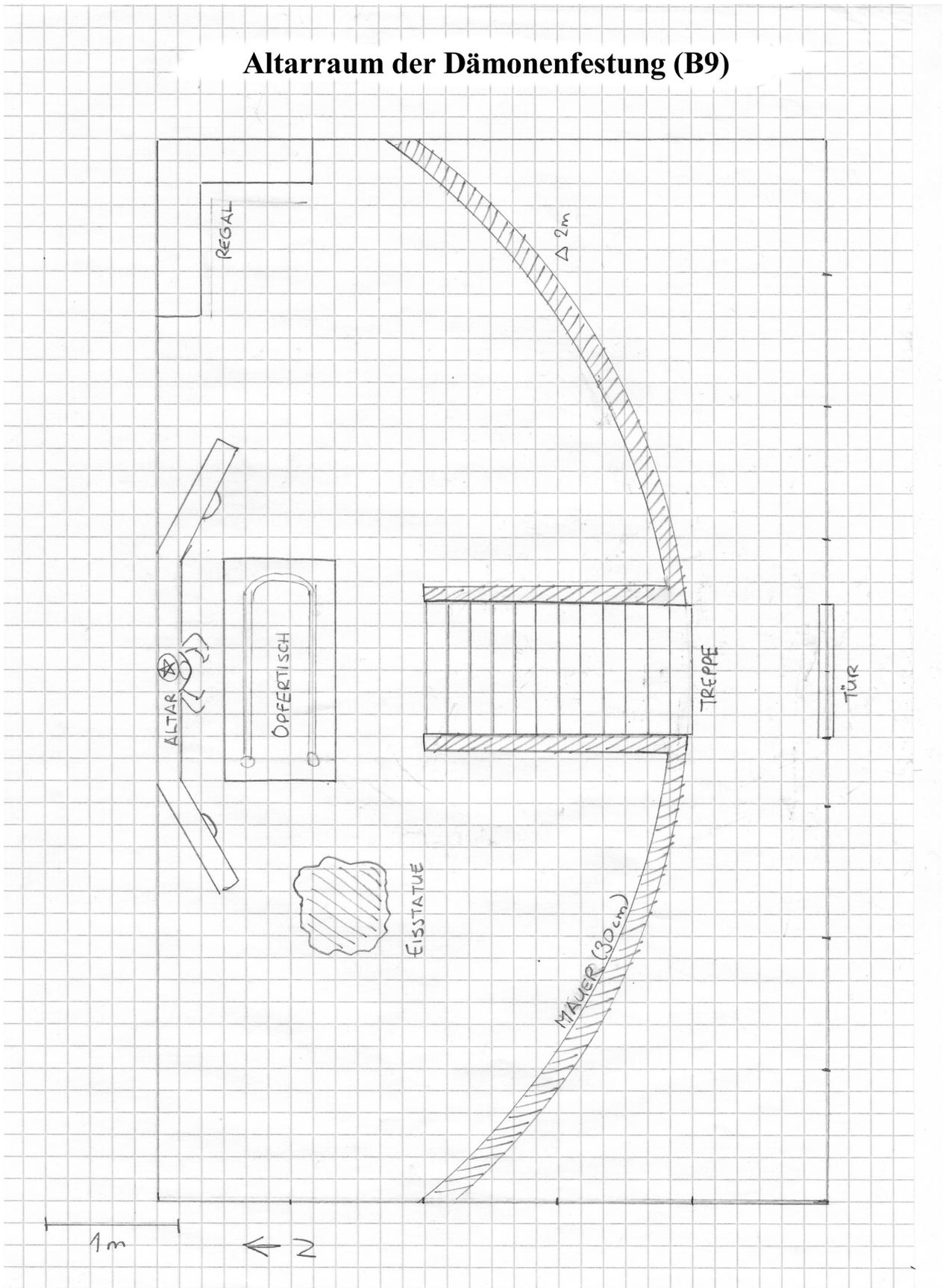
B8: Gerichtssaal

Hat einer Abenteurer vor kurzem ein Verbrechen oder Frevel begangen, so wird er hier darüber gerichtet und muss entsprechend dafür büßen. Das schwerste Verbrechen oder Frevel hat Vorrang. Es können auch mehrere gleichzeitig gerichtet werden.

A9, C9: Dämonenraum

Nur wenn die Abenteurer die Tür zu diesem Raum öffnen, müssen sie diese weiteren 4W6 Traumdämonen bekämpfen. Diese Dämonen werden auch die Abenteurer verfolgen, wenn nötig.

Altarraum der Dämonenfestung (B9)



B9: letzter Raum

Zum Schluss im letzten Raum der Festung:

Dieser Raum enthält einen großen Altar, welche dem dämonischen Gott Sharku huldigt. Entsprechend grässlich sind die Verzierungen und Abbildungen an den Wänden und den wenigen Möbeln. Über den Altar an der Wand ist ein großes, blutiges Auge als Relief in der Wand. Der Altar steht auf einem großen Podest, welcher nahezu den ganzen Raum ausfüllt und 2m über den Boden ist. Es führt nur eine schmale Treppe hoch. Der Rand des Podest ist mit einer kleinen, 30cm hohen Mauer umsäumt.

Weiterhin wachen hier 6W6 Traumdämonen, die jeden Eindringling angreifen. Viele Dämonen stehen auf dem Podest und greifen die Abenteurer aus der Höhe mit Stangenwaffen oder der Ferne mit Fernkampfwaffen (Armbrüsten) an.

Sind die Wachen besiegt können die Abenteurer weiterhin neben dem Altar einen ca. 2m hohen und 1m breiten, klaren Kristall mit einer Person innen drin sehen (aus der Ferne sieht es wie eine Eisstatue aus). Da der Kristall eine unregelmäßige Oberfläche hat, kann man die im Kristall gefangene Person nur schemenhaft erkennen. Um ihn herum sollen die Abenteurer einmal den Ton gemeinsam singen (d.h. Zaubern von „Materiewandlung“). Bei Gelingen zerbricht der Kristall bis auf einen letzten Rest von 30cm Höhe.

Die Helden sehen nun eine Person, der aussieht wie jeder Held selber (aus seiner persönlichen Sicht) jedoch mit schwarzen Haaren und in einem weißen Gewand, und der scheinbar noch bis zu den Knien im Kristall gefangen ist. Es handelt in Wirklichkeit sich um den höchsten Diener Sharkus, dem Erzdämonen Ohrgo. Er erzählt, dass, um ihn vom restlichen Fluch zu befreien, die Helden glauben müssten, dass dies die Realität sei. Er versucht, dann die Helden eben von solchem zu überzeugen und erfindet zahlreiche Gründe, dafür. Er argumentiert, dass die Geschehnisse mit den Meister die Realität waren, und umgekehrt, dass die Erlebnisse in der Stadt die Träume gewesen sein müssten, da diese ja nicht glaubhaft wären. Wenn die Helden ihm nicht glauben, so fordert er sie höhnisch heraus sich gegenseitig anzugreifen und zu töten, da dies ja „nur ein Traum“ sei. Er hofft so die Helden zu überlisten, dass sie sich gegenseitig Schaden zufügen. Wenn entweder die Helden dies getan haben oder sein Überredungskünste nicht weiter führen so wird er sie angreifen. Dazu bricht er mit Leichtigkeit aus den Kristallstück um seine Beine heraus und wandelt seine Gestalt in einen riesigen Erzdämonen um. Er behält jedoch weiterhin Gesichtszüge jedes Helden aus seiner persönlichen Sicht. Der Erzdämon greift die Abenteurer insbesondere so an, dass er ihre Schwächen gezielt ausnutzt. Er ist extrem mächtig und jeden Schaden, den den Helden ihm zufügen erleiden sie umgehend wieder (der Zusammenhang sollte aber nicht zu auffällig sein). Er ist mit Gewalt kaum zu besiegen.

Wenn die Abenteurer ihn jedoch mit dem Zauberspruch „Freundschaft“ bezaubern (d.h. wie bei der Prüfung), so wird er sich mit einem Lichtblitz in eine wunderschöne Elfenfrau umwandeln. Sie trägt ein weißes Gewand hat weiße Haare, eine blasse Haut und kristallklare Augen. Sie fällt erschöpft zu Boden und haucht dabei ein „Danke“ an die Abenteurer. Mit zittriger Stimme kann sie dann noch in einigen kurzen Sätzen erklären, worum es geht. Sie sei nämlich der Traumstein und bittet die Abenteurer inständig (falls sie dies noch nicht gemacht haben) sie so auch in der realen Welt zu befreien. Dann schläft sie erschöpft ein. Damit endet der Traum.

Danach kommen keine weiteren gemeinsamen Träume.

7.5 Effekte der Traumwelt

In der Traumwelt kann eine Person nach Belieben eine lokale Veränderung der Traumwelt hervorrufen, wenn ihm eine EW:Traumweltbeherrschung gelingt. Alle Personen beherrschen diese Fertigkeit, anfangs auf EW:+0. Bei jeder gewürfelten 20 beim Anwenden dieser Fertigkeit erhöht sich diese automatisch um 1. Das Anwenden dieser Fertigkeit ist eine „Aktion“ (s. Midgard-Kampfregele). Versucht eine Person diese Fertigkeit über eine längere Zeit (d.h. ca. 5 Minuten) dauernd bzw. immer wieder anzuwenden, so stellt sich eine mentale Erschöpfung ein. Die Person muss dann eine längere Zeit ruhen, bevor sie diese Fertigkeit wieder anwenden kann.

Bei Effekten, die relevant für den Ausgang des Abenteurers sind (insbesondere bei Kämpfen), wirken noch folgende Modifikatoren:

<i>Effekt</i>	<i>WM</i>
Effekt übersteigt deutlich den Fähigkeiten des Wirkenden in der realen Welt, ist aber noch "realistisch" (z.B. ein mächtiger Zauberspruch)	-1
Effekt betrifft einen Gegner in der Traumwelt direkt	-2
Effekt übersteigt alle Möglichkeiten von sterblichen Personen in der realen Welt (d.h. ist göttergleich)	-5

Wenn ein Abenteurer in der Traumwelt stirbt, so wacht er sofort mit einem tiefen Erschrecken aus dem Traum auf. Er leidet dann unter einem dauerhaften Trauma, wodurch sein LP-Maximum um 1 sinkt. Dieses Trauma kann nur mit einer Allheilung gegen EW:40 geheilt werden, wenn dies zusätzlich noch an einem der Vana geweihten Ort stattfindet; oder durch Anwenden von GG. Es werden dann sämtliche Reduzierungen des LP-Maximums hierdurch aufgehoben.

Wer in der Traumwelt für mindestens 30 Sekunden einschläft, der wacht dann aus dem Schlaf in der realen Welt auf. Die zurückbleibenden Träumer sehen ihn dann verschwinden.

Die Abenteurer erhalten für alle Erlebnisse und Aktionen in der Traumwelt (d.h. Anwenden von Fertigkeiten, Kämpfen, Zaubern, etc.) ganz normal Erfahrungspunkte.

8 Gegenwehr der Dämonen

Ab irgendeinem Zeitpunkt werden die Abenteurer den Herrschenden der Stadt (und damit auch den Traumdämonen) auffällig werden und ihnen als mögliches Problem erscheinen. Schätzungsweise wird dies so etwa ab dem dritten Tag in der Stadt sein. Die Traumdämonen werden dann versuchen, die Abenteurer daran zu hindern, weitere gemeinsame Träume in der Stadt zu erleben oder überhaupt in der Stadt zu agieren. Dazu benutzen sie hauptsächlich Baron Jeffrey und seine Verbündeten.

Wichtig ist den Dämonen allerdings, dass sie die Abenteurer möglichst lange im unklaren lassen, dass sie Feinde in der Stadt haben. Erst wenn die Abenteurer dies sowieso wissen, greifen die Dämonen zu den drastischen Methoden wie offene Angriffe oder Attentate. Vorher ist es zu gefährlich für die Dämonen, denn wenn die Abenteurer aus der Stadt fliehen würden und Hilfe von Ausserhalb holen würden, wären die Dämonen machtlos, dies zu verhindern und sie würden voraussichtlich die Stadt verlieren.

Hier einige Vorschläge, was die Dämonen gegen die Abenteurer unternehmen:

Plan A (zufällige Ablenkungen):

Dieser lässt ein Haus oder Stall nahe des Schlafplatzes der Abenteurer anzünden. Dies wird dann wird "zufällig" dies von einer Patrouille der Stadtwache entdeckt, welche dann die Abenteurer aus dem Schlaf reißt, um sie vor dem Feuer zu retten. Ein andere Möglichkeit ist, dass Nachts aus irgendeinem Grund besonders viel Lärm herrscht, gerade da, wo die Abenteurer schlafen. Diese Methoden werden die Dämonen aber nicht allzu oft anwenden, damit es nicht auffällig wird, dass die Abenteurer am Schlafen bzw. Träumen gehindert werden sollen.

Falls die Abenteurer sich in irgendein verlassenes Haus zurückziehen, um dort ungestört zu träumen, so kann es passieren, dass dieses Haus von der Stadtverwaltung zum Abriss freigegeben wird. Daraufhin erscheint ein Abristrupp mit großen Steinhämmern und wird das Haus abreißen.

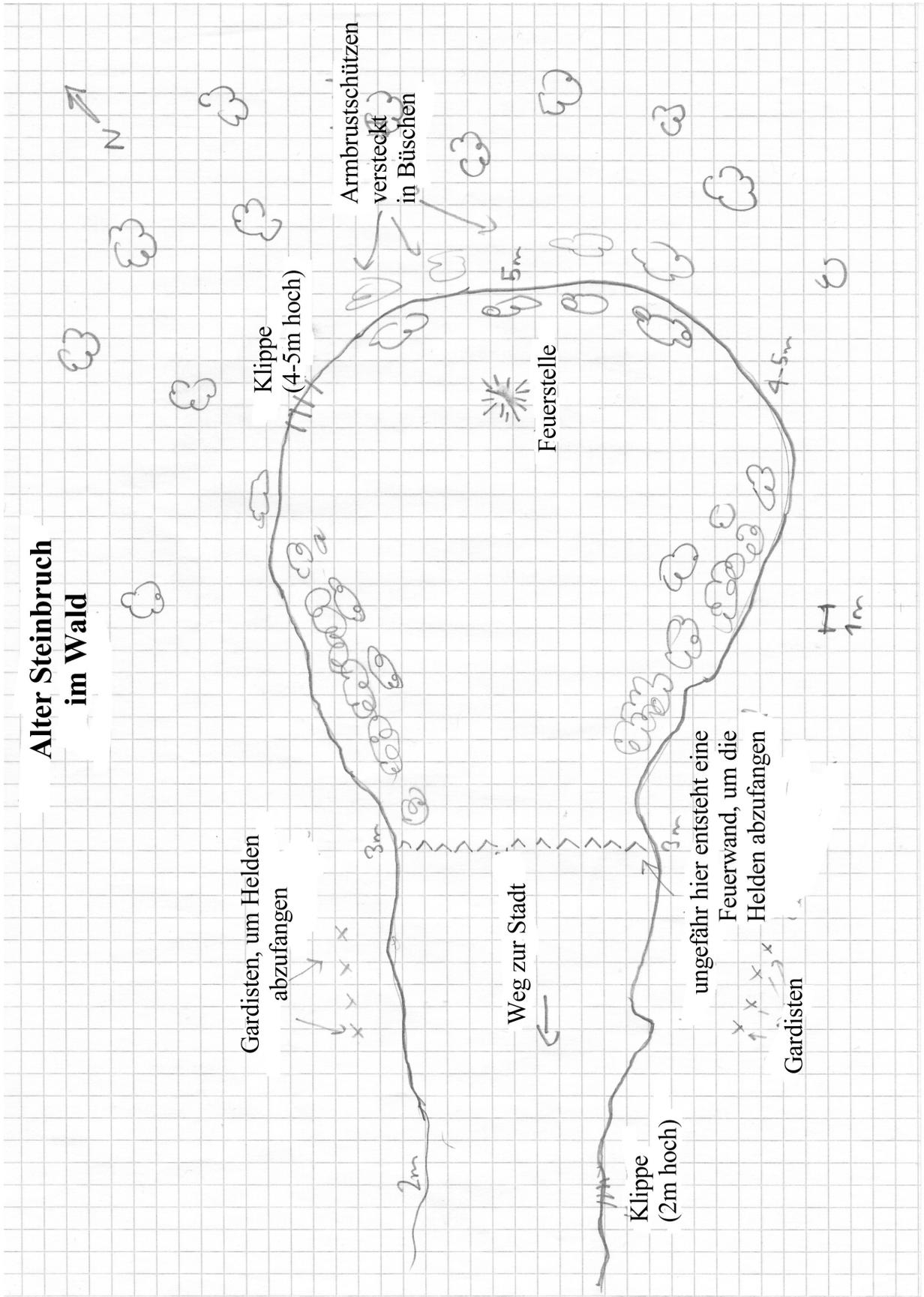
Plan B (Bestechung):

Eine weitere Möglichkeit, die Abenteurer loszuwerden, ist, dass der Kaufmann Hugh Walbrook den Abenteurern einen besonders lukrativen Auftrag anbietet (für ca. 1000GS pro Person), nämlich einige Wagen nach Corrinis zu begleiten, evtl. zusammen mit dem dezenten Hinweis, dass sie nicht wieder zurückkehren sollen. Die Wagen würden leer zurückfahren, daher müssten die Abenteurer sie nicht auf dem Rückweg begleiten. Falls die Abenteurer sich wundern, warum Hugh so viel Geld für eine Begleitung ausgeben will, wird er dies vordergründig damit begründen, dass er eine gute Geschäftsbeziehung erhalten will, und es daher unbedingt notwendig ist, dass diese Ladung ankommt, auch wenn es ihm mehr kostet, als sie wert ist.

Plan C (Falle im Wald):

Die Abenteurer werden vom Stadtkommandanten abends beauftragt (so dass Zeitdruck entsteht) in einem alten Steinbruch im Wald die Kultisten abzufangen (s. Karte unten). Laut Aussagen von gefangenen Kultisten (die mittlerweile getötet wurden) sollen die Kultisten sich dort heute Abend treffen. In Wahrheit ist dies eine Falle vom Stadtkommandanten. Die Kultisten, die dorthin gehen werden sind verkleidete Stadtwachen. Sie werden in dem Steinbruch eine Opferzeremonie vorspielen, um die Abenteurer, die dann voraussichtlich auch dem Ort sind, evtl. aus dem Versteck zu locken. Er dort weiterhin etwa 10 Elite-Stadtwachen versteckt postiert, die die Abenteurer zusammen mit den Kultisten angreifen sollen. Zum Steinbruch führt ein Weg durch eine Schlucht, sowohl am Eingang zur Schlucht als auch um der Schlucht herum werden einen der Stadtwachen mit Repetierarmbrüsten aufgestellt, die dann von den Anhöhen aus auf die Abenteurer schießen sollen (siehe Plan). Falls die Abenteurer dies überleben und anschließend den Stadtkommandant zur Rede stellen, so wird sich dieser damit herausreden, dass er selber getäuscht wurde und die beteiligten Stadtwachen wohl alle Kultisten waren.

Alter Steinbruch im Wald



Plan D1 (Problem scheinbar gelöst):

Es werden die letzten Leute in der Stadt mit finstrier Aura entweder verhaftet oder mit entsprechenden Amuletten ausgestattet, um die Aura zu verbergen. Der Zwergenschmied Balgrim hat hierzu in mehreren Nachtschichten noch genügend hergestellt. Es wurde ihm erzählt, dass diese für einen bald bevorstehenden Krieg dringend benötigt wurden. Dann wird das Problem mit den Kultisten öffentlich als gelöst bekanntgegeben und die Abenteurer öffentlich für ihre Taten gelobt und belohnt (ca. 1000 GS pro Abenteurer). Es wird dabei impliziert, dass sie nun die Stadt verlassen können, da sie hier nicht mehr benötigt werden.

Plan D2 (Verhaften lassen):

Hilft dies auch nicht, so werden die Dämonen durch Baron Jeffrey und seine Helfer versuchen, den Abenteurer ein Verbrechen an den Hals zu hängen, damit sie diese Verhaften können. „Gnädigerweise“ würde dann der Bürgermeister Sir Guy die Strafe in eine Verbannung umwandeln, falls die Abenteurer einen Eid schwören, nicht wieder in die Stadt zu kommen. Eine Möglichkeit hierzu ist, dass sie von Hugo und Peter Billingsgate für einen Umsturz des Stadtrats angeworben werden, welcher dann vorzeitig auffliegt.

Plan D3 (Attentat):

Wenn die Abenteurer unvorsichtig sind, können die Dämonen auch versuchen, sie im Schlaf oder bei einer anderen entsprechenden Gelegenheit zu ermeucheln. Dazu verwenden sie die Assassinen der Diebesgilde (siehe Charakterdaten). Allerdings tun sie dies in diesem Stadium nur, wenn die Erfolgsaussichten gut sind.

Plan D4 (Falle in der Burg):

Baron Jeffrey schickt am frühen Abend einen Boten mit einen versiegelten Brief (s. unten) und eine kleine, versiegelte Schatulle mit einigen prächtigen Edelsteinen im Wert von 5000 GS (mit der Fertigkeit „Schätzen“ erkennbar) zu den Abenteurern, wenn er ihren Aufenthaltsort erfahren hat aber dieser Aufenthaltsort relativ unangreifbar für ihn ist (wie z.B. im Vana-Tempel, da sie von dort von Vana geschützt werden). In diesem Brief (siehe nächste Seite) versucht Baron Jeffrey das Vertrauen der Helden zu gewinnen und in seine Burg zu locken. Der Bote weiß von nichts und führt nur einige Befehl aus.



Baron Jeffrey

Allerwerteste Fremde,

Euer heldenhafter Kampf gegen die unseligen Kultisten der Finsternis, die unsere schöne Stadt Twynton infiltriert haben und seit Jahren quälen, ist nicht unbemerkt geblieben. Mit großer Freude ist mir vor kurzem dieses zu Ohr gekommen. Bitte nehmt das bescheidene Geschenk, das Euch der Bote mitgebracht hat, als kleines Zeichen meiner tiefen Dankbarkeit an. Es ist ein Nichts gegen den Heldenmut und die Kampfesstärke, den Ihr an den Tag gesetzt habt.

Leider muss ich Euch aber mitteilen, dass Euer jetziger Aufenthaltsort nicht mehr sicher ist. Der Feind ist Euch auf der Spur! Auch wenn Ihr zweifellos über große Kampfkraft verfügt, so solltet Ihr eine direkte Konfrontation vermeiden. Die Verhaftung und Hinrichtung von einigen der Ihren in den letzten Tagen war nur ein Bauernopfer. Sie verfügen immer noch über beträchtliche Stärke. Ich befürchte, dass die Stadtwache und die höchsten Ämter im Rathaus noch immer unterwandert sind. Ich wage es aber nicht, hier Namen zu nennen. Habt aber peinlichst Acht vor diesen.

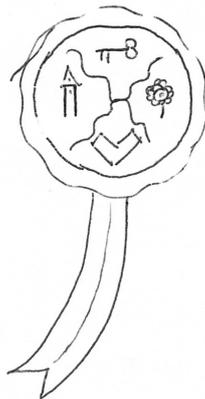
Der Bote ist zu seiner eigenen Sicherheit unwissend in diesen Dingen.

Ich kann Euch sicheren Unterschlupf in meiner Burg gewähren. Wenn ihr das möchtet, dann folgt den Anweisungen des Boten. In jedem Fall würde ich aber ein Treffen anregen, um unsere Kräfte im gemeinsamen Kampf zu bündeln.

Möge die Finsternis bald beriegt sein!

Baron Jeffrey

Baron Jeffrey



In der Burg ist ein Überfall auf die Helden mit der gesamten Burgwache vorbereitet. Falls die Abenteurer nicht darauf eingehen und eine Treffen außerhalb der Burg vorziehen, so wird er sich zunächst mit ihnen Treffen (Begleitet von seiner Burgwache) um ihr Vertrauen zu gewinnen und sie danach in seine Burg zu locken, es sei denn der Ort des Treffens eignet sich bereits vorzüglich für einen Überfall.

Ein wichtiger Teil dieses Plans ist, dass die Stadtwache vorher in voller Alarmbereitschaft ist und die Stadt abgeriegelt hat. Es soll niemand weder rein noch raus aus der Stadt dürfen. Die Stadtwache patrouilliert ununterbrochen entlang der Stadtmauer für den ganzen Tag und die ganze Nacht. Es gibt auch mehr Patrouillen innerhalb der Stadt. Dieses dient dazu, dass die Abenteurer möglichst nicht aus der Stadt fliehen können und vielleicht eher bereit sind, in die Burg des Barons zu gehen. Der Bote weiß bereits, dass die Stadt abgeriegelt ist. Die offizielle Begründung ist, dass ein unmittelbarer Überfall von Dunkelelfen befürchtet wird. Es soll auch niemand die Stadt verlassen können, um zu verhindern, dass mögliche Spione die Dunkelelfen warnen. Es ist nicht bekannt, wie lange dieser Zustand andauern soll.

Als Falle in der Burg bietet sich das Torhaus an. Dort könnten die Abenteurer in dem Raum zwischen dem Tor und Fallgitter eingeschlossen werden. Das Tor lässt sich von oberhalb zusätzlich verriegeln. Dann würden sie durch die Schießscharten mit Schnellfeuerarmbrüsten an den Seiten beschossen werden, sowie durch Löcher in der Decke von oben mit kochendem Öl begossen und mit Steinen beworfen werden. Zur Not könnten dann noch Nahkämpfer durch zwei Türen in den Raum stürmen. Auf das Überleben des Boten, und des Dieners, der das Tor aufgemacht hat, wird keine Rücksicht genommen.

Alternativ bei einer Falle an einem anderen Ort, bietet sich folgender Trick an. Baron Jeffrey lässt jemand, der verkleidet ist wie er unbewaffnet aber zusammen mit einigen Wachen auftreten. Dann werden die Abenteurer von den Wachen sowie weitere in der Umgebung versteckte angreifen. Der Verkleidete zieht entweder einen versteckten Dolch und kämpft mit oder flieht davon.

Plan E (offener Kampf):

Wenn dies alles aber auf Dauer nicht hilft, werden die Traumdämonen bei den Begegnungen mit den Meistern im Traum auftauchen, zunächst als normale Menschen getarnt, um die Abenteurer offen anzugreifen. In der wachen Welt werden sie entweder Meuchler (Assassinen der Diebesgilde, siehe Charakterdaten) oder sogar die Stadtwache auf die Abenteurer hetzen.

9 Abenteuerabschluss

Die Abenteurer müssen zum einen im vierten (oder späteren) Traum in die Dämonenfestung eindringen und dort zunächst den Dämon Ohrgo durch gemeinsames Singen (d.h. Zaubern von "Materiewandlung") aus dem Kristall befreien und anschließend mit „Freundschaft“ bezaubern. Zumindest können sie so herausfinden, was sie in der realen Welt zu tun haben. Zum anderen müssen die Abenteurer in der realen Welt im Heiligtum des unterirdischen Sharku-Tempels eindringen und dort auch einmal um den Stein herum singen. Dies kann jeweils mehrere Runden dauern (bis allen ihr EW gelingt). Während des Singens können sie keine weiteren Aktionen machen (können aber abwehren). Damit es wirkt, müssen alle aus der Abenteurergruppe mitsingen. Haben sie beides erledigt, so ist der Stein von der Korrumpierung befreit und die „schwarzen Fäden“ im Stein verschwinden. Damit sind auch die Geister Talberons und Kerics erlöst. Falls es den Helden auch gelingt den Traumstein von Fronar abzunehmen, so können sie diesen auch behalten.

Als Belohnung erhalten die Abenteurer jeweils 1GG (Vana) sowie zweimal eine Fertigkeit, Eigenschaft (außer „Te“) oder Gegenstand ihrer Wahl, den sie in der Traumwelt hatten (aber nicht zweimal dasselbe). Wählt ein Abenteurer einen Gegenstand als Belohnung, so wird er diesen kurz darauf irgendwo „zufällig“ finden (z.B. im verstecktem Regal im Heiligtum). Weiterhin werden sie je auch von den Bürgern der Stadt großzügig belohnt, wenn es bekannt wird, dass es sie waren, die die Stadt von den Dämonen befreit haben.

Außerdem können Abenteurer, die „Helden des Himmels“ waren (d.h. die ersten beiden Prüfungen bestanden haben) in Zukunft „Te“ zu den halben FP-Kosten und in der halben Zeitdauer (d.h. jeder Zeitabschnitt wird halbiert) erwerben, falls die Umstände dies erlauben. Die anderen, d.h. die „Helfer der Himmlischen Helden“, erhalten stattdessen diese

Fertigkeit zu 3/4 der FP-Kosten und Zeitdauer. Abenteurer, die eine KiDo-Technik als Belohnung wählen, erhalten zu diesem Zwecke die Fertigkeit KiDo auf EW +4 (+Zaubertalent-Bonus) dazu, wenn sie dies noch nicht beherrschen sollten. Diese Fertigkeit ist allerdings dann nicht weiter steigerbar. Wenn ein Abenteurer KiDo bereits beherrscht und eine Technik erhält, die er normalerweise nicht erlernen dürfte, so muss er ein WM-6 auf den EW:KiDO für diese Technik anwenden. Ein Abenteurer der bereits vor diesem Abenteuer „Te“ erlernt hatte, bekommt stattdessen seinen Erfolgswert hierin um 10 erhöht (auf max. 100). Weiterhin können Abenteurer ihren erworbenen EW:Traumbherrschaft behalten.

Fall der Spielleiter die Vergabe von KiDo-Techniken oder die Erleichterung von „Te“ nicht wünscht, so kann er diesen Teil der Belohnung einfach weglassen oder durch etwas anderes ersetzen.

Die Abenteurer erfahren außerdem in der ersten Nacht, in der sie mit dem vom Fluch befreiten Stein in ihrem Besitz schlafen, die Geschichte des Steins als Traum. Der Spielleiter darf dann die Geschichte des Traumsteins, siehe Kapitel 2.1 bis 2.4, vorlesen.

9.1 Auswirkungen auf Twynton

Wenn der Stein vom Fluch befreit ist, so haben die Dämonen hierdurch auch keine Kontrolle mehr über die Menschen. Diejenigen, die mehr oder wenig freiwillig Diener der Dämonen geworden sind, werden weiterhin den Zielen der Dämonen dienen, sich jedoch zunächst um ihre eigene Sicherheit kümmern. Sie werden dann mithilfe von Magie versuchen Kontakt mit den Dämonen aufzunehmen. Die anderen werden froh über ihre Befreiung sein, jedoch meistens aus Scham oder Unkenntnis ihre Beziehung zu den Dämonen verbergen. Viele werden noch lange mit dem schweren Trauma aus der Erlebnisse in dieser Zeit zu kämpfen haben. Es dürfte sich schnell in der Bevölkerung herumsprechen, dass sich etwas „in der Atmosphäre“ des Stadtlebens verbessert hat. Unter Umständen wird es auch Aufruhr oder Revolten geben, wenn die Herrschenden der Stadt ihre repressive Politik fortsetzen.

Sollten offensichtliche Beweise dafür vorgelegt werden, dass herrschende oder einflussreiche Personen in der Stadt mit Dämonen zusammengearbeitet haben, so werden diese aus der Stadt gejagt oder verhaftet, sofern sie nicht vorher von sich aus fliehen. Traumatisierte Personen, die keine schweren Vergehen begangen haben, werden im Vana-Tempel soweit wie möglich geheilt. Da dies jedoch sehr viele Personen betrifft kann es sehr lange dauern bis alle betroffenen geheilt werden können, so dass viele erstmals nur gepflegt werden. Voraussichtlich wird die Oberpriesterin des Vana-Tempels, Bronwen Applegate, die Leitung der Stadt übernehmen bis ein neuer Stadtrat gewählt ist.

10 Auge des Himmels (Traumstein)

10.1 Beschreibung

Ein milchig-weißer, eiförmiger Kristall (solange er verflucht ist: durchzogen mit schwarzen, arterienartigen Linien), ca. 500g schwer. Kann nicht mit roher Gewalt oder einfachen Bannzaubern (Austreibung des Bösen, Bannen von Zauberwerk) zerstört werden.

10.2 Einstimmung

Die in den beiden nächsten Kapiteln aufgeführten Wundertaten und besondere Effekte für Begünstigte wirken nur dann, wenn der Stein auf den Träger „eingestimmt“ ist. Dies bedeutet, dass der Träger vorher mindestens eine Stunde lang ununterbrochen den Stein bei sich getragen haben muss. Es gilt hierfür als Tragen, wenn sich der Stein am Körper, in der Kleidung oder einer Tasche des Trägers befindet. Die Tasche oder Behältnis muss dabei auch nur in unmittelbarer Nähe des Trägers sein (max. 1m entfernt), solange es eindeutig ist, wem der Stein zuzuordnen ist.

10.3 Wundertaten

Der Träger des „Auge des Himmels“ kann einen beliebigen Heilzauber (aus dem Midgard-Standardregelwerk) als Wundertat wirken, als ob er ihn gelernt hätte (automatisch erfolgreich mit EW:30). Bei einem Heilzauber, den der Träger bereits beherrscht, kann dieser stattdessen den Zauber (als Wundertat) mit 0 AP-Kosten wirken. Der Träger muss den Stein während des Zauberns offen in einer Hand halten. Sobald ein Träger auf den Stein eingestimmt ist, erfährt er intuitiv die in diesem Abschnitt (10.3) genannten Möglichkeiten.

10.4 Auswirkung als „Begünstigter“

Ein Träger des Auge des Himmels wird ein „Begünstigter“, wenn dieser den Stein auf gewaltlose und ehrliche Art erhalten hat und danach einmal jemanden damit selbstlos geholfen hat. Dieser Status behält er auch, wenn er Stein danach wieder abgibt. Ein Begünstigter erfährt im Traum in seiner erster Nacht mit dem Stein, wie dieser funktioniert.

Ein Begünstigter genießt folgende, besondere Effekte wenn er den Stein bei sich trägt und dieser auf ihn eingestimmt ist:

- eine göttliche Aura (Vana), falls er ansonsten keine göttliche Aura hat
- WM +10 auf WW:Zauberresistenz
- WM +4 auf EW:Abwehr
- Gegner haben WM-4 auf ihren Angriff gegen ihn, wenn er keine Rüstung über TR trägt.
- WM+4 auf EW:Zaubern bei allen Heil- und Schutzzauber, die er zaubert
- Eine gewürfelte 19 gilt auch als kritischer Erfolg bei allen EW.
- Will jemand ihn während des Schlafs angreifen oder sonst wie schaden (dazu zählen auch seine unmittelbar in der Nähe schlafenden Freunde), so wacht er 1W6 Runden **vorher** automatisch und wie mit „Wachgabe“ auf.
- Während eines Schlafs (8 Stunden) kann er nach Wahl eine „Vision“ oder „Göttliche Eingebung“ (von Vana) erhalten. Stattdessen kann er auch ein „Gefahr Spüren“ +9 für den ganzen nächsten Tag erhalten.
- Nach einem Schlaf (8 Stunden) regeneriert er alle LP & AP und ist von allen Krankheiten sowie allen Auswirkungen von Entbehrungen geheilt.
- Er kann einen Schutzengel (Gr 11, s. unten) herbei beschwören (ABW 1, Wirkungsdauer 1h). Der Schutzengel kann nur dafür eingesetzt werden, das Leben des Begünstigten zu beschützen. Der Schutzengel greift nur solche an, die den Begünstigten bereits angegriffen haben oder gerade dabei sind, ihn anzugreifen. Er handelt außerdem nur soweit, wie es notwendig ist, um Gefahr abzuwenden (u.a. verursacht er mit seinem Schwert bevorzugt Schockpunkte anstelle von echten Verletzungen). Falls der Schutzengel an einem Tag noch nicht erschienen ist und der Begünstigte sich in einer lebensbedrohlichen Situation befindet, so erscheint der Schutzengel automatisch (ohne ABW-Wurf).
- Nach einer Woche gewinnt er 11 AEP.
- Wenn er nach einen Monat (bzw. Jahr *) ohne Not oder Hintergedanken und aus reinem Herzen den Stein an jemand verschenkt ohne ihn jemals zurückzuerhalten erhält 1GG (bzw. 2 GG).
- Nach einem Jahr *) wird der Begünstigte den Drang spüren, sich aus dem Abenteuerleben (oder seinem sonstigen normalen Leben) zurückzuziehen. Falls ihm ein PW:Sb+50 mißlingt, wird er dann nur noch ein Leben zurückgezogen in Gebet bzw. Meditation führen oder Bedürftige selbstlos und gewaltfrei helfen. Er

kann allerdings in diesem Fall, d.h. bei PW misslungen, den Stein (wie oben) verschenken, um dies zu vermeiden. Falls der obige PW:Sb gelingt, wiederholt sich dieser Drang nach einem weiteren Jahr.

*) Hierfür wird der gesamte bisherige Zeitraum des Tragens (abzüglich Unterbrechungen) seit dem erstmaligen Erhalt des Status Begünstigter gerechnet.

Ein Begünstigter verliert dauerhaft diesen Status sobald er eine Untat begeht **während er den Stein dabei hat**. Hierzu zählt wenn er irgendeine Person tötet, verletzt, betrügt, ohne Not oder Einverständnis Schmerzen zufügt, oder dessen Besitz oder Freiheit beraubt. Als Personen zählen hierbei alle lebendige Wesen mit mindestens menschlicher Intelligenz. Das Verursachen von reinen AP-Verlusten zählt hierbei nicht als Verletzung. Als Untat zählt auch, wenn er schwarze Magie oder schwarzmagische Gegenstände verwendet, sich mit Dämonen oder Untoten einlässt, oder ein Tier ohne Not tötet. Der Träger kann den Status mit GG zurückerhalten wenn er das Geschehene wieder gut macht soweit es ihm möglich ist.

Schutzengel (göttliches Wesen):

< Typ : Ordenskriegerin >	< Grad : 11 >	Wahrnehmung +5 Erzählen Erste Hilfe Sagenkunde +10
< Name : Celestia >		Zauberkunde +10 >
< Geschlecht : weiblich >		< Waffen : Anderthalbhänder +20 (1W6+11) kleiner Schild +8 waffenl. Kampf +17 (1W6+5) >
< Rasse : Mensch/Engel >		< Sprüche : Allheilung Austreibung des Bösen Bannen von Dunkelheit Bannen von Gift Bannen von Licht Bannen von Zauberwerk Bannsphäre Beschleunigen Dinge wiederfinden (+20, nur auf seine Ausrüstung)
< Glaube : Vana >		Eisenhaut Erkennen des Wesens der Dinge
< Alter : 1111 >		Flammenkreis(+19) Göttlicher Schutz vor Magie Goldener Panzer Handauflegen Heilen von Krankheit Heilen schwerer Wunden Heilen von Wunden Heiliger Zorn
< Waffenhand : rechts >		Segnen Unsichtbarkeit(+19) Wahrsehen Verwirren(+20, nicht wehrlos) Verlangsamten(+19) Zauberschild(+19) Elfenfeuer Heiliges Wort >
< Gewicht : 75kg >	< Gestalt : normal >	< Größe : 179cm >
St 100 Ge 100 Ko 100 In 90 Zt 90 Au 100 pA 100		Sb 100
RW 50 HGW 100 B16(B24 fliegend) KAW 20 göttl.		Gnade 4
GiT 73% phkZR +17 phsZR +19 psyZR +17		Abwehr +16 (+22(+24) mit Vert. Waffe) Zaubern +21
LP 21 AP 77 RK RR (mit GP: -8)		< Sprachen : alle auf 4 >
< Fähigkeiten : Kampftaktik +3 Lesen/Schreiben Kampf in Schlachtreihe Athletik +5 Beredsamkeit +10 Menschenkenntnis +10 Kampf in Vollrüstung		< Gegenstände : Anderthalbhänder, kleiner Schild, Ritterrüstung (s. unten) >
		< EP : 11 >

Der Schutzengel erscheint als menschliches Wesen von besonderer Schönheit mit zwei Flügeln. Ihm umgibt eine Aura von goldenem Licht und Freude. Er erscheint immer mit den aktiven Zaubersprüchen "Bannen von Dunkelheit", "Goldener Panzer", "Göttlicher Schutz vor Magie" und "Wahrsehen".

Die Ausrüstungsgegenstände des Schutzengels sind magisch und haben die göttliche Aura Vanas. Sie sind besonders schön verziert und sehen aus, also ob sie aus glänzendem, glatt poliertem Gold gefertigt wären.

Der Anderthalbhänder ist magisch +3/+3 und kann auf Wunsch bei einem Angriff nur "Schockpunkte" austeilen (vor dem Angriffswurf festlegen). In der Regel führt sie ihn mit einer Hand.

Der kleine Schild ist magisch +2 spart 4 AP pro Abwehr, und außerdem wehrt es Angriffe automatisch mit Erfolg ab, falls dessen Träger gerade ein Heil- oder Schutzzauber zaubert.

Die Ritterrüstung ist magisch EW:-2, der Träger regeneriert automatisch am Ende jeder Runde 1AP, außerdem kann der Träger Verwirren(+20) zaubern (das Opfer sieht die Rüstung dabei aufleuchten) und ist dabei nicht wehrlos.

Werden diese Gegenstände von jemand ohne göttliche Aura getragen, so wirken deren magische bzw. besondere Fähigkeiten nicht. Falls der letzte rechtmäßige Besitzer diese Gegenstände verliert, kann dieser sie jeweils mit Dinge Wiederfinden +20 suchen.

Der Schutzengel ist immun gegen Krankheiten (auch durch Zauber ausgelöste) und schwache Illusionen (Angst, Beeinflussen, Macht über die Sinne) machen ihn ebenso wenig aus. Wenn der Schutzengel stirbt oder die Wirkungsdauer der Beschwörung beendet ist, verschwindet er und kehrt auf seine „Himmliche Ebene“ wieder zurück. Dort wird er vollständig geheilt, so dass er bei der nächsten Beschwörung mit vollen Kräften erscheint. Falls er gestorben ist, verliert dieser jedoch dauerhaft 1GG. Falls der Schutzengel mit 0GG stirbt, so verliert der Stein die Fähigkeit einen Schutzengel zu beschwören. Falls der Schutzengel seine Ausrüstung verloren hat, so wird er diese

suchen, sofern dem Begünstigten keine unmittelbare Gefahr droht.

10.5 Sonstige Auswirkungen

Der Träger sowie alle anderen Personen, die innerhalb des Wirkungsbereichs von 150m UK schlafen (8 Stunden), genießen wunderschöne Träume. Dabei ist es auch möglich, in widrigen Umständen gut zu schlafen. Sie regenerieren ihre Verletzungen doppelt so schnell (d.h. 2LP bei Mitternacht und die Auswirkungen kritischer Verletzungen dauern nur halb so lang). Für den nächsten Tag haben sie eine gute Stimmung (wie "Segnen"). Sie erkennen am nächsten Tag mit einer Wahrscheinlichkeit von 5% den Träger des Steins (inklusive seiner Aura) als Ursache ihrer Träume falls sie ihn sehen oder begegnen. Nach einer Woche Aufenthalt im Wirkungsbereich gewinnen Personen 3 AEP (bzw. als begünstigter Träger 11 AEP).

10.6 Effekt der „Korruption“

Die oben genannten „Sonstigen Auswirkungen“ (bis auf die Gewinnung von AEP) sind jedoch nicht vorhanden, solange der Stein noch korrupt ist, d.h. die "schwarzen Arterien" hat. Stattdessen haben dann alle Personen außer der Träger meistens Alpträume und werden allmählich von Dämonen aus der Ebene der Finsternis übernommen bzw. korruptiert.

Weiterhin ist man im Vana-Tempel und bei der Quelle des Glücks vor allen diesen Effekten geschützt, solange man nicht bereits von den Dämonen 'traumatisiert' sogar deren Diener geworden ist (s. unten).

Alle Personen innerhalb des Wirkungsbereichs werden in ihren Träumen von Dämonen gejagt, vor allem wenn sie Untaten am Vortag begangen hat. Je mehr und schlimmere Untaten, desto mehr bzw. stärker sind die Dämonen in den Träumen. Die Dämonen begehen vom Prinzip her die gleichen Untaten an dem Charakter, als dieser selber tagsüber begangen hat. Allerdings kann sich ein Charakter überhaupt nur mit einem PW:In+30 am nächsten Tag an diese Träume erinnern.

Für jeden Schlafperiode (mind. 1. Stunde), die eine Person im Wirkungsbereich verbringt, muss diese ein EW:psy ausführen. Für jede Untat am Vortag erhält der Schlafende Modifikatoren auf seinen EW:psy (s. Tabelle unten). Für jede Stunde weniger als 8, die der Schlaf dauert, erhält die Person WM+1.

Der Spielleiter addiert für jede Untat am Vortag noch WM nach der folgenden Tabelle dazu:

<i>Art der Untat</i>	<i>WM auf EW:psy</i>
<u>Leichte Untat:</u> <ul style="list-style-type: none"> • Bedrohen/Angst verursachen • Beleidigung/lautstarkes Fluchen • Beraubung • Betrug • Gefangennahme/Entführung • Lüge/Wortbruch • Unterlassene Hilfe/abgeschlagene Bitte (wenn ohne Not und ohne Untat möglich) • Verführung/Anfreunden (wenn nur vorgetäuscht) • Verrat • Zaubern von grauer Magie, Illusionszauber oder Kontrollzauber *) 	-1
<u>Mittelschwere Untat:</u> <ul style="list-style-type: none"> • Angriff auf einen Wehrlosen, Unschuldigen oder Überraschten • Angriffszauber auf einen Wehrlosen, Unschuldigen oder Überraschten • Quälen/Zufügen von Schmerzen • Tötung (eines Tieres) • Vergiftung (wenn nicht tödlich) • Verletzung (außer bei Notwehr) 	-2
<u>Schwere Untat:</u> <ul style="list-style-type: none"> • Tötung (einer Person) • Zaubern von schwarzer Magie *) 	-5

*) zählt auch bei Anwenden magischer Gegenstände

Misslingt der EW:psy so wird der Charakter 1W6 Mal am folgenden Tag kontrolliert. Bei kritischem Misserfolg stattdessen 2W6 Mal. Gelingt der EW:psy so passiert weiter nichts.

Wenn am nachfolgenden Tag der Charakter von den Dämonen kontrolliert wird so kann dies,egal wie weit weg dieser sich dann vom Stein befindet passieren. Es werden die Regeln wie bei „Macht über Menschen“ oder „Beeinflussen“ angewendet, nur dass es meist nach außen hin nicht auffällig wirkt. Die Kontrolle wird bei einer für die Ziele der Dämonen günstige Gelegenheit angewendet um irgendeine Aktion in ihrem Sinne durchzuführen (bis zu 1W6 Runden lang, bzw. je nach Spielleiterentscheidung). Nach der Aktion lassen die Dämonen die Kontrolle sofort fallen, damit es nach Möglichkeit nicht auffällt. Die Kontrolle nutzen die Dämonen meist für weitere Untaten aus, die dann auch in im folgenden Schlaf als solche gelten, falls sie wieder unter der Wirkung des Steins fällt. Die Person glaubt jedoch danach, dass sie während der Kontrolle Herr ihrer selbst war, und was immer sie getan hat, aus eigener Entscheidung geschah. Die Person versucht dabei auch immer irgendwelche Untaten zu rechtfertigen. Während der Kontrolle hat die Person eine finstre Aura.

„Traumatisiert von den Dämonen“:

Falls eine Person an drei Tagen hintereinander jeweils mindestens 6mal von den Dämonen kontrolliert wurde, so wird diese Person dauerhaft traumatisiert (Anmerkung: statistisch passiert dies nach etwa 5-15 Jahren). Danach ist diese Person überall von den Dämonen im Traum erreichbar (d.h. als ob sie in Reichweite des Steins wäre). Außerdem erhalten die Dämonen einen Bruchstück des Wahren Namens der Person (WM-6 auf EW:Resistenz gegenüber Beeinflussungszauber) und die Dämonen können jederzeit versuchen die Person mit „Macht über Menschen“ oder „Beeinflussen“ zu bezaubern (EW:+20). Die Nachwirkung der Kontrolle ist so wie oben bereits beschrieben. Dieses werden sie dann etwa 1W6 Mal pro Tag versuchen (bei wichtigen Personen auch öfters). Weiterhin können die Dämonen die Gedanken der Person mit einem entsprechenden Zauber auslesen (max. etwa 6mal täglich ausführbar). Die Person ist verzaubert und hat im Schlaf zusätzlich noch eine finstere Aura. Wenn sich die Person nicht freiwillig den Dämonen ergibt und zu ihrem willigen Diener wird, so verfällt die Person allmählich über einen Zeitraum von ca. 6 Monaten dem Wahnsinn.

Eine Person kann hiervon nur mit einem Bannen von Zauberwerk gegen EW:40 befreit werden. Hierzu muss dem Zauberer außerdem bekannt sein, dass er ein „Macht über Menschen“ bannen will. Der Wahnsinn bleibt jedoch erhalten, wie unten beschrieben.

„Diener der Dämonen“:

Eine Person, die sich wie oben erwähnt den Dämonen ergeben will, muss ein Ritual über sich ergehen lassen, damit diese ihren Wahren Namen erfahren (WM-12 auf WW:Resistenz). Damit sind sie außerdem dauerhaft telepathisch in Kontakt mit den Dämonen. Sie ist verzaubert und hat dauerhaft eine finstere Aura. Die Dämonen können die Person jederzeit durch den Namenszauber „Seelenpein“ bezaubern (EW+20). Dieses ist jedoch meist nicht notwendig, da sie auch jederzeit den Namenszauber „Höllennein“ (EW+20) auf die Person zaubern können. Die Androhung hiervon reicht nahezu immer aus, um absolute Gehorsamkeit zu erreichen. Dieses bevorzugen die Dämonen, da die Person dadurch natürlicher wirkt. Auch lassen die Dämonen ihre Diener nahezu immer magische Amulette besorgen, um ihre Aura zu verdecken.

Da die letzteren Zauber eine Form der Namensmagie sind, können sie nicht durch die üblichen Methoden wie z.B. „Bannen von Zauberwerk“ aufgehoben werden. Da der Stein jedoch der „Kanal“ für die Zauber der Dämonen ist, können diese die Person nicht mehr erreichen (d.h. auch nicht mehr Befehle geben), sobald dieser zerstört oder gereinigt wurde. Allerdings ist den Dämonen in den finstren Ebenen immer noch der wahre Name der Person (oder bei „Traumatisierten“ eines Bruchstücks davon) bekannt, was u.U. irgendwann noch zu Problemen führen kann.

Auch wenn die Person vom Fluch (sowohl bei „Traumatisiert von den Dämonen“ als auch bei „Diener der Dämonen“) befreit wird, so ist die Person danach immer noch 1W20 Stunden am Tag wahnsinnig. Der Wahnsinn kann nur mit einer Allheilung gegen EW:40 geheilt werden, wenn dies zusätzlich noch an einem der Vana geweihtem Ort stattfindet; ansonsten durch Verwendung von GG.

Zu einer Person, die einmal von den Dämonen kontrolliert, traumatisiert wurde oder zum sogar „Diener der Dämonen“ gemacht wurde bleibt der Kontakt zu den Dämonen auch außerhalb der Stadt in der gleichen Weise bestehen auch wenn dieser sich nicht weiter verschlimmert. Wenn die Helden das Abenteuer also abrechnen sollten, so bleibt der einmal entstandene Kontakt zu den Dämonen als Fluch bei denjenigen erhalten, die mindestens einmal von den Dämonen kontrolliert worden sind. Dieser Fluch kann nur mit göttlicher Gnade aufgehoben werden.

Details zur Midgard-Namensmagie findet man im Internet (siehe: http://www.midgard-online.de/cgi-bin/show?id=artikel/regeltechnik/160_namensmagie_zauber.html).

11 Charakterdaten

< Typ : Priester der Weisheit > < Grad : 6 >
< Name : **Meister Symond** >
< Geschlecht : männlich >
< Rasse : Mensch >
< Herkunft : Alba >
< Stand : Mittelschicht >
< Glaube : Vraidos >
< Alter : 49 >
< Waffenhand : rechts >
< Gewicht : 70kg > < Gestalt : schlank > < Größe : 176cm >
>
St 14 Ge 17 Ko 78 In 87 Zt 95 Au 49 pA 100 Sb 100
RW 55 HGW 34 B24 KAW 0 göttl. Gnade 0
GiT 47% phkZR +16 phsZR +18 psyZR +18
Abwehr +14 Zaubern +18
LP 14 AP 32 RK OR

< Berufe : Winzer >
< Sprachen : Albisch 4 Comentang 3 >
< Fähigkeiten : Lesen/Schreiben Sagenkunde +6 Wissen von der Magie Zauberkunde +6 Wetterkunde +5 Überleben im Sumpf +6 Rechnen Brettspiel +2 >
< Waffen : Dolch +7 (1W6-3) >
< Sprüche : Allheilung Bannen von Dunkelheit Dschinni-Auge(+16) Eisenhaut(+16) Erkennen des Wesens der Dinge Göttlicher Blitz Silberstaub(+16) Zaubertzunge Eismeisterschaft(+16) Wiederkehr(+16) >
< Geld : - >
< Gegenstände : Dolch, Amulett des Vraidos-Kultes >
< Beschreibung : - >
< Charakterisierung : verwirrt durch 'traumatisiert von den Dämonen' >
< EP : 2 >

< Typ : Glücksritter > < Grad : 9 >
< Name : **Baron Jeffrey** >
< Geschlecht : männlich >
< Rasse : Mensch >
< Herkunft : Alba >
< Stand : Adel >
< Glaube : Xan >
< Alter : 31 >
< Waffenhand : rechts >
< Gewicht : 79kg > < Gestalt : normal > < Größe : 182cm >
St 83 Ge 88 Ko 91 In 83 Zt 60 Au 47 pA 77 Sb 100
RW 89 HGW 70 B20 KAW 4 göttl. Gnade 0
GiT 47% phkZR +14 phsZR +16 psyZR +14
Abwehr +15 (+20 mit Vert. Waffe)
LP 14 AP 47 RK KR
< Berufe : Adel >
< Sprachen : Albisch 4 Comentang 3 >
< Fähigkeiten : Beidhändiger Kampf -1 Geheimzeichen Glücksspiel +16 Verführen +11 Verhören +12 Balancieren

+14 Gassenwissen +4 Verkleiden +14 Erzählen Erste Hilfe Meucheln +8 Zauberkunde +3 Tanzen Alchimie +2 Menschenkenntnis +6 Beredsamkeit +8 Geheimmech. öffnen +3 Fallen +12 Musizieren Tarnen +3 Trinken Sagenkunde +3 Fallenstellen +2 Lesen/Schreiben Klettern +12 Springen +12 Geländelauf +13 Zeichensprache +2 Kampftaktik +1 Schleichen +6 Rechnen Brettspiel +2 Beschatten +8 Naturkunde +2 Lippenlesen +4 Fallen entdecken +2 Spurenlesen +2 >
< Waffen : Langschwert +16 (1W6+5) Dolch +14 (1W6+1) leichte Armbrust +14 (1W6) Buckler +5, 1x Heiltrunk (Allheilung), 1x Heiltrunk (1W6) >
< Geld : 61 GS 6 SS 0 KS >
< Gegenstände : 1x magische Kettenrüstung (-2) 1x Langschwert (+2/+1 kalter Stahl) 1x Amulett Aura Verbergen (grüner Smaragd, ABW 1) >
< Beschreibung : - >
< Charakterisierung : - >
< EP : 4 >

< Typ : Krieger > < Grad : 4 >
< Name : **Sir Guy MacDoogle** (Bürgermeister) >
< Geschlecht : männlich >
< Rasse : Mensch >
< Herkunft : Alba >
< Stand : Adel >
< Glaube : Xan >
< Alter : 62 >
< Waffenhand : rechts >
< Gewicht : 76kg > < Gestalt : schlank > < Größe : 188cm >
>
St 79 Ge 33 Ko 67 In 96 Zt 35 Au 80 pA 18 Sb 96
RW 1 HGW 72 B24 KAW 4 göttl. Gnade 0
GiT 47% phkZR +12 phsZR +14 psyZR +16
Abwehr +13 (+15 mit Vert. Waffe)

LP 14 AP 23 RK LR
< Berufe : Jäger >
< Sprachen : Albisch 4 Comentang 3 >
< Fähigkeiten : Kampf in Vollrüstung Beredsamkeit +10 Kampf vom Streitwagen Reiten +15 Wagenlenken +15 Kampf in Schlachtreihe >
< Waffen : Dolch +6 (1W6+2) Kurzschwert +10 (1W6+1) Handaxt +10 (1W6+1) Stoßspeer +10 (1W6+1) Lanze +10 (1W6+1) Kriegsflügel +10 (2W6) schwere Armbrust +10 (2W6-1) kleiner Schild +2 >
< Geld : 28 GS 7 SS 0 KS >
< Gegenstände : 1x magische Lederrüstung (-2) 1x Dolch (+1/+1 kalter Stahl) 1x Amulett Aura Verbergen (grüner Smaragd, ABW 1) >

< Beschreibung : - >
< Charakterisierung : - >

< EP : 2 >

< Typ : Söldner > < Grad : 8 >
< Name : **William Hart** (Hauptmann der Burgwache) >
< Geschlecht : männlich >
< Rasse : Mensch >
< Herkunft : Alba >
< Stand : Volk >
< Glaube : Dheis Albi >
< Alter : 42 >
< Waffenhand : rechts >
< Gewicht : 89kg > < Gestalt : breit > < Größe : 176cm >
St 100 Ge 83 Ko 30 In 82 Zt 78 Au 91 pA 100 Sb
34
RW 36 HGW 94 B15 KAW 15 göttl. Gnade 0
GiT 30% phkZR +14 phsZR +16 psyZR +14
Abwehr +15 (+20 mit Vert. Waffe)
LP 11 AP 58 RK VR

< Berufe : Müller >
< Sprachen : Comentang 3 Albisch 4 >
< Fähigkeiten : Ballista bedienen Glücksspiel +15 Kampf
in Vollrüstung Kampftaktik +2 Katapult bedienen Kampf
in Schlachtreihe Giftmischen +3 Gassenwissen +2
Faustkampf >
< Waffen : Langschwert +12 (1W6+7) Kurzschwert +14
(1W6+4) Anderthalbhänder +14 (1W6+6)
Stielhammer +13 (2W6+4) Wurfpeil +5 (1W6-2)
kleiner Schild +4, 1x Heiltrunk (2W6) >
< Geld : 40 GS 5 SS 9 KS >
< Gegenstände : 1x Langschwert (+1/+1 kalter Stahl), 1x
Vollrüstung, 1x kleiner Schild (+1) >
< Beschreibung : - >
< Charakterisierung : - >
< EP : 8 >

< Typ : Söldner > < Grad : 4 >
< Name : **Burgwache** >
< Geschlecht : männlich >
< Rasse : Mensch >
< Herkunft : Alba >
< Stand : Volk >
< Glaube : Dheis Albi >
< Alter : 25 >
< Waffenhand : rechts >
< Gewicht : 71kg > < Gestalt : normal > < Größe : 175cm >
St 91 Ge 42 Ko 82 In 52 Zt 69 Au 81 pA 54 Sb 59
RW 31 HGW 77 B14 KAW 11 göttl. Gnade 0
GiT 44% phkZR +12 phsZR +14 psyZR +12
Abwehr +13 (+15 mit Vert. Waffe)
LP 13 AP 28 RK PR
< Berufe : - >

< Sprachen : Comentang 3 Albisch 4 >
< Fähigkeiten : Kampf in Vollrüstung Katapult bedienen
Reiten +15 Wagenlenken +16 Kampf in Schlachtreihe
Athletik +3 Verkleiden +12 Kampf zu Pferd >
< Waffen : Hellebarde +11 (2W6+3) Langschwert +10
(1W6+4) Dolch +10 (1W6+1) leichte Armbrust +10
(1W6, 3mal pro Runde), großer Schild +2 kleiner Schild
+2 Stoßspeer +10 (1W6+2) >
< Geld : 25 GS 0 SS 0 KS >
< Gegenstände : 1x Langschwert (kalter Stahl), 1x
Hellebarde (+1/+1), 1x großer Schild, 1x Plattenrüstung, 1x
schnellfeuerende, leichte Armbrust (3 Schüsse pro Runde),
1x Heiltrunk (1W6) >
< Beschreibung : - >
< Charakterisierung : - >
< EP : 2 >

< Typ : Söldner > < Grad : 8 >
< Name : **Angus "Hardfist" Dorrel** (Kommandant der
Stadtwache) >
< Geschlecht : männlich >
< Rasse : Mensch >
< Herkunft : Alba >
< Stand : Volk >
< Glaube : Dheis Albi >
< Alter : 52 >
< Waffenhand : rechts >
< Gewicht : 80kg > < Gestalt : breit > < Größe : 167cm >
St 100 Ge 50 Ko 100 In 50 Zt 18 Au 94 pA 54 Sb
100
RW 12 HGW 81 B16 KAW 15 göttl. Gnade 0
GiT 70% phkZR +14 phsZR +15 psyZR +14
Abwehr +15
LP 20 AP 61 RK VR

< Berufe : - >
< Sprachen : Comentang 3 Albisch 4 >
< Fähigkeiten : Kampf in Vollrüstung Katapult bedienen
Reiten +18 Spurenlesen +6 Kampf in Schlachtreihe
Beidhändiger Kampf -2 Faustkampf >
< Waffen : Morgenstern +15 (1W6+8) Kurzschwert +14
(1W6+5) Stoßspeer +14 (1W6+4) leichte Armbrust +14
(1W6) schwere Armbrust +12 (2W6-1), 1x Heiltrunk
(1W6) >
< Geld : 55 GS 7 SS 17 KS >
< Gegenstände : 2x Morgenstern (+1/+1, kalter Stahl), 1x
Vollrüstung, 2x Kurzschwert (kalter Stahl), 1x
schnellfeuerende, leichte Armbrust (3mal pro Runde) 1x
Heiltrunk (2W6) >
< Beschreibung : - >
< Charakterisierung : - >
< EP : 8 >

< Typ : Söldner > < Grad : 3 >
< Name : **Stadtwache** >
< Geschlecht : männlich >
< Rasse : Mensch >
< Herkunft : Alba >

< Stand : Volk >
< Glaube : Dheis Albi >
< Alter : 25 >
< Waffenhand : rechts >
< Gewicht : 85kg > < Gestalt : breit > < Größe : 171cm >

St 73 Ge 19 Ko 72 In 40 Zt 20 Au 13 pA 1 Sb 52 < Waffen : Langschwert +10 (1W6+2) Dolch +9 (1W6-1)
RW 1 HGW 67 B15 KAW 4 göttl. Gnade 0 Stoßspeer +10 (1W6+1) kleiner Schild +2 Armbrust +10>
GiT 47% phkZR +11 phsZR +12 psyZR +10 < Geld : 20 GS 0 SS 0 KS >
Abwehr +12 (+14 mit Vert. Waffe) < Gegenstände : 1x Stoßspeer (kalter Stahl), 1x
LP 14 AP 24 RK VR Langschwert (kalter Stahl), 1x Kettenrüstung, 1x kleiner
< Berufe : - > Schild, 1x Dolch >
< Sprachen : Comentang 3 Albisch 4 > < Beschreibung : - >
< Fähigkeiten : Faustkampf Kampf in Vollrüstung Reiten < Charakterisierung : - >
+12 Kampf in Schlachtreihe > < EP : 2 >

< Typ : Söldner > < Grad : 5 > < Berufe : - >
< Name : **Elite-Stadtwache** > < Sprachen : Comentang 3 Albisch 4 >
< Geschlecht : männlich > < Fähigkeiten : Faustkampf Kampf in Vollrüstung
< Rasse : Mensch > Katapult bedienen Reiten +15 Kampf in Schlachtreihe
< Herkunft : Alba > Athletik +1 >
< Stand : Volk > < Waffen : Langschwert +12 (1W6+4) Dolch +11
< Glaube : Dheis Albi > (1W6+1) Stoßspeer +12 (1W6+3) kleiner Schild +5
< Alter : 25 > Armbrust +10 >
< Waffenhand : rechts > < Geld : 30 GS 0 SS 0 KS >
< Gewicht : 82kg > < Gestalt : normal > < Größe : 180cm > < Gegenstände : 1x Stoßspeer (kalter Stahl), 1x
St 92 Ge 60 Ko 70 In 60 Zt 28 Au 36 pA 76 Sb 11 Langschwert (kalter Stahl), 1x Vollrüstung, 1x kleiner
RW 19 HGW 79 B11 KAW 8 göttl. Gnade 0 Schild, 1x Dolch >
GiT 41% phkZR +12 phsZR +14 psyZR +12 < Beschreibung : - >
Abwehr +13 (+18 mit Vert. Waffe) < Charakterisierung : - >
LP 12 AP 35 RK VR < EP : 3 >

< Typ : Krieger > < Grad : 8 > < Berufe : Kerzenzieher >
< Name : **Irgus Thalidis** > < Sprachen : Chryseisch 4 Comentang 3 Albisch 4 >
< Geschlecht : männlich > < Fähigkeiten : Beidhändiger Kampf -1 Kampf in
< Rasse : Mensch > Vollrüstung Kampf vom Streitwagen Wagenlenken +15
< Herkunft : Chryseia > Kampf in Schlachtreihe Schleichen +2 Athletik +3 >
< Stand : Volk > < Waffen : Stielhammer +16 (2W6+5) Streitaxt +15
< Glaube : > (1W6+5) leichter Speer +14 (1W6+2) kleiner Schild +4
< Alter : 32 > waffenl. Kampf +14 (1W6+1) Pilum +14 (1W6) Netz
< Waffenhand : links > +14 >
< Gewicht : 96kg > < Gestalt : breit > < Größe : 176cm > < Geld : 42 GS 8 SS 3 KS >
St 99 Ge 88 Ko 50 In 46 Zt 30 Au 18 pA 23 Sb 60 < Gegenstände : 1x Stielhammer (+1/+1 kalter Stahl), 2x
RW 34 HGW 101 B16 KAW 10 göttl. Gnade 0 Streitaxt (kalter Stahl), 1x Vollrüstung, 1x Netz >
GiT 45% phkZR +14 phsZR +16 psyZR +14 < Beschreibung : - >
Abwehr +15 (+19 mit Vert. Waffe) < Charakterisierung : - >
LP 15 AP 46 RK VR < EP : 4 >

< Typ : Spitzbube > < Grad : 8 > < Sprachen : Comentang 2 Albisch 4 Chryseisch 4 >
< Name : **Aligys Kanitikakitos** (Herr der Diebesgilde) > < Fähigkeiten : Geheimzeichen Schleichen +5 Schlösser
> öffnen +5 Stehlen +8 Zeichensprache +3 Seilkunst +7
< Geschlecht : männlich > Klettern +13 Tarnen +2 Glücksspiel +15 Springen +12
< Rasse : Mensch > Menschenkenntnis +5 Lesen/Schreiben Geländelauf +12
< Herkunft : Chryseia > Verkleiden +13 Winden +2 Fallenstellen +2 Beschatten
< Stand : Unfrei > +10 Überleben im Wald +7 Meucheln +6 Balancieren +12
< Glaube : > Überleben im Gebirge +6 >
< Alter : 54 > < Waffen : Dolch +14 (1W6+2) Streitaxt +13 (1W6+2)
< Waffenhand : rechts > waffenl. Kampf +13 (1W6-1) Stockschleuder +13 (2W6-
< Gewicht : 68kg > < Gestalt : schlank > < Größe : 179cm > 2) Parierdolch +4 >
> < Geld : 143 GS 2 SS 1 KS >
St 69 Ge 84 Ko 51 In 74 Zt 60 Au 25 pA 53 Sb 27 < Gegenstände : 1x Dolch (+1/+2 Lähmungsgift: bei mind.
RW 71 HGW 82 B17 KAW 4 göttl. Gnade 0 1 LP-Schaden & PW:GiT mislungen Opfer gelähmt für
GiT 39% phkZR +14 phsZR +16 psyZR +14 1W6 Minuten; Dosis auf Klinge reicht für 6 schwere
Abwehr +16 (+21 mit Vert. Waffe) Treffer), 1x Parierdolch (+1), 4 Portionen Klingengift (siehe
LP 13 AP 45 RK KR Dolch, max. 1 Jahr haltbar), 1x Umhang der Verwirrung
< Berufe : Koch > (jeder, den der Träger versucht anzugreifen, muss ein

EW:psyZR gelingen, ansonsten ist der Angreifer eine (Allheilung) 1x Heiltrunk (1W6) >
Runde lang verwirrt; des weiteren verleiht der Umhang < Beschreibung : - >
dem Träger WM+4 auf Beschatten und WM-4 auf Versuche < Charakterisierung : - >
den Träger zu Beschatten), 1x Kettenrüstung, 1x Heiltrunk < EP : 4 >

< Typ : Assassine > < Grad : 4 > < Berufe : Wundheiler >
< Name : **Assassine der Diebesgilde** > < Sprachen : Comentang 3 Albisch 4 >
< Geschlecht : männlich > < Fähigkeiten : Lippenlesen +4 Meucheln +8 Schleichen
< Rasse : Mensch > +4 Tarnen +4 Verkleiden +15 Erste Hilfe Fallen +12
< Herkunft : Alba > Stimmen nachahmen +12 Balancieren +13 Giftmischen +2
< Stand : Unfrei > Lesen von Zauberschrift Fallenstellen +2 Gassenwissen
< Glaube : > +2 Musizieren Reiten +12 >
< Alter : 25 > < Waffen : Dolch +11 (1W6+2) Keule +10 (1W6+2)
< Waffenhand : rechts > leichte Armbrust +10 (1W6) Schleuder +6 (1W6) >
< Gewicht : 86kg > < Gestalt : normal > < Größe : 183cm > < Geld : 33 GS 4 SS 9 KS >
St 81 Ge 98 Ko 38 In 75 Zt 44 Au 43 pA 89 Sb < Gegenstände : 1x Dolch (+1/+0), 1x Keule, 1x leichte
100 Armbrust, 1x Lederrüstung >
RW 84 HGW 86 B22 KAW 6 göttl. Gnade 0 < Beschreibung : - >
GiT 42% phkZR +14 phsZR +14 psyZR +12 < Charakterisierung : - >
Abwehr +15 < EP : 2 >
LP 14 AP 28 RK LR

< Typ : Assassine > < Grad : 7 > +9 Schleichen +6 Tarnen +6 Balancieren +12 Klettern
< Name : **Elite-Assassine der Diebesgilde** > +12 Katapult bedienen Lippenlesen +4 Springen +13
< Geschlecht : männlich > Fechten +4 Überleben im Gebirge +7 Fallen entschärfen
< Rasse : Mensch > +2 Tanzen Geheimzeichen Fallenstellen +3 Erste Hilfe
< Herkunft : Alba > Fallen entdecken +2 Fechten tevar. Stil Rudern +12
< Stand : Unfrei > Schwimmen +13 Stimmen nachahmen +12 Verkleiden
< Glaube : > +13 Kanufahren +12 Fallen +12 Reiten +12 Überleben
< Alter : 34 > im Schnee +6 Fallenmechanik +2 Himmelskunde Ballista
< Waffenhand : links > bedienen, 1x Heiltrunk (2W6) >
< Gewicht : 49kg > < Gestalt : schlank > < Größe : 156cm > < Waffen : Dolch +13 (1W6+2) Keule +12 (1W6+1)
> Parierdolch +4 waffenl. Kampf +12 (1W6+1)
St 80 Ge 80 Ko 37 In 65 Zt 36 Au 89 pA 35 Sb 91 Blasrohr +11 (1W6) >
RW 81 HGW 72 B20 KAW 4 göttl. Gnade 0 < Geld : 31 GS 4 SS 6 KS >
GiT 42% phkZR +13 phsZR +15 psyZR +13 < Gegenstände : 1x Dolch (+1/+1 kalter Stahl), 1x
Abwehr +14 (+19 mit Vert. Waffe) Parierdolch, 1x Keule, 1x Lederrüstung, 1x Blasrohr (10
LP 14 AP 48 RK LR Giftpfeile 3W6; bei GiT misslungen) 1x Schnellkraut >
< Berufe : Hirte > < Beschreibung : - >
< Sprachen : Comentang 3 Albisch 4 > < Charakterisierung : - >
< Fähigkeiten : Beschatten +8 Giftmischen +5 Meucheln < EP : 3 >

< Typ : Söldner > < Grad : 3 > LP 8 AP 22 RK KR
< Name : **Wache der Diebesgilde** > < Berufe : Waldarbeiter >
< Geschlecht : männlich > < Sprachen : Comentang 3 Albisch 4 >
< Rasse : Mensch > < Fähigkeiten : Kampftaktik +1 Reiten +15 Kampf in
< Herkunft : Alba > Schlachtreihe >
< Stand : Unfrei > < Waffen : Keule +9 (1W6+1) Streitaxt +10 (1W6+3)
< Glaube : > kleiner Schild +2 Bogen +11 (1W6) >
< Alter : 21 > < Geld : 24 GS 0 SS 5 KS >
< Waffenhand : rechts > < Gegenstände : 1x Streitaxt, 1x Keule, 1x kleiner Schild,
< Gewicht : 86kg > < Gestalt : breit > < Größe : 174cm > 1x Bogen >
St 89 Ge 85 Ko 4 In 47 Zt 64 Au 55 pA 64 Sb 69 < Beschreibung : - >
RW 35 HGW 88 B12 KAW 6 göttl. Gnade 0 < Charakterisierung : - >
GiT 14% phkZR +11 phsZR +13 psyZR +11 < EP : 2 >
Abwehr +12 (+14 mit Vert. Waffe)

< Typ : Priester des Chaos > < Grad : 8 > < Geschlecht : männlich >
< Name : **Fronar** > < Rasse : Mensch >

< Herkunft : Alba >
< Stand : Mittelschicht >
< Glaube : Sharku >
< Alter : 427 >
< Waffenhand : rechts >
< Gewicht : 54kg >< Gestalt : schlank >< Größe : 159cm >
St 64 Ge 84 Ko 79 In 79 Zt 90 Au 61 pA 37 Sb 48
RW 89 HGW 82 B25 KAW 4 göttl. Gnade 0
GiT 50% phkZR +21 phsZR +23 psyZR +23
Abwehr +20 (+23 mit Vert. Waffe) Zaubern +28
LP 11 AP 27 RK LR
< Berufe : Hundeführer >
< Sprachen : Albisch 4 >
< Fähigkeiten : Fallenmechanik +5 Giftmischen +6
Lesen/Schreiben Lesen von Zauberschrift
Sagenkunde +8 Wissen von der Magie Zauberpapier
beschriftet Reiten +13 Erste Hilfe
Brettspiel +2 Balancieren +12 Skifahren +12

Geheimmechanik öffnen +2 >
< Waffen : Streitaxt +7 (1W6+2) Dolch +12 (1W6)
kleiner Schild +3 Wurfhammer +6 (1W6)
Anderthalbhänder +5 (1W6+3) >
< Sprüche : Austreibung des Guten Blendwerk(+26)
Dämonenfeuer Erdwandlung(+26) Erkennen des Wesens
der Dinge Kraft Entziehen Macht über den Tod Rost(+26)
Schmerzen(+26) Segnen Sieben Siegel(+26)
Silberstaub(+26) Stärke(+26) Verbotenes Wort Verfluchen
Verletzung Verursachen von Wunden Wahnsinn(+26)
Wände(+26) Zauberauge(+26) Zweite Haut(+26) >
< Geld : 22 GS 2 SS 4 KS >
< Gegenstände : 1x Dolch (+1/+1, bei Schlüsselwort
„Dämonenfeuer“ - ABW 5%, keine Aura) >
< Anmerkung : er kann in diesem Tempel mit 0 AP-Kosten
zaubern >
< Charakterisierung : - >
< EP : 4 >

< Typ : Ordenskrieger >< Grad : 13 >
< Name : **Talberon** (Meister vom Berg) >
< Geschlecht : männlich >
< Rasse : Mensch >
< Herkunft : Chryseia >
< Stand : Volk >
< Glaube : Vana >
< Alter : 144 >
< Waffenhand : rechts >
< Gewicht : 68kg >< Gestalt : normal >< Größe : 168cm >
St 82 Ge 99 Ko 32 In 76 Zt 82 Au 80 pA 60 Sb 80
RW 86 HGW 89 B18 KAW 7 göttl. Gnade 4
GiT 30% phkZR +18 phsZR +20 psyZR +18
Abwehr +18 (+19 mit Vert. Waffe) Zaubern +21
LP 10 AP 65 RK OR
< Berufe : Fallensteller >
< Sprachen : Comentang 3 Albisch 4 Chryseisch 4
KanThaiTun 2 >
< Fähigkeiten : Fallenmechanik +4 Lesen/Schreiben
Reiten +15 Rudern +15 Wagenlenken +16
Kampf in Schlachtreihe Kampf zu Pferd Kamelreiten +13
Verkleiden +13 Schleichen +2 Streitwagen lenken +12

Athletik +1 Fallen +12 Himmelskunde Klettern +13
Faustkampf Geheimzeichen Überleben in Wüste +6 >
< Angriff: +18 verursacht Schaden im Nahkampf durch
Berührung wie ein „Geist“ (s. Regelwerk) >
< Sprüche : Allheilung Austreibung des Bösen Bannen
von Gift Bannen von Licht Bannen von Zauberkraft
Bannsphäre Beschleunigen Blutsbrüderschaft stiften(+19)
Eisenhaut Erkennen des Wesens der Dinge
Flammenkreis(+19) Göttlicher Blitz Göttlicher Schutz vor
Magie Goldener Panzer Handauflegen Heilen von
Krankheit Heilen schwerer Wunden Heilen von Wunden
Heiliger Zorn Segnen Unsichtbarkeit(+19) Verfluchen
Verlangsamung(+19) Zauberschild(+19)
Zauberschmiede(+19) Elfenfeuer Göttliche Eingebung
Heiliges Wort >
< Besonderheiten: Te 80 (auf KiDo), göttlicher Sprung,
siegreiche Bewegung, und weitere KiDo-Fertigkeiten nach
Wahl Traumweltbeherrschung +15 >
< Geld : - >
< Gegenstände : - >
< EP : 12 >

< Typ : Magier Gr 12/Barde Gr 1 >
< Spezialisierung : Elementarzauber >
< Name : **Keric** (Meister vom See) >
< Geschlecht : männlich >
< Rasse : Mensch >
< Herkunft : Chryseia >
< Stand : Volk >
< Glaube : Vana >
< Alter : 147 >
< Waffenhand : rechts >
< Gewicht : 78kg >< Gestalt : breit >< Größe : 166cm >
St 57 Ge 60 Ko 56 In 65 Zt 97 Au 16 pA 59 Sb 80
RW 67 HGW 56 B24 KAW 7 göttl. Gnade 0
GiT 39% phkZR +19 phsZR +21 psyZR +21
Abwehr +17 Zaubern +21
LP 13 AP 43 RK LR
< Berufe : Winzer >
< Sprachen : Comentang 3 Albisch 4 Chryseisch 4

KanThaiTun 2 >
< Fähigkeiten : Athletik +5 Lesen/Schreiben Lesen von
Zauberschrift Wissen von der Magie Zauberkunde +10
Kräuterkunde +5 Brettspiel +4 Sagenkunde +3
Zauberpapier beschriftet Tarnen +2 Lippenlesen +3
Überleben im Wald +9 Binden Tierkunde +3
Himmelskunde Stimmen nachahmen +12 Erkennen d.
Natur d. Zaubers Geheimzeichen Schwimmen +13
Spiegelamulett verzaubern +3 Giftmischen +3 Naturkunde
+3 Überleben in Steppe +6 >
< Angriff: +14 verursacht Schaden im Nahkampf durch
Berührung wie ein „Geist“ (s. Regelwerk) >
< Sprüche : „Freundschaft“ (s. Beschreibung) Angst(+19)
Auflösung(+19) Bannen von Zauberkraft(+19) Binden
Blitze schleudern(+19) Brot und Wasser(+19) Dinge
verbergen(+19) Dinge wiederfinden(+19) Dschinni-
Ohr(+19) Elfenfeuer(+19) Erdwandlung Erkennen d.
Natur d. Zaubers Erkennen von Leben Erkennen von

Zauberei Feuermeisterschaft Fliegen(+19) Verlangsamten(+19) Verwirren(+19) Vögel rufen(+19)
 Freundesauge(+19) Geas Geistesschild Heimstein Hören Wächterrunden(+19) Wahrsehen (+19) Wassermeisterschaft
 der Geister Hören von Fernem Liebeszauber(+19) Macht Wasserwandlung Wirbelwind(+19) Zauberschlüssel(+19)
 über das Selbst Macht über den Tod Macht über die Zauberschlüssel(+19) Zweite Haut >
 belebte Natur Macht über die Sinne Macht über die Zeit < Besonderheiten: Te 70 (auf Zaubern) 3. Urton: Schang
 Macht über Leben Macht über magische Wesen Macht (Weißer Jadeklangstein - wie Grüne Hand oder Böser
 über Menschen Macht über Unbelebtes Magischer Kreis, Blick) 4. Urton: Yü (Schwarzes Horn - wie Vereisen)
 groß(+19) Namenloses Grauen(+19) Reise der Seele Traumweltbeherrschung +15 >
 Reise in die Zeit Reise zu den Sphären Rindenhaut(+19) < Geld : - >
 Schattenkämpfer(+19) Schlaf(+19) Sehen in Dunkelheit < Gegenstände : - >
 Sehen von Verborgenem Silberstaub(+19) Stärke(+19) < EP : 12 >
 Stimmenwerfen(+19) Verkleinern(+19)

< Name : **Traumdämon** > < Grad : 7 > 1W6 Gift) entweder Hellebarde +13 (2W6+1) oder
 RW 30 HGW 100 B24 KAW 6 Schlachtbeil +13 (1W6+5) >
 GiT 50% phkZR +15 phsZR +15 psyZR +15 < Besonderheiten: eine zufällige dämonische Fertigkeit (s.
 Abwehr +15 unten) Traumweltbeherrschung +5 >
 LP 15 AP 50 RK KR < EP : 3 >
 < Angriff: 2x Klaue +12 (1W6+1) Wurfpeil +10 (1W6 +

Dämonische Fertigkeiten in der Traumwelt:

W%	Bezeichnung	Wirkung
01-05	Lichtempfindlichkeit	Bei starkem Licht (z.B. tagsüber oder durch "Bannen von Dunkelheit") kann er nur noch mit WM-4 auf alles kämpfen.
06-10	Silberempfindlichkeit	Silberne Waffen machen doppelten Schaden gegen ihn.
11-15	Rachedurst	Er wird immer gegen denjenigen Gegner kämpfen, der ihn zuletzt verletzt hat; zieht sich nicht zurück.
16-20	Übermut	Angriff WM+2; Abwehr WM-4
26-35	--	(keine besondere Fertigkeit)
36-40	Magische Waffe	Seine Waffe ist magisch (+1/+1).
41-45	Unverwundbarkeit	Er ist nur mit magischen oder silbernen Waffen zu verletzen
46-50	Panzerschuppen	Er hat RK RR
51-55	Fliegen	Er kann fliegen (hat Flügel); Sturmangriff aus dem Sturzflug möglich.
56-60	Säurespucke	Er hat einen zusätzlichen Angriff pro Runde: Säurespucke +5 (1W6), welche bis zu einer Entfernung von 3m trifft.
61-65	Wut	Er wird zum Berserker (s. "Berserkerangriff") nach dem Erleiden der ersten Verletzung oder Beleidigung.
66-70	Giftig	Seine Klauen sind vergiftet: bei jedem schweren Treffer muss dem Gegner ein PW:GiT gelingen ansonsten erleidet er zusätzlich 2W6 Giftschaden.
71-75	Schwarzer Nebel	Ihm umgeben schwarze, nahezu undurchsichtige Schlieren. Seine Gegner können ihn im Nahkampf nur blind bekämpfen. Durch seinen feinen Geruchssinn kann er selber im Nahkampf seine Gegner mit nur WM-2 auf Angriff und Abwehr bekämpfen.
76-80	Verhöhnern	Misslingt ein Angriff gegen ihn oder gelingt ihm eine Abwehr, so verlacht er seinen Gegner höhnisch. Misslingt dem Gegner dann auch noch ein PW:Sb so hat der Dämon sofort und außer der Reihe einen zusätzlichen Angriff gegen seinen Gegner den dieser nicht abwehren kann.
81-85	Vierarmig	Er hat vier Klauenangriffe pro Runde (anstelle von 2).
86-90	Niedertracht	Ein schwerer Treffer von ihm mit Würfelwurf 11-19 gilt als kritischer Erfolg.
91-95	Fratze des Grauens	Bei ersten Anblick dieses Dämons muss jeder Gegner ein EW:psyZR mit WM-4 gelingen ansonsten leidet dieser unter der Wirkung eines "namenlosen Grauens".

96-100	Zweiköpfig	Zwei Fertigkeiten auswürfeln (bei einem Ergebnis von 26-35 oder 96-100 nochmal würfeln)
--------	------------	---

< Name : **Ohrgo** (oberster Dämon im Dienste Sharkus)> < Grad : 12 >
 RW 70 HGW 120 B26 KAW 7
 GiT 70% phkZR +18 phsZR +18 psyZR +18
 Abwehr +18
 LP 23 AP 123 RK RR
 < Sprüche : Beschleunigen, Blendwerk, Böser Blick,
 *) Ohrgo kann sich beispielsweise mit einem gelungener EW:Traumweltbeherrschung sich in einer Runde komplett regenerieren.

Dämonenfeuer, Graue Hand, Pestklaue, Verletzung >
 < Angriff: 4x Klaue +18 (1W6+2) >
 < Besonderheiten: Traumweltbeherrschung +10 *) sowie folgende dämonische Fertigkeiten (s. Liste): Fratze des Grauens, Giftig, Panzerschuppen, Niedertracht, Unverwundbarkeit, Verhöhnern, Vierarmig >
 < EP : 18 >

12 Namensliste

Zur Anwendung in Alba:

Adam, Alicia, Angeta, Aidan, Aédán, Aodh, Aislinn, Ashling, Eislinn, Amber, Arianrhod, Bethany, Beathag, Bethán, Bethia, Branwen, Bronwen, Brianna, Brenna, Brenda, Ceridwen, Kerridwyn, Cordelia, Corwin, Cristiana, Korwyn, Deirdre, Eilonwy, Fiona, Gareth Garth, Gavin, Gawaine, Gavan, Gabhainn, Gwendolyn, Gwendolen, Gwendoline, Guy, Iain, Ian, Eoin, John, Jasmine, Liam, Mathilda, Megan, Miranda, Morgan, Morgana, Morrigan, Myrddin, Patrick, Pádraig, Patricia, Richard, Rhiannon, Rhian, Rowena, Rowan, Rhonwen, Robert, Tegan, Teresa, Thomas, Tracy, Treasa, William, Xavier, Javier

13 Schätze

13.1 Im Hort des Drachen (in der Traumwelt)

Asvargrs Axt (Schlachtbeil):

+3/+3 bzw. +4/+4 bei Rundumschlag, bei Schlüsselwort oder Beleidigung (entweder des Trägers oder Asvargrs) wird „Berserkergang“ ausgelöst (ABW 1), bei Beleidigung wird bevorzugt der Beleidigende angegriffen, göttliche Aura (Asvargr), Kampfschrei (wie Zauber 'Angst' auf alle Gegner in Sicht- und Hörweite, ABW 10).

Traumtinte (Spruchrolle):

Verzaubert (Zd: 1Minute, Kosten: 8 AP, Wd 8h) den (nichtmagischen) Tintenfüller eines Th(r)aumaturgen, so dass dieser auch ohne Tinte und aus der Entfernung (solange in Sicht) Thaumagramme und Zaubersiegel aufmalen kann. Der Thaumaturg visiert die Stelle an und führt die Bewegungen stattdessen einfach in der Luft aus. Das so „aufgemalte“ hält nicht länger als bis zum Ende des Wirkungsdauers des Spruches. Es gilt auch ein WM-2 auf den EW:Zaubern beim Auslösen somit erstellter Thaumagramme und Zaubersiegel. Somit erstellte Thaumagramme leuchten beim Auslösen auch trotzdem auf. Der Zauberspruch kosten normalerweise 200 FP zum Erlernen und ist ein Grad 2 Zauber.

Bihänder des Rechts (+3/+0 hat ein mit diesem Bihänder angegriffenes lebendiges Humanoid in den letzten 30 Tagen ein ungesühntes, schweres Verbrechen begangen, so muss ihm bei jedem Treffer ein EW:psyZR (mit LP-Verlust als negativer WM) gelingen, ansonsten ergibt sie sich dem Angreifer. Dies gilt nicht, wenn der Angreifer sie offensichtlich nur töten will. Falls der Träger des Bihänders eine Person, die sich auf diese Art ergeben hat, tötet oder töten lässt ohne ihm der Gerichtsbarkeit auszuliefern, so wirken die magischen Eigenschaften des Bihänders nicht mehr bei diesem Träger. Er hat also die Verpflichtung, die Person in seinem Gewahrsam am Leben zu erhalten, solange sie noch nicht der Gerichtsbarkeit ausgeliefert ist.

Schmiedehammer von Angahir, der Herr des Eisens (ein Zwergenhalbgott):

Ein magischer Schmiedehammer vom genialen Zwergenschmied Angahir, Herr des Eisens, dessen Schmiedekunst legendär war und mittlerweile von machen Zwergen als Halbgott verehrt wird. Jede hiermit aus Eisen gefertigte magische Waffe bekommt einen zusätzlichen Schadens -oder Angriffsbonus nach Wahl des Schmieds (z.B. wird aus einer +3/+3 eine +3/+4 Waffe). Jede hiermit aus Eisen gefertigte magische Rüstung bekommt einen zusätzlichen Bonus auf den negativen Angriffswert für Angreifer (z.B. wird aus eine WM:-1 eine WM:-2 Rüstung). Der Schmiedehammer selber kann auch als magische Waffe (+1/+1) verwendet werden. Bei jedem schweren Treffer auf einen Gegner zerbricht dessen Waffe oder Rüstung (u.U. zufällig bestimmen) mit 5% Wahrscheinlichkeit wenn sie aus Metall und nicht magisch ist.

Pulver der Zauberbindung

Mantel der Unauffälligkeit

Auf Betrachter wirkt der Träger dieses mausgrauen Umhanges mit Kapuze unauffällig und keiner besonderen Aufmerksamkeit bedürftig. Eine Person mit feindlichen Absichten gegenüber den Träger des Mantels erkennt diesen nur bei einem erfolgreichen EW:psyZR mit WM-10 wieder, ansonsten erscheint er dieser als eine alltägliche Person. Außerdem gelten noch die folgenden Effekte für den Träger dieses Mantels:

-10 auf persönliche Ausstrahlung (bis mind. 1)

WM +4 auf EW:Beschatten

WM +4 auf EW:Verkleiden

WM+4 auf EW:Tarnen

WM -1 auf gegnerischen EW:Angriff

Anmerkung: Der Spielleiter kann sich auch nach Belieben andere oder weitere magische Gegenstände ausdenken. Es sollte etwas passendes für jeden Abenteurer dabei sein.

13.2 Grab des Todlosen (im Sharku-Tempel)

Hier sind außer Kultgegenstände im Materialwert von 13.000 GS auch einige schwarzmagische Spruchrollen (z.B. „Pestklaue“, „Verletzen“, „Verbotenes Wort“) und die folgenden schwarzmagischen Gegenstände zu finden.

Dolch der Blutdurst (+1/+1 & pro gegnerischen LP-Verlust regeneriert der Träger 1 AP),

Halsband der Versklavung (falls EW:psy nicht bestanden wird der Träger wird zum willenlosen Sklaven des Besitzers)

Helm der Hypnotisierung (Träger kann „Macht über Menschen“ auf bis zu 13 Personen gleichzeitig wirken ABW10)

verfluchter Dolch des Selbstmordes (wer den Dolch in die Hand nimmt muss einen WW:psy gegen 30 bestehen ansonsten greift er sich selber selber an ohne Abwehr und verursacht bei Erfolg einen kritischen Rumpftreffer).

Kugel der dunklen Herrschaft (eine schwarze Kugel aus Marmor mit Zauberschrift, wenn sie in der Hand gehalten wird und das Schlüsselwort ausgesprochen wird, bewirkt sie „Bannsphäre“, ABW 3, bei Zauberduell WM+30). Im Gegensatz zu den anderen Artefakten hier hat dieses keine finstre Aura.

13.3 Quellwasser aus der Quelle des Glücks (in den Katakomben)

Das Wasser aus der Quelle des Glücks hat eine zufällige Wirkung (s. unten) wenn es getrunken wird (mindesten 40ml, d.h. 25 Anwendung pro Liter). Wenn das Wasser von der Quelle getrennt aufbewahrt wird, behält es seine Wirkung wenn es gut aufbewahrt wird (z.B. in einer Flasche).

W%	Wirkung
01-05	Wasser aus dieser Quelle wirkt nie mehr bei dieser Person (oder 1 GG abgeben – kein EW nötig).
06-10	Keine Auswirkung
11-15	Trinkender hat kein Essen, Trinken oder Schlaf mehr nötig für 24h
16-20	Wie “Handauflegen” auf Trinkenden
21-25	Wie “Heilen leichter Wunden” auf Trinkenden
26-30	Wie “Stärke” auf Trinkenden
31-35	Wie “Rindenhaut” auf Trinkenden
36-40	Wie “Segen” auf Trinkenden
41-45	Wie “Heilen schwerer Wunden”, & “Heilen von Krankheit” auf Trinkenden
46-50	Trinkender hat “Menschenkenntnis” +10 für 24h (kumulierbar)
51-55	Trinkender hat WM+4 auf Abwehr für 24h (kumulierbar)
56-60	Trinkender ist immun gegen schwarze Magie für 24h
61-65	Wie “Wahrsehen” für 24h auf Trinkenden
66-70	Wie “Allheilung” (EW: 40) nach Wahl auf Trinkenden oder auf die nächste berührte Person
71-75	Trinkender hat WM+10 auf alle EW und WW für Zauberresistenz für 24h (kumulierbar)
76-80	Trinkenden hat einen kritischer Erfolg (wenn möglich) bei einer gewürfelten 19 oder 20 für 24h
81-85	Trinkender hat “Gefahr Spüren” +9 für 24h
86-90	Alle Heilzauber und -fertigkeiten haben doppelte Auswirkung (kumulierbar) auf den Trinkenden für 24h; weiterhin hat er 1GG extra nur für diesen Zeitraum mit WM+10 auf den Erfolgswurf.
91-95	Eine Auswirkung nach nach Wahl (von 11-90)
96-99	Zwei Auswirkungen nach nach Wahl (von 11-90)
100	Drei Auswirkungen nach nach Wahl (von 11-90) & einmal neu würfeln

Anmerkung: Heilzauber sind nicht auf 3 Tage begrenzt wie beim Zauber. Sie wirken so wie Heiltränke.
Hintergrund: Mithilfe des Wassers dieser Quelle wurde der Traumstein geschaffen.