

WUNDERWERK

Ausgabe 1
Oktober 2009

Online

Inhalt dieser Ausgabe:

Editorial	Seite 2
Die Heldin des Monats	Seite 2
DSA News	Seite 3
Neuigkeiten aus der DSA Redaktion	
Phantompilze	Seite 7
Das Grauen von jenseits der Sterne	
für Pathfinder und andere D20 Fantasy-Rollenspiele	
Space Gothic Systemvorstellung	Seite 17
Glaube an Tairach	Seite 19
Ein DSA Abenteuer für erfahrene Helden	
Kooperation	Seite 37
Ein Armalion Szenario	
Freelancer - Die Hexe	Seite 40
Kleine Helden	Seite 42
Impressum	Seite 43



Editorial

Hier ist sie nun, die erste Ausgabe der Wunderwerk Online.

Diese neue Zeitschrift erfüllt, so hoffe ich zumindest, mehrere Wünsche unserer Fans. Erstens wird es innerhalb der WWO wieder den DSA Redaktionsnewsletter geben, in dem wir (hoffentlich) interessante Neuigkeiten präsentieren, ein wenig aus dem Nähkästchen plaudern und Vorschauen auf kommende Produkte bieten werden.

Zweitens wird die WWO neben DSA natürlich auch unsere anderen Spielsysteme unterstützen – seien es Rollenspiele, Tabletops oder Brettspiele.

Dabei sind wir allerdings auf eure Hilfe angewiesen – wir brauchen Material, denn die Texte die wir von unseren Autoren bekommen, oder die wir für die WWO übersetzen lassen, sind bei weitem nicht genug. Wir brauchen deine Kreativität, damit jede Ausgabe dicker wird, als die davor ;).

Wenn du also schon lange ein D20 Abenteurer, ein DSA-Szenario, ein originelle Warmachine Armeeliste

oder eine Spielvariante für Kill Doctor Lucky in der Schublade liegen hast, dann melde dich unter

wwo@ulisses-spiele.de

Möglicherweise würden wir deine Texte gerne abdrucken. Wir können Material für alle Spiele von Ulisses, Truant oder Uhrwerk gebrauchen – da solltest du doch noch was haben, oder? ;)

Die nächste Ausgabe wird übrigens schon in ca. einem Monat erscheinen (wird aber weniger umfangreich sein), damit wir in Zukunft nicht immer gleichzeitig mit dem Abenteuerlichen Boten rauskommen, sondern abwechselnd.

Grüße und bis zum nächsten Mal



Patric „Silent Pat“ Götz

Und wie es sich für die Seite zwei eines Magazins gehört - hier ist Sie:

DIE HELDIN DES MONATS

Eleu Andÿ I'Dhur

Halbelfe aus der Sippe der Erdsänger am Rande der grünen Ebene.

Tsatag: 997 BF

Seelentier: Käuzchen

Profession: Legendensängerin/Tsa-Geweihte



Nahm die Weihe der Göttin Tsa an, nachdem sie Zeugin eines großen Wunders der Ewigjungen wurde. Seitdem zieht sie durch die Länder der telora, um die Botschaft Nurtis zu verkünden.

„Ja, ich habe meine Sippe verlassen, um eine Dienerin Nurtis zu werden. Ich werde jenen Ort, den ich so viele Sommer als Heimat kannte, nicht wiederfinden, es sei mir auf ewig verwehrt. Aber über deine Frage, wie ich mein Licht einfach aufgeben konnte, kann ich nur den Kopf schütteln... Ich habe mein Licht nicht verloren, es wurde lediglich bunter.“

pyright: Verena Schneider

DSA

NEUIGKEITEN AUS DER REDAKTION

So – endlich wieder ein DSA Newsletter. Nach einem recht turbulenten und arbeitsreichen Jahr 2009 wurde das auch wieder mal Zeit. Neben dem Start diverser neuer Rollenspiellinien inkl. der wirklich großen Pathfinder-Reihe, für die wir seeeehr viele Bücher rausbringen wollen, kam beim Verlag auch noch ein Umzug hinzu, der einiges an Ressourcen und Zeit gefressen hat. Nun kann der Umzug und vor allem Pathfinder natürlich einem DSA-Spieler recht egal sein, aber leider können wir uns trotzdem nicht verteilen. :(



Wenn diese Ausgabe erscheint, ist der Quellenband „Handelsherr und Kiepenkerl“ gerade beim Drucker und sollte damit pünktlich zur Essener SPIEL erscheinen.

Wie einige sicherlich bereits aus den Foren wissen dürften, beschäftigt sich dieser Band mit allem Aspekten des Handels in Aventurien (aber dazu weiter unten noch mehr).

Geschrieben wurde das Buch von den beiden DSA-Veteranen Jörg Raddatz und Heike Kamaris. Illustriert ist es primär von Björn Lensig und der sehr talentierten Newcomerin und Gewinnerin des letzten Zeichenwettbewerbs Melanie Mayer (von der zwei Illustrationen diese Seite schmücken).

Ansonsten arbeiten wir mit Hochdruck an der Fertigstellung der Bände, die sonst noch für dieses Jahr geplant sind. Das wären der DSA Jubiläumsband 3 (die ersten vier Soloabenteuer), der zweiten Band der Drachenchronik, die neue Version der Phileasson-Saga und die Abenteuersammlung „Von Orks und Menschen“.

Genauere Infos zum Plan für 2010 gibt es dann nächste Ausgabe. Ein kleiner Ausblick kommt aber auch schon mal in wenigen Abschnitten :)

Eine Baustelle, die wir so langsam in den Griff kriegen, ist unsere Homepage, die jetzt nach und nach mit neuen Inhal-

ten gefüllt wird. (Auch die Artikel aus der WWO wird man später einzeln in der jeweils passenden Rubrik wiederfinden können).

Und damit möchte ich das Wort an *Anton Weste* abgeben, der auch mal wieder ein wenig aus dem Nähkästchen plaudern darf und mit Infos zum geplanten Band zu Magierakademien aufwartet:

Magiertürme und Beschwörungskeller

Spitzhutträger und Zauberstabschwinger aufgepasst! Für 2010 plant Ulisses eine umfangreiche Spielhilfe zu den Magierakademien Aventuriens. Die Zauberschulen sind nicht nur Horte magischer Macht und Zentren der Gelehrsamkeit auf dem Fantasy-Kontinent, sondern auch die Ausbildungsstätte des wohl beliebtesten Heldentyps für Das Schwarze Auge: des Magiers. Der über 140 Seiten starke Hardcoverband wird zwölf ausgewählte Magierakademien im Detail vorstellen: Beschreibungen von Örtlichkeiten und spielrelevanten Personen, zauberische Dienstleistungen für reisende Heldengruppen, Beleuchtung des magischen Spezialgebiets und der arkanen Praxis, Geheimnisse hinter Bibliotheksmauern und Giftschrantüren. Dazu fehlen auch Szenarioaufhänger nicht, die es dem Spielleiter ermöglichen, die Akademien ins Zentrum eines Abenteuers zu stellen. Jede Akademie



erhält einen detaillierten Grundrissplan. Dazu enthält das Buch ein Einführungskapitel zur Welt der Magierakademien, das grundlegende Angaben zu Lehrern, Schülern und Personal, dem (nicht ganz so alltäglichen) Alltag an der Schule und den Möglichkeiten für Gäste (Bibliotheks- und Laborbenutzung, Gastseminare) macht.

Derzeit sammelt das Team um DSA-Redakteur Uli Lindner (Dunkle-Zeiten-Box, Von eigenen Gnaden) Ideen, erstellt Konzepte und recherchiert die Hintergründe des Akademiewesens. Die zwölf näher vorgestellten Zaubereinstitute sind: Akademie der Geistreisen zu Belhanka, Dunkle Halle der Geister zu Brabak, Seminar der elfischen Verstädigung und natürlichen Heilung zu Donnerbach, Akademie der geistigen Kraft zu Fasar, Halle des Quecksilbers

zu Festum, Akademie Schwert & Stab zu Gareth, Halle der Metamorphosen zu Kuslik, Akademie der Verformungen zu Lowangen, Akademie des magischen Wissens zu Methumis, Zauberschule des Kalifen zu Mherwed, Schule der Austreibung zu Perricum und Schule der Hellsicht zu Thorwal.

Damit nicht genug: Wird die Spielhilfe ein Erfolg, sollen sich zwei weitere Bände anschließen, mit denen dann die Gesamtheit der über drei Dutzend Magierakademien Aventuriens in ausführlicher Beschreibung vorliegen wird. Na dann: BANNBALADIN!

Aund zum Abschlus noch ausführliche Infos von **Thomas Römer**:

Die Zwölfe zum Grube oder: Hiyo zusammen!

Nach hinreichend langer Wartezeit hier also der erste DSA-Newsletter im neuen Gewand (oder in Verkleidung der WWO?) und mit der Hoffnung, dass es zukünftig wieder eine regelmäßige Institution wird. Da einiges an Titeln ansteht, will ich mich auch gar nicht lange mit einer Vorrede und Dönekes aus den Redaktionsstuben aufhalten. (Eine einzelne Redaktionsstube gibt es ja seit Anfang Juni nicht mehr – Christian, Pat und ich sind dafür mittlerweile einigermaßen versiert in FTP-Jonglage und Skypediving.) Also: mittenmang oder *in medias res*, wie der Bosparaner sagt:

Unterwegs (sprich: weg von unseren

Schreibtischen, jetzt bei unseren Druckern oder schon auf Lager):

Der wichtigste der Bände, die demnächst erscheinen, ist sicherlich der rotberandete **Wege des Meisters**, der von Florian Don-Schauen zusammengestellte Band mit einer großen Zahl Spiel-(also eigentlich: Meister-)Tipps zu Abenteuerbau, Dramaturgie, Darstellung von Meisterpersonen, Umgang mit unterschiedlichen Spielern und vielem mehr. Wichtigste Grundlage dieser Tipps ist dabei stets, sich über den eigenen Stil und die Vorstellungen der einzelnen Spieler klarzuwerden, denn davon hängt die Auswahl der Abenteuer ebenso ab wie das Agieren am Spieltisch. Der erfahrene Meister findet in diesem Band viele interessante Anregungen, und der Neueinsteiger erhält Hilfestellungen, wie er seine ersten eigenen Abenteuer glücklich vollenden kann. Dazu enthält dieses Buch (192 Seiten; 30 Euro) Anregungen zur Vergabe von Abenteuerpunkten, optionale Regeln zu Schicksalspunkten sowie einen Tabellenteil mit Zufallsbegegnungen in allen aventurischen Regionen und vielen Zufallselementen für Meisterpersonen.



Ebenso sehnsüchtig erwartet wird von vielen sicherlich das Abenteuer **Donner und Sturm**, für das Thomas Finn und Tobias Hamelmann als Autoren verantwortlich zeichnen. Der eigentlich schon vor Lägerem geplante, umfangreiche Titel (120 Seiten; 20 Euro) dreht sich natürlich um das 76. Donnersturmrennen des Jahres 1031 BF. Der Preis für den Sieger: Das Recht, den von Rondra den Sterblichen überantworteten Streitwagen *Donnersturm* rufen und lenken zu dürfen. Ohne hier zu viel spoilern zu wollen: Es wird natürlich nicht nur um ein Turnier der besten

Streitwagenfahrer Aventuriens, sondern in seiner Bedeutung weit über die Rondra-Kirche hinaus gehen. Neben einigen ‚alten Bekannten‘ treffen die (mindestens erfahrenen) Helden hier auf Rivalen und Feinde, die ihnen sicherlich im Gedächtnis bleiben werden. Beginnend in Baburin, wird das Rennen die Wagenfahrer und ihre Begleiter zu einigen der wichtigsten Stätten der

Rondra-Verehrung führen – und mit dem Schwenken der Zielfahne nicht wirklich beendet sein ...

Während Donner und Sturm die Spieler sicherlich einige Abende beschäftigt halten wird, richten sich die Kurzabenteuer des Bandes **Von Orks und Menschen** (64 Seiten; 12 Euro) eher an Spieler und Meister, die ein Abenteuer ‚für zwischendurch‘ benötigen. Mit den Abenteuern *Blut auf uraltem Stein* (von Stefan Unteregger; spielt am Finsterkamm), *Der Pfad des Häuptlings* (von Bernhard Pesch; im Rorwhed) und *Zahltag* (Muna und Roman Bering; in und um um Lowangen) sind in dieser Anthologie die drei Siegerbeiträge des Abenteuer-Wettbewerbs um den Goldenen Becher

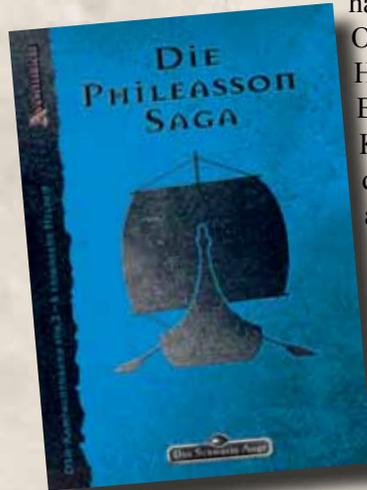
2008 versammelt. Alle drehen sich um das schwierige Verhältnis zwischen den schwarzpelzigen Invasoren des Svellttals und den von ihnen unterworfenen oder in steter Vorsicht vor ihnen lebenden Menschen. Dabei sind die Helden oftmals aufgefordert, mit ungewöhnlichen Verbündeten zusammenzuarbeiten, und neben einer scharfen Klinge sind auch Kulturkunde und geschickte Diplomatie gefragt.



25 Jahre DSA: Die Soloabenteuer bildet den Abschluss der ‚schwarzen Jubiläums-Reihe‘, in der die berühmten und heutzutage gesuchten ersten Publikationen des Schwarzen Auges versammelt sind; hier die vier ersten und legendären Soloabenteuer *Nedime - Tochter des Kalifen*, *Borbarads Fluch*, *Die Schwarze Sichel* und *Quell des Todes*. Wie schon bei den vorherigen Bänden folgt das Innenlayout der Original-Version aus den Achtzigern und enthält unter anderem den damals skandalumwobenenn Schleiertzanz, die Ledermänner in Borbarads Raumschiff und manchen skurrilen Wortwitz, aber auch die teils kniffligen Lege- und 3D-Rätsel aus der Frühzeit des Schwarzen Auges. Ein augenzwinkernder Blick in die Vergangenheit von Deutschlands bekanntestem Rollenspielsystem und auch heute noch ein erfrischendes Spielerlebnis. Ebenfalls wie die Vorgängerbände präsentiert sich **25 Jahre DSA: Die Soloabenteuer** in hochwertiger Leder-Optik und ist für 40 Euro ab der Essener Spielemesse erhältlich.

Die zweite Neuheit für Essen ist **Handelsherr und Kiepenkerl (Q4)** von Jörg Raddatz und Heike Kamaris, ein Hintergrundband, der eine Vielzahl von Themen rund um den Handel in Aventurien behandelt: Münzen und Währungen der aventurischen Mächte und die Geschäfte der Geldwechsler,

Pfandleiher und Bankhäuser, die weitreichenden Handelsnetze der Großhändler und Kaufherrengilden, die allgegenwärtigen Krämer und Kleinhändler und ihre Rivalität zu den Handwerkern, die Geschäfte der Hausierer und das ihnen entgegengebrachte Misstrauen, die heimlichen Kniffe der Hehler im Umgang mit ‚heißer Ware‘, Wege- und Torzölle und wie Schmuggler sie umgehen; Handelsfahrten und Warenmessen, Geheimnisse und Kostbarkeiten des Gildenlandhandels, einige für das Händler- und Heldenleben interessante Gebäude sowie eine ausführliche Auflistung und Beschreibung aventurischer Großhandelswaren. Der Band hat 192 Seiten und kostet 28 Euro. Ebenfalls beim Drucker findet sich ein leicht überarbeiteter Nachdruck von **Stäbe, Ringe, Dschinnenlampen**. ‚Leicht überarbeitet‘ bedeutet, dass wir die Seiten zu Professionsvarianten und Zauber- und SF-Ergänzungen, die jetzt in den Wege-Bänden bzw. dem Liber Cantiones Deluxe zu finden sind, weggelassen haben. Darüber hinaus haben wir die in der Zwischenzeit aufgelaufenen Fehlermeldungen (namentlich diejenigen, die in der Wiki



Aventurica zusammengetragen wurden) bewertet und größtenteils eingearbeitet. Der Band hat jetzt 128 Seiten und ist für 25 Euro erhältlich.

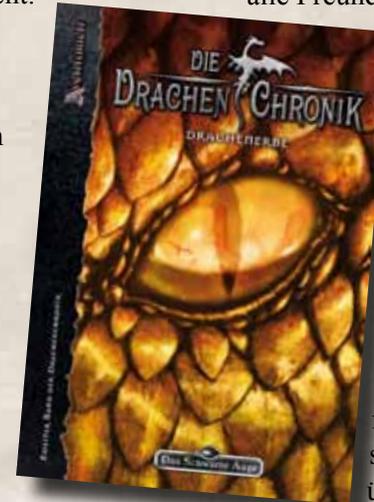
Auf unseren Schreibtischen:

Christian hat gerade eben sein Lektorat an der Neufassung der **Phileasson-Saga** beendet. Das Team um Philipp Spreckels hat – in Zusammenarbeit mit Original-Autor Bernhard Hennen – eine umfangreiche Bearbeitung der legendären Kampagne vorgelegt und dabei nicht nur die Abenteuer auf den neuesten Stand der Regeln gebracht.

Uns fehlen nur noch ein paar neue Illustrationen (etliche alte bleiben natürlich

erhalten), aber dann kann der Band ins Layout.

Ich habe noch ein bisschen Kleinkram (so wie diesen Newsletter und ein paar interne Planungen und Kontrollen) vor der Nase, dann aber ragt vor mir der Berg mit Namen **Drachenchronik II: Drachenerbe – Auf den Weltenwall** auf. Die Zeichenzählung sagt, dass es wohl wieder ein 160-Seiter wird, die Illustrationsaufträge sind vergeben, Christian hat mit dem Band-



Verantwortlichen Daniel Richter die erste Lektoratsrunde beendet, also sieht es gut aus, dass der Band (an dem auch noch Paddy Fritz und Stefan Küppers als Redakteure und Stefan Unteregger und Katja Reinwald als Autoren beteiligt sind) noch dieses Jahr erscheint. Noch gar nicht für dieses Jahr geplant, aber als Text trotzdem schon fertig ist ein (vermutlich 96-seitiges) Abenteuer mit dem Arbeitstitel **Nachtblau**, das – komplett unabhängig von anderen Kampagnenplanungen – Piratenaktivitäten im Südmeer zum Thema hat und von der Stimmung her alle Freunde von Fluch der Karibik

ansprechen dürfte. Auf den ersten, schnellen Blick haben Autor Holger Raab und seine Kollegen von Feder & Schwert (richtig gelesen, das ist ein Titel von den Mannheimern als Autorenstudio!) hier ein sehr ansprechendes Abenteuer abgeliefert, das nicht nur stimmungsvoll, sondern auch konzeptionell überzeugend ist. Nach ein paar formellen Korrekturen geht’s ab ins Korrektorat damit. Mehr dazu sicherlich im nächsten Newsletter.

In näherer Zukunft (oder: was so Neudeutsch ‚In der Pipeline‘ heißt und schon so weit gediehen ist, dass wir Aussagen darüber wagen):

Gerade textlich fertig und in den nächsten Tagen zur ersten Begutachtung eintrudelnd ist das **Rondra-Vademecum** von Katja Reinwald und Daniel Richter. Ich weiß zwar schon etwa, was mich erwartet (und hab's ja eher mit anderen aventurischen Göttern als mit der Sturmherrin), bin aber gespannt, wie die beiden die Vorgaben zum ‚inneraventurischen Gebetbuch und Fibel für den reisenden Geweihten‘ umgesetzt haben. Und, da es sich um ein komplett neues Format handelt, müssen wir mal etwas experimentieren, wie der Band in A6 denn so aussieht, aber da bin ich sehr zuversichtlich.

Auch in Daniels Verantwortung lag/liegt **Orkengold**, die Mini-Kampagne zur Regionalspielhilfe **Reich des roten Mondes**, die auch als Abenteuersammlung spielbar sein soll. Die Texte der einzelnen Autoren sind beisammen und die Bandredaktion hobelt und feilt noch ein wenig am Lektorat, aber das Päckchen dürfte sich auch bald auf meinem Tisch materialisieren.

In weitere Zukunft schaue ich nicht. Erstens gibt das Ärger mit Satinav und zweitens, wenn ich sage, was in einer möglichen Zeitlinie passiert, mit einer Menge Foristen, die jede Planung und Vermutung als Offenbarung einer determinierten Zukunft ansehen. (Dabei vermeide ich es doch peinlichst, in Großbuchstaben zu reden ...) Außerdem hab' ich dringenderes zu tun: Zum Beispiel die Peitsche schwingen, um

zwei Titel endlich über die Ziellinie zu prügeln. Wer aber trotzdem mehr wissen will, kann uns ja auf der **Spiel 2009** in Essen vom 22.10. bis zum 25.10. besuchen (wie immer in Halle 6) oder auf dem **Dreieich-Con** (21.-22.11.; www.dreieichcon.de) mal vorbeischaun!

Bis die Tage und derweile viele Einser auf dem W20!
Thomas Römer

So - das war's erstmal für diese Ausgabe.

Ich hoffe wir konnten einen kleinen Einblick in die Planung der nächsten Produkte Produkte geben.

Ansonsten hätte ich gerne Feedback und Wünsche zu Themen, die wir hier ansprechen sollen.

Wollt ihr eher lange Werkstattberichte zu einzelnen Büchern, oder vielleicht lieber kurze Inhaltsangaben?
Mehr Hintergrundberichte aus dem Arbeitsalltag im Verlag?
Portraits der Macher von DSA?
Mehr Vorschauen auf die Illustrationen zukünftiger Bücher?

Bitte eure Meinungen und Anregungen an:

www@ulisses-spiele.de

senden.

**UM NEWS AUS ERSTER HAND ZU ERFAHREN
- BESUCHT UNS AUF DER SPIEL IN ESSEN
VOM 22.10 BIS 25.10.
IN HALLE 6 - STAND 60I**

**UND AUF DEM DREIEICH CON IN DREIEICH
VOM 21.11. BIS 22.11.**





Phantompilze

Das Grauen von jenseits der Sterne

Eine D20 Spielhilfe für das Pathfinder Rollenspiel und andere D20 Systeme von Scott Gable.

Übersetzt von Friederike Fuß.

Phantompilze

Das Grauen von jenseits der Sterne

Von Scott Gable

Illustrationen von Michael Jaecks

„Die Erzählungen vom Lande sind sonderbar. Und sie könnten wohl noch sonderbarer sein, wenn Stadtmenschen und Universitäts-Chemiker genug Interesse aufbrächten, um das Wasser des stillgelegten Brunnens oder jenen grauen Staub zu analysieren, den kein Wind je aufzuwirbeln scheint. Auch die Botaniker sollten sich die Mühe machen und die verkümmerte Flora studieren, welche an den Rändern jenes Fleckens wächst... Die Leute sagen, dass im Frühling irgendetwas mit der Farbe des Laubes nicht stimmt und dass das Wild seltsame Spuren auf der dünnen Schneedecke hinterlässt.“

H. P. Lovecraft, *Die Farbe aus dem All*

Aus den Forschungsnotizen von Sir Randolph Corday, Mykologe seiner Hoheit (geborgen aus seinem Lager tief im Haselwald):

Die meisten Abenteurer kennen Pilze nur in Form jener winzigen Gewächse, welche den Waldboden bedecken. Sicher, es kann katastrophal sein, den Falschen zu essen, doch im Allgemeinen stellen diese seltsamen Früchte der Natur keine echte Gefahr dar – außer vielleicht für Leichen, für jene, die ohnehin wieder zu Asche und Staub zerfallen sollen. Pilze sind also harmlos, oder?

Was wäre nun, wenn ich Euch sagen würde, dass viele der Pilze, die Ihr im Wald gesehen habt, in Wirklichkeit ein einziges Lebewesen sind? Oder wenn ich Euch erzählte, dass diese Pilze tatsächlich nur die

„Blüten“ dieser Kreatur sind und der Rest von ihr unter der Erde versteckt liegt? Oder Euch erklärte, dass der Leib jenes verborgenen Wesens mehr als 12 Quadratkilometer umspannt, es also größer ist als jeder Drache? Das, meine Freunde, ist es, was einen Pilz ausmacht.

Ein Pilz besteht in erster Linie aus Chitinfäden, den so genannten Hyphen, die unter der Erde ein gewaltiges Netzwerk bilden. Diese Hyphen hören nie auf zu wachsen und sind stets auf der Suche nach neuen Nahrungsquellen. Ist eine gefunden, wird sie sogleich in ihre einzelnen Bestandteile zerlegt und von dem Pilz absorbiert. Pilze zersetzen organische Materie und leisten dadurch einen wichtigen Beitrag zum Kreislauf der Natur. Sie sind sonderbare und faszinierende Gewächse und auch wenn sie uns ein Gefühl für die Bescheidenheit unseres eigenen Daseins vermitteln, sind sie generell doch keine Gefahr für die Lebenden.

Ich nun aber habe unwiderlegbare Beweise für die Existenz einer noch weitaus seltsameren Art von Fungi gesammelt. Diese Fungi sind durch ein äußerst wunderliches Verhalten und eine merkwürdige Physiologie gekennzeichnet. Es scheint, als würden sie voller Absicht und gar überlegt handeln. Ich bin der festen Überzeugung, dass diese Pilze nur von einem Ort stammen können, der jenseits des uns Bekannten liegt.

Die Physiologie der Phantompilze

„...als er sah, wie sich die Bäume am Eingang der Schlucht bogen... und diesen widerlichen Gestank roch... da hörte er auf einmal ein Rascheln und ein Rauschen, viel lauter als das es die schwankenden Bäume und Büsche hätten sein können. Dann wurden die Bäume am Wegesrand zur Seite geknickt und etwas stampfte und platschte

durch den Schlamm. Aber stellen Sie sich nur vor... er hat nichts gesehen, gar nichts – nur die Bäume und Büsche, wie sie sich bogen.“

H. P. Lovecraft, *Das Grauen von Dunwich*

Meine Behauptungen werden durch diverse Heldengeschichten untermauert, in denen von Begegnungen mit jenem „Phantompilz“ berichtet wird. Stellt Euch nur vor, ein unsichtbarer Pilz! Eben dieses wunderliche Phänomen wollte ich studieren, als ich mich ins finstere Crinderfeld aufmachte.

Die wenigen Erzählungen, welche von diesem seltsamen Wesen handeln, beschränken sich lediglich auf ein paar Orte. Also suchte ich die Bewohner der Crinderfeld-Marsch auf, in der Hoffnung, dadurch stichhaltigere Beweise zu finden. Ich machte schließlich sogar einige Gnome ausfindig, die tatsächlich einmal einem dieser Monster begegnet waren und es getötet hatten. Sie berichteten mir, wie sie von einem Feind bedrängt wurden, den sie nicht sehen konnten, wie sie nie wussten, was sie da angriff, und wie sie das Biest am Ende nur durch pures Glück besiegen konnten.

Der Leichnam des Wesens wurde kurze Zeit später erst sichtbar, wie sie sagten. Ohne dass ich sie explizit gefragt hätte, erzählten sie mir, dass es sich um einen gigantischen und grotesken Pilz gehandelt hat, der von einer rauen und klebrigen Beschaffenheit gewesen war. Der Strunk sei in vier kleinere, gleichgroße Strünke unterteilt gewesen, die dem Fungus wohl zur Fortbewegung gedient hatten. Auf dem „Hut“ befand sich ein gähnender Schlund, besser gesagt, vier ineinander liegende, kreisrunde Mäuler, die mit chitinösen Zähnen gesäumt waren. Um diesen Schlund herum und am Rand des Huts lagen einige zähe Knoten, bei denen

es sich wohl um Sinnesorgane handelte. Unglücklicherweise löste der Leichnam sich nach wenigen Minuten auf und ließ nichts zurück. Einige weitere Berichte deuten jedoch darauf hin, dass es wohl mehrere Arten dieses Pilzes gibt.

Die Einwohner jener einsamen Gegenden haben sich inzwischen darauf verlegt, solche Dinge lieber in Ruhe zu lassen, und meiden die Pilzwälder. Denn wie sie herausgefunden haben, werden sie von den Fungi nicht belästigt, wenn sie sich von ihnen fern halten. Laut einiger lokaler Legenden gibt es noch weit größere Exemplare als das eben beschriebene und diese Giganten haben angeblich schon ganze Dörfer vernichtet. Weitere Nachforschungen sind notwendig.

Der Phantompilz und das Pilzkollektiv

Der Phantompilz selbst stellt nur einen einzigen Abschnitt im ebenso sonderbaren wie komplexen Leben dieser Art dar. Handelt es sich bei ihm um ein Individuum oder um den Teil eines sehr viel größeren Superorganismus? Wo fängt das Individuum an?

Der Phantompilz ist Teil eines Gesamtorganismus, den man wohl am besten als das Pilzkollektiv bezeichnet.

Violette Pilze und Kreischer

Wie schon bei den normalen Pilzen nachzuweisen war, handelt es sich bei dem, was man über dem Waldboden findet, lediglich um den Fruchtkörper des Fungus – das Ergebnis der sexuellen Fortpflanzung des Pilzes. Fungi benötigen zur sexuellen Fortpflanzung keine weiteren Individuen. Die temporären „Blüten“ erzeugen und verbreiten die Sporen, welche den Fortbestand der Spezies sichern. Sei es nun, dass die Sporen des Violetten Pilzes sich mit dem Wind oder mit Hilfe vorbei ziehender Kreaturen

verbreiten – schlussendlich werden sie einen neuen Pilznodus (Knotenpunkt) bilden, wenn sie denn überleben (siehe unten).

Der Violette Fungus ist durch seine Hyphen mit dem Pilzkollektiv verbunden. Mit Hilfe einer freien Aktion kann er sich jedoch von dem Superorganismus lösen und sich auf seinen robusten „Gliedermaßen“ bewegen. Mit einer Bewegungsaktion kann er sich wieder mit dem Hauptpilz verbinden, indem er seine Hyphen an einer Stelle in den Boden bohrt, unter der ein Teil des Pilzkollektivs liegt. Solange der Violette Pilz mit dem Kollektiv verbunden ist, kann dieses alles wahrnehmen, was der einzelne Pilz wahrnimmt. Ist er nicht mit dem Pilzkollektiv verbunden, greift der Violette Pilz blindwütig alles an, was sich im nähert, ist er hingegen verbunden, kann er die Intelligenz des Kollektivs nutzen und seine Angriffe aus reiner Boshaftigkeit hinauszögern.

Der Kreischer ist eine eigene Pilzspezies, die manchmal eine symbiotische Verbindung mit dem Violetten Pilz eingeht und damit ebenfalls Teil des Kollektivs wird.

Phantompilze und ihre Varianten

„Was immer das Grauen sein mochte, es konnte eine glatte, fast senkrechte Felswand erklimmen...“

... Es war unsichtbar... Es war schrecklich, aber immer noch nicht so schlimm wie das, zu dem es geworden wäre, wenn Wilbur noch länger gelebt hätte. Sie werden nie wissen, was der Welt erspart geblieben ist. Und jetzt bleibt nur noch dieses eine übrig, das wir bekämpfen müssen...“

H. P. Lovecraft, Das Grauen von Dunwich

Der Phantompilz ist ein falscher Fruchtkörper. Er erinnert zwar entfernt an einen echten Pilz und entsteht auch auf ähnliche

Weise, trägt aber keine Sporen und ist das Ergebnis der asexuellen Fortpflanzung des Pilzkollektivs. Die Ausgeburten des Kollektivs sehen zu Beginn alle gleich aus, erst am Ende ihrer Entwicklung treten Unterschiede hervor, wobei ein einzelner Wachstumszyklus gerade einmal 12 Stunden beanspruchen kann. Der Phantompilz ist eine häufige Frucht dieser Wachstumszyklen, es gibt aber noch weitere Variationen. Der Phantompilz dient als Späher und Kundschafter, während die anderen Varianten auch andere Aufgabenbereiche abdecken. Alle spezialisieren sich auf eine Funktion, die sie für das Pilzkollektiv erfüllen.

Typischerweise lösen die Phantompilze und die anderen Varianten sich zwar vom Kollektiv, sobald sie dazu in der Lage sind, es ist ihnen aber möglich, diese Verbindung wieder herzustellen, indem sie ihre Hyphen mit einer Bewegungsaktion an einer Stelle in den Boden bohren, unter der ein Teil des Pilzkollektivs liegt. Sind sie mit dem Kollektiv verbunden, können die Fungi sich nicht bewegen. Sie können sich jedoch mit einer freien Aktion erneut lösen und sich dann normal bewegen.

Phantompilze und ihre Varianten sind nicht in der Lage sich fortzupflanzen. Sie entstehen aus dem Pilzkollektiv, dessen Grundlage der so genannte Pilznodus ist. Ist das Kollektiv erst einmal aktiv, wachsen Phantompilze. Der gemeine Phantompilz stellt jedoch nur das Anfangsstadium einer Entwicklung dar. Ist er erst einmal ausgewachsen, bietet er einen wahrlich grauenvollen Anblick.

Das Pilzkollektiv bestimmt das Verhalten der Phantompilze und ihrer Varianten. Wenn diese Wesen vom Kollektiv getrennt sind, können sie als Tiere behandelt werden, die „einen Trick kennen“ oder „für eine bestimmte Aufgabe ausgebildet wurden“, wie

es unter der Fertigkeit Mit Tieren umgehen beschrieben wird. Das Pilzkollektiv bzw. der Pilznodus können als Ausbilder behandelt werden. Da die Kommunikation innerhalb des Kollektivs auf direktem Wege verläuft, gelingen alle Würfe auf Mit Tieren umgehen automatisch.

Ein Phantompilz hält üblicherweise bewegungslos Wache und nutzt seine natürliche Unsichtbarkeit. Wenn Ärger in der Luft liegt, handelt er schnell, um das Kollektiv zu schützen. Ist der Phantompilz mit dem Kollektiv verbunden, kann er auch auf Bedrohungen außerhalb seiner näheren Umgebung reagieren. Hat er sich aber erst einmal gelöst, verliert der Phantompilz das Bewusstsein für die Gefahr, bis er sie entweder direkt sieht oder sich erneut an das Pilzkollektiv angeschlossen hat.

Phantompilze können als Späher dienen, da sie aber nur eine begrenzte Intelligenz besitzen, wenn sie sich vom Kollektiv gelöst haben, können sie diesem lediglich ihre unmittelbaren Sinneseindrücke vermitteln. Haben sie ihre Mission abgeschlossen, kehren sie zum Kollektiv zurück.

Neben dieser Aufgabe sind Phantompilze auch noch dafür zuständig, organische Materie zu sammeln. Wenn Nahrung knapp ist und weitere Ressourcen benötigt werden, kundschaften die Phantompilze die Umgebung aus und suchen nach toter oder lebendiger organischer Materie. Diese bringen sie dann mit ihren Mäulern zurück zum Kollektiv, wo sie langsam absorbiert wird.

Pilznodi

„Es war so gut wie unmöglich, die Farbe zu beschreiben, und nur wenn man Analogien zur Hilfe nahm, konnte man sie überhaupt als Farbe bezeichnen...“

Als sie auf das Tal zurück blickten, ... konnten sie sehen, dass die Farm in einem

ekelerregenden, unerklärlichen Farbgemisch leuchtete. Bäume, Gebäude, ja selbst das Gras und das Laub leuchteten, sofern sie nicht schon jene tödliche, graue Sprödigkeit angenommen hatten. Die Zweige bogen sich himmelwärts. An ihren Spitzen leckten widerwärtige Flammen... und über allem herrschte das Chaos der leuchtenden Formlosigkeit, dieser fremdartige und dimensionslose Regenbogen aus rätselhaftem Gift... Er blubberte, fühlte, schlürfte, glitzerte, zerrte und brodelte böseartig in seiner kosmischen und unbestimmbaren Farblichkeit.“
H. P. Lovecraft, Die Farbe aus dem All

Ein Pilznodus hält das Pilzkollektiv zusammen. In gewisser Weise stellt er „die Gehirne“ des Ganzen, tatsächlich aber generiert sich die Intelligenz des gesamten Wesens aus all seinen Teilen. Der Nodus ist von essentieller Bedeutung, da er alle Aktivitäten des Kollektivs steuert und koordiniert. Jeder Pilznodus hat eine eigene Persönlichkeit und bringt diese in die kollektive Intelligenz ein. Dadurch entsteht eine Art Schwarmbewusstsein.

Der Nodus selbst erscheint als gigantischer Trüffelpilz und liegt vollständig unter der Erde – üblicherweise 30 bis 60 cm tief. Seine Hyphen erstrecken sich in alle Richtungen und bilden ein riesenhaftes, chitinoses Netzwerk. Auf diese Weise können sie kilometerlange Strecken überwinden und bilden zusammen das Myzel des Nodus'. Die Hyphen sind mit jedem Teil des Kollektivs verbunden. Das Myzel ist so groß, dass es einem Mitglied des Kollektivs möglich ist, seine eigenen Hyphen an irgendeiner Stelle in den Boden zu bohren, die innerhalb der Reichweite des Kollektivs liegt, um sich mit dem unterirdisch gelegenen Myzel zu verbinden.

Das Myzel erstreckt sich in alle Richtungen. Seine Reichweite wird durch das Alter des Pilznodus' und die Menge an vorhandenen Ressourcen bestimmt. Es kann durch organische, nicht aber anorganische Materie wachsen, sich jedoch winzige Risse zu Nutze machen, so dass es, ähnlich wie die Wurzeln eines Baumes, in der Lage ist, so gut wie jede natürliche Barriere irgendwann zu durchdringen. Zudem scheidet das Myzel Enzyme aus, die organische Materie zersetzen, die dann als Nahrung aufgenommen werden kann.

Das Myzel wächst durch jede Art von organischer Materie, also auch die lokale Flora. Das Pilzkollektiv hätte so die Möglichkeit, die betroffenen Pflanzen anzugreifen, nutzt seine Ausbreitung aber eher dazu, diese Pflanzen zu kontrollieren.

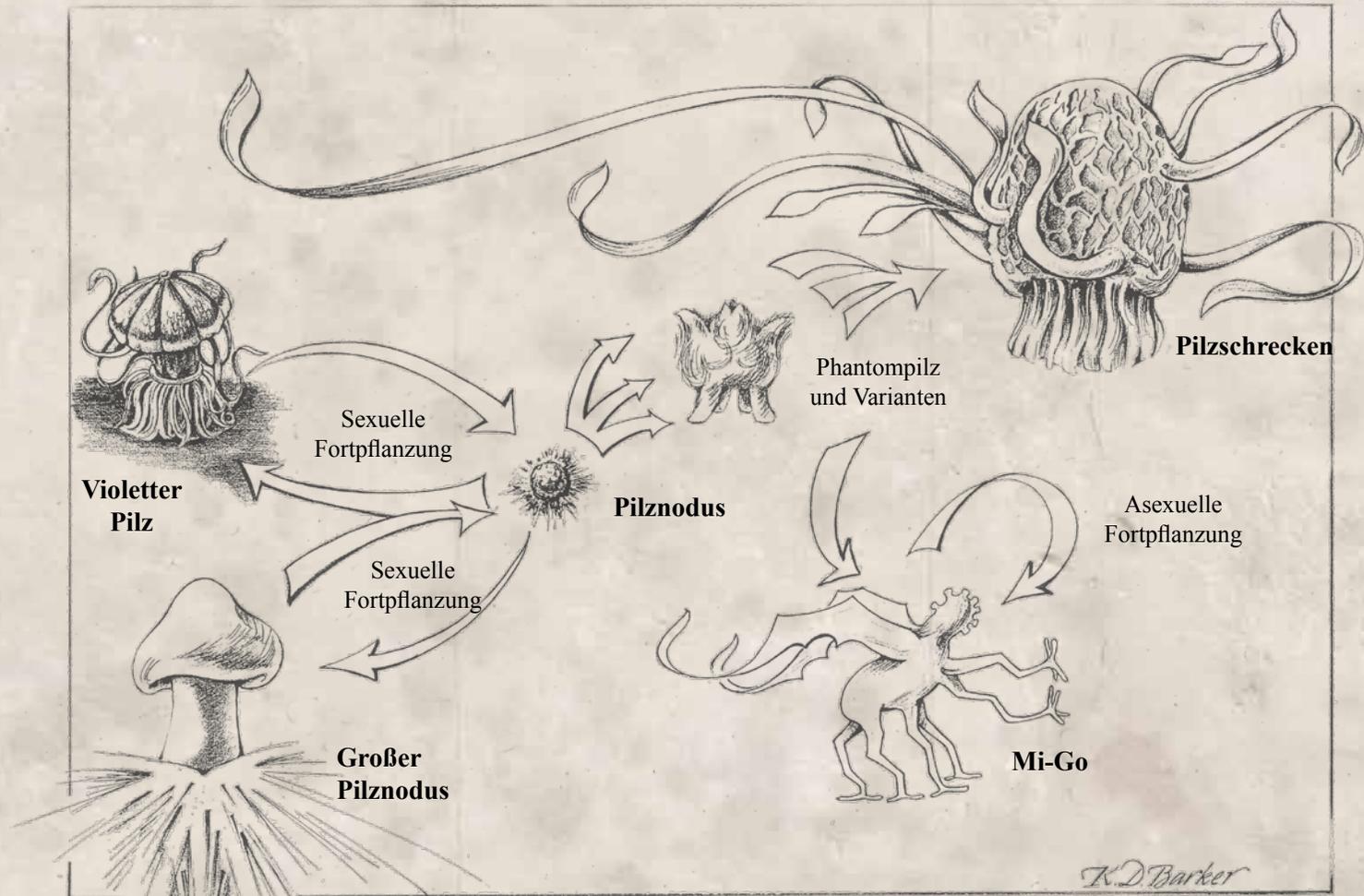
Überschneiden sich mehrere Pilznodi, entstehen Verbindungen zwischen den Myzelien. Das Ergebnis dieser Verbindungen ist unvorhersehbar. Oftmals arbeiten die Pilzkollektive zusammen auf ein gemeinsames Ziel hin, besteht aber ein großer Altersunterschied, dominiert eines der beiden und übernimmt irgendwann vollständig die Kontrolle. Nur ganz selten kommt es zur offenen Feindschaft zwischen zwei Pilzkollektiven.

Ab und an lenken fünf oder mehr einzelne Nodi, die alle zum selben Kollektiv gehören, ihre Energie in einen einzigen und bilden so einen Großen Pilznodus aus. Diese hochintelligente Kreatur stellt den Höhepunkt der Evolution der Pilze dar. Sie wächst vom Nodus aus nach oben und durchbricht irgendwann als gigantischer Pilz mit einer eigenen Persönlichkeit das Erdreich. Diese Großen Pilznodi unterscheiden sich äußerlich sehr stark voneinander, doch alle leuchten sie in fremdartigen, an-

dersweltlichen Farben. Ihre telepathischen Fähigkeiten ermöglichen es ihnen, sowohl innerhalb als auch außerhalb des Kollektivs besser zu kommunizieren. Außerdem können sie ihr Bewusstsein in eine schillernde Wolke aus Sporen verlagern und sich so bewegen. Der Pilznodus gewinnt durch diesen neuen Lebensabschnitt erheblich an Macht hinzu – das betrifft sowohl potentielle neue Fähigkeiten als auch die Kontrollreichweite.

Hin und wieder muss ein Großer Pilznodus umgesiedelt werden. Eine solche Umsiedlung ist ein kompliziertes Prozedere und erfordert den Aufwand ungeheurer Energiemengen. Der Nodus muss das Pilzkollektiv ein Jahr lang dazu anhalten, organische Materie zu sammeln. Das bedeutet, dass die Umgebung innerhalb der Reichweite des Kollektivs aller ihrer Ressourcen beraubt wird. Jede Form von pflanzlichem und tieri-

schem Leben – auch Humanoide – schwebt während dieses Sporenbildungsprozesses in höchster Gefahr, denn für den Pilznodus stellt jede Art von organischer Materie nur neuen Treibstoff dar. Wurde genug Energie gesammelt, schließt der Große Pilznodus sich in einer Kapsel aus undurchdringlichem und äußerst seltsamem organischen Material ein und schießt in einem übernatürlichen Feuerwerk in den Himmel.



Wenn er sich mit der Kapsel verschossen hat, kann der Große Pilznodus umsiedeln und in einem nahen oder fern gelegenen Land neu beginnen. Einige Leute behaupten, dass die Pilze auf diese Weise gar in der Lage sind, interstellare und interplanare Reisen zu unternehmen. Der zurückgelassene Landstrich ist leer gesaugt, ist nur noch ein wüstes Ödland, das von grauer, bröckeliger Asche bedeckt ist und in dem es keinerlei organische Materie mehr gibt. Nur ein einziger Nodus ist noch vorhanden, der nun einen Neuanfang wagen kann.

Die Äußeren Wesen (Mi-Go)

„Sie waren blassrosa und ungefähr anderthalb Meter lang. Ihre Leiber erinnerten an die von Schalentieren. Sie hatten gigantische, ... membranartige Flügel und gelenkige Gliedmaßen. Dort, wo eigentlich ein Kopf hätte sitzen müssen, befand sich ein seltsam gewundenes Ellipsoid, das mit einer Vielzahl von kurzen Fühlern besetzt war...“

H. P. Lovecraft, Der Flüsterer im Dunkeln

Größere und höher entwickelte Pilzkollektive verfügen nicht selten über besondere Dienerwesen. Diese werden mit Hilfe eines eigenen Prozesses erschaffen. Der falsche Fruchtkörper, der bereits oben erwähnt wurde, bildet sich hierfür nicht in einen Phantompilz oder eine von dessen Varianten aus, sondern beginnt, pflanzliche und tierische Eigenschaften aufzunehmen. Das Wachstum dauert eine ganze Woche und die Kreatur, die dabei entsteht, wird einfach nur als Äußeres Wesen bezeichnet.

Die Äußeren Wesen sind neben den Großen Pilznodi die einzigen Fungi des Pilzkollektivs, die sich der Außenwelt auf vernunftbegabte Weise mitteilen können. Dies

machen sie entweder mit Hilfe ihrer eingeschränkten telepathischen Fähigkeiten oder einer widerlichen, summenden Imitation von Sprache. Sie eignen sich also bestens, um als Abgesandte an andere intelligente Völker zu fungieren. Des Weiteren sind sie auch die Einzigen (von den Kapseln der Großen Pilznodi abgesehen), die in der Lage sind, die Leere zwischen den Sternen zu überleben. Und man weiß, dass sie die unfassbaren Geheimnisse, die sie dort sammeln, manchmal mit anderen teilen, die sie für würdig erachten.

Herkunft

„Der Großteil jener Wesen bewohnt auf sonderbare Weise gegliederte Abgründe, die vollkommen jenseits aller menschlichen Vorstellungskraft liegen. Das Fleckchen in der Raum-Zeit, das wir für die Gesamtheit der kosmischen Existenz halten, ist nur eines der Atome, welche die wahre Unendlichkeit bilden, die ihnen gehört.“

H. P. Lovecraft, Der Flüsterer im Dunkeln

Wer auch immer dies lesen mag, wird mich wahrscheinlich jetzt schon für verrückt halten, und doch muss ich weiter berichten. Ich habe mit ihnen gesprochen, besser gesagt, sie haben zu mir gesprochen. Sie sind nicht Teil der natürlichen Ordnung, welche die Philosophen studieren. Ja, sie sind schon seit Äonen hier und haben sich gut in unsere Welt eingegliedert, doch ihre Ursprünge liegen weit entfernt. Man muss sie nur anschauen, um zu wissen, dass sie nicht ganz von unserer Welt sein können, dass sie vielmehr zwischen zwei Welten treiben.

Darüber hinaus glaube ich sogar, dass sie einen Teil ihrer Nahrung von anderen Ebenen beziehen. Wenn meine Theorien korrekt sind, sind ihre Hyphen nicht alleine in unse-

rer Realität verwurzelt, sondern erstrecken sich ins Multiversum und entziehen anderen Ebenen Energie. Dies könnte ihre übernatürlichen Eigenschaften und ihre unglaubliche Vielfältigkeit erklären. Was, wenn alle Pilzkollektive des gesamten Multiversums miteinander verbunden sind? Vielleicht gibt es nur ein einziges Pilzkollektiv – so gigantisch, dass es unzählige Reiche umspannt.

Ich muss weiter machen. Sie haben versprochen, mir noch mehr zu enthüllen.

Ausdifferenzierung

Das Pilzkollektiv besteht aus einer komplexen Fülle verschiedenster Kreaturen. Manche werden hier im Detail beschrieben, die Existenz anderer wird nur angedeutet und manche müssen gar noch entdeckt werden. Alle aber sind sie in der Lage, sich an das Pilzkollektiv anzuschließen.

Varianten des Phantompilzes

Der Phantompilz ist nur eine von vielen verschiedenen Varianten mobiler Fungi, die aus einem Pilzkollektiv entstehen können. Er wird hier noch einmal zu Referenzzwecken abgedruckt. Die Varianten gleichen dem Phantompilz in jeder Hinsicht, außer den Eigenschaften, die beim jeweiligen Eintrag zu finden sind. Die Fähigkeit, sich unsichtbar zu machen, ist allerdings einzig dem Phantompilz vorbehalten.



Phantompilz, HG 3

Immer N, Mittelgroße Pflanze

Ini.: +0, Sinne: Dämmerlicht; Lauschen

+4, Entdecken +4

Verteidigung

RK 14, Berührung 10, Auf dem falschen Fuß erwischt 14 (+4 natürliche Rüstung)

TP 15 (2W8+6)

ZÄH +6, REF +0, WIL +0

Defensive Fähigkeiten: Tarnung; **Immunitäten:** Kritische Treffer, geistesbeeinflussende Effekte, Lähmung, Gifte, Gestaltwechsel, Schlafeffekte, Betäubung.

Angriff

Bew.: 6 m.

Nahkampf: Biss +5 (1W6+3)

Angriffsfläche: 1,50 m; **Reichweite:** 1,50 m

Besondere Angriffe: -

Taktik

Vor dem Kampf: Phantompilze bereiten sich nicht auf den Kampf vor. Es kann sein, dass sie sofort den Kampf eröffnen, wenn sie Eindringlingen gewahr werden, genauso kann es aber auch sein, dass sie sich nur verteidigen. Dies wird normalerweise von dem Pilznodus entschieden, der die Kontrolle über sie hat – entweder direkt, wenn der Phantompilz an das Kollektiv angeschlossen ist, oder durch stehende Befehle, wenn der Pilz gerade nicht mit dem Kollektiv verbunden ist.

Während des Kampfs: Phantompilze warten normalerweise regungslos ab, bis der richtige Moment gekommen ist, um zuzuschlagen. Sind sie dann erst einmal in einen Kampf verwickelt, greifen sie einfach den nächsten Gegner an.

Moral: Phantompilze kämpfen bis zum Tod, solange sie keine anderen Befehle haben.

Spielwerte

ST 13, GE 10, KO 16, IN 2, WE 11, CH 9

G.-AB +1; Ringkampf +3

Talente: Wachsamkeit

Fertigkeiten: Lauschen +4, Leise bewegen +6, Entdecken +4

Sprachen: Kann nicht sprechen.

Besondere Eigenschaften: Mächtige Unsichtbarkeit

Besondere Fähigkeiten

Mächtige Unsichtbarkeit (ÜF): Ein Phantompilz steht konstant unter der Wirkung von Mächtige Unsichtbarkeit (ZS 12). Der Effekt kann nicht von Unsichtbarkeit aufheben betroffen werden, aber von Unsichtbares sehen.

Der Leichnam eines Phantompilzes wird 1 Minute nach seinem Tod sichtbar. Unsichtbare Kreaturen erhalten einen Bonus von +2 auf Angriffswürfe gegen Feinde, die sehen müssen, um sinnvoll agieren zu können, dürfen GE-Boni auf die RK ignorieren und erhalten Tarnung. Der oben angegebene Angriffsmodifikator bezieht dies bereits mit ein.

Fertigkeiten (AF): Ein Phantompilz erhält einen Volksbonus von +5 auf Würfe für Leise bewegen.

Lebensweise

Umgebung: Wald oder unterirdisch

Organisation: Einzelgänger, Rotte (2-8), Kollektiv (9+)

Schätze: Keine

Aufstieg: 3-4 TW (mittelgroß), 5-6 TW (groß)

Stufenentsprechung: -



Verschlingerpilz, HG 3

Ein Verschlingerpilz besteht im Endeffekt aus kaum mehr als seinem Schlund und ist auch unter dem Namen Falltürpilz bekannt.

Er verbringt sein gesamtes Leben unter der Erde und lauert nur ein paar Zentimeter unter der Oberfläche. Hat er ein Opfer wahrgenommen, versucht er, unter es zu gelangen und seine Beute mit seinem riesigen Maul, das mit Tausenden scharfer Chitinzähne versehen ist, ganz und gar zu verschlingen.

Immer N, Große Pflanze

Ini.: +0, **Sinne:** Dämmerlicht; Lauschen +24, Entdecken +2

Verteidigung

RK 13, Berührung 9, Auf dem falschen Fuß erwischt 13 (+4 natürliche Rüstung, -1 Größe)

Defensive Fähigkeiten: -; **Immunitäten:** Kritische Treffer, geistesbeeinflussende Effekte, Lähmung, Gifte, Gestaltwechsel, Schlafeffekte, Betäubung.

Angriff

Bew.: Graben 6 m.

Nahkampf: Biss +6 (1W8+9)

Angriffsfläche: 3 m; **Reichweite:** 1,50 m

Besondere Angriffe: Verbessertes Ergreifen, Verschlingen

Taktik

Während des Kampfs: Verschlingerpilze warten normalerweise ein paar Zentimeter unter der Erdoberfläche bewegungslos darauf, dass der richtige Moment zum Zuschlagen kommt. Ist ein Eindringling in Reichweite, bewegen sie sich, um ihn zu verschlingen.

Spielwerte

ST 22

G.-AB +1; **Ringkampf** +11

Talente: Verstopfenheit

Fertigkeiten: Verstecken +4, Lauschen +2, Leise bewegen +2, Entdecken +2

Besondere Fähigkeiten

Verbessertes Ergreifen (AF): Wenn ein Verschlingerpilz eine kleinere Kreatur trifft, kann er versuchen, diese mit einer freien Aktion in den Ringkampf zu verwickeln, ohne dabei Gelegenheitsangriffe zu provozieren. Ist der Versuch erfolgreich, kann der Pilz in seiner nächsten Runde versuchen, das Opfer zu verschlingen.

Fertigkeiten (AF): Ein Phantompilz erhält einen Volksbonus von +5 auf Würfe für Verstecken.

Verschlingen (AF): Ein Verschlingerpilz ist in der Lage, einen Gegner, den er in den Ringkampf verwickelt hat, mit einem weiteren erfolgreichen Wurf für den Ringkampf zu verschlingen. Ist das passiert, erleidet der Betroffene automatisch 1W8+9 Punkte Bisschaden pro Runde. Gelingt dem Verschlungenen ein Wurf für den Ringkampf, kann er so weit wieder hinaus klettern, dass er wieder nur noch im Maul der Kreatur feststeckt. Da der Leib eines Verschlingerpilzes zum Großteil unter der Erde liegt, kann ein verschlungener Gegner sich nicht freischneiden, den Pilz aber immer noch von innen angreifen.

Lebensweise

Aufstieg: 3-4 TW (groß), 5-6 TW (riesig)



Feenpilz, HG 3

Feenpilze fliegen ständig durch die Luft und sind als dünne, schillernde Schicht wahrzunehmen, die allerdings nicht ständig zu

sehen ist. Die Anwesenheit vernunftbegabter lebender Kreaturen weckt ihren Hunger.

Immer N, Sehr kleine Pflanze

Ini.: +4, **Sinne:** Dämmerlicht; Lauschen +2, Entdecken +2

Verteidigung

RK 18, Berührung 16, Auf dem falschen Fuß erwischt 14 (+4 GE, +2 natürliche Rüstung, +2 Größe)

ZÄH +6, **REF** +4, **WIL** +0

Defensive Fähigkeiten: Flimmern; **Immunitäten:** Kritische Treffer, geistesbeeinflussende Effekte, Lähmung, Gifte, Gestaltwechsel, Schlafeffekte, Betäubung.

Angriff

Bew.: Fliegen 6 m.

Nahkampf: Hyphen +7 (1W3-3 plus 1W2 WE-Entzug plus 1W2 KO-Entzug)

Angriffsfläche: 75 cm; **Reichweite:** 0 m

Besondere Angriffe: Aufzehren

Taktik

Während des Kampfs: Feenpilze lassen sich normalerweise mit dem Wind treiben, bis sie einen Eindringling entdeckt haben. Im Kampf greifen sie einfach den nächsten Gegner an.

Spielwerte

ST 4, GE 18

G.-AB +1; **Ringkampf** -10

Talente: Waffenfinesse

Fertigkeiten: Verstecken +12, Lauschen +2, Leise bewegen +10, Entdecken +2

Besondere Fähigkeiten

Flimmern (ÜF): Feenpilze existieren zwischen zwei Welten und werden behandelt, als stünden sie dauerhaft unter der Wirkung von Flimmern.

Aufzehren (AF): Wenn ein Feenpilz einen

erfolgreichen Angriff mit seinen Hyphen macht, entzieht er 1W2 Punkte Weisheit und 1W2 Punkte Konstitution. Für den Weisheitsentzug muss dem Pilz lediglich ein Berührungsangriff gelingen.

Fertigkeiten (AF): Ein Feenpilz erhält einen Volksbonus von +5 auf Würfe für Leise bewegen.

Lebensweise

Aufstieg: 3-4 TW (sehr klein), 5-6 TW (klein)



Fischerpilz, HG 3

Ein Fischerpilz, auch Schlingpilz genannt, scheint nur aus Lianen und knotigen, langen Chitinranken zu bestehen. Er hält sich in niedrigem Astwerk oder Astgabeln auf und lässt seine Tentakel zu Boden baumeln, während er in aller Stille auf Beute wartet.

Verteidigung

Immunitäten: Kritische Treffer, geistesbeeinflussende Effekte, Lähmung, Gifte, Gestaltwechsel, Schlafeffekte, Betäubung.

Angriff

Bew.: 1,50 m, Klettern 6 m.

Nahkampf: 4 Tentakel +3 (1W6+2)

Angriffsfläche: 1,50 m; **Reichweite:** 3 m

Besondere Angriffe: Würgen, Verstricken, Verbessertes Ergreifen

Taktik

Während des Kampfs: Fischerpilze liegen normalerweise bewegungslos auf einem überhängenden Ast und lassen ihre rankenähnlichen Tentakel zu Boden baumeln. Sie

warten, bis der Moment zum Zuschlagen gekommen ist. Im Kampf greifen sie einfach den nächsten Gegner an.

Spielwerte

G.-AB +1; Ringkampf +7

Besondere Eigenschaften: -

Besondere Fähigkeiten

Würgen (AF): Ein Fischerpilz verursacht bei einem erfolgreichen Ringkampfangriff automatisch Schaden mit seinen Tentakeln.

Verstricken (AF): Eine Kreatur, die sich in dem von einem Fischerpilz bedrohten Bereich bewegt, gilt als verstrickt.

Verbessertes Ergreifen (AF): Wenn ein Fischerpilz eine große oder kleinere Kreatur trifft, kann er mit einer freien Aktion versuchen, diese in den Ringkampf zu verwickeln, ohne dabei Gelegenheitsangriffe zu provozieren.

Fischerpilze erhalten einen Bonus von +4 auf Ringkampfwürfe.

Fertigkeiten (AF): Ein Fischerpilz erhält einen Volksbonus von +5 auf Würfe für Leise bewegen.



Pilzschrecken, HG 13

„Größer als 'ne Scheune... besteht nur aus sich windenden Fäden... sieht aus wie'n Hühnerai, nur viel größer, und es hat Dutzende von Beinen, wie Fässer... nichts daran ist fest – ist wie Gelee, als wär's aus ganz vielen Fäden gemacht, die sich winden und dann zusammengeschnürt wurden... und überall sind riesige, hervorquellende Augen... bestimmt zehn oder zwanzig Mäuler oder Rüssel,

überall an dem Ding, so groß wie Ofenrohre, ständig bewegt, öffnet oder schließt sich was... alles grau, nur ein paar blaue oder violette Ringe...“

H. P. Lovecraft, Das Grauen von Dunwich

Ein Pilzschrecken ist ein ausgewachsener Phantompilz. Mit der Zeit entwickeln sich grundsätzlich alle Phantompilze und deren Varianten auf natürlichem Wege in Pilzschrecken. Lässt man ihnen aber nur eine Minute, können sich dreißig oder mehr Phantompilze und Varianten zeitweilig in einen Pilzschrecken verwandeln.

Dazu sind sie ein Mal im Monat in der Lage. Dreißig Phantompilze oder Varianten können diese Gestalt 10 Runden lang aufrechterhalten.

Immer N, riesige Pflanze

Ini.: +4, **Sinne:** Rundumsicht, Dämmerlicht, Unsichtbares sehen; Lauschen +12, Entdecken +12

Verteidigung

RK 25, Berührung 12, Auf dem falschen Fuß erwischt 25 (+4 Ablenkung, +13 natürliche Rüstung, -2 Größe)

TP 189 (18W8+108)

ZÄH +17, **REF** +6, **WIL** +6

Defensive Fähigkeiten: Tarnung; **Immunitäten:** Kritische Treffer, in die Zange nehmen, geistesbeeinflussende Effekte, Lähmung, Gifte, Gestaltwechsel, Schlafeffekte, Betäubung.

Angriff

Bew.: 9 m, **Klettern** 9 m.

Nahkampf: 4 Tentakel +22 (1W12+9) und Hyphen +17 (1W8+4 plus 1W6 WE-Entzug und 1W6 KO-Entzug)

Angriffsfläche: 4,50 m; **Reichweite:** 1,50 m (6 m mit Tentakeln)

Besondere Angriffe: Würgen, Aufzehren, Verbessertes Ergreifen, Trampeln

Taktik

Vor dem Kampf: Pilzschrecken treffen keine Vorbereitungen auf den Kampf. Sie stürzen sich einfach furchtlos ins Getümmel, sobald sie eines Opfers gewahr werden.

Während des Kampfs: Pilzschrecken trampeln so viele Opfer nieder wie möglich und schlagen dann mit ihren vier riesigen Tentakeln um sich.

Moral: Pilzschrecken kämpfen bis zum Tod, außer sie sind gerade auf einer Mission.

Spielwerte

ST 29, **GE** 10, **KO** 23, **IN** 2, **WE** 11, **CH** 10

G.-AB +13; **Ringkampf** +30

Talente: Wachsamkeit, Doppelschlag, Kampflexe, Verbesserte Initiative, Verbesserter natürlicher Angriff (Tentakel), Heftiger Angriff, Rennen

Fertigkeiten: Klettern +17, Lauschen +12, Leise bewegen +5, Entdecken +12.

Besondere Eigenschaften: Unheimliche Ausstrahlung, Mächtige Unsichtbarkeit, Uneingeschränkte Bewegungsfreiheit

Besondere Fähigkeiten

Rundumsicht (AF): Da ein Pilzschrecken überall am Körper Augen hat, kann er auch überall zugleich hinsehen und erhält einen Volksbonus von +4 auf Würfe für Entdecken und Suchen und ist immun dagegen, in die Zange genommen zu werden.

Würgen (AF): Ein Pilzschrecken verursacht automatisch den Schaden seiner Tentakel, wenn ihm ein Ringkampfwurf gelingt.

Aufzehren (AF): Ein Pilzschrecken kann einen Gegner aufzehren, den er in den Ringkampf verwickelt hat, wenn ihm ein weiterer Ringkampfwurf gelingt. Er zieht den Gegner mit seinen Hyphen in seine Reichweite und

beginnt dann, dessen Essenz aufzuzehren, wobei er automatisch den Schaden seiner Hyphen verursacht. In einer Runde, in welcher der Pilzschrecken seine Fähigkeit Aufzehren erfolgreich einsetzt, wird sein Körper von den bunten Lichtern erleuchtet, welche die Essenz seiner Beute ausstrahlt. Dadurch wird der Pilzschrecken bis zum Beginn seines nächsten Zuges sichtbar.

Unheimliche Ausstrahlung (AF): Ein Pilzschrecken ist ein wahrlich verstörender Anblick. Sobald die Kreatur sichtbar wird, indem sie etwa ihre Fähigkeit Aufzehren einsetzt oder von Unsichtbares Sehen betroffen wird, tritt die Wirkung dieser Eigenschaft in Kraft. Kreaturen, die sich innerhalb eines Radius' von 9 m befinden und weniger TW als der Pilzschrecken haben, werden davon betroffen. Gelingt dem Opfer ein Willenswurf (SG 19), wird der Effekt aufgehoben und der Betroffene ist 24 Stunden lang dagegen immun. Misslingt der Willenswurf, ist das Ziel 4W6 Runden lang panisch, wenn es 4 TW oder weniger hat. Hat das Opfer 5 TW oder mehr, ist es 4W6 Runden lang erschüttert. Es handelt sich um einen Furchteffekt.

Mächtige Unsichtbarkeit (ÜF): Ein Pilzschrecken steht konstant unter der Wirkung von Mächtige Unsichtbarkeit (ZS 20). Der Effekt kann nicht von Unsichtbarkeit aufheben betroffen werden, aber von Unsichtbares sehen. Der Leichnam eines Pilzschreckens wird 1 Minute nach seinem Tod sichtbar. Unsichtbare Kreaturen erhalten einen Bonus von +2 auf Angriffswürfe gegen Feinde, die sehen müssen, um sinnvoll agieren zu können, dürfen GE-Boni auf die RK ignorieren und erhalten Tarnung. Der oben angegebene Angriffsmodifikator bezieht dies bereits mit ein.

Verbessertes Ergreifen (AF): Wenn ein Pilzschrecken eine kleinere Kreatur mit seinen Tentakeln trifft, kann er versuchen, diese mit einer freien Aktion in den Ringkampf zu verwickeln, ohne Gelegenheitsangriffe zu provozieren.

Unsichtbares Sehen (ÜF): Ein Pilzschrecken wird behandelt, als stünde er konstant unter dem Effekt von Unsichtbares Sehen. Fertigkeiten (AF): Ein Pilzschrecken erhält einen Volksbonus von +8 auf Würfe für Klettern und kann auf Würfe für Klettern immer 10 nehmen.

Trampeln (AF): Ein Pilzschrecken kann kleinere Gegner mit einer vollen Aktion zertrampeln (Reflex halbiert; SG 28). Ein Pilzschrecken, der in den Ringkampf verwickelt ist, kann mit seiner halben Bewegungsrate trampeln, wenn ihm ein Ringkampfwurf gelingt. Er kann den Gegner, den er in den Ringkampf verwickelt hat, auch als Ziel für das Trampeln wählen. Kreaturen, die von einem Pilzschrecken zertrampelt werden, erleiden keinen Hiebsschaden, sondern automatisch den Schaden der Hyphen.

Uneingeschränkte Bewegungsfreiheit (AF): Ein Pilzschrecken erhält keine Bewegungsmali, wenn er sich auf einer natürlichen Oberfläche bewegt wie etwa Erde, Holz oder Stein. Er kann schwieriges Gelände ignorieren. Wände und Decken stellen für ihn kein Hindernis dar. Ein Pilzschrecken kann sich auf diesen Oberflächen bewegen, als würde er über den Boden laufen. Seine Bewegungsrate wird nie verringert, er muss keine Würfe für Klettern machen und seine Tentakel sind immer frei.

Lebensweise

Umgebung: Wald oder unterirdisch

Organisation: Einzelgänger

Schätze: Keine

Aufstieg: 19-25 TW (riesig)

Stufentensprechung: -



Großer Pilznodus, HG 20

„Das widerliche Ding schoss senkrecht in den Himmel, wie eine Rakete oder ein Meteor. Es hinterließ keine Spuren und verschwand durch ein rundes und seltsam regelmäßiges Loch in den Wolken, bevor auch nur einer sein Erstaunen kundtun konnte... in einem fieberhaften, kaleidoskopischen Moment brach ein leuchtender, eruptiver Kataklysmus unnatürlicher Funken und Teilchen aus jener verfluchten und dem Untergang geweihten Farm und blendete die wenigen Beobachter...

...sie kehrten am nächsten Morgen zurück, um sich die Ruinen bei Tageslicht anzuschauen, doch was sie sahen, waren nicht wirklich Ruinen. Nur noch die Ziegel des Kamins, die Fundamentsteine und ein wenig Geröll und Schrott waren übrig geblieben... alles, was jemals hier gelebt hatte, war verschwunden. Einzig fünf Morgen unheimlicher, staubiger, grauer Wüste waren noch da. Seitdem ist dort nie wieder etwas gewachsen.“
H. P. Lovecraft, Die Farbe aus dem All

Immer N, riesige Pflanze

Ini.: +0, **Sinne:** Blindsicht 83 m; Lauschen +50, Entdecken +50

Verteidigung

RK 34, Berührung 19, Auf dem falschen Fuß erwischt 30 (+15 Ablenkung, +15 natürliche Rüstung, -2 Größe, -4 GE)

TP 577 (35W8+420)

ZÄH +31, REF +9, WIL +23

Defensive Fähigkeiten: Andersweltlicher Aspekt; SR 15/kaltes Eisen; **Immunitäten:** Kritische Treffer, in die Zange nehmen, geistesbeeinflussende Effekte, Lähmung, Gifte, Gestaltwechsel, Schlafeffekte, Betäubung; **ZR 28.**

Angriff

Bew.: 0 m.

Nahkampf: 4 Ranken +31 (2W6+7 plus Hyphennetzwerk)

Angriffsfläche: 4,50 m; **Reichweite:** 0 m (83 m mit Hyphennetzwerk)

Besondere Angriffe: Hyphennetzwerk, Sporenwolke

Taktik

Vor dem Kampf: Große Pilznodi verfügen über ein Hyphennetzwerk und Dienerwesen, mit denen sie fast ständig in telepathischem Kontakt stehen. Das heißt, dass sie stets darüber informiert sind, was in ihrem Territorium vor sich geht. Nehmen sie eine Bedrohung wahr, senden sie ihre Schergen aus, um diese zu untersuchen, und schicken eine Sporenwolke in deren Richtung. Sind gerade ausreichend Ressourcen vorhanden, verhandeln sie möglicherweise mit Eindringlingen.

Während des Kampfs: Ein Großer Pilznodus schlägt oft beim ersten Anzeichen von Gefahr zu und setzt seine Ranken, Sporenwolken und seine Diener ein. Haben die Eindringlinge den Hauptkörper noch nicht gefunden, sind sie möglicherweise etwas duldsamer. Eindringlinge aber, die sich auf den Hauptkörper zu bewegen, sehen sich allen Maßnahmen gegenüber, die der Große Pilznodus aufbieten kann.

Moral: Große Pilznodi verhandeln mit an-

deren Kreaturen, wenn ihr Hauptkörper von einer überwältigenden Gefahr bedroht wird. Ansonsten kämpfen sie bis zum Tod.

Spielwerte

ST 25, GE 2, KO 35, IN 24, WE 30, CH 19
G.-AB +26; Ringkampf +45

Talente: Wachsamkeit, Wuchtiger Schlag, Doppelschlag, Kampfflexe, Verbesserter Ansturm, Verbessertes Ergreifen, Verbesserte Initiative, Verbesserter natürlicher Angriff (Ranken), Verbessertes Waffe zerschmettern, Eiserner Wille, Anführen (B), Blitzschnelle Reflexe, Heftiger Angriff

Fertigkeiten: Bluffen +42, Diplomatie +50, Einschüchtern +46, Wissen (Arkanes) +45, Wissen (Natur) +45, Wissen (Die Ebenen) +45, Lauschen +50, Motiv erkennen +48, Entdecken +50.

Sprachen: Handelssprache, Handelssprache des Unterreichs.

Besondere Eigenschaften: Transferierbares Bewusstsein, Telepathie 150 m, Territorium

Besondere Fähigkeiten

Blindsight (AF): Ein Großer Pilznodus kann Erschütterungen in seinem Territorium mit Hilfe seines Hyphennetzwerks wahrnehmen.

Hyphennetzwerk (AF): Ein Großer Pilznodus besitzt ein gigantisches Hyphennetzwerk, das sich durch jegliche organische Materie gebohrt hat, die innerhalb des Territoriums der Kreatur liegt. Innerhalb von 83 m um den Hauptkörper herum kann ein Großer Pilznodus Bäume, Ranken und Wurzeln kontrollieren und damit Gegner angreifen. Er kann einen Angriff oder mehrfache Angriffe gegen Ziele innerhalb seiner Reichweite ausführen. Ein einzelner Angriff entspricht einer Standardaktion. Greift die Kreatur mit allen vier ihr zur Verfügung stehenden Ranken an, entspricht dies einer

vollen Aktion. Innerhalb der Reichweite werden Gelegenheitsangriffe ganz normal ausgelöst.

Wenn eine Kreatur ihren Zug damit beginnt, dass sie von einer der Ranken des Großen Pilznodus' in den Ringkampf verwickelt wurde, beginnen die Hyphen damit, das Opfer aufzuzehren oder es zu übernehmen. Wenn ein Großer Pilznodus sich auf diese Weise von einem Opfer nährt, verursacht er 1 Punkt KO-Entzug und heilt 20 TP bei sich selbst. Der Große Pilznodus kann stattdessen aber auch versuchen, seine Beute zu übernehmen. Das Opfer muss einen Willenswurf (SG 31) machen. Misslingt dieser, wird es von dem Großen Pilznodus kontrolliert, als stünde es unter der Wirkung von Monster beherrschen. Diese übernatürliche Fähigkeit basiert auf Charisma. Der Betroffene kann die Kontrolle über sich selbst wiedererlangen, wenn Fluch brechen auf ihn gewirkt wird. Wird Krankheit kurieren oder ein ähnlicher Zauber auf ihn gewirkt, darf er einen erneuten Rettungswurf machen. Des Weiteren kann der Große Pilznodus Leichen für eine Zeit lang als Zombies wieder beleben. Dies funktioniert wie Tote beleben (ZS 20).

Verbessertes Ergreifen (AF): Wenn ein Großer Pilznodus eine kleinere Kreatur mit seinen Ranken trifft, kann er versuchen, diese mit einer freien Aktion in den Ringkampf zu verwickeln, ohne Gelegenheitsangriffe zu provozieren.

Andersweltlicher Aspekt (AF): Ein Großer Pilznodus besitzt einen pulsierenden Chintkörper, auf dem Wirbel und Gruben sich mit funkelnden Farbmustern abwechseln. Dadurch erhält er die Vorteile von Standort vortäuschen.

Transferierbares Bewusstsein (AF): Da ein Großer Pilznodus über ein riesiges Hyphen-

netzwerk verfügt, kann er sein Bewusstsein auf andere Nodi (freie Aktion) oder in eine Sporenwolke transferieren (siehe unten). Die Fähigkeiten der Kreatur werden ebenfalls verlagert. Normalerweise hat ein Großer Pilznodus die vollständige Kontrolle über jegliche organische Materie innerhalb von 83 m um seinen Hauptkörper herum. Nehmen wir nun an, dass er eine Sporenwolke erschafft und sein Bewusstsein auf diese verlagert. Dann wird die Sporenwolke zum neuen Zentrum für alle Fähigkeiten der Kreatur.

Sporenwolke (AF): Die sekundäre Gestalt eines Großen Pilznodus' ist die Sporenwolke – eine schillernde Wolke, die vom Hauptkörper ausgestoßen wird und Tausende winziger Sporen enthält. Setzt der Große Pilznodus die Sporenwolke ein, wird sein Bewusstsein auf diese transferiert. Der Hauptkörper verfügt dann nur noch über ein Restbewusstsein. Sollte er angegriffen werden, kann die Sporenwolke sich mit einer sofortigen Aktion auflösen und das volle Bewusstsein des Großen Pilznodus' wird zurück in den Hauptkörper transferiert. Dabei spielt es keine Rolle, wo die Sporenwolke gerade ist. Die Sporenwolke hält den telepathischen Kontakt mit dem Hyphennetzwerk und dem Kollektiv aufrecht. Die Sporenwolke unterscheidet sich in den folgenden Punkten vom Hauptkörper:

Immer N, Mini-Pflanze

Ini.: +4

Verteidigung

RK 33, Berührung 33, Auf dem falschen

Fuß erwischt 28 (+10 Ablenkung, +5 GE, +8 Größe)

TP 60

Angriff

Bew.: Fliegen 12 m (perfekt).

Nahkampf: Schwarm (5W6 plus Energieentzug)

Angriffsfläche: 3 m

Besondere Angriffe: Ablenkung (Zähigkeit, SG 29), Energieentzug, Hyphennetzwerk,

Spielwerte

ST 0, GE 21, KO 15, IN 24, WE 30, CH 19
Ringkampf -

Besondere Fähigkeiten

Energieentzug (ÜF): Lebende Kreaturen, denen von der Sporenwolke Schaden zugefügt wird, erleiden 1 negative Stufe. Pro negativer Stufe, welche das Opfer erleidet, erhält die Sporenwolke 5 temporäre Trefferpunkte. Nach 24 Stunden müssen Kreaturen mit negativen Stufen einen Zähigkeitswurf (SG 31) pro negativer Stufe machen. Bei einem Misserfolg verlieren sie die Stufe permanent. Die Fähigkeit basiert auf Charisma. Schaden, den die Sporenwolke erleidet, wird nicht auf den Hauptkörper transferiert. Wenn eine Sporenwolke 0 TP hat, löst sie sich auf und das Bewusstsein des Großen Pilznodus' wird zurück auf den Hauptkörper transferiert. Es kann nur eine Sporenwolke auf einmal existieren. Eine neue kann mit einer Standardaktion erzeugt werden.

Territorium (AF): Jeder Großer Pilznodus kontrolliert ein Territorium. Dieses Territorium besteht aus mindestens 300 m² dichter, üppiger Vegetation. Jenseits dieses zentralen Bereichs ist das Territorium spärlicher bewachsen (es handelt sich beispielsweise um lichte Wälder oder Steppen) – das muss aber nicht unbedingt sein, es kann sich auch weiterhin um dicht bewachsenes Gelände handeln. Das Hyphennetzwerk des Großen Pilznodus' erstreckt sich über das gesamte

Territorium und kann eine Gesamtlänge von mehreren Kilometern haben. Das Territorium beschreibt den Bereich, auf den der Große Pilznodus direkt Einfluss nehmen kann. Sporenwolken müssen innerhalb des Territoriums bleiben.

Lebensweise

Umgebung: Wald oder unterirdisch

Organisation: Einzelgänger

Schätze: verdopple (nur anorganische Materialien)

Aufstieg: 36+ TW (gigantisch)

Stufenentsprechung: -



Äußere Wesen (Mi-Go)

„Sie durchqueren das kalte und luftleere Vakuum zwischen den Sternen in ihrer körperlichen Gestalt. Manche ihrer Varianten können dies nicht ohne mechanische Hilfe oder nur nach sonderbaren chirurgischen Eingriffen tun. Nur wenige Arten besitzen Flügel, welche dem Äther widerstehen können... Jene, welche gewisse isolierte Berggipfel der Alten Welt bewohnen, wurden auf andere Weise hergebracht. Ihre äußerliche Ähnlichkeit zu tierischem Leben und ihr Leib, den wir als Materie begreifen, lassen sich nicht durch verwandtschaftliche Beziehungen zu bekannten Spezies erklären, sondern haben ihren Ursprung vielmehr in einer parallelen Evolution. Ihre Hirnkapazität übersteigt die jeder anderen Lebensform, die bis zum heutigen Tage überlebt hat. Und die geflügelte Unterart, der man in den Hügeln begegnen kann, ist bei weitem nicht

die höchst entwickelte. Die Telepathie ist ihr normales Kommunikationsmittel...“

H. P. Lovecraft, Der Flüsterer im Dunkeln

Diese wunderlichen, geflügelten Wesen haben weiche, chitinöse Körper und viele Beine. Am Ende jedes Beins befindet sich ein Paar gezackter Klauen, die gleich Fingern zu komplexen Bewegungsabläufen und Tätigkeiten in der Lage sind. Wo normalerweise ein Kopf säße, sind nur sich windende Fühlerstummel zu sehen. Im Gegensatz zu den meisten anderen Mitgliedern des Pilzkollektivs sind die Äußeren Wesen in der Lage, sich selbst fortzupflanzen. Wie alle anderen aber lösen auch sie sich wenige Minuten nach ihrem Tod auf.

Neben ihren angeborenen Fähigkeiten sind die Äußeren Wesen auch in der Lage, Werkzeuge einzusetzen. Es ist ihnen zwar möglich, die Werkzeuge und Gegenstände anderer Völker zu benutzen, doch sie sind selbst hervorragende Handwerker und entwickeln viele neue Technologien.

Abenteureraufhänger: Die Felder nördlich von Chilton

Jene, welche die Felder nördlich von Chilton bestellen, sind schon seit jeher für ihre lebhaftes Phantasie und ihre unsinnigen Ideen bekannt. Als jedoch vor kurzem ein junger Bauer verstümmelt wurde, wurden die örtlichen Behörden aufmerksam. Man erzählt sich, dass fast der komplette Arm des Jungen einfach in der Luft verschwand – ein gerader Schnitt durch den Knochen, überall Blut. Der Junge schwört, dass die Luft selbst ihn angegriffen und auf seiner panischen Flucht zurück ins Haus immer wieder versucht hat, ihn aufzuhalten.

Auf Grund der seltsamen Phantome, die

sich in den nahen Wäldern herumtreiben, wurden im letzten Jahr schon viele Bauernhöfe aufgegeben. Des Nachts sind seltsame Lichter zu sehen und merkwürdige zwitternde Laute zu hören. Was man gestern noch als wilde Phantasterei abtat, wird heute toderntst genommen.

Dieser Artikel erschien im Original im Magazin Kobold Quarterly Nummer 6.

Wie sicher nicht schwer zu erkennen ist, enthält der Artikel Spielwerte für D20-Rollenspiele wie **Pathfinder** oder **Iron Kingdoms**.

Wenn du Interesse daran hast, die hier beschriebenen Pilzwesen für DSA umzuschreiben, dann melde dich unter:

wwo@ulisses-spiele.de

Wir werden die beste Umsetzung der Spielwerte in einer zukünftigen Ausgabe der WWO abdrucken.

»... und ich sah einen finsternen Schatten sich über die Kolonien der Leichtgläubigen legen, und er packte ihre gottlosen Welten an der Kehle, denn die Götzen, die sie sich erschaffen hatten, halfen ihnen nicht. Und die Armeen der Finsternis wanderten mordend und plündernd, denn die Alten waren zurückgekehrt, wie es seit Jahrmillionen in Stein gemeißelt ist. Und nur über die Welten der Redlichen hielten die Engel des Herrn schützend ihre Schwingen, auf dass der Kelch des Grauens an Ihnen vorübergehe. Denn der Tag des jüngsten Gerichts war noch nicht gekommen, weil es geschrieben steht, dass Adam erst seine Brüder erkennen müsse vor dem letzten Gefecht ...«

—aus den Offenbarungen von Vater Ephraim Weiss, gegeben zu Liberté im Jahre des Herrn 2242

Willkommen in der Terranischen Staatenunion! Bei Space Gothic erleben die Spielercharaktere spannende und unheimliche Abenteuer in der düsteren Zukunft des 23. Jahrhunderts. Dutzende von Planetensystemen wurden von der Menschheit kolonisiert, und auf diesen leben Kolonisten der unterschiedlichsten Kulturkreise. Mächtige Fraktionen, allen voran der Megakonzern PTI, kämpfen um die Vorherrschaft, und jedes schmutzige Mittel ist recht, um den Gegner auszutricksen. Je weiter man sich von der Erde entfernt, desto abergläubischer und rückständiger werden die Kolonisten, und auf den entlegensten Kolonien wuchern bizarre Sekten und abstruse Kulte. Erste Kontakte mit außerirdischen Rassen finden statt und sind alles andere als erfreulich. Die Machthaber betreiben rigide Vertuschungspolitik, weil sie eigene

SPACE GOTHIC

Interessen in Bezug auf die fremden Wesen verfolgen. So stößt man zu jedem Vorfall auf einen undurchdringlichen Dschungel von Gerüchten. Und überall flackern Konflikte auf. Während die Marine zum Schutz der Außenkolonien auf ihre massiven Waffensysteme setzt, gehen die Truppen von PTI, die über die Kernwelten wachen, eher verschlagen vor. Und schließlich stößt man noch auf die Rebellen von Shark Investments, des Konzerns, der vor ein paar Jahren den größten Krieg der Menschheitsgeschichte verloren hat und auf Rache sinnt. Die Spieler entscheiden, ob sie mit ihren Abenteurern in dieser gespannten Atmosphäre neutral bleiben oder sich einer der großen Fraktionen anschließen wollen. Wie auch immer die Entscheidung ausfällt, sie werden harte Nüsse zu knacken haben! Space Gothic ist ein Science-Fiction-Horror-Rollenspiel, das ab Ende der 80er Jahre in Wiesbaden entwickelt wurde und 1993 erstmals auf den Markt kam. Als neuer Lizenznehmer legt Ulisses jetzt die dritte, völlig überarbeitete Edition vor. Und ich (als Autor der ursprünglichen und neuen Variante) erzähle euch jetzt etwas über die wichtigsten Änderungen. Fangen wir mal an: Zunächst der Hintergrund. Das Lexikon der TSU, ein Nachschlagewerk zu den wichtigsten Themen des 23. Jahrhunderts, ist

weggefallen und steht nun im Internet kostenlos zur Verfügung. Dafür wurde der Schauplatz der Handlung erheblich detaillierter dargestellt, wobei ein besonders Augenmerk auf die Ausarbeitung der Reibungspunkte zwischen den verschiedenen Interessensgruppen gelegt worden ist. So erfährt der Leser zu Beginn des Buchs eine ganze Menge über den Megakonzern PTI, die Gewalten in der TSU-Regierung, den Status der verschiedenen Kolonien, und vieles mehr.

In SG 2 war die Charaktererschaffung weitgehend zufallsgesteuert. Man wählte eine Charakterklasse, erwürfelte die Basiseigenschaften (die jetzt *Attribute* heißen, um sie klarer von den *Fertigkeiten* abzugrenzen), leitete daraus die zur Verfügung stehenden Lernpunkte ab und verteilte diese auf verschiedenen Fertigkeiten, die einem aufgrund der gewählten Klasse zur Verfügung standen. Danach durften noch ein paar Hobbypunkte verteilt werden. Über den Hintergrund seines Abenteurers wusste man noch nichts.

Nun ist es etwas weniger vom Zufall abhängig, wo die Stärken und Schwächen eines Abenteurers liegen, und es

wurde ein System eingeführt, das ihm vom Spielwelt-Hintergrund her automatisch etwas mehr Speck auf die Rippen gibt. Wir fangen an und würfeln für jedes Attribut den Startwert mit $40+1W6$ aus oder (optional) verteilen Werte zwischen 40 und 45 auf die Attribute. Danach suchen wir aus, von welcher Welt (*Mischwelt*, *Wüstenwelt*, *Wasserwelt*, etc.) er kommt und erhalten dadurch ein Startprofil, das uns bereits einige Fertigkeitswerte mit auf den Weg gibt. Nun bestimmen wir, aus welcher sozialen Schicht der Abenteurer kommt, was uns weitere Fertigkeiten vermittelt. Anschließend wählen wir eine *Kindheits-* und eine *Jugendkarriere*, für die es Lernblätter gibt, auf denen wir Attribute und Fertigkeiten weiter steigern können. Nun noch mal schauen, was der Abenteurer in den Konzernkriegen so gemacht hat, und ab in die eigentliche *Berufsklasse* (die das bestimmt, was der Abenteurer zu Spielbeginn gerade tut).

Auch hier gibt es



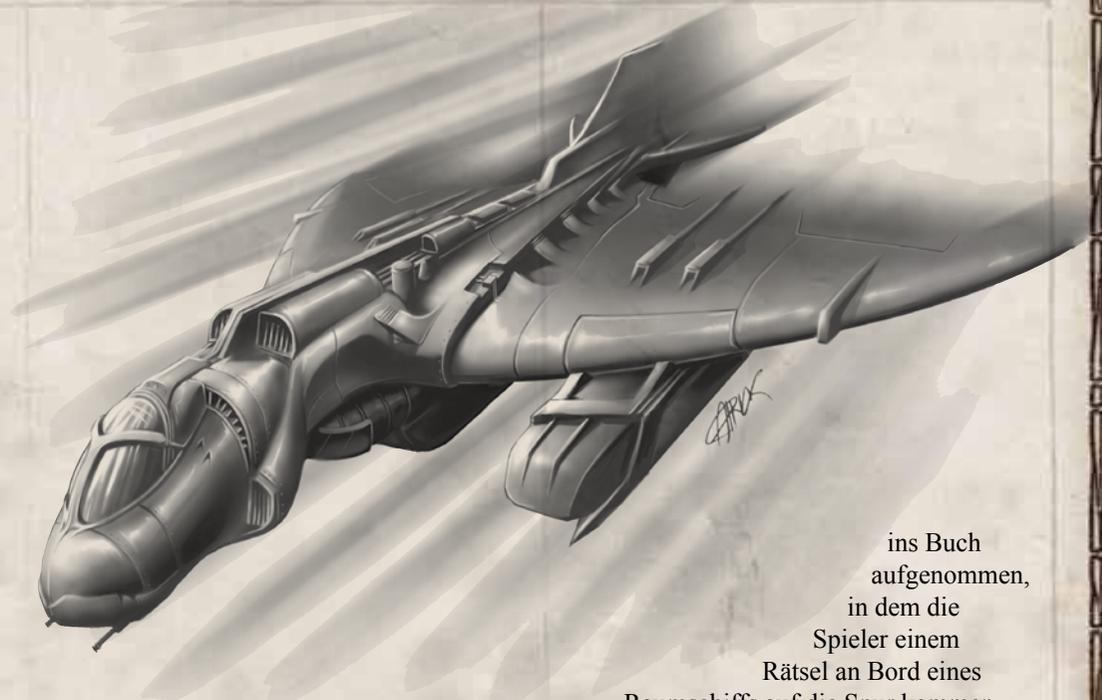
wieder Attribute und Fertigkeiten zu erwerben. Heraus kommt ein Abenteurer, für den der Spieler (anhand von frei getroffenen Entscheidungen) bereits automatisch weiß, was er in seinem Leben so getrieben hat. Das Würfelsystem, also die Attributs- und Fertigungsproben, wurde von 1W100-unterwürfeln zu 1W100-überwürfeln geändert. Das erscheint zunächst komplizierter, ist aber im Spielgebrauch erheblich einfacher. Vergleichende Proben sind ohne mathematische Formeln lösbar. Die Spieler würfeln, addieren ihre Fertigungswerte, und das höhere Ergebnis gewinnt. Es gibt kaum noch Situationen, wo der Spieler Modifikationen auf seinen Würfelwurf erleidet. Je nach Schwierigkeit der Situation gibt der Spielleiter eine Erfolgsschwelle vor, die mit Fertigungswert+1W100 übertroffen werden muss. Der Spieler würfelt, addiert seine Fertigkeit und weiß, ob er Erfolg



hatte. Ist er besonders weit über das erforderliche Ergebnis gekommen, so hat er einen *Triumph* erzielt und bekommt dafür zusätzliche Vorteile.

Ein Mangel für neue Spieler, die sich mit dem Hintergrund von Space Gothic nicht auskannten, war, dass sich manchmal sehr abstruse und unvereinbare Kombinationen von Charakterklassen in einer Gruppe versammelten (Raummarine und Piraten vertragen sich nun einmal nicht wirklich miteinander). Um Abhilfe zu schaffen, haben wir jetzt *Gruppenprofile*, das heißt, die Spieler entscheiden am Anfang gemeinsam, welche Art von Gruppe (z. B. *freie Ermittler*, *Söldner*, *Space Trucker* oder *Raummarine*) sie spielen wollen, und wählen ihre Berufsklassen dazu passend aus einer Liste aus.

Eine der wichtigsten Neuerungen ist das *Gruppenkonventionsblatt*. Space Gothic löste in der Vergangenheit oft gemischte Gefühle aus. Während der Hintergrund bei den Spielern fast immer sehr gut ankam, beschwerten sich viele über die Härte und die damit verbundene Verlustquote an Charakteren, während andere genau das schätzten. Daher haben wir ein System entwickelt, mit dem die Gruppe aus den wichtigsten Spielbereichen den passenden Schwierigkeitsgrad für ihre Abenteurer wählen kann. Je härter gespielt wird, desto schneller sterben die Charaktere, desto mehr Lernpunkte bekommen sie aber auch, wenn sie überleben. Spielt man alles im einfachsten Modus (*Helden-Modus*), so werden die Charaktere wahrscheinlich sehr lange leben, so dass er sich für epische Kampagnen wohl am besten eignet. Die vielfach bemängelten (weil für viele zu heftigen) Tabellen für kritische Waffenfehler kann man damit völlig



ins Buch aufgenommen, in dem die Spieler einem Rätsel an Bord eines Raumschiffs auf die Spur kommen

umgehen. Das mag jetzt etwas unübersichtlich klingen, aber dadurch, dass es auf dem Gruppenkonventionsblatt für alle deutlich festgehalten wird, hat man trotzdem einen fest abgesteckten Regelrahmen, der für alle Spieler klar ersichtlich ist.

Auf vielfachen Wunsch wurde ein einfaches Raumkampfsystem eingebaut, das den Spielern, die gerne an Bord eines Raumschiffs ihre Abenteuer erleben wollen, die Möglichkeit dazu gibt. Überhaupt wurde dem Thema *Raumflug* ein weitaus größerer Abschnitt als bisher eingeräumt. Die verschiedenen Typen von Raumschiffen und ihre Ausstattung sowie der Alltag an Bord, bis hin zur Hierarchie in der Crew, werden erklärt.

Um nach der Charaktererschaffung auch gleich etwas zum Spielen zu haben, wurde das Einstiegsabenteuer „Das Ende der Sternenkönigin“ von *Ralf Sandfuchs*

müssen.

Alles in Allem bin ich sehr zufrieden mit den Änderungen und freue mich schon auf die vielen Sachen, die wir für die Zukunft bereit halten.

Gerhard „Großkomtur“ Winkler



Anmerkung!

Die in der Wunderwerk Online erscheinenden DSA-Artikel sind, wenn nicht anders angegeben, unoffizielles Material! Das ist unabhängig davon, ob der Artikel von einem DSA-Autoren oder einem DSA-Fan geschrieben wurde.

(Das erhöht natürlich EURE Chancen, hier mit einem eurer Artikel veröffentlicht und „wahrgenommen“ zu werden ;))

GLAUBE AN TAIRACH

Von Alex Spohr und Michael Heinz

Mit Dank an unsere Mitspieler Rui Alexandre Costa Fraga, Alexander Mai und Nikos Petridis

Stichworte zum Abenteuer: Reise zum Gjalskerland, Mordaufklärungen in einem orkischen Lager, Entlarvung einer Dämonin

Ort: Thorwal, Haerad Mortakh, Gjalskerland,

Zeit: ab 1023 BF

Helden: keine extrem orkfeindlichen Helden

Erfahrung: erfahren

Schwierigkeit: Spieler: mittel / Meister: mittel

Abkürzungsverzeichnis

Bei den in diesem Abenteuer verwendeten Verweisen handelt es sich um die folgenden Publikationen:

RdRM – Reich des Roten Mondes

R&S - Ritterburgen & Spelunken

UdW - Unter dem Westwind

WdH - Wege der Helden

WdG - Wege der Götter

WdS - Wege des Schwerts

WdZ - Wege der Zauberei

ZBA - Zoo-Botanica Aventurica

Ja, ich weiß, dass die Orks Tayrach anbeten, doch sie haben ihn nie verstanden - wir dafür sehr wohl. Ich kann dir erklären, wer Tayrach, der Geblendete ist. Er ist der Gott der Rache und des Kampfrauschs.

- Auszug eines Gesprächs zwischen einem Brenoch-Dûn und einem Hesinde-Geweihten.

Der Aikar irrte, als er glaubte, wir müssten die Menschen hassen und versklaven. Tairach zeigte mir die Wahrheit. Wer an ihn glaubt, ob Ork oder Mensch, ist sein Diener und wird seinen Willen erfüllen. Wohin hat uns Tairachs Sohn Brazoragh denn schon gebracht? Nirgendwohin. Vertrauen wir auf Tairach, denn er ist der älteste und klügste aller Götter. Er allein hat den Tod besiegt. Ich frage euch, kann Brazoragh das von sich behaupten?

Bharraz Nebelkrähe zu seinen Vertrauten

Diene mir, Makkara. Ich habe dein Leben gerettet, Durro-Madadh-Dûn. Hilf mir, das Schicksal deines Haerads zu erfüllen. Die anderen Odûn wurden geblindet von Calyach'an Mochûla, der Nachtschwarzen Spinne. Feuermolch, Wollnasshorn, Wildschwein und alle anderen Odûn erfüllen bereits ihre Wünsche. So wie einst alle Götter von ihr getäuscht wurden, täuscht sie nun uns. Nur ich kann euch noch vor der Nachtschwarzen bewahren. So wie einst Tayrach ihr Spiel durchschaute, durchschaute ich es. Hilf mir, Makkara, bevor es zu spät ist. Vertraue mir... denn ich werde für euer Haerad sorgen, wie ich für jedes Rudel Sorge. Ich

werde dich anleiten, was zu tun ist, um deine Brüdern und Schwestern in Mortakh vor den tollwütigen Bestien zu bewahren. Sie dienen bereits unwissend der Nachtschwarzen Spinne. Es kommt jetzt ganz auf uns beide an, Makkara!

Kyrjaka zu Makkara, in Gestalt des Odûn des Wolfes

VORWORT

In Glaube an Tairach geraten die Helden in einen Konflikt zwischen einer Sippe von Orks und Gjalskern hinein. Ihre Aufgabe wird es sein, die wahren Schuldigen für den Grund der Auseinandersetzung zu entlarven: einen verräterischen Gravesh-Priester und die Dämonenwölfin Kyrjaka, die versucht, ihre Macht auszudehnen.

DIE HELDEN

Generell sind für dieses Abenteuer alle Helden zugelassen und gleichermaßen geeignet. Da das Abenteuer zunächst in Thorwal beginnt, sollte allerdings beachtet werden, dass in der Stadt Al'Anfaner und möglicherweise (je nach zeitlicher Einordnung des Abenteuers) auch Horasier nicht gerne gesehen sind. Thorwaler selbst werden es später wesentlich schwerer haben, das Vertrauen der Gjalsker zu erlangen. Ein Gjalskerländer selbst dürfte zu Beginn sicherlich nicht in Thorwal anzutreffen sein. Es würde sich aber anbieten, einen Gjalsker z.B. an der Küste in der Nähe von Amanma Rudh zum Rest der Gruppe treffen zu lassen, er könnte so die Führung durch die Wildnis als Ortskundiger übernehmen.

Von den meisten Exoten ist abzuraten. Während ein Goblin sicher ohne große Schwierigkeiten an dem Abenteuer teilnehmen kann, so werden Achaz von den

Thorwalern und Orks von den Gjalskern verabscheut.

Zumindest einer der Helden sollte sich in der Wildnis auskennen, immerhin wird es auch die Aufgabe sein, Hellah durch das Gjalskerland nach Mortakh zu geleiten. Dementsprechend sollte auch jemand über einen höheren Wert in Wildnisleben und anderen Naturtalenten verfügen. Auch kann es nicht schaden, wenn die Gruppe wehrhaft ist, einige Kampf Talente aufweist und über Magie verfügt. Zauberer sind zwar nicht zwingend notwendig, sie können aber vor allem bei der Suche nach den wahren Schuldigen und im Kampf gegen Kyrjaka eine wertvolle Hilfe sein.

Das Abenteuer richtet sich an Helden, die bereits einige Erfahrung gesammelt haben und keine blutigen Anfänger mehr sind.

ORT UND ZEIT

Das Abenteuer ist zeitlich nicht an einen genauen Termin gebunden, geht aber davon aus, dass es in neuerer aventurischer Zeit angesiedelt ist. Der Meister kann selbst bestimmen, wann das Abenteuer stattfindet.

Wichtig ist nur, dass Kyrjaka bereits nach der Macht im Norden Aventuriens strebt, das Abenteuer sollte dementsprechend nicht vor 1023 BF spielen.

Voraussichtlich werden sich die Helden, bis das Abenteuer beendet ist, mehrere Wochen in Thorwal bzw. dem Gjalskerland aufgehalten haben. Danach können sie sich neuen Zielen zuwenden.

WEITERE INFORMATIONEN

Für die Ausgestaltung der Gjalsker soll nicht nur auf den Band WdH verwiesen werden, sondern insbesondere auch auf UdW, wo detailliert die Bräuche und Sitten der Barbaren beschrieben werden.

Für die Orks gilt Gleiches, hier jedoch sollten Sie sich RdRM anschauen.

Für den Einstieg in der Stadt Thorwal kann Ihnen ebenfalls UdW ans Herz gelegt werden, worin auch eine ausführliche Beschreibung der Stadt enthalten ist, inklusive einer Karte.

HINTERGRUND DES ABENTEUERS

WAS BISHER GESCHAH...

Vor gut fünf Jahren unternahmen die Korogai einen Raubzug durch das südliche Gjalskerland. Es gelang ihnen, nicht nur mit Beute, sondern gar mit einigen Sklaven zurückzukehren.

Eine dieser Sklaven war eine Gjalskerin namens Kandra. Sie erregte die Aufmerksamkeit des jungen Tairach-Priesters Bharraz von der Sippe der Haldokar. Der Halbork beanspruchte die Frau für sich und sie wurde seine Sklavin. Im Laufe der Jahre erfuhr Bharraz viel über die Glaubenswelt seiner Sklavin und er hatte den Eindruck, dass sie beide Tairach verehren, nur auf andere Art und Weise. Mehr noch, er begann zu glauben, dass die Orks Tairach nicht wirklich verstanden und Brazoragh und (wie bei den Korogai oft üblich) auch Gravesch fälschlicherweise über Tairach stellten. Es mag an Bharraz' menschlichem Erbe gelegen haben, aber er empfand immer größere Zuneigung zu Kandra und so begann er auch immer mehr an ihre Sichtweise zu glauben und an der der Orks zu zweifeln.

Vor einigen Monaten war es Bharraz' Wunsch, sich der zweiten Initiation des Tairach zu unterziehen, um mit neuen Erkenntnissen seine Glaubenskrise zu beenden. Er

verschwand zu einem geheimen Ort, wurde ein Hochschamane des Tairach und kehrte zu seiner Sippe zurück. Mit neuer Zuversicht und Erkenntnissen ausgestattet, überzeugte er fast seine gesamte Sippe davon, dass Brazoragh und Gravesch nur die Diener des Tairach und ihm allein als obersten der Götter verpflichtet seien. Viele waren davon überzeugt, dass er tatsächlich ein Auserwählter des Tairach sei.

Auch wenn Bharraz viele Orks seiner Sippe überzeugen konnte, so sahen dies die anderen Anführer der Korogai anders. Sie glaubten Bharraz nicht und sahen in ihm einen Wahnsinnigen. Die Anhänger des Aikar forderten gar seinen Tod, denn er stellte sich gegen die Ziele und die Wünsche des Auserwählten. Nur dank einiger Freunde unter den anderen Schamanen wurden Bharraz und seine Glaubensbrüder in die Verbannung und nicht in den Tod geschickt. Einige besonders fanatische Häuptlinge und Schamanen jedoch, die Bharraz verabscheuten, wollten dennoch seinen Tod. Sie konnten und wollten den Abtrünnigen nicht verschonen, hegten sie doch die Befürchtung, der Aikar könne von dem Urteil erfahren und die Korogai bestrafen. Aus diesem Grund wurde der Gravesch-Priester Thordach, ein Ork aus der gleichen Sippe wie Bharraz, jedoch einer seiner Zweifler, insgeheim von den Anhängern des Aikar beauftragt, Bharraz bei einem Unfall ums Leben kommen zu lassen. Dafür versprach man ihm auch, dass die Sippe nach Bharraz Tod wieder aufgenommen werden würde, mit ihm als neuen Häuptling. Thordach, der enttäuscht und wütend war, dass seine Sippe sich so leicht hatte blenden lassen von Bharraz' Irrsinn, nahm das Angebot an.

Auf Bharraz Weisung hin zog die Sippe aus, als Ziel das südliche Gjalskerland

vor Augen. Während der Reise überlegte Thordach fieberhaft nach einer Möglichkeit, wie er Bharraz und Kandra töten konnte. Die Gelegenheit, Kandra zu töten, ergab sich auf der Reise, als die Orks in einen Kampf gegen Oger gerieten und der Priester Kandra unbemerkt im Kampfgetümmel über eine Felsklippe stoßen konnte. Der trauernde Bharraz gab jedoch nicht auf und konnte die anderen Orks zum Leidwesen Thordachs überzeugen, in den südlichen Ausläufern der Donnerzacken zu siedeln.

Während die Orks sich begannen anzusiedeln, vernahmen die Gjalskerländer aus Mortakh einen Hilferuf vom Haerad Rayyadh. Das östlichste der großen Haeradi hatte nach Verstärkung gerufen, denn es waren Gerüchte im Umlauf, dass sich von Osten her eine Streitmacht aus Glorianen nähern würde. Diese Bedrohung erschien so groß, dass Rayyadh allein dem nicht hätte standhalten können. So zog unter dem mächtigen Kämpfer Gon Bartakh bren Yuchdans und dem Yalding Mortakhs ein Großteil der Stammeskrieger, Durro-Dûn und Brenchi-Dûn aus, um zu helfen. Die Verantwortung, das Haerad Mortakh zu schützen, fiel dem verdienten Durro-Maddadh-Dûn Druan bren Anargh zu, der als einer der wenigen erfahrenen Kämpfer zurückblieb.

Doch auch der erfahrene Druan ahnte nicht, dass der Hilferuf einer schrecklichen Macht die Chance gab, einen finsternen Plan endlich auszuführen:

Seit längerer Zeit interessiert sich schon die Dämonin Kyrjaka für die Gjalskerländer. Sie glaubt, dass die Barbaren eine vortreffliche Leibgarde von Elitekämpfer abgeben würden. In den letzten Wochen sammelte sie so viele Informationen über die Gjalsker wie nur möglich und entschloss sich, den Glauben der Gjalsker für ihre Pläne zu missbrau-

chen. Sie zog mit einigen ihrer Kreaturen nach Westen und stellte einer Gruppe von jagenden Gjalskern eine Falle. Alle wurden getötet, bis auf die Tierkriegerin Makkara. Makkara ließ sie deswegen am Leben, um ihr als Odûn zu erscheinen (dank ihrer Wolfsgestalt auch überzeugend) und ihr vorzugaukeln, dass die Nachtschwarze Spinne die anderen Odûn beherrsche, wie einstmals die Götter. Von Makkara forderte sie nun, ihr zu dienen. Kyrjaka selbst nahm die Gestalt der Jägerin Megrin an, um ebenfalls zum Haerad zurückgehen zu können. Makkara weiß jedoch nichts davon, glaubt sie selbst doch, dass Megrin die einzig andere Überlebende des Gemetzels ist.

Kyrjakas Plan sah eigentlich vor, sich bei einer günstigen Gelegenheit erneut als Odûn auszugeben und schnell Zuspruch durch Makkara zu erhalten. Als sie jedoch von dem Auszug der Krieger Mortakhs und den Orks erfuhr, änderte sie ihren Plan. Sie will die Orks benutzen, sie als eine Gefahr darstellen, die alle Mortakher bedroht, und sich später als Retterin feiern lassen. So hofft sie, dass auch die bald zurückkehrenden Gjalsker schnell von den anderen überzeugt werden und auf ihre Befehle gehorchen werden.

...UND NOCH GESCHEHEN KANN

Die Helden werden in Thorwal auf die Magierin Hellah treffen, die nach Begleitern für die Reise in das Gjalskerland sucht. Sie ist eine alte Freundin Druans, die ihn besuchen will. Hellah gelingt es, die Gruppe für sich zu gewinnen, und zusammen begeben sie sich auf eine gefährvolle Reise.

Nach vielen Tagen der Wanderung erreichen sie das Haerad Mortakh. Wegen des schlechten Wetters, welches eine Rückreise zur Küste schwierig gestalten würde, bleiben

die Helden zunächst auf Einladung der Gjalsker im Haerad. Nach und nach erfahren die Helden auch mehr über die angespannte Lage. Den Mortakhern sind die Orks, die unweit von ihnen ihre Zelte aufgeschlagen haben, nicht entgangen. Da jedoch ein Großteil der Krieger Mortakhs nicht hier ist, fürchtet man, dass die Orks die Gunst der Stunde nutzen könnten und einen Angriff auf das halbwegs wehrlose Haerad planen.

Nach einem Zwischenfall zwischen Gjalskern und Orks und sogar einem Toten (an welchem jedoch Thordach schuld ist), bittet Druan die Helden, mehr über die Vorkommnisse herauszufinden. Da Bharraz das Vertrauen der Gjalsker gewinnen will, ist er bereit, den Helden zu erlauben, sich im Lager der Orks umzuschauen.

Thordach befürchtet, dass die Helden ihn als den Unruhestifter entlarven, und versucht, sie hinterhältig zu töten. Doch als auch dies misslingt, ist er bereit, ein Bündnis mit Kyrjaka zu schließen, um sein Ziel zu erreichen.

Die Helden bemerken recht bald, dass nicht nur Thordach, sondern auch ein Dämon hinter dem Streit steckt.

Druan bittet die Helden abermals um Hilfe. Sie sollen die alte Schamanin Marthai aufsuchen, da sie sich mit Dämonen auskennt und helfen kann. Sie ist durchaus bereit, den Helden und Mortakh zu helfen. Doch die Dämonwölfin hat bereits den Helden ihre Häscher hinterhergeschickt, so dass es zu einem furchtbaren Kampf in Marthais Wohnstätte kommt.

Erst nachdem die Helden dank Marthai wissen, womit sie es zu tun haben, kehren sie zurück und haben auch Waffen erlangt, um die Dämonin verletzen zu können. Sie müssen jedoch feststellen, dass sich die Gjalsker bereits auf einen Angriff der Orks

vorbereiten. Kyrjaka hat in der Zwischenzeit nämlich Bharraz entführt, was die Orks zu den Kriegsvorbereitungen veranlasst hat, da diese glauben, die Gjalsker hätten ihren Anführer getötet. Kurz vor Beginn der Schlacht gelingt es den Helden, Kyrjaka zu enttarnen. Hasserfüllt flieht die Dämonin und hat nur noch das Ziel, sowohl die Mortakher als auch die Orks sich gegenseitig töten zu lassen, da ihr Plan gescheitert ist. Die Helden nehmen ihre Spur auf und finden ihr Versteck, eine Eishöhle, wo es zu einer letzten Konfrontation kommt.

Bleiben die Helden siegreich, so können sie Bharraz befreien, dieser ist in der Höhle eingesperrt. Mit seiner Hilfe können sie die anderen Orks überzeugen, dass einzig die Dämonin schuld an dem Blutvergießen ist. Die Mortakher und die Orks schließen daraufhin Frieden und lassen sich in Ruhe.

GJALSKERLÄNDER ALS HELDEN

Das Abenteuer ist ebenfalls geeignet, eine rein gjalskerländische Gruppe (oder eine, die zum großen Teil aus Gjalskerländern besteht) in das Abenteuer zu führen. Hier müssen Sie eventuell einige Anpassungen vornehmen. Als Einstieg bietet sich eher an, dass die Gruppe Hellah von der Küste abholt und begleitet. Zudem muss es eine kleine Abwandlung geben, wenn die Helden zu den Orks kommen sollen.

ÜBERSICHT ÜBER DAS ABENTEUER

Kapitel I: Die Reise nach Mortakh - Die Helden lernen in Thorwal die Magierin Hellah kennen, die auf der Suche nach Abenteurern ist, welche sie in das Gjalskerland zum Haerad Mortakh begleiten. Auf der Reise dorthin müssen die Helden nicht nur eine lange Schiffsreise überstehen, sondern sich

auch allerlei Gefahren des Gjalskerlandes stellen.

Kapitel II: Von Barbaren und Orks - In Mortakh angekommen, werden die Helden als Gäste des Haerad behandelt und verweilen dort. Der derzeitige Beschützer des Dorfes, der Tierkrieger Druan, bittet die Helden, mehr über einen Zwischenfall mit den Orks in Erfahrung zu bringen. Die Helden finden heraus, dass offenbar ein gestaltwandlerisches Wesen und der Gravesch-Priester der Orks hinter den seltsamen Vorkommnissen stecken und sowohl die Orks als auch die Gjalsker bedroht.

Kapitel III: Die alte Frau - Um mehr über das seltsame Wesen herauszufinden, welches für den Streit verantwortlich ist, schickt Druan die Helden zu der alten Schamanin Marthai. Durch sie finden die Helden heraus, dass Kyrjaka hinter allem steckt. Doch noch bevor die Helden zurückkehren können, müssen sie es erst mit einigen Werwölfen der Dämonin aufnehmen, welche von ihr hinter den Helden hergeschickt wurden, um sie und Marthai zu töten.

Kapitel IV: Krieg oder Frieden - Trotz der neuen Erkenntnis kommen die Helden fast zu spät. Kyrjaka hat den Schamanen der Orks entführt und gibt die Schuld den Gjalskern, so dass es wohl bald zu einer Schlacht kommen muss. Die Helden entlarven aber Kyrjaka im Lager der Gjalsker und sie muss fliehen. Zwar ist ihr Plan gescheitert, aber um sie endgültig zu besiegen, müssen sie Helden ihre Spur aufnehmen, die bis zu einer Eishöhle führt. Dort können die Helden nicht nur Kyrjaka finden und womöglich auch besiegen, sondern auch Bharraz befreien und wieder Frieden einkehren lassen.

KAPITEL I: DIE REISE NACH MORTAKH

Das Abenteuer beginnt für die Helden in der Stadt Thorwal. Hier lernen sie in einer Taverne die tulamidische Magierin Hellah von Rashdul kennen, die auf der Suche nach Begleitern für die gefährvolle Reise in das Gjalskerland ist, denn sie will einen guten alten Freund besuchen. Die Helden nehmen sich der Sache an und erleben die Wild- und Unberührtheit des Gjalskerlandes am eigenen Leib, bis sie das Haerad Mortakh erreichen.

Hellah und Druan

Die beiden Abenteurer verbindet eine lange gemeinsame Geschichte. Der Tierkrieger war vor einigen Jahren bereits einmal in den Ländern der Tulamiden und bestaunte deren seltsame Kultur. Dabei lernte er die Dämonologin Hellah kennen, die er zunächst als Dienerin der Nachtschwarzen Spinnen betrachtete. Erst als sie sich näher kennen gelernt hatten und mehrere Abenteuer in Hellahs und Druans Heimat erlebten, schlossen sie eine enge Freundschaft, trotz ihrer sehr unterschiedlichen Herkunft und ihrer Sitten.

Hellah wird den anderen Helden während der Reise gerne einige ihrer Erlebnisse schildern. Denken Sie sich einfache einige Abenteuer aus, z.B. eine gemeinsame Flucht aus dem Kerker des finsternen Dolguruk von Thalusa oder die Suche nach dem Monadschwert des Druan.

THORWAL - DIE STADT DER FREIEN

Es mag viele Gründe geben, warum die Helden ausgerechnet in Thorwal sind. Vielleicht haben sie einem Händler oder einen anderen Auftraggeber bis hierhin begleitet, oder aber sie sind aus reiner Neugier hierher gekommen. Zauberer, vor allem Magier, mögen sich für die Akademie oder den dort jährlich stattfindenden Hesinde-Disput interessieren. Da ein Großteil der Helden sicherlich ortsfremd ist, wird ihr Weg sie vermutlich zunächst in den Westteil der Stadt führen, die so genannte Fremdenstadt. Hier gibt es einige Tavernen und Herbergen, die im Ostteil, dem echten thorwalschen Teil der Stadt, fast vollkommen fehlen. Den Namen der Tavernen können sie frei wählen. Mehr zu der Stadt Thorwal siehe UdW 87ff.

ALTERNATIVE ZU THORWAL

Es ist keineswegs notwendig, dass Hellah und die Helden sich in Thorwal treffen müssen. Ebenso ist es auch möglich, dass sie sich bereits früher kennen lernen. Salza und Nostria bieten sich ebenso an wie Havena oder eine Hafenstadt im Horasreich. Da sich Hellah von Khunchom aus auf ihre langwierige Forschungsreise begeben hat, kann das Treffen in fast jeder Hafenstadt stattfinden. Passen Sie in diesem Fall den Beginn des Abenteuers einfach an.

EINE HÜBSCHE FRAU IM POT - ODER DOCH NICHT?

Früher oder später haben die Helden sich für die eine oder andere Taverne entschieden. Ein Barde gibt heute eine Kostprobe seines Könnens und viele Fischer, Seefahrer und Handwerker aus Thorwal finden sich auch heute hier ein.

Den Helden als Fremde widmet man keine große Aufmerksamkeit, kehren doch hier viele Leute aus exotischen Ländern des Südens ein. Die Helden selbst wird aber, trotz der ergreifenden Balladen des Bardens, eine hübsche junge Frau auffallen, die an einem der Tische sitzt. Sie ist zunächst allein, wird dann aber von einer Gruppe von drei muskulösen Thorwalern eingekreist, die offenbar mit ihr sprechen wollen. Es handelt sich bei der Frau um die Magierin Hellah von Rashdul.

Die Thorwaler sind Söldner, die auf Hellahs Aushang in einer anderen Taverne reagiert haben. Leider entsprechen die Thorwaler nicht ihren Vorstellungen, so dass sie freundlich ablehnt. Thorgrim Alafson, der Anführer der Söldner, ist darüber jedoch gar nicht erfreut und reagiert auf die Ablehnung sehr ungehalten und beschimpft Hellah.

Noch bevor die Helden richtig einschreiten können, bereinigt die Magierin jedoch die Situation, indem sie ihren Stab in eine Fackel verwandelt und so die abergläubischen Söldner zurückweichen lässt. Verärgert ziehen diese sich daraufhin zurück. Die anderen Gäste sind zwar verduzt über Hellahs Handlung, geben sich aber wieder dem Spaß hin, nachdem Hellah ihren Stab zurückverwandelt und zusätzlich den Anwesenden eine Runde Bier als Entschuldigung für die Störung ausgibt.

DIE ANWERBUNG DER HELDEN

Wenn die Helden der hübschen Frau auch nur in irgendeiner Art und Weise geholfen haben oder ihr aus anderen Gründen aufgefallen sind, wird sie sie zu sich einladen und ihnen Wein oder Bier (oder sogar echtes Premer Feuer) spendieren. War dies nicht der Fall, so wird sie dennoch auf die Helden aufmerksam und sich von selbst zu ihnen gesellen.

Hellah braucht dringend Begleiter, die sie nach Mortakh führen. Alleine wird sie den Weg dorthin vermutlich nicht finden. Einheimische Thorwaler würde sie nur ungern mitnehmen, da sie weiß, dass Gjalskerländer und Thorwaler nicht gut miteinander auskommen und sich deswegen Ärger ergeben könnte.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

„Danke, dass ihr mir helfen wolltet. Ich sehe, dass ihr tapfere Leute seid. Auch wenn ich eben gerade keine Hilfe gebraucht habe, so kann ich sie dennoch schon bald gebrauchen. Hilfe von solch mutigen Leuten wie euch.“

Ich befinde mich auf einer sehr langen und nicht ganz ungefährlichen Reise, die mich nach Mortakh führen soll, ein kleines Dorf in der Nähe der Donnerzacken, eines Gebirges im Gjalskerlandes.

Seid ein paar Tagen suche ich nun schon eine Gruppe von Begleitern, die mich dorthin bringen könnte, doch leider scheint es so, als legen die meisten der Einheimischen keinen großen Wert darauf, dorthin zu gehen. Diejenigen, die es doch wagen würden, sind leider allesamt Leute, die vermutlich mit den dort lebenden Gjalskerländern in Streit geraten würden.

Vielleicht ist ja einer oder gar mehrere von euch bereit, mich nach Mortakh zu bringen. Ihr sollt auch angemessen entlohnt werden!

Sie ist bereit, jedem Helden eine Belohnung von 15 Dukaten zu geben. Sie erwartet (als Tulamidin), dass die Helden noch ein wenig um den Preis feilschen. Für jeden TaP* in Überreden, welchen der Verhandlungspartner ihr gegenüber übrig behält, ist sie bereit, den Preis um 3 Silbertaler zu erhöhen. Als Zeichen des guten Willens würde sie ein Drittel der vereinbarten Summe im Voraus auszahlen.

Die zusätzlichen Kosten für die Reise will sie ebenfalls übernehmen, bittet die Helden aber, die Organisation zu übernehmen. Insbesondere muss Proviant für die Reise und Wildnisausrüstung gekauft werden. Hellah hat sich schon eine Karte der Region besorgt, so dass die Helden sehen können, wohin die Reise geht. Die Schiffsreise zur Küste wird ein paar Tage dauern und die Helden sollen bis vor die Küste von Amanma Rudh gebracht werden. Von der Küste bis nach Mortakh sind es etwa 60 bis 70 Meilen, so dass man zwischen 5 und 7 Tage brauchen wird.

THORGRIMMS RACHE

Thorgrim ist ein sehr rachsüchtiger Söldner und fühlt sich durch Hellahs Einschüchterung gekränkt. So hat er zusammen mit seinen Kumpanen vor der Taverne auf die Magierin gewartet und will sie, sobald sie heraus kommt, ordentlich verprügeln. Die Helden werden vermutlich zusammen mit der Magierin die Taverne verlassen und somit Zeuge des Angriffs werden. Dolche werden die Thorwaler zunächst nur drohend zücken, aber wenn Widerstand geleistet wird, setzen sie auch diese Waffen ein.

Thorwalsche Schläger (Anzahl der Helden)

Dolch: INI 11+W6	AT 13	PA 11
TP 1W6+1	DK H	
Raufen: INI 10+W6	AT 14	PA 12
TP 1W6+1	DK H	
LeP 30	AU 30	WS 9
RS 0	MR 3	GS 8

Sonderfertigkeiten: Kampftechnik: Hammerfaust

Besonderheiten: Sobald ein Thorwaler nur noch 10 oder weniger AuP oder LeP hat, flieht er. Wenn einer der Thorwaler flieht,

folgt der Rest sofort seinem Beispiel. Die Thorwaler besitzen alle den Vorteil Eisern und Selbstbeherrschung 5 (14/13/24).

Erfahrene Thorwaler (eigentlich nur Thorgrim selbst): AT/PA +2/+1, LeP +3, AuP +3, Aufmerksamkeit, eventuell höhere relevante Eigenschaften

Relevante Eigenschaften: MU 14 GE 13, KO 13, KK 14

Wenn die Helden ihre Auftraggeberin schützen, werden sie noch weiter in ihrem Ansehen steigen und von nun an von ihr wie gute Freunde behandelt. Insbesondere wird sie die Helden als Gleichgestellte betrachten.

DIE SCHIFFSREISE ENTLANG DER KÜSTE

Die Suche nach einem Schiff stellt sich kaum als Problem dar. Zwar gibt es nicht viele Schiffe, welche die Küste des Gjalskerlandes ansteuern, doch finden die Helden im Hafen liegend das Handelsschiff „Swafnirsbraut“ vor. Der Kapitän Ansgar Thorgilsson ist bereit, die Reisenden bis zur Küste nach Amanma Rudh zu bringen, da er bis Riva fahren will. Die Bezahlung übernimmt Hellah.

Nutzen sie die Chance, den Helden auf der Reise durch den Kapitän oder beliebige thorswalsche Matrosen immer wieder abergläubische und vorurteilsbehaftete Gerüchte über die Gjalsker zu Ohren kommen zu lassen.

— „Die verehren auch Swafnir, nur irgendwie nennen sie ihn anders. Zwanfir, oder so ähnlich. Und sie scheinen ihn zu fürchten. Sind seltsame Leute, die Gjalsker.“

— „Die sind verrückt, die Gjalskerländer. Ich hab gehört, dass die Bäume einfach so zum Spaß tragen und Ziegen zerreißen mit

ihren Händen, um ihr Blut zu trinken. Barbaren sind das.

— „Sie haben eine abergläubische Furcht vor dem Meer. Mit denen kann was nicht stimmen! Das wohl, bei Swafnir.“

— „Ich kann's beschwören! Sie schleudern ihre Toten ins Meer! Wie? Das weiß ich nicht, aber ich hab's gesehen. An der Küste von Amanma Rudh. Swafnir soll mir meine Zunge herausreißen, wenn's nicht stimmt.“

— „Ein unheimlicher Ort, dieses Amanma Rudh. Direkt an einer Steilklippe gelegen. Keine Ahnung, wie sie das erbaut haben, aber es ist riesig. Macht mir immer Angst, wenn ich dran vorbei segeln muss. Geschichten erzählt man sich dort, von Geistern und Dämonen.“

Die eigentliche Seereise verläuft, sofern sie es nicht anders wünschen, recht ereignislos. Das Schiff wird mehr als eine Woche auf See unterwegs sein (auch hier müssen Sie die genaue Zeit bestimmen). Sollten Sie noch einige Begegnungen einbauen wollen, können Sie sich Anregungen aus der ZBA holen.

VON DER KÜSTE ZUM HAERAD

Nach der Schiffsreise erwartet die Helden eine überaus anstrengende Reise durch die Wildnis des Gjalskerlandes.

Der Kapitän wird die Helden bis zur Küste von Amanma Rudh bringen und sie dann, außerhalb der Reichweite der Festung, mit einem Beiboot an Land bringen lassen. Die Helden haben von See aus einen guten Blick auf die unheimliche Festungsanlage. Die dort lebenden Gjalsker halten Wache. Sie beobachten die Helden zwar, doch solange sie sich der Festung nicht nähern, tun sie ihnen nichts. Der Kapitän rät den Helden auch ausdrücklich, nicht dorthin zu gehen.

Die Dauer der Reise können Sie selbst bestimmen. Von Amanma Rudh aus benötigt man nach Mortakh etwa 5 bis 7 Tage, bei schlechtem Wetter, aufgeweichtem Boden oder Schnee durchaus auch die doppelte Zeit für die etwa 60 bis 70 Meilen.

BEGEGGNUNGEN AUF DER REISE

Während der Reise nach Mortakh gibt es drei notwendige Begegnungen. Diese sollten Sie auf jeden Fall während der Reise einbauen, damit die Helden wichtige Hinweise und Informationen erhalten, welche für den Rest des Abenteuers gebraucht werden können.

Den Rest der Reise können Sie beliebig gestalten. Greifen Sie dazu auf die Begegnungstabelle zurück oder überlegen Sie sich eigene Ereignisse.

ZUFALLSBEGEGGNUNGEN UND EREIGNISSE

Sie können aus der unten stehenden Liste für jeden Reisetag eine Begegnung auswählen, oder Sie würfeln für jeden Tag mit 1W6. Bei 1 kommt es zu einer Begegnung/Ereignis am Tag, bei einer 2 zu zwei Begegnungen/Ereignissen. Bei 3 bis 6 vergeht der Tag ohne nennenswerte Vorkommnisse. So können die Zufallsbegegnungen mit einem 2W6 bestimmt werden.

Die Anzahl der Wesen ist in der Klammer angegeben, die Werte finden Sie in der ZBA.

2 - Oger (1)

Die Helden begegnen diesem riesigen Menschenfresser, welcher gerade dabei ist, ein Mittagsschlaf am Rande eines Hügels zu halten. Wenn den Helden erfolgreich eine Schleichen-Probe -5 gelingt (der Oger schläft relativ tief) oder etwas anderes machen, um ihn nicht zu wecken, wird er weiterschlafen. Bemerkt er sie, wird er seinen Hunger stillen wollen und greift an.

3 - Schneelaurer (1)

Einer der Helden ist leider in das Visier eines Schneelaurers geraten. Das Wesen wird den Helden in der Nacht überfallen und sich, falls es verletzt wird, was sehr wahrscheinlich ist, zurückziehen und hasserfüllt den Helden, der ihn verletzt hat, stets verfolgen und immer wieder gelegentlich aus dem Hinterhalt angreifen.

4 - Sturm

Die Helden geraten mitten in einen Sturm. Dieser ist sehr stark und sofern die Helden keine gute Unterkunft finden (Wildnisleben-Probe +5), werden sie in dieser Nacht entsprechend schlecht regenerieren (WdS 160 und WdZ 9) und vielleicht sogar krank werden (eventuell erkranken die Helden an Triefnase, siehe WdS 156).

5 - Schädeleule (1)

Eine Schädeleule beobachtet die Helden. Auch in der Nacht ist sie in ihrer Nähe. Sollten neugierige Helden die Eule belästigen, wird sie sich zur Wehr setzen.

6 - Tote Todeshörnchen (W3+2)

An diesem Tag machen die Helden eine sehr seltsame Entdeckung. Sie finden die Überreste von seltsamen kleinen Tieren. Es handelt sich um die gefürchteten Todeshörnchen. Sie sind die Überreste der verrückten Harpyien, die ganz in der Nähe ihren Horst haben und die Tiere als Leckerbissen betrachten.

7 - Stinkmarder, Füchse, Karnickel

Die Helden treffen auf eher scheue und friedfertige Tiere, die meist relativ schnell die Flucht ergreifen.

8 - Harpyien (3)

Ganz in der Nähe des Lagers der Helden leben drei Harpyien. Die drei Chimären haben es auf einige Gegenstände der Helden abgesehen. In der Nacht versucht eine der Harpyien, einem Helden ein Kleinod zu stehlen, die zweite sorgt für einen Ablenkungsangriff und die dritte bewirft die Helden mit toten Todeshörnchen, die sie schon halb abgenagt hat.

9 - Unheimliche Begegnung in der Nacht

In dieser Nacht glauben die Helden, beobachtet zu werden. Allerdings sind es nur einige Wildtiere. Manchmal heult zudem noch ein Wolf, wodurch die Helden nur wenig Ruhe finden (nächtliche Regeneration um 2 Punkte vermindert).

10 - Mammut (7)

Vermutlich zum ersten Mal in ihrem Leben werden die Helden eine Mammutherde über die Hügellandschaft wandern sehen.

11 - Horndrache (1)

Diese Begegnung ist für die Helden außerordentlich gefährlich, denn ein hungriger Horndrache hat es auf sie abgesehen. Er wird solange kämpfen, bis er die Hälfte seiner LeP eingebüßt hat.

F: 12 - Hey, Gold!

Der Zufall will es so, dass die Helden scheinbar ein kleines Stück Gold finden. Leider ist es kein echtes Gold, sondern nur ein Stück Katzensgold und nicht mehr wert als 3 Heller.

WENN DER PROVIANT AUSGEHT - JAGD UND PAHRUNG SAMMELN

Auch wenn die Helden und Hellah an Proviant gedacht haben, kann es natürlich sein,

dass sie dennoch auf Jagd gehen wollen oder müssen. Die zweite Möglichkeit ist das Sammeln von Beeren und Wildkräutern. Dies mag zwar nicht so ergiebig sein wie die Jagd, doch meist ist es leichter und weniger zeitaufwändig.

Die Regeln zur Jagd und zum Nahrungssammeln finden Sie in der ZBA 59ff und 223ff oder WdS 189ff.

Mehr zu der Region finden Sie in ZBA 278/279 (Nördliches Hochland / Nördliche Wälder)

ПОТВЕНДИГЕ БЕГЕГНУНГЕН I - WERWOLFSSPUREN

Während der Reise sollte die Gruppe zumindest ein Mal auf die Spuren von Kyrjakas Werwölfen stoßen. Ein Held kann mit einer Fährtensuchen-Probe herausfinden, dass die Spur von einer, ihm unbekannt, Wolfsart stammt. Hat er bei der Probe mindestens 7 TaP*, erkennt er noch die vage an Menschen erinnernde Ferse. Die Spur ist schon mehrere Tage alt und es sollte eigentlich zu keiner Begegnung kommen, es sei denn, Sie wollen die Helden bereits auf eines der Werwesen treffen lassen. Die Werte finden Sie ggf. in Kapitel III.

ПОТВЕНДИГЕ БЕГЕГНУНГ II - DIE GHULJÄGERIN

Ziemlich auf der halben Strecke nach Mortakh sollten die Helden die Bekanntschaft mit der Ghuljägerin Saryja bran Andraga machen (UdW 175). Die Tierkriegerin ist gerade auf der Lauer, um eine Gruppe von Ghulen aus einem Sumpf zu locken. Das überraschende Auftauchen der Helden hilft ihr dabei. Sie hofft, dass die Ghule in der Nacht aus dem Sumpf herauskommen, um die Helden zu töten. Sie setzt bewusst die Helden als ahnungslose Beute ein.

Der Angriff passiert mitten in der Nacht. Bevor der erste Ghul die Helden erreicht, greift Saryja die Leichenfresser an und die Helden werden auf jeden Fall aufwachen, bevor die Ghule sie erreicht haben. Dennoch kommt es zu einem Kampf mit den übrigen Leichenfressern und die Helden müssen sich gegen drei dieser Wesen wehren. Sollten die Helden in arge Bedrängnis geraten, so kann Saryja noch einen weiteren Ghul übernehmen. Sollte einer der Helden gebissen werden, kann Saryja ihm ein Gegengift verabreichen.

Von der Jägerin können sie ein paar interessante Informationen erfahren.

—In den letzten Monaten sind die Gloranier mehrmals an der Grenze des Gjalskerlandes vorgestoßen. Zunächst waren es nur wenige Sammler, aber in letzter Zeit scheinen sie gezielt dort etwas zu suchen.

—Viele der Krieger Mortakhs sind mit Gon Bartakh nach Osten aufgebrochen, um den Brüdern und Schwestern in Rayyadh gegen Glorana zu helfen.

—Saryja macht sich große Sorgen, dass etwas Böses im Gjalskerland umgeht. Sie hat bereits zwei grausam verstümmelte Leichen gefunden und es waren offenbar weder Ghule noch Oger.

—In letzter Zeit sind die Ghule besonders unruhig geworden und kriechen aus ihren Sümpfen hervor. So viele Ghule wie in der letzten Zeit hat Saryja noch nie getötet.

Ghule (3+1, welchen Saryja sofort tötet)

Klaunen: INI 8+W6	AT 11	PA 9
TP 1W6+2	DK H	
LeP 30	AU 60	WS 9 RS 2
MR 15/10	GS 7	

Besondere Kampfregeln: Gezielter Angriff*

Besonderheiten: MU-Probe +3, bei misslungener Probe wirkt sich der Anblick von Ghulen wie die Kraft Schreckgestalt I aus. Ghule können Krankheiten übertragen (siehe WdS 154).

*Bei Gezieltem Angriff gelingt es dem Ghul, sein Opfer zu beißen (1W6+4 TP). Fallen bei dem Biss SP an, kommt das Ghulgift (Stufe 10) zum Tragen. KK und GE -1 pro KR für 2W20 KR, fallen KK oder GE auf 0, setzt eine vollständige Lähmung ein. Die Werte regenerieren sich nach 3 Stunden mit je einem Punkt pro SR.

Wer einen Ghulbiss überlebt und nicht mit einem Heiltrank, einem Gegengift oder der Formel KLARUM PURUM (10) behandelt wird, verwandelt sich mit einer Wahrscheinlichkeit von 5% pro 5 erlittenem SP binnen drei Tagen selbst in einen Ghul.

Saryja dient dazu, den Helden bereits einige Informationen über die derzeitige Lage von Mortakh zu geben und außerdem einen ersten Hinweis zu Kyrjakas Wirken zu erhalten. Zudem ist die Begegnung mit der Ghuljägerin eine gute Gelegenheit, die Eigenarten der Gjalsker kennen zu lernen. Saryja wird die Helden zwei Tage lang begleiten und sich dann wieder von ihnen trennen, um sich wieder auf Ghuljagd zu machen.

Saryja selbst wird über sich nicht viel verraten, auch nicht, dass sie zu einer Ghuljägerin geworden ist, weil ihr Mann zu einem solchen Wesen wurde und sie nun Rache üben will.

ПОТВЕНДИГЕ БЕГЕГНУНГ III - DAS TAIRACH-AMULETT

Kurz bevor die Helden Mortakh erreichen, finden sie ein rundes Knochenamulett. Es stammt von einem Jäger, den Thordach und

seine Gehilfen getötet haben (siehe Kapitel II). Er verlor es bei dem Kampf und sein Mörder bemerkte es nicht.

Sollten die Helden es nicht mitnehmen, so steckt Hellah es ein. Das Amulett wird sich für den weiteren Verlauf als wichtig erweisen, deswegen sollte es nicht hier liegen bleiben.

KAPITEL II: VON BARBAREN UND ORKS

Die Gruppe erreicht das Ziel ihrer Reise, das Haerad Mortakh. Zunächst werden die Helden freundlich aufgenommen, müssen schon bald aber feststellen, dass die Gjalskerländer in großer Sorge sind. Der Grund ist eine Gruppe von Orks, die sich in der Nähe angesiedelt hat. Nach einigen Zwischenfällen zwischen den Orks und den Gjalskern kommen die Helden den Übeltätern auf die Spur.

VOR DER ANKUNFT: MORD AN EINEM ORK

Dieses Ereignis geschieht kurz vor der Ankunft der Helden, also höchstens ein oder zwei Tage vor der Ankunft in Mortakh.

Der Gravesh-Priester Thordach ist sich ziemlich sicher, dass er seine Sippe nur dann dazu bewegen kann, sich wieder in die Heimat aufzumachen, wenn es einen Streit mit den Gjalskern gibt. Aus diesem Grund beging er einen Mord an dem orkischen Jäger Urusch. Thordach und seine beiden Lakaien folgten Urusch in die Wildnis nahe Mortakh. Als der Jäger Thordach bemerkte, ahnte er noch nichts Schlimmes, wird aber von dem Priester mit einem Byakka erschlagen. Dabei verlor Urusch sein Tairach-Amulett, welches die Helden kurz vor ihrer Ankunft in Mortakh gefunden haben.

Thordach glaubt, dass er diesen Mord den Gjalskern anhängen kann, da es in der Nähe Mortakhs passierte.

Wenig später wird Urusch vermisst und die Orks glauben, dass die Gjalsker etwas mit seinem Verschwinden zu tun haben. Allerdings versucht Bharraz Ruhe zu bewahren, da er nicht gänzlich überzeugt ist, dass es die Mortakher waren.

VERLAUF

Dieser Teil des Abenteuers mag wegen der Aktionen der Helden einen weitaus anderen Verlauf nehmen als geplant. Das ist allerdings nicht sonderlich tragisch. Zwar finden Sie weiter unten eine mögliche chronologische Reihenfolge der Szenen, Sie können diese jedoch auch ändern, Szenen ganz weglassen oder ergänzen. Wichtig ist nur, dass die Helden folgende Erkenntnisse am Ende des Kapitels haben.

—Von Bharraz und den Orks geht keine unmittelbare Gefahr für das Haerad aus. Sie sind lediglich am Handel interessiert.

—Ein Wesen, welches seine Gestalt verändern kann, scheint die Orks gegen die Gjalsker ausspielen zu wollen und will offenbar, dass es zu einem Streit kommt.

—Offenbar hat dieses Wesen oder ein Gehilfe auch Gêd und Hellah vergiftet.

—Thordach, der Gravesh-Priester, scheint ebenfalls in die Sache verwickelt zu sein, hat einen Mord an dem orkischen Jäger Urusch begangen und versucht, dies den Gjalskern anzuhängen, damit es zu einem Streit kommt.

—Die Attentate auf die Helden gingen von Thordach aus.

—Das Wesen und Thordach haben gemeinsame Sache gemacht.

GLAUBENSWELT DER GJALSKERLÄNDER UND DER ORKS

Da es für dieses Abenteuer nicht unwichtig ist, einige Informationen über die Glaubenswelt der beiden Völker zu haben, finden Sie hier ein paar Anmerkungen. Weitere Informationen finden Sie in UdW und WdG.

Die Gjalsker haben ein großes Pantheon von Göttern. Unzweifelhaft ist ihr wichtigster Gott der Mammutkönig Natûru-Gon, Zwanfir (Tod), Ifrunn (Winter, Jagd) und Sindarra (Magie, Wissen). Weitere Götter sind Fekorr (Nacht, Geheimnisse, List), Yurga (Reisen, Heilkunde), Makka (Mond, Träume, Schlaf) und Wolkenkopf (Leben, Stärke).

Tayrach (Kampfeslust) nimmt im Pantheon eine ganz besondere Stellung ein. Er war der einzige Gott, den die Nachtschwarze nicht täuschen konnte, und er durchschaute ihre Absichten (Kyrjaka versucht sich gerade diese Legende zu Nutze zu machen). Gemeinsam mit Fekorr buhlt er um Makkas Gunst.

Die Orks verehren vier Götter, die ihr gesellschaftliches Kastensystem repräsentieren:

Brazoragh ist der Hauptgott der Orks. Er steht für Wildheit, Kampf und Mannbarkeit.

Tairach ist sein Vater, wurde jedoch von Brazoragh getötet und deswegen nimmt Tairach die Rolle des Gottes des Todes, der Magie und des Blutes ein. Die Priester des Tairach sind die Schamanen der Orks. Gravesh ist der Gott der Handwerker. Seine Rolle ist ebenfalls nicht unwichtig, schließlich ist er auch der Gott der Schmiede. Insbesondere bei den Korogai wird Gravesh manchmal mehr verehrt als Brazoragh und Tairach. Rikai ist der Gott der Natur. Er wird vor allem von den orkischen Bauern verehrt.

IM HAERAD MORTAKH

Das Haerad Mortakh ist eine der größeren Ansiedlungen der Gjalsker. Von den etwa 500 Menschen sind momentan jedoch nur etwa die Hälfte hier, da die meisten kampf-tauglichen Leute sich nach Osten begeben haben und nur die Alten, Schwachen und Kinder zurückgelassen wurden, ebenso wie natürlich einige Beschützer wie Druan und Makkara.

Das Haerad ist sehr wehrhaft und an einem Fluss gelegen. Wie bei fast allen Haeradi ist die zentrale Siedlung mit einer Palisade umgeben und Messergras wurde davor angepflanzt. Außer dem Gebäude des Yalding und dem Fluchtturm sind alle Gebäude aus dem typischen Lehm und Steingemisch hergestellt. Nutztiere sind ebenfalls hier zu finden, diese befinden sich in einer eigenen Umzäunung. Der einzige Brenoch-Dûn Gêd hat sein eigenes Zelt.

BEGRÜßUNG

Die Helden erreichen Mortakh. Hellah wird überschwänglich von Druan und den anderen Gjalskern begrüßt, wie ein Familienmitglied, welches endlich wieder zuhause ist. Auch die Helden werden freundlich willkommen geheißen, sind sie doch Gäste. Sie werden dazu eingeladen, mindestens so lange zu bleiben, bis sich das Wetter wieder bessert.

AUF WIEDERSEHEN

Es ist durchaus denkbar, dass die Helden das Angebot Druans ausschlagen und sich wieder auf die Rückreise machen wollen. Sollte dies passieren, so haben Sie mehrere Möglichkeiten, darauf zu reagieren.

Zunächst ist das Wetter sehr schlecht. In den letzten Tagen hat es sehr oft geregnet,

was zu aufgeweichtem Boden geführt hat. Der Weg zurück dürfte sehr anstrengend werden.

Sollten die Helden sich von diesem Argument nicht einschüchtern lassen, so können sie es dennoch probieren.

Unterwegs werden die Helden eine sehr unangenehme Begegnung mit einigen Ghulen oder Werwölfen haben. Es können ruhig so viele Wesen sein, dass die Helden nach Mortakh zurückkehren müssen.

DAS TREFFEN

Kurz nach der Ankunft der Helden kommt Bharraz mit einigen Orks zu dem Haerad und bittet Druan um ein Gespräch. Der Tierkrieger bittet Hellah und ihre Freunde mitzukommen und so treffen sich die beiden Parteien, um zu reden. Bharraz berichtet von Uruschs Verschwinden und dem Verdacht gegenüber den Gjalskern. Druan streitet dies ab, allerdings ist er bereit, die Sache untersuchen zu lassen. Er bietet Bharraz an, dass Hellah und die Helden sich der Aufgabe annehmen (als relativ neutrale Beobachter), sofern sie dafür zu haben sind. Bharraz ist einverstanden und erlaubt ihnen auch, das Lager der Orks aufzusuchen.

Zeigen die Helden oder Hellah das Amulett, will Bharraz wissen, wo sie es gefunden haben. Nahe des Fundortes finden sie Uruschs Leiche. Da die Helden ehrlich waren, wird Bharraz ihnen von nun an eher vertrauen.

DAS VERHÄLTNISS VON GJALSKERLÄNDER UND ORKS

Da es für das Abenteuer nicht unwichtig ist, erfahren sie kurz hier die Sichtweise der Mortakher gegenüber den Orks: Die Gjalskerländer sehen sich in ihrer Heimat zahlreichen Gefahren gegenüber. Oger sind

eine ständige Gefahr. Auf die an der Küste lebenden Thorwaler ist man auf Grund einiger Meinungsverschiedenheiten auch nicht gut zu sprechen und Ghule stellen sowohl eine Gefahr für die Lebenden als auch für die Toten dar.

Außer den Mochûla sind es jedoch die Orks, welche die Gjalsker als die größte Gefahr wahrnehmen. Das Orkland ist nah und immer wieder stoßen einzelne Gruppen der Schwarzpelze vor und beginnen Raubzüge gegen die Haeradi. Auch wenn üblicherweise die Gjalsker behaupten „nur ein toter Ork ist ein guter Ork“, so gibt es dennoch Handel mit einigen ausgewählten Sippen, die sich als friedlich herausgestellt haben. Doch die Gjalsker wollen erst überzeugt werden ...

VERGIFTET

Eines von Kyrjakas Zielen ist die Ausschaltung des Schamanen Gêd. Dieser könnte durch sein Wissen und seine Zauberkraft eine ernsthafte Bedrohung für Kyrjakas Pläne darstellen, ebenso Hellah nach ihrer Ankunft. Aus diesem Grund verseucht sie das Essen der beiden mit dem FLUCH DER PESTILENZ (Sumpffieber). Makkara bringt den beiden Zauberern an diesem Abend das Essen und am nächsten Tag sind beide erkrankt.

PERSÖNLICHKEITEN MORTAKHS

Hier an dieser Stelle finden Sie eine kleine Auflistung von Mortakhern:

—Gêd bren Morn ist der recht junge Schamane des Haerad. Die anderen Schamanen sind mit Gon Bartakh bren Yuchdan nach Rayyadh gezogen, so dass auf ihm eine große Verantwortung lastet. Er gilt als sehr beliebt und aufgeschlossen, manchmal allerdings als nicht sehr mutig.

—Kaldach, ein junger Stammeskrieger, hat damit zu kämpfen, dass sein Vater Ifrunn-dach als ein Verräter gilt, der durch Druan getötet wurde. Dies trägt dazu bei, dass Kaldach nicht sehr gut auf den Tierkrieger zu sprechen ist.

—Der alte Branchan ist ein Veteranenkrieger, der schon in zahlreichen Kämpfen bewiesen hat, was er wert ist. Er ist verbittert darüber, dass Gon Bartakh bren Yuchdan ihn nicht mitgenommen hat. Deswegen hat er stets üble Laune, versucht aber das Haerad vor jeder Gefahr zu schützen. Er ist zudem ein guter Geschichtenerzähler, auch wenn sein Aberglaube die Echtheit seiner Geschichten verfälscht. Die Orks kann er nicht leiden und wettet bei jeder Gelegenheit gegen sie.

—Der derzeitige Yalding von Mortakh ist nicht anwesend, da er wie auch Bartakh in den Krieg gezogen ist. Durnach ist wegen einer großen Heldentat, aber eher gegen seinen Willen zum Yalding bestimmt worden. Ungewöhnlich an ihm ist, dass er ein Durro-Dûn ist, der Feuermolch folgt.

—Gon Bartakh bren Yuchdans ist der einzig bekannte Wollnashorn-Tierkrieger, während der Zeit des Abenteuers aber im Osten unterwegs, um Mortakhs Krieger anzuführen. Die Helden werden ihm höchstens bei seiner Rückkehr und der Siegesfeier begegnen, aber zumindest sehr viel von seinen Taten hören.

—Hagwa ist eine talentierte Handwerkerin, die sich auf fast jede Holzarbeit versteht und ihre Bäume selbst fällt. Seit ihr Mann Jarach, mit dem sie den Herzensbund geschlossen hatte, von marodierenden Orks getötet wurde, hasst sie die Schwarzpelze. Deswegen mag sie auch in den Kreis der Verdächtigen geraten, obwohl sie dem Haerad gegenüber absolut loyal ist.

—Eventuell werden die Helden von dem ruhigen Gladrach zu Marthais Höhle begleitet. Der Kundschafter ist immer freundlich und lacht oft, spricht jedoch selten.

—Die hübsche Megrin ist Jägerin und recht still und unauffällig. Leider ahnt niemand, dass etwas mit ihr seit dem Gemetzel vor einigen Tagen nicht stimmt. Die Wahrheit ist: Megrin ist schon längst tot und nur die Gestalt, die Kyrjaka gewählt hat, um das Haerad zu beobachten.

—Zu Druan und Makkara finden sie eine Beschreibung im Anhang I.

IM LAGER DER ORKS

Bharraz und seine Getreuen haben sich in den Ausläufen der Donnerzacken angesiedelt. Dem Schamanen ist fast seine gesamte Sippe gefolgt, sodass hier insgesamt etwa 120 Orks lagern, davon ist etwa die Hälfte wehrfähig.

Bislang haben die Orks sich einige Zelte errichtet und leben von der Jagd und der Viehzucht. Eine kleine Schmiede ist im Aufbau und die Korogai haben vor, auch hier, weit abseits ihrer alten Heimat, exzellente Schmiedeerzeugnisse herzustellen und damit Handel zu treiben.

Als Plan für das orkische Lager können sie Gruuzash verwenden (siehe R&S 31).

STEINSCHLAG

Während sich die Helden bei den Orks umschauen dürfen, wird Thordach versuchen, sie umzubringen, denn er befürchtet, dass sie ihm vielleicht auf die Spur kommen. Aus diesem Grund wird er einen seiner Lakaien damit beauftragen, einen Steinschlag in der Nähe des Lagers auszulösen, der die Helden töten soll. Lassen Sie die Helden eine Sinnenschärfe-Probe+5 würfeln (alter-

nativ: Gefahreninstinkt), um rechtzeitig etwas zu bemerken. Die Helden können dann mit einem Sprung (Athletik-Probe) ausweichen. Bemerkten sie den Steinschlag nicht rechtzeitig, so ist die Probe um 5 Punkte erschwert. Wenn die Helden von den Steinen getroffen werden, erleiden sie 5W6 TP.

Der Lakai wird von den Felsen verschwinden und sich heimlich wieder Thordach anschließen. Allerdings kann ein guter Fährtenleser die Spuren bis zum Lager verfolgen (Fährtenuche-Probe+5).

PAKT MIT KYRJAKA

Da Kyrjaka die Nachforschungen der Helden mit Sorge betrachtet, hat sie sich dazu entschlossen, ein Bündnis mit Thordach einzugehen. Sie offenbart sich ihm in einem günstigen Moment und schlägt ihm einen Handel vor: sie will sich um Bharraz kümmern, dafür soll er die Stimmung der Orks gegen die Gjalsker schüren und später, wenn sie es ihm befiehlt, den Rückzug ins Orkland antreten. Da dies genau Thordachs Ziele sind und er bislang keine Möglichkeit gefunden hatte, Bharraz zu beseitigen, willigt er gerne ein. Er ist sich zwar bewusst, dass die Dämonin ein mächtiges Wesen ist, jedoch kennt er keine Skrupel und wird ein Bündnis mit ihr nur allzu gerne eingehen.

DIE FALLE IM SWAMPF

Da sich die Helden zunehmend als Problem erweisen, schickt der Gravesh-Priester seine beiden Lakaien in Richtung des Sumpfes, der zwischen Mortakh und dem Lager der Orks liegt. Dort bauen die beiden eine Falle auf. Ein Baumstamm, der zwischen zwei Bäumen gebunden ist, soll die Helden mit der Breitseite erwischen und sie in ein Sumpfloch schleudern (die Proben entspre-

chen den weiter oben genannten). Spätestens hier, werden die Lakaien von den Helden entdeckt.

Thordach und seine Lakaien (1+2)

Arbach: INI 11+W6 AT 14 PA 11
TP 1W6+5 DK N

Byakka: INI 11+W6 AT 12 PA 10
TP 1W6+6 DK N

LeP 37 **AU** 37 **WS** 10

RS 2 **MR** 3 **GS** 7

Sonderfertigkeiten: Wuchtschlag

PERSÖNLICHKEITEN DER ORKS

—Garbraz ist ein recht freundlicher Ork und Krieger seiner Sippe. Er wird Kämpfern unter den Helden respektvoll begegnen und sich versuchen mit ihnen zu messen.

—Narail ist ein orkischer Bauer und deshalb nicht sonderlich angesehen, aber ein absolut friedfertiges Kerlchen, der die Helden mit allem versorgen wird, worum sie ihn bitten. Er kann auch als Informant dienen, denn er misstraut dem gravesh-Priester.

—Vargorg ist ein alter veteran, der schon oft mit Menschen gekämpft hat. Er glaubt zwar an Bharraz Visionen, ist jedoch gegenüber den Menschen dennoch misstrauisch.

—Die alte Orkin ist die oberste der Frauen der Sippe und verhältnismäßig gut angesehen. Sie wird versuchen einem der Helden eine hübsche Jungorkin aufzuschwatzen.

EREIGNISSE

Was genau in den beiden Lagern geschieht, ist gänzlich Ihnen überlassen, verehrter Meister. Auch wie die Helden die Probleme bewältigen oder wie sie ihre Nachforschungen betreiben, kann niemand genau vorhersagen, so dass Sie sie gewähren lassen sollten.

KAPITEL III: DIE ALTE FRAU

Nachdem die Helden alles getan haben, um den Mord aufzuklären und einen unsicheren Frieden zwischen den Mortakhern und den Orks herbeigeführt haben, sollen sie im Auftrag von Druan mehr über das dämonische Wesen herausfinden. Dazu sollen die Helden die alte Schamanin Marthai in einem Wald an den Donnerzacken aufsuchen. Leider ahnen sie nicht, dass Kyrjaka darauf reagiert und eine Schar ihrer Werwölfe entsendet, um sie töten.

DRUANS BITTE

Nachdem die Helden nun den Grund für den Streit mit den Orks herausgefunden haben, bittet sie Druan, zu den Donnerzacken zu reisen, um dort die mächtige Schamanin Marthai aufzusuchen. Zum einen erhofft er sich, dass Marthai Rat weiß, wie man das Wesen bekämpfen kann, zum anderen befindet sich in ihrer Obhut Druans Schwert (siehe Anhang II). Es hat ihm schon einmal gegen Mochûla beigestanden und so erhofft er sich, dass es abermals eine wirksame Waffe ist.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

„Niemand der hier ist weiß, womit wir es zu tun haben. Es scheint ein Mochûla zu sein, doch wie wir ihn bekämpfen, weiß ich nicht.“

Die Brenchi-Dûn und unsere Krieger sind im Osten und kämpfen gegen die Eishexe. Gêd und Hellah sind geschwächt und können nicht helfen. Die einzige Waffe die wir haben ist nicht hier und ich kann nicht weggehen. Die Orks könnten jederzeit kommen und ich bin für das Haerad verantwortlich

und kann es unmöglich alleine lassen.

Ich muss euch schicken. Ihr hattet das Vertrauen von Hellah, also habt ihr auch meines. Geht nach Osten, in Richtung der Donnerzacken. Dort lebt in einer Höhle in einem Wald eine alte Frau. Man nennt sie Marthai. Sie ist klug und kennt sich mit den Mochûla aus. Erzählt ihr alles und fragt sie was wir machen sollen. Wenn sie keinen Rat weiß, dann kann uns niemand helfen. Sagt ihr auch dass ich euch geschickt habe und mein Schwert wieder brauche. Ich habe es ihr überlassen, ich habe gehofft, sie kann etwas über den Zauber des Schwerts herausfinden. Doch wie es scheint, brauchen wir den Stahl. Und zwar jetzt!

Wenn sich bewahrheitet, was ihr herausgefunden habt, ist Mortakh in furchtbarer Gefahr und es bleibt euch nicht mehr viel Zeit, um Marthai aufzusuchen.“

DER WEG ZU DEN DONNERZACKEN

Bis zu dem Wald wo Marthai lebt ist es nicht allzu weit. Wegen des schlechten Wetters ist der Weg zu den Donnerzacken jedoch anstrengend und gefährlich. Druan gibt den Helden den Kundschafter Gladrach mit auf den Weg. Er kennt den Weg zu Marthai sehr genau.

Wo genau Marthais Wohnstätte in den Donnerzacken ist, können Sie selbst bestimmen. Die Helden sollten etwa 3 Tage dorthin benötigen. Sie können die benötigte Zeit aber auch erhöhen wegen des schlechten Wetters. Mehr als 5 Tage sollte die Reise aber nicht in Anspruch nehmen (wenn sie weitere Zufallsbegegnungen einbauen wollen, nutzen sie die Tabelle aus Kapitel I). Allerdings bleibt Druans Plan auch der Gegenseite nicht unbemerkt. Kyrjaka, die entweder selbst in Megrims Gestalt, oder durch Makkara, von Druan Plan erfahren

hat, schickt ihre Werwölfe aus, um die Helden zu töten.

MARTHAI'S HÖHLE

Die alte Schamanin lebt in einem Wald in den Donnerzacken. Hier hat sie sich in eine Höhle zurückgezogen, verriet ihr doch ihre Knochenkeule von der Präsenz Kyrjakas. Hier nun sucht sie schon seit einiger Zeit Schutz. Es handelt sich um eine recht große natürliche Höhle, die Marthai im Laufe der Zeit mit allerlei seltsamen Utensilien gefüllt hat: so sieht man dort Totenschädel von Menschen und Tieren ebenso wie seltsame Amulette aus Holz, Stein oder Knochen.

DER RAT DER SCHAMANIN

Marthai weiß sehr genau, was vor sich geht. Kyrjaka ist ihr keine Fremde. Erst vor ein paar Tagen griff die Dämonenwölfin die Höhle von Marthai an. Nur dank ihrer hervorragenden Kenntnisse über Dämonen gelang es der alten Frau sich gegen sie zu schützen. Kyrjaka spürte zudem die Anwesenheit des anderen Dämons in der Knochenkeule der Schamanin. Sie merkte, dass sie selbst wohl nicht in der Lage sein würde Marthai zu töten, also bedrohte sie die Schamanin nur und plant, sobald sie die Macht in Mortakh ergriffen hat, Marthai von den Gjalskern töten zu lassen, um an die Knochenkeule zu kommen, die ihr Interesse geweckt hat.

Marthai konnte bislang durch Bann- und Schutzkreise verhindern, dass sie angegriffen wurde durch Kyrjaka oder einer ihrer Werwölfe. Doch sie kann aus gleichem Grund ihre Höhle auch nicht verlassen, ohne ihre Sicherheit aufzugeben. So ist sie den Helden und Druan überaus dankbar, als sie zur ihr kommen. Sie verspricht ihnen zu helfen, wenn sie Kyrjaka auch wirklich vernichten.

Folgende Schlüsselinformationen sollten die Helden von Marthai erhalten:

—Die Bedrohung geht von einer Mochûla aus, die als Kyrjaka bekannt ist.

—Kyrjaka war vor einigen Tagen hier und hat versucht in Marthais Höhle zu gelangen. Allerdings konnten Marthais Vorkehrungen sie davon abhalten (insbesondere einige Schutzkreise gegen Gehörnte Dämonen).

—Das Monadenschwert von Druan ist eine der wenigen Waffen, die Kyrjaka verletzen können.

—Marthai wird auch die anderen Waffen der Helden verzaubern, damit sie Kyrjaka vernichten können.

—Kyrjaka wollte Marthais Knochenkeule haben. Die Knochenkeule kann Kyrjaka enttarnen, wenn diese sich in ihrer Nähe aufhält (die Keule besitzt das GESPÜR DER KEULE, allerdings dank des Dämons in ihr, kann auch jeder diese Kraft nutzen, nicht nur die Schamanin (siehe WdZ 167).

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

„Den Fluch der Wölfe nennt man sie, ja, ja. Sie ist so weit in den Westen gekommen, weil sie glaubt, dass sie hier Krieger finden wird, welche ihr im Kampf gegen die Eishexe beistehen können. Sie sieht aus, wie ein Wolf, ja, wie ein Wolf.“

Man kann sie nicht für immer töten, sie kommt wieder, immer und immer wieder. Aber zumindest kann man sie verbannen, für eine laaaange Zeit. Mit euren Waffen jedoch könnt ihr nur wenig ausrichten. Druans Schwert kann sie verletzen. Und ich kann einen Zauber sprechen dass auch eure übrigen Waffen ihr schaden können. Ihr müsst sie zurück schicken zu dem finsternen Ort dem sie entsprungen ist und ihr müsst euch beeilen!“

Marthai wird Druans Schwert den Helden mitgeben und über die Hauptwaffe jedes Helden einen Zauber sprechen: Die schamanistische Variante des Zaubers ZAUBER-SPEER. Somit verfügen nun alle Helden über die Möglichkeit Kyrjaka Schaden zu zufügen.

Nun jedoch ist die Zeit gekommen, wo die Werwölfe Kyrjakas die Höhle erreichen. Marthais Schutz- und Bannkreise gegen verschiedene Arten von Dämonen und unheilige Wesen, wurden von den Helden durch das Betreten der Höhle unterbrochen. Marthai ist sich dessen bewusst, geht aber nicht von einem Überraschungsangriff aus und will den Schutz erneuern, sobald die Helden gegangen sind. Ein folgenschwerer Fehler.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Die Augen der Alten verengen sich, so als ob sie in dem Gang etwas gesehen oder gehört hätte.

Gerade wollt ihr etwas sagen oder euch umdrehen, da vernehmt ihr ein entsetzliches, lautes Geräusch. Drei schreckliche, monströse Gestalten sind am Höhlengang aufgetaucht. Eine grässliche Mischung aus einem Wolf und wie es scheint, einem Menschen. Eines der Wesen hat Gladrach bereits umklammert und gebissen, der Gjalsker geht schreiend zu Boden, während er sein Schwert zieht. Die rotglühenden Augen dieser aufrecht gehenden Wölfen sehen nach euch, dann nach Marthai und kommen sabbernd auf euch zu...

Myrkkeijunuan (3)

Biss: INI 12+W6 AT 14 PA 12
 TP 1W6+4 DK H
LeP 30 **AU** 70 **WS** 8 **RS** 3 **MR** 0
GS 8

Sonderfertigkeiten: Niederwerfen, Verbeißen
Besondere Kampfgregeln: alle 2 KR regeneriert das Wesen 1 LeP

Die Werwölfe Kyrjakas haben den Auftrag Marthai und die Helden zu töten, bestenfalls sogar noch die Knochenkeule zu erbeuten, da sich Kyrjaka sehr für den Dämon im Inneren interessiert. Sie werden zunächst Gladrach erwischen, wenn sie wollen, ihn sogar töten.

Sobald die Helden die Werwölfe besiegt haben, gibt die Alte ihnen ihre Knochenkeule mit, damit sie Kyrjaka enttarnen können. Natürlich ist die Keule nur geliehen, aber Marthai glaubt fest daran, dass sie nur so Kyrjaka finden können und sie selbst ist zu alt und schwach, um die Reise nach Mortakh jetzt anzutreten. Sie besteht natürlich darauf, dass ihr die Keule wieder gebracht wird.

KAPITEL IV: KRIEG ODER FRIEDEN

Die Helden kehren nach Mortakh zurück und entlarven mit Marthais Knochenkeule Kyrjaka. Die Dämonin flieht in ein altes Heiligtum der Gajka. Druan bittet die Helden erneut um Hilfe und schickt sie hinter ihr her. Derweil planen die Orks, die Gjalsker anzugreifen und nur die rechtzeitige Rettung Bharraz aus den Fängen Kyrjakas kann den Kampf verhindern.

KYRJAKAS ENTHÜLLUNG

Mit Marthais Wissen können die Helden nun zurückkehren und endlich die Dämonin entlarven. Wieder in Mortakh, können die Helden Druan alles berichten was Marthai erzählt hat. Da die Knochenkeule die Anwe-

senheit von magischen Wesen wie Dämonen erspüren kann, veranlasst Druan eine Prüfung aller Mortakher. Natürlich versucht Kyrjaka der Untersuchung zu entgehen, allerdings werden Druan, die anderen Gjalsker (und vermutlich auch die Helden), sehr gründlich bei der Suche sein. Als die Reihe an Kyrjaka ist, gibt sie ihre Tarnung als Megrin auf und flieht mit großer Schnelligkeit und Verwünschungen schreiend zur Eishöhle, einer alten Kultstätte der Gajka.

Was tun, wenn die Helden Kyrjaka bereits hier besiegen?

Das wäre nicht weiter schlimm. Die Helden müssen dennoch zu der Eishöhle. Immerhin müssen sie den Tairach-Priester retten. Zwar wird Die Dämonin nicht mehr dort lauern, aber zahlreiche Untote.

Die Eishöhle

Ganz in der Nähe des orkischen Lagers befindet sich eisiges Höhlensystem. Kyrjaka hat diesen Ort vor einigen Tagen erspürt und hält ihn für einen Ort der Macht. Unrecht hast sie damit tatsächlich nicht: die Höhlen sind eine alte Begräbnisstätte der Gajka und in den Tiefen der Höhlen befinden sich noch immer die eingefrorenen Leichen der Vorfahren der heutigen Gjalsker. Den Mortakhern gilt der Ort als unheimlich und das Betreten als verboten. Die Brenchi-Dün behaupten sogar, dass dort die Geister der Ahnen jedem den Zutritt versperren der in Zwanfirs Reich hinein will, dessen Zeit aber noch nicht gekommen ist.

Kyrjaka hat sich nach ihrer Enttarnung dorthin zurückgezogen und weiß das ihr Plan gescheitert ist. Doch Rache brennt in ihr und sie hat vor, möglichst viele der eingefrorenen Leichen der Gajka zu erheben, um damit noch so viel Unheil wie möglich

anzurichten. Anschließend will sie wieder nach Osten fliehen. Um die notwendigen Kräfte zu entwickeln, um alle Toten zu erheben braucht sie jede Menge Blut. Und dieses sieht sie in Form des orkischen Schamanen und der Helden...

Die Begräbnisstätte

Die Gajka verehrten Tiere, insbesondere Tiere, die einen starken Gemeinschaftssinn hatten. Die Begräbnisstätte war den Geistern der Wölfe geweiht, zu denen die Gajka eine besondere Beziehung hatten. Sie sahen sie als die Wächter der Toten an. Wenn jemand aus ihrer Gemeinschaft starb, so wurde eine lange Zeremonie ihm zu Ehren abgehalten, bis sein Leichnam unter der Begleitung seiner Familie in das Allerheiligste, die Stätte der Toten gebracht wurde. Die Kälte der Höhle konservierte die Leichen für die Ewigkeit. Grabräuber und wilde Tiere wurden durch die Priester und die abgerichteten Wachwölfe abgehalten. Nach dem Tod des letzten Priesters, sorgte die magische Aura, dass weder Mensch noch Tier die Höhle betrat (eine Art von TABUZONE, siehe WdZ).

Höhleneingang (A)

Die Eishöhle hat einen natürlich geformten Eingangsbereich. Der Höhleneingang ist etwa 4 Schritt breit und hoch. Zu Beginn des Ganges ist der Boden stark vereist und es kann eventuell passieren, dass ein unvorsichtiger Held ausrutscht (Körperbeherrschung-Probe -5, bei misslingen 1W3 SP durch das Hinfallen auf den vereisten Boden).

Bedenken sie auch, dass solange sich die Helden in der Eishöhle befinden, sie einige Einschränkungen hinnehmen müssen: AT/PA sind um je 2 Punkte vermindert, andere Aktionen, bei denen der vereiste Boden eine Rolle spielt, um etwa 4 Punkte

Gebetsraum (B)

Dieser Nischenraum diente den Gläubigen früher einmal dazu, ein Gebet an die Götter oder die Verstorbenen zu richten und Opfergaben niederzulegen. Bei genauerer Durchsichtigung des Raumes kann man tatsächlich noch einige unvergängliche Gaben finden, wie etwa einen wunderschönen kleinen Rubin (Wert: 12 Dukaten).

Totenwacht (C)

Bevor die Leichen der Gajka in die Höhle der Toten gebracht wurden, wurden sie hier aufgebart. Die Verwandten konnten Abschied nehmen und noch einmal einen letzten Blick auf sie werfen. Außerdem sorgten die Priester dafür, dass die Bestattungsrituale hier abgehalten wurden, bevor der Leichnam in der Höhle der Toten seine letzte Ruhe fand.

Heutzutage erinnert nur noch der zerbrochne Steinaltar, wo die Toten lagen, an die Rolle des Raumes. Sonst ist hier nichts mehr zu finden.

Die Vorhalle (D)

In diesem Raum, welcher im Osten des Eingangsbereiches gelegen ist, haben die Vorfahren der Gjalskerländer einen Ort der Ruhe eingerichtet. Zu Ehren der Wölfe haben sie sogar zwei dieser Tiere mumifiziert. Diese zieren als Wächter den Eingang. Noch heute sind die Mumien gut erhalten.

Unterkunft der Priester (E)

Wenn dies auch schon früher ein eisiger Ort war, so lebten doch tatsächlich hier einige Priester der Gajka. In den drei angrenzenden Höhlen hatten sie ihre Unterkünfte. Das meiste ist längst zerfallen.

Ein Priester der Gajka kümmerte sich um die Toten und lebte hier mit seinen Gehilfen.

Auch als die Totenstätte endgültig aufgegeben wurde blieb der letzte Priester hier zurück bis er starb. Seine Überreste sind gut konserviert worden, da nach seinem Tod die Kälte den Leichnam mumifizierte. Er liegt auf einer zerfallenen Schlafstätte.

Gänge (F)

Einige Bereiche der Eishöhle wurden entweder nie fertig gestellt, oder sind nach all den Jahrhunderten verschüttet.

Spiralgang (G)

Der zentrale Gang der Höhle windet sich wie eine Schlange um die Totenstätte. Der Boden hier ist weniger vereist wie der Eingangsbereich und es ist scheinbar wesentlich wärmer als draußen.

Der Spiralgang wurde von den Priestern des Ortes mit zwei Fallen versehen:

—Die erste Falle sind die untoten Wächter in Raum H. Sie werden mit uralter Magie der Gajka aktiviert. Sie kommen langsam von hinten auf die Helden zu, sobald sie an dem Raum vorbei sind.

—Die zweite Falle liegt am Ende des Ganges. Durch die Bauweise des Ganges hört es sich am Ende so an, als würde jemand auf die Helden zukommen. Weichen sie an die Wand gegenüber von Raum I, brechen sie in die Falle ein. Die kleine Spitzen verletzen den Fuß des Helden (GE-Probe: gelungen 1W3, misslungen: 1W3+2 TP) Sobald der Held eingebrochen ist, werden die beiden untoten Wölfe in Raum I aktiviert, die durch die dünne Eisschicht hat brechen und den in die Falle geratenen Helden zerfleischen wollen.

Raum der toten Wächter (H)

Die Gajka haben ihren ehrbaren Alten auch einige Wächter hinterlassen. Allesamt

Wächter die schon zu Lebzeiten für den Schutz des Ortes gesorgt haben. Sobald ein Zweibeiner an dem Raum vorbei geht, wird die Magie des Ortes aktiviert und die Toten machen sich langsam auf den Weg zu den Helden.

Der Raum an sich, ist durch Magie verborgen gehalten, die einer Version von UNGESEHENES ZEICHEN (siehe SRD 66) der Gajka entspricht. So nehmen die Helden den Raum noch nicht einmal wahr und die Untoten werden sie vermutlich während des Kampfes gegen Kyrjaka von hinten angreifen. Sie sind mit Äxten ausgestattet, die an Molokdeschnaja erinnern. Die Wächter wurden durch ein AUGER DER EWIGEN WACHT (siehe SRD 66) verzaubert.

Raum der Wolfswächter (I)

Der kleine Raum dient einzig und allein dazu, die wolfsgestaltigen Wächter der Toten zu beherbergen. Die untoten Wölfe brechen 1 KR nach dem jemand die Falle vor dem Raum ausgelöst hat (siehe Spiralgang) durch die dünne Eisschicht hindurch und greifen sofort an.

Die Wölfe wurden durch ein AUGER DER EWIGEN WACHT (siehe SRD 66) verzaubert.

Höhle der Toten (J)

An diesem Ort wartet Kyrjaka. Bharraz hat sie an einen der Altäre gebunden. Sie hat bereits damit begonnen, die Toten Gajka zu erheben, doch sie ist noch nicht sehr weit gekommen. Als sie die Helden bemerkt, verwandelt sie sich in ihre Wolfgestalt (Dauer: 1 KR), da sie in dieser wesentlich besser kämpfen kann.

Kyrjaka (in ihrer Wolfgestalt)

Biss: INI 12+W6 AT 15 PA 13
TP 3W6+3 DK H
LeP 150 AU -- WS -- RS 3

MR 25 **GS** 15

Sonderfertigkeiten: Niederwerfen, Verbeißen

Besondere Kampfregele: Sobald ihrer LeP auf 30 oder weniger gesunken ist, wird Kyrjaka erkennen, dass sie endgültig verloren hat und versuchen zu fliehen.

Eisleichen (Anzahl variabel - hier: ½ Anzahl der Helden, Raum H: ½ Anzahl der Helden)

Hände: INI 6+W6 AT 7 PA 2
TP 1W6+2 DK H

Molokdeschnaja: INI 6+W6
AT 7 PA 2 TP 1W6+4 DK N
LeP 25 AU -- WS 5 RS 0 **MR** 8
GS 4

Sonderfertigkeiten: Wuchtschlag, Niederwerfen (beide Manöver werden nur eingesetzt von jenen Eisleichen die ein Molokdeschnaja führen.

Besondere Kampfregele: Eisleichen erleiden keine Einbußen durch niedrige Lebensenergie. Der erste Anblick der Eisleichen wirkt wie die Eigenschaft Schreckgestalt I (s. WdZ 235). Die Wirkung verfliegt aber nach der ersten erfolgreichen Aktion des Helden.

Besondere Eigenschaften: Lichtscheu, mittlere Empfindlichkeit gegen geweihte Objekte aller Götter, schwere Empfindlichkeit gegen borongeweihte Objekte, Immunität gegen Gifte und Krankheiten, Immunität gegen Merkmal Herrschaft und Form, Resistenz gegen Merkmal Einfluss und Eigenschaft.

Untote Wölfe (2)

Biss: INI 9+W6 AT 8 PA 5
TP 1W6+2 DK H
LeP 21 AU -- WS 6 RS 2 **MR** 8
GS 10

Sonderfertigkeiten: Niederwerfen, Verbeißen

Besondere Kampfregele/Eigenschaften: s.o. (Eisleichen)

SIEG GEGEN DIE DÄMONENWÖLFIN

Sofern es den Helden gelungen ist, die Dämonin und die Untoten zu besiegen, können sie den angeschlagenen Bharraz losbinden. Er verspricht ihnen, dass er seine Sippe die Wahrheit verkünden will, damit Orks und Menschen sehen, dass sie beide getäuscht wurden von der Dämonin.

DAS ENDE DER GESCHICHTE

Nicht alles ist nach dem Sieg über Kyrjaka geklärt.

—Sollten die Helden länger als zwei Stunde in der Eishöhle verbracht haben, so ist der Kampf um Mortakh bereits im Gange und es gibt die ersten Toten zu beklagen. Es wird keinen Frieden mehr zwischen Orks und Gjalskern geben. Bharraz wird sich tief enttäuscht zeigen, die Helden jedoch in guter Erinnerung behalten und seine Sippe zu den weit entfernten Eiszinnen führen. Dort wird sich ihre Spur auf immer verlieren.

—Sollten die Helden schnell genug gewesen sein, so wird Bharraz alle Orks aufrufen, die Gjalsker in Ruhe zu lassen. Die Orks dürfen weiterhin in den Donnerzacken lagern, werden jedoch auch weiterhin misstrauisch beäugt. Nach und nach profitiert Mortakh aber von den Metallwaren der Korogai.

—Sollte Thordach noch leben, wird er sich reumütig zeigen. Da Bharraz ihm jedoch nicht vergeben kann, da er für Kandras Tod verantwortlich ist, wird er die Sippe verlassen und nach Kharkush zurückkehren.

—Gêd und Hellah werden von Marthai geheilt werden (falls notwendig) und somit die Vergiftung überleben.

—Marthai selbst will natürlich ihre Knochenkeule wieder haben.

—Makkara wird, da sie nicht aus bösem Willen gehandelt hat und getäuscht wurde, begnadigt, allerdings wird sie von Druan dazu auserkoren, die Eishöhle zu bewachen. —Hellah wird sich, wenn das Wetter besser wird, wieder auf den Weg zur Küste machen. Die Helden können sie entweder begleiten oder aber ihre eigenen Wege gehen. Wenn die Helden sie nicht begleiten, wird Druan dies übernehmen.

—Schon wenige Tage nach dem Sieg werden die übrigen Gjalsker zurückkehren. Druan wird dem Yalding alles berichten und die Helden werden dazu eingeladen, solange zu verweilen sie sie wollen. Wie sich herausstellte, waren nur wenige Gloranier im Osten zu finden (ein Trupp von Gloranas Sammlern), diese wurden aber wieder vertrieben. Die frohen Neuigkeiten werden von den Mortakhern mit einem großen Siegesfest gefeuert, an welchem auch die Helden teilnehmen dürfen.

—Kyrjaka selbst ist entweder geflohen, oder wurde in die Siebte Sphäre zurückgeworfen. Aber auch wenn sie zurück in die Niederhöllen geschickt wurde, wird es bald wieder einen Zauberer geben, der sie zurück in die Dritte Sphäre rufen wird. Ihr Hass auf die Helden wird niemals enden und sie wird nicht vergessen.

BELOHNUNG

Die Helden haben sich nach bestandenerm Abenteuer eine Belohnung verdient. Egal wie das Abenteuer ausgegangen ist, so haben sie doch zahlreiche Gefahren überstanden und sich 400 AP redlich verdient. Zudem sollte der Meister jedem Helden 3 Spezielle Erfahrungen auf wichtige, nützliche oder häufig eingesetzte Talente geben. Anbieten

würden sich sicherlich Wildnisleben, ein Kampftalent oder auch Magiekunde, Sagen/Legenden und Götter/Kulte.

ΑΠΗΛΑΓ Ι: ΔΡΑΜΑΤΙΣ ΠΕΡΣΟΠΑΕ

HELLAH VON RASHDUL

Erscheinung: Die Magierin ist in ein schwarzes Reisegewand gehüllt, bestickt mit einigen Zhayad-Glyphen. Ihr Haar ist lang und schwarz und sie trägt es üblicherweise offen. Ihr Teint ist, wie es typisch ist für die Tulamiden, leicht gebräunt. Auch während der Reise achtet sie stets auf Schminke, sie ist zu eitel um darauf zu verzichten.

Hintergrund: Hellah wurde als Tochter einer armen Familie in Rashdul geboren. Auch sie hätte vermutlich in Armut leben müssen, wären ihre magischen Kräfte nicht einem der Magier in der Stadt durch Zufall aufgefallen. So begann ihre Ausbildung an der Zauberschule von Rashdul. Auch wenn es ihrem Wesen eigentlich nicht entspricht, so zeigte sie eine weitaus größere Begabung in der Dämonologie als in den anderen Spielarten der Magie.

Funktion: Hellah ist zunächst die sympathische Auftraggeberin der Helden, später kann sie sich als treue Freundin erweisen, könnte aber auch in den Verdacht geraten, etwas zu verbergen oder eine Verräterin zu sein. Stellen sie sie immer als freundlich und verständnisvoll dar. Machen sie kluge Anmerkungen, Lächeln sie. Droht Gefahr, lassen sie Hellah sehr entschlossen handeln. Hellah wird während des Abenteuers zunächst die eigentliche Auftraggeberin der Helden sein. Im weiteren Verlauf kann sie als Gefährtin der Helden eingesetzt werden.

Zitate: „Meine Kunst habe ich mir nicht ausgesucht. Aber ich bin mir bewusst, dass sie gefährlich ist.“

„Ein Ifrit würde uns vielleicht in dieser Situation helfen, aber er kann auch großen Schaden anrichten. Ich würde mit Rücksicht auf alle nur ungern ein Wesen der Siebten Sphäre rufen.“

Alter: 26 Jahre *Größe:* 1,59 Schritt

Haarfarbe: schwarz *Augenfarbe:* braun

Kurzcharakteristik: meisterliche Dämonologin

Eigenschaften: MU 16, KL 17, IN 15, CH 15, FF 12, GE 12, KO 12, KK 12, SO 9, Eitelkeit 8

Talente: Überreden 10, Magiekunde (Dämonologie) 14

Zauber: Gardianum 12, Ignifaxius 11, Invocatio minor 12, Invocatio maior 14

ΔΡΥΑΝ ΒΡΕΠ ΑΠΑΡΧΗ

Erscheinung: Der Wolfs-Tierkrieger ist in einem grauen Wolfsfell gehüllt das auf Leder aufgenäht wurde, der Wolfskopf ruht auf seinem eigenen. Er trägt bereits einige Thar'an Mór (Hautbilder) auf seinem Arm, die von seinen Heldentaten erzählen.

Hintergrund: Druan ist einer erfahrener Tierkrieger, der dem Odûn Wolf folgt. Er gilt als einer der weitgereistesten Gjalsker überhaupt und sein Weg führte ihn gar schon in die Länder der Tulamiden. Bei einer jener Reisen lernte er auch Hellah von Rashdul, eine Magierin aus den Tulamidenlanden kennen. Obwohl sie sich einst dem dämonologischen Zweig der Akademie verschrieben hatte, verband die beiden doch eine Freundschaft, da sie sich bei den gemeinsam erlebten Abenteuern als eine umsichtige und angenehme Reisegefährtin herausgestellt hatte. Druan stand schon in vielen Schlach-

ten dem Bösen gegenüber, Dämonen ebenso wie der Macht des Namenlosen. Es gibt nicht viel, was ihn schreckt.

Funktion: Druan hinterlässt den Eindruck unnahbar zu sein, denn er sieht nur solche als Freunde die sich die Mühe machen ihn kennen zu lernen und deren Taten für sich sprechen. Er ist sehr direkt und wenn es sein muss auch erbarmungslos. Auf der Jagd und im Kampf wirkt er mehr wie ein Tier wie ein Mensch. Durch sein Ehrenwort Bartakh gegenüber, kann er Mortakh nicht verlassen dessen Beschützer er ist. Und deshalb braucht er die Hilfe der Helden. Als Retter in der Not, falls die Helden wirklich kurz vor einer Niederlage stehen. Ansonsten der Ansprechpartner der Helden bei den Gjalskern.

Zitate: „Lauf wie die Beute, ich werde dich finden und dir geben was du verdienst!“

„Erzählt mir von euch und was euch dazu bewegt hat mich kennen lernen zu wollen.“

Eure Gründe sind ein Blick in die Seele und diese muss geprüft werden bevor ich entscheide ob ich euch helfe.“

Alter: 28 Jahre *Größe:* 1,95 Schritt

Haarfarbe: dunkles, rötliches blond *Augenfarbe:* grün

Kurzcharakteristik: brillianter Tierkrieger und Wildnisläufer

Eigenschaften: MU 16, KL 12, IN 15, CH 12, FF 11, GE 19, KO 17, KK 17, SO 7

Talente: Schleichen 14, Sinnenschärfe 14 (+3 Gehör), Athletik 12, Selbstbeherrschung 12, Fährtensuche 14, Wildnisleben 15, Heilkunde Wunden 10, Waffenmeister (Barbaren Schwert)

Zauber: Übernatürliche Begabung: Axceleratus 7, Movimento 6, Adlerauge 5, Standfest 4; Rituale: Hauch des Odûn, Haut des Odûn, Blut des Odûn, Ruf des Odûn (RkW 12)

Besonderheiten: Besitzer eines Monaden-schwertes, sein Wolf begleitet ihn.

ΜΑΚΚΑΡΑ

Erscheinung: Makkara ist ziemlich muskulös aber vor allem auch sehr gewandt. Ihr Haar hängt eher zottelig herunter und sie hat einen unangenehmen Geruch an sich. Sie wirkt eher ungepflegt.

Hintergrund: Makkara ist früher einmal eine tapfere und aufrechte Tierkriegerin gewesen, die dem Odûn Wolf folgte. Während eines Kampfes gegen Kyrjakas Werwölfe, wurde sie schwer verwundet, jedoch von Kyrjaka gerettet. In der Gestalt einer Silberwölfin versuchte die Dämonin Makkara auf ihre Seite zu ziehen was ihr auch gelang. Makkara sieht in ihr nun ihr eigenes Odûn und folgt ihren Anweisungen nach bestem Gewissen und mit all ihrer Kraft. Erst sehr spät wird sie bemerken, dass sie es ist die getäuscht wurde.

Funktion: Makkara ist unbewusst eine Verräterin. Stellen sie Makkara als entschlossen dar, insbesondere ihre Abneigung gegen die Orks. Auf der anderen Seite sollten sie sie als vertrauenswürdig darstellen, damit sie nicht sofort von den Helden verdächtigt wird. Makkara wird zunächst die Rolle der Verbündeten spielen, sich vielleicht gar mit den Helden anfreunden. Dennoch wird sie stets Kyrjakas Befehle ausführen und somit ungewollt dem Haerad schaden. Insbesondere hat sie es auf Hellah abgesehen, da sie glaubt, dass man ihr die Schuld für seltsame Vorkommnisse im Haerad zuschieben kann.

Zitate: „Wir können den Orks nicht trauen. Nur ein toter Ork ist ein guter Ork!“

Alter: 24 Jahre *Größe:* 1,84 Schritt

Haarfarbe: braun *Augenfarbe:* grün

Kurzcharakteristik: erfahrene Tierkriegerin und überzeugte Dienerin Kyrjakas
Eigenschaften: MU 15, KL 10, IN 13, CH 11, FF 11 GE 17, KO 15, KK 15, SO 6
Talente: Wildnisleben 12, Hieb Waffen 13, Dolche 13, Wurfspeere 12
Zauber: Übernatürliche Begabung: Axxele-ratus 6, Movimento 5, Adlerauge 6; Rituale: Hauch des Odün, Haut des Odün (RkW 10)

BHARRAZ PEBELKRÄHE

Erscheinung: Der Halbork Bharraz ist von großer und muskulöser Statur. Sein Fell ist von grauer Farbe, seitdem er die zweite Initi-ation hinter sich gebracht hat (daher auch sein Name Nebelkrähe).

Hintergrund: Bharraz wurde als der Sohn des Häuptlings der Haldokar und einer menschlichen Sklavin geboren. Als Halbork fristete er zunächst ein Dasein als niederes Mitglied der Sippe, bis der alte Tairach-Priester Bharraz magische Begabung entdeckte. So wurde er zu dem Schüler des Schamanen und übernahm nach dessen Tod dessen Rolle in der Sippe.

Sein Leben als nun geachtetes Mitglied seiner Sippe wäre sicherlich nicht un-gewöhnlich verlaufen, wäre es nicht zu einer schicksalhaften Begegnung mit einer neuen Menschensklavin aus dem Gjalsker-land gekommen. Als er Kandra aus reiner Neugier als seine Sklavin beanspruchte, wusste er noch nichts über die Glaubenswelt der Gjalsker. Schon bald war er fasziniert von den Geschichten über Tayrach und er glaubte dass die Gjalsker und die Orks ein Schicksal teilen würden. Sein menschliches Blut ließ ihn sich in die Menschenfrau verlieben und er wusste, dass es der Wille Tairachs höchstselbst war, das die Gjalsker und die Orks Frieden miteinander schließen sollten.

So sprach er vor den anderen Schamanen und Häuptlingen in Kharkush und bat sie die Zeichen Tairachs ernst zu nehmen. Es war jedoch Spott und Hohn den er erntete. Schlimmer noch, er wurde wegen seinen Ansichten über den Aikar aus Kharkush ver-bannt und zog mit seinen Getreuen aus, um eine neue Heimat im Gjalskerland zu finden.

Funktion: Bharraz ist ein Phänomen, er ist tatsächlich der Meinung dass die Gjalsker die wahren Absichten des Tairach erkannt haben. Stellen sie Bharraz als ein Mysterium dar, von dem man nicht weiß, ob er gut oder böse ist. Erst im Laufe der Zeit wird sich Bharraz enthüllen und die Helden werden bemerken, dass er und seine Sippe tatsächlich nur friedlich mit den Menschen leben wollen. Bharraz Absichten sind gut und voller Weisheit, jedoch erkennt er zu spät die Gefahr, die seiner Sippe und den Gjalskern durch die Verräter und Kyrjaka droht. Er wird auf die Hilfe der Helden angewiesen sein.

Zitate: „Heute Nacht, sieht Tairach uns zu. Entweder wir werden sein Wohlgefallen ernten oder seine Verachtung und somit den Tod!“

„Tairach ist Tayrach!“

Alter: 30 Jahre **Größe:** 1,74 Schritt

Pelzfarbe: grau **Augenfarbe:** gelb

Kurzcharakteristik: meisterlicher Hochscha-mane des Tairach

Eigenschaften: MU 17, KL 17, IN 15, CH 13, FF 12, GE 12, KO 14, KK 13, SO 8

Talente: Götter/Kulte 13, Sagen/Legenden 14 Überzeugen 10, Überreden 12

Alle Tairach-Liturgien bis zu Grad III (LkW 9)

Zauber: alle Schamanenrituale der Orkscha-manen bis zu Grad III (alle RkW 11)

THORDACH

Erscheinung: Thordach ist ein recht kleiner und breiter Korogai, der sich stets mit einer Lederschürze gewandet, ganz so wie es ein guter Schmied der Korogai eben macht. Seine Hauer sind größer als die der anderen Orks und sein Fell fast gänzlich schwarz.

Hintergrund: Thordachs Vater und dessen Vater waren allesamt Gravesch-Priester und so wunderte es niemanden, dass auch er eines Tages zu einem Diener des Schmiedegottes wurde. Thordach war schon immer ehrgeizig und hielt wie viele der Korogai Gravesch für den wichtigsten Gott aller Orkgötter. Umso mehr ärgerte ihn die scheinbar göttliche Ein-sicht, die Bharraz von Tairach erhielt.

So war es für die Häuptlinge der Korogai leicht, Thordach als Spion zu benutzen. Sie boten ihm an, falls Bharraz sterben würde, dass sie alle dafür wären, dass er der allei-nige Häuptling der Sippe werden sollte und sie alle wieder in Kharkush aufgenommen werden würden.

Funktion: Der Gravesch-Priester wird die Rolle des Schurken auf der Seite der Orks einnehmen. Thordach ist nicht gerade ein Menschenfreund und so können sie ihn auch darstellen. Er wird immer schimpfen, oder gar versuchen, die Menschen vor den anderen Sippenmitgliedern schlecht zu machen. Vor allem stützt er sich auf die Fähigkeiten seiner beiden engsten Vertrauten. Sind diese tot, wird auch seine Zuversicht schwinden. Thordach ist der Widersacher der Helden unter den Orks. Er wird zunächst versuchen, ohne Skrupel ihnen zu schaden, wo er nur kann.

Zitate: „Lauft mir besser nicht noch einmal über den Weg, Glatthäute!“

„Wir Korogai sollten Gravesch ehren! Schließlich hat er uns gezeigt, das Geheimnis des Stahls zu meistern!“

Alter: 27 Jahre **Größe:** 1,54 Schritt

Haarfarbe: schwarz **Augenfarbe:** bräunlich

Kurzcharakteristik: erfahrener Gravesch-Priester, unerfahrener Intrigant

Eigenschaften: MU 15, KL 12, IN 14, CH 12, FF 15, GE 13 KO 17, KK 15, SO 7

Talente: Grobschmied 13, alle Gravesch-Liturgien bis zu Grad III (LkW 9)

MARTHAI DÛR KROMMEGH

Erscheinung: Marthai ist eine uralte Frau mit weißen Haaren und schwarzen Augen.

Hintergrund: Die uralte Schamanin ge-niest einen großen Einfluss auf die übrigen Brencho-Dün. Einige halten sie zwar für eine Gefahr, andere wiederum für eine weiße Ratgeberin. Ihr größtes Geheimnis liegt in ihrer Knochenkeule, die sie von ihrem alten Lehrer vererbt bekommen hat. Ein unbe-kannter Dämon hat die Keule beseelt und Marthai versucht schon seit ewigen Zeiten, den Dämon auf die gute Seite zu ziehen. Allerdings ist ihr dies bislang nicht gelun-gen. Durch die Gespräche, die sie mit dem Dämon geführt hat, hat sie sich ein enormes Wissen über Dämonologie zugelegt und könnte es mit jedem Magier darin aufneh-men.

Funktion: In diesem Abenteuer hat Marthai die Funktion, den Helden nicht nur Erkenntnis zu bringen mit wem sie es zu tun haben, sie soll ihnen auch eine Möglich-keit in die Hände legen gegen Kyrjaka zu bestehen. Spielen sie Marthai als eine Art mystisches Orakel, die verwirrt klingt und in seltsamen Rätselsätzen antwortet. Noch dazu scheint sie manchmal etwas verrückt zu sein. Marthai wird in diesem Abenteuer die Rolle einer weißen Ratgeberin innehaben bei denen die Helden Hilfe suchen. Sie allein wird wissen, wer Kyrjaka ist und wie man sie bekämpfen kann.

Zitate: „Ihr wollt gutes tun, dann schafft Böses.“

„Die Dämonenwölfin muss vernichtet werden, ansonsten wird sie stets auf Rache aus sein!“

Alter: weit über 100 Jahre *Größe:* 1,70 Schritt

Haarfarbe: weiß *Augenfarbe:* schwarz

Kurzcharakteristik: Hochschamanin, begnadete Heilkünstlerin und Seherin, steht unter (begrenztem) Einfluss eines Dämons

Eigenschaften: MU 15, KL 17, IN 15, CH 16, FF 12, GE 9, KO 11, KK 9, SO 8 Affinität zu Geistern, Altersresistenz, Lahm, Einbildungen

Talente: Heilkunde Wunden 16, Heilkunde Krankheiten 17, Heilkunde Seele 15, Magiekunde (Dämonologie) 13

Zauber: alle gjalskischen Rituale, sowie einige nivesischer Herkunft (RkW 18)

KYRJAKA

Erscheinung: Die bevorzugte Gestalt der Dämonin ist die einer besonders großen und prächtigen Silberwölfin. In menschlicher Gestalt erscheint sie meist als weißhaarige alte Frau von erstaunlicher Vitalität. Allerdings kann sie auch andere Gestalten annehmen, was sie in diesem Abenteuer auch tun wird, so z.B. die Gestalt von Megrin

Hintergrund: Kyrjaka ist eine Dämonin, die einstmals eine Dienerin Nagrachs war. Was dazu führte, dass sie und ihr Meister getrennte Wege gingen, ist nicht bekannt. Kyrjaka versuchte in den letzten Jahren ihre Existenz auf Dere zu festigen. Dazu wollte sie eine Feindin von ihr, die Tierkönigin der Silberwölfe, Larka mit Namen, mit Hilfe des Levthanbandes töten und ihre Macht rauben (Das Levthansband). Nach dem Scheitern dieses Vorhabens, versuchte Kyrjaka im Ho-

hen Norden Fuß zu fassen und stahl, wann immer sie es konnte, Theriak, die Lebenskraft Sumus, welche die Eishexe Glorana mit Hilfe dämonischer Macht aus Sumus Leib raubte (Sumus Blut). Doch Kyrjaka musste auch hierbei immer wieder Rückschläge einstecken. Dies führte dazu, dass sie glaubte, sie bräuchte wesentlich mehr menschliche Diener als bisher. Aus diesem Grund hat sie es auch auf die Gjalsker abgesehen, die sie für sich gewinnen will.

Funktion: Kyrjaka ist die Gegenspielerin der Helden in diesem Abenteuer. Zu Beginn ihrer Aktivitäten agiert sie jedoch im Hintergrund und wird sich erst offenbaren, wenn ihr ursprünglicher Plan gescheitert ist. Kyrjaka wird zunächst im Hintergrund ihrer Fäden spinnen und erst aktiv werden, wenn sie ihrem Ziel bereits Nahe gekommen ist. Schlussendlich wird sie jedoch scheitern und in die Enge getrieben werden. Von da an kennt sie nur noch ein Gefühl: Vergeltung!

Zitate: „Ihr werdet mit eurem Leben dafür bezahlen, dass ihr meine Pläne gestört habt!“

„Noch bevor der Tag endet, wird meine Rache über euch gekommen sein. Die Orks werden Tod sein, die Mortakher auch, aber anfangen werde ich mit euch...“

Alter: uralte *Größe:* unterschiedlich

Haarfarbe: fast immer weiß *Augenfarbe:* fast immer rötlich

Kurzcharakteristik: machtvolle und unabhängige Dämonin

Besonderheiten: Kyrjaka ist eine Dämonin. Sie kann ihre eigenen Werwölfe erschaffen, ihre Gestalt verändern und kennt sich sehr gut mit Magie aus. Auch wenn sie scheinbar keine Hörner besitzt, kann man davon ausgehen, dass sie an Macht einem Mehrfachgehörnten gleicht.

Eigenschaften: Kyrjaka besitzt die automa-

tischen Eigenschaften eines jeden Dämons (WdZ 189). Wichtig ist hier vor allem Paraphysikalität I (um zu entkommen) und die Resistenz gegen profane Waffen.

APPENDIX II: ARTEFAKTE

DAS MONADENSCHWERT

Das Schwert, welches sich in Druans Besitz befindet, wurde einst von einem legendären Monaden geschmiedet. Die Monaden, ein legendäres Volk, sollen Verwandte der Zyklopen sein. Dieses Schwert, von der Form an ein Barbarenschwert erinnerndes Exemplar, wurde vor einiger Zeit in Amanma Rudh gefunden. Es weist seltsame kleine Schriftzeichen einer unbekannt Sprache auf beiden Seiten der Klinge auf, eine filigrane Arbeit, wie sie nur ein Meisterschmied herstellen kann. Druan führt das Schwert ohne seine genaue Herkunft oder Bedeutung zu kennen. Aus diesem Grund, hat er vor einigen Wochen Marthai auch einen Besuch abgestattet, damit sie das Schwert untersuchen kann. Marthai behielt es bislang bei sich und konnte das Geheimnis auch noch nicht entschlüsseln, spürt aber die große Kraft des Schwertes.

Das Schwert hat die Werte eines Barbarenschwerter, allerdings macht es 1 TP mehr und wirkt auf bestimmte Wesen verletzend, auch auf Kyrjaka (d.h. es macht gegen sie doppelten Schaden).

MARTHAI'S KNOCHENKEULE

Marthai, die uralte Schamanin der Donnerzacken, besitzt eine Knochenkeule, die einst ihrem Meister gehörte. In der Keule befindet sich ein Dämon unbekannter

Herkunft. Schon seit Jahren versucht die Schamanin den Dämon auf die gute Seite zu ziehen, bislang aber ohne Erfolg. Das Wesen ist jedoch recht intelligent und führt oft Gespräche mit Marthai, so dass diese ein so großes Wissen über Dämonen ansammeln konnte auf das so mancher Magier neidisch sein könnte.

DAS TAIRACH-AMULETT

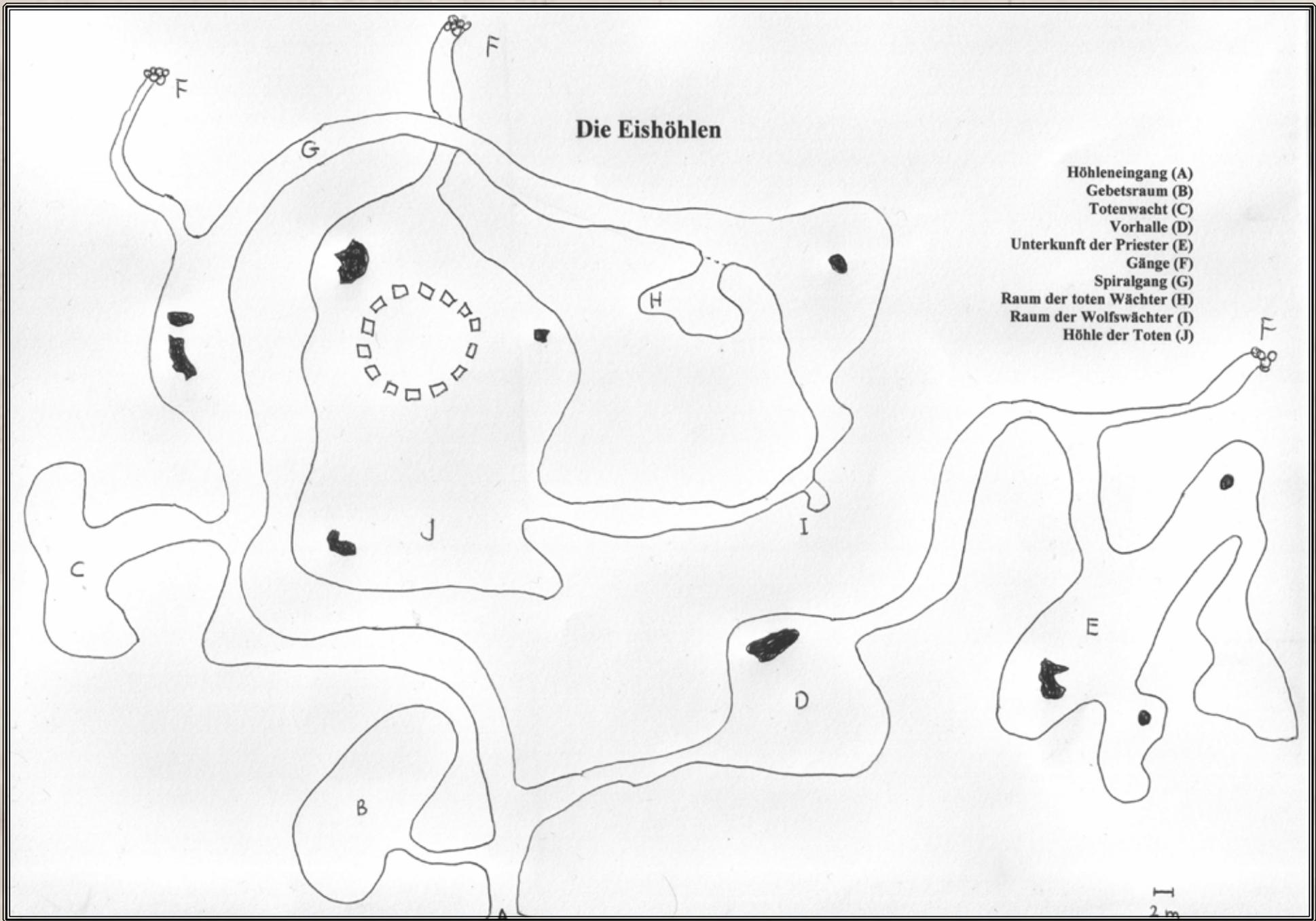
Das Amulett, welches die Helden finden, gehört Urusch. Es handelt sich um einen Knochenanhänger in Form einer Scheibe, welche den vollen Mond symbolisieren soll. Bharraz hat den Glücksbringer Urusch geschenkt. Der Jäger hat das Amulett jedoch vor der Ankunft der Helden verloren, als er von Thordach getötet wurde. Das Amulett verfügt über keine besonderen Kräfte.

K: APPENDIX III: KARTEN



Die Eishöhlen

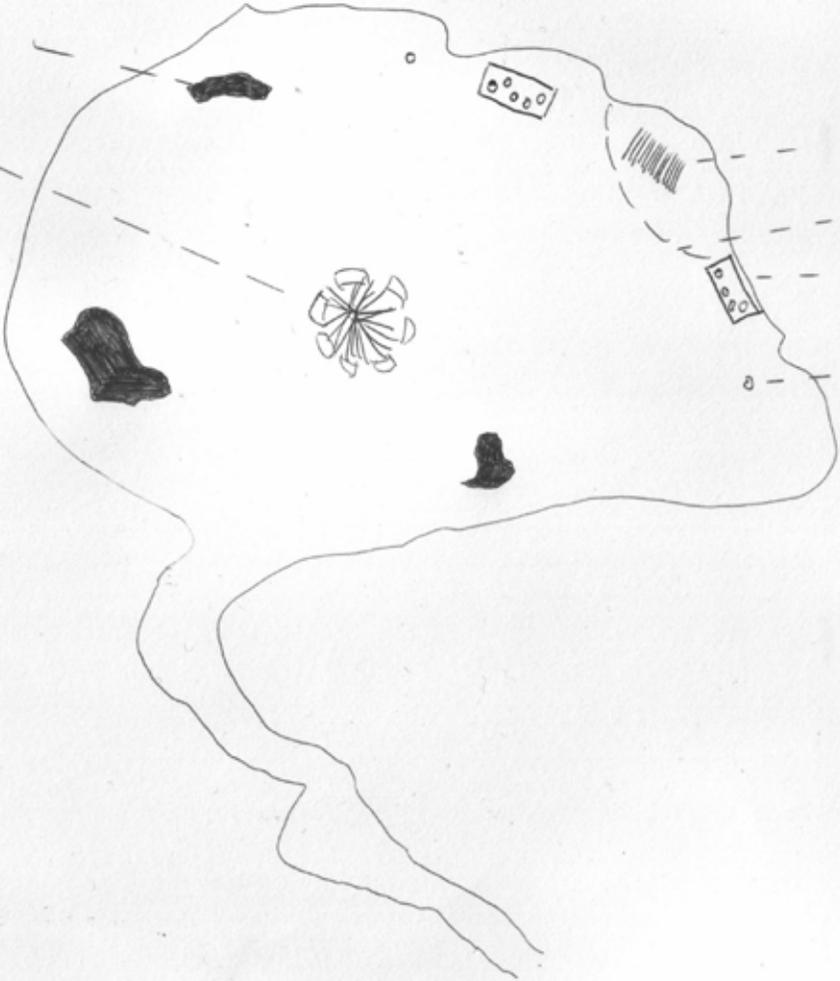
- Höhleneingang (A)
- Gebetsraum (B)
- Totenwacht (C)
- Vorhalle (D)
- Unterkunft der Priester (E)
- Gänge (F)
- Spiralgang (G)
- Raum der toten Wächter (H)
- Raum der Wolfswächter (I)
- Höhle der Toten (J)



Marthais Höhle

Felsen

Feuerstelle



Schlafplatz

Fellvorhänge

Tisch mit
Utensilien

Fackelhalter

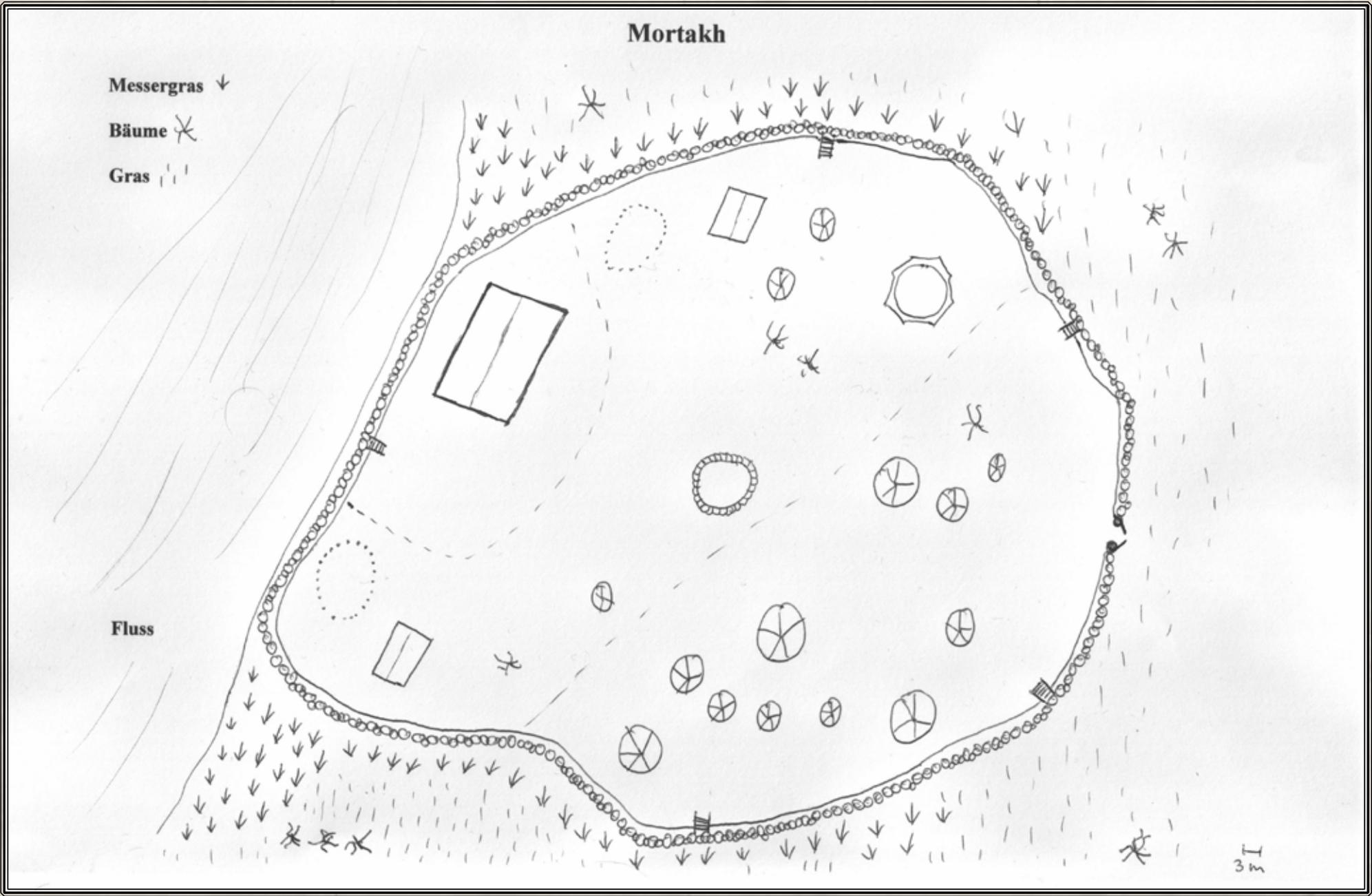
Mortakh

Messergras ↓

Bäume ✕

Gras | | |

Fluss



31

KOOPERATION

Ein Armalion-Szenario von Christian Lonsing

„Unsagbare Gefahren lauern in den Tiefen jener Katakomben, um den Unachtsamen, den Tolpatschigen und den Dummen zu zerreißen. Bist du dagegen mit den Tugenden der Klugheit, des Geschicks und der Umsichtigkeit gesegnet, so wirst du die Gefahren heil an Leib und Leben überstehen und große Reichtümer finden.“ So lauteten die Worte der alten Bettlerin, die Alrik allzu bereitwillig den Weg zum Eingang in die Tiefen gezeigt hatte. Was sie ihm – wohlweislich? – verschwiegen hatte, war die eine Tugend, die er benötigte, um seine gefundenen Schätze auch genießen zu können: Treue Gefährten, die ihm nicht bei der ersten sich bietenden Gelegenheit einen Dolch in den Rücken rammen und sich mit den Reichtümern davon machten ...



Spielvorbereitung

Dieses Szenario ist ab 2 Spielern spielbar, eignet sich aber auch sehr gut für eine größere und auch ungerade Spieleranzahl. Neben den üblichen Spielmaterialien ist für jeden Spieler ein Poker-Spielkartendeck erforderlich.

Jeder Spieler stellt sich eine Armee für 750 Punkte zusammen, die nur aus Helden



bestehen darf. Als weitere Einschränkung muss jede Heldengruppe genau 7 Helden enthalten. Fliegende und berittene Helden sind nicht erlaubt.

Das Spielfeld

Anstelle eines normalen Armalion-Spielfeldes findet dieses Szenario in einem Dungeon statt, das aus 64 Räumen besteht, die in einem 8 x 8 Quadrat angeordnet werden. Jeder Raum wird durch einen Din-A7-Zettel dargestellt (ein Din-A4-Blatt viermal falten, dann wieder auseinanderfalten und entlang der Falzlinien zerschneiden).

Sobald das Dungeon aufgebaut wurde, wird eine Anzahl Starträume in Höhe der Spieleranzahl festgelegt, die sich möglichst weit voneinander entfernt entlang des Dungeonrandes befinden müssen. Anschließend entscheidet ein Würfelwurf, welcher Spieler in welchem Startraum beginnt. Alle Helden des Spielers werden in seinem Startraum platziert. Die Starträume zählen als *erforscht*, alle anderen Räume als *unerforscht* (siehe unten).

Rundenablauf

Die Helden werden mithilfe der

Illsur-Initiative aktiviert (**Armalion-Kompandium**, Seite 41). Sobald ein Held aktiviert wurde, wird seine **Loyalität** überprüft (siehe unten). Anschließend wird er von dem Spieler gesteuert, zu dem er gehört.

Die Helden haben keine feste Position auf dem Spielfeld, sondern befinden sich jeweils in einem Raum. Jeder Raum kann eine unbegrenzte Menge an Helden enthalten. Wenn sich ein Held bewegt, darf er in einen angrenzenden Raum gehen – er wird dabei nicht von anderen Helden behindert, auch nicht von gegnerischen. Ist der betretene



Raum noch unerforscht, so endet die Bewegung des Helden dort. Ist der Raum dagegen schon erforscht, so darf der Held eine Probe auf seinen Bewegungswert ablegen. Bei Erfolg darf er sofort eine

weitere Bewegung in einen angrenzenden Raum durchführen. Ist auch dieser bereits erforscht, so darf die BW-Probe wiederholt werden, allerdings um 2 Punkte erschwert. So geht es weiter, bis ein Held einen unerforschten Raum betritt, seine BW-Probe misslingt oder er sich zum Stehenbleiben entscheidet.

Endete die Bewegung des Helden in einem unerforschten Raum, so wird sofort auf den **Raumtabellen** gewürfelt (siehe unten). Nachdem das Ergebnis der Tabellen angewandt wurde, wird auf dem dazugehörigen Zettel markiert, dass der Raum erforscht wurde und evtl. welche bleibenden Effekte sich dort befinden. Anschließend endet die Aktivierung des Helden, seine Handlung verfällt (was unter anderem bedeutet, dass er einen Schatz in diesem Raum nicht direkt aufheben kann).

Endet die Bewegung des Helden in einem erforschten Raum, so darf er eine beliebige Handlung durchführen. Diese darf auch darin bestehen, einen beliebigen anderen Helden, der sich im selben Raum befindet, im Nahkampf, Fernkampf oder mittels Zauberei oder karmalem Wirken anzugreifen. Der Angegriffene darf sich entsprechend seiner Möglichkeiten verteidigen, die Regeln für Basenkontakt und alle damit verbundenen Regeleffekte werden ausgesetzt. Wenn ein Held einen Angriff einsetzt, der eine Schablone verwendet, so sind alle anderen Helden im selben Raum von der (inneren) Wirkung dieser Schablone betroffen – es kann nicht zwischen einzelnen Zielen differenziert werden.

Auf Furcht und Schrecken wird getestet, wenn sich die Ursache dafür im selben Raum wie das Opfer aufhält (anstelle des 10-Zentimeter-Radius). Fliehende Helden fliehen in ihren Startraum und verharren dort solange, bis sie sich mit einer erfolgreichen MU-Probe sammeln konnten oder (sobald die Möglichkeit dazu besteht, siehe unten) erfolgreich fliehen.

Mittels TRANSVERSALIS kann sich ein Held in einen beliebigen Raum bewegen, den er bereits im Laufe des Spiels betreten

hat. Der Zauber darf außerdem genutzt werden, um das Spielfeld zu verlassen, sobald dies erlaubt ist.

Mittels DESINTEGRATO dürfen versperrte Wege (siehe unten) geöffnet werden. Der Zauber visiert dann keine Personen an.

Der Einsatz von Beschwörungszaubern ist nur erlaubt, wenn sich die Spieler zuvor darauf einigen. Zauberkundige können in diesem Fall Beschwörungsmaterialien für ihren Eigengebrauch einkaufen. Beschworene Kreaturen haben immer die selbe Loyalität wie ihr Besitzer.



Raumtabelle

Für jeden Raum wird zunächst ein Ereignis ausgewürfelt:

2W20

- 2-3 Dieser Raum enthält einen lebenspendenden Quell. Für eine Handlung kann man hier einen Lebenspunkt zurückbekommen. Von dieser Wirkung kann jeder Held nur einmal profitieren, selbst wenn es mehrere solcher Räume gibt.
- 4-5 Der Held wird sofort in einen anderen, von ihm gewählten erforschten Raum versetzt. Jedes Mal, wenn ein anderer Held diesen Raum betritt, muss er sofort einen W20 werfen. Bei einer 11–20 wird er sofort in einen anderen, von ihm gewählten erforschten Raum versetzt (außer

dem, aus dem er teleportiert wurde).

- 6 Der Held wird in einen warmen Lichtschein getaucht und erhält alle verlorenen Lebenspunkte zurück.
- 7-15 Es kommt zu keinen besonderen Ereignissen.
- 16-20 Der Held findet einen Hinweis, der ihm ein Überleben in den Katakomben erleichtert. Bei *einer* beliebigen späteren Würfelprobe, die durch ein Ereignis dieser Tabelle erforderlich ist, darf er bei Misserfolg noch einmal würfeln.
- 21 Der Held muss eine MU-Probe bestehen, oder verliert 1 Lebenspunkt.
- 22 Der Held muss eine GE-Probe bestehen, oder verliert 1 Lebenspunkt.
- 23 Der Held muss eine RS- oder GE-Probe bestehen, oder verliert 1 Lebenspunkt.
- 24 Der Held erleidet 1 TP.
- 25 Der Held muss eine FK-Probe bestehen. Verfügt er nicht über FK, so muss er statt dessen eine um 10 Punkte erschwerte GE-Probe bestehen. Misslingt die Probe, so verliert er 1 Lebenspunkt.
- 26 Der Held muss eine MU-Probe bestehen, oder AT, PA und FK (falls vorhanden) sinken auf die Hälfte (abrunden).
- 27 Der Held muss eine GE-Probe bestehen. Bei Misserlingen muss er gegen die Giftwirkung von Drachenspeichel (**Armation-Kompodium**, Seite 69) würfeln.
- 28 Der Held muss eine BW-Probe bestehen, oder seine BW sinkt um 4 Punkte.
- 29 Der Held muss eine um 5 Punkte
- erschwerte PA-Probe bestehen (wenn er *Eleganz* besitzt, darf er statt dessen eine normale GE-Probe ablegen). Bei Misserlingen verliert er 2 Lebenspunkte.
- 30 Der Held erleidet 2 TP.
- 31 Der Held wird zum Ziel eines **PARALYSIS (Armation-Kompodium**, Seite 63).
- 32 Der Weg zu einem zufällig ermittelten angrenzenden, unerforschten Raum (falls vorhanden) wird blockiert.
- 33 Der Weg zu einem vom Helden gewählten angrenzenden, erforschten oder unerforschten Raum wird blockiert.
- 34-35 Alle Wege außer dem, über den der Held diesen Raum betreten hat, werden blockiert.
- 36-38 Der Raum weist einen bodenlosen Abgrund auf. Um ihn über einen anderen Weg zu verlassen als derjenige, über den man gekommen ist, muss man eine GE-Probe bestehen, bei deren Misserlingen man sofort ausgeschaltet wird.
- 39 Der Held erleidet 5 TP.
- 40 Der Held muss wahlweise eine MU- oder GE-Probe ablegen. Bei Misserlingen wird er sofort ausgeschaltet.

Anschließend wird ermittelt, ob sich in dem Raum ein Schatz befindet, wie viel dieser wert ist und wie stark er seinen Träger belastet. Schätze können jeweils mit einer Handlung aufgehoben bzw. an andere Helden abgegeben werden. Wird ein Held ausgeschaltet, so fallen alle seine Schätze in seinem aktuellen Raum zu Boden (beim bodenlosen Abgrund gehen sie verloren).

W20

- 1-5 Der Raum enthält keinen Schatz.
- 6-8 Der Raum enthält einen Schatz mit einem Wert von 3W20. Der tragende Held erleidet einen (kumulativen) Malus von -2 auf BW, AT, PA, FK, GE und INI.
- 9-10 Der Raum enthält einen Schatz mit einem Wert von 2W20, der den tragenden Helden nicht beeinträchtigt.
- 11-13 Der Raum enthält einen Schatz mit einem Wert von 4W20. Der tragende Held erleidet einen (kumulativen) Malus von -1 auf BW, AT, PA, FK, GE und INI.
- 14-16 Der Raum enthält einen Schatz mit einem Wert von 5W20. Der tragende Held erleidet einen (kumulativen) Malus von -3 auf BW, AT, PA, FK, GE und INI.
- 17-19 Der Raum enthält einen Schatz mit einem Wert von 6W20, der den tragenden Helden nicht beeinträchtigt.
- 20 Der Raum enthält einen Schatz mit einem Wert von 7W20. Der tragende Held erleidet einen (kumulativen) Malus von -4 auf BW, AT, PA, FK, GE und INI.



Loyalität

Zu Beginn jeder Runde wird an jeden Helden verdeckt eine Karte aus dem Spielkartendeck seiner Gruppe gelegt. Bei seiner Aktivierung wird die Karte umgedreht. Handelt es sich um eine andere Karte als ein Ass, so wird sie abgelegt und der Held wird normal von seinem Spieler gesteuert. Handelt es sich dagegen um ein Ass, so kommt eine der folgenden Regeln zur Anwendung:

Pik-Ass: Verräter: Der Held wechselt die Seiten und wird zur Figur eines anderen, zufällig ermittelten Spielers, zu dem noch kein Verräter gewechselt ist. Sind bereits zu allen anderen Spielern Verräter gewechselt, so wird wiederum unter diesen einer ermittelt – dies ist die einzige Situation, in dem zu einem Spieler zwei Verräter wechseln können.



Kreuz-Ass: Doppelagent: Der Held wechselt wie beim Verräter die Seiten (siehe oben), allerdings zählen alle von ihm erbeuteten Schätze trotzdem als Besitz seines ursprünglichen Spielers.

Herz-Ass: Zweifler: Der Held wird zwar weiter von seinem Spieler gesteuert, aber es wird wie beim Verräter (siehe oben) ein anderer Spieler ermittelt, als dessen Besitz die von diesem Helden erbeuteten Schätze gewertet werden.

Karo-Ass: Auf eigene Rechnung: Der Held wird zum Mitglied einer weiteren Gruppe, die von keinem Spieler gesteuert wird und zu der alle Karo-Ass-Helden aller Spieler gehören. Gesteuert werden die Karo-Ass-Helden jeweils von dem Spieler, der zu Beginn einer Runde die Heldengruppe mit den wenigsten Gesamt-Schatzwert führt – bei einem Unentschieden wird gewürfelt. Am Ende des Spiels wird die Karo-Ass-Gruppe wie eine eigene Gruppe gewertet.

Auf Helden, deren Loyalität durch eine Ass-Spielkarte verändert wurde, werden für den Rest des Spiels keine Karten mehr gelegt. Sobald ein Spieler alle Ass-Karten seines Decks gespielt hat, muss er keine weiteren Karten mehr auf seine Helden spielen.

Spielende

Sobald alle Räume erforscht wurden, werden die Karo-Ass-Helden sofort vom Spielfeld genommen – sie werden als erfolgreich dem Dungeon entkommen gewertet.

Anschließend setzt sich das Spiel für weitere drei Runden fort. In dieser Zeit dürfen die Helden das Dungeon über ihren Startraum verlassen, indem sie ihn betreten und in ihm eine Handlung zum Herausklettern einsetzen. Sobald ein Held herausgeklettert ist, zählt er als erfolgreich dem Dungeon entkommen. Tauchen in dieser Zeit noch weitere Karo-Ass-Helden auf, so werden diese sofort aus dem Spiel genommen und zählen ebenfalls als erfolgreich entkommen.

Helden, die sich nach Ablauf der drei Runden noch im Dungeon aufhalten, zählen als ausgeschaltet.

Alle Helden, die bei Spielende erfolgreich entkommen sind (auch wenn sie als fliehend zählten), verleihen ihrem Spieler eine Anzahl Punkte in Höhe des von ihnen erbeuteten Schatzwerts (einige Ass-Helden werden evtl. anders gewertet, siehe oben). Der Spieler mit dem höchsten Gesamtwert hat das Spiel gewonnen.

Variante

Bei dieser Variante stellen die Spieler **gemeinsam** eine Heldengruppe für 1000 Punkte zusammen. Die Heldengruppe darf jede Art von Held enthalten, auf die sich die Spieler einigen. Bei Uneinigkeit beschränkt man sich am besten auf die allgemeinen Helden aus dem Armalion-Kompendium. Auch hier sind fliegende und berittene Helden nicht erlaubt.

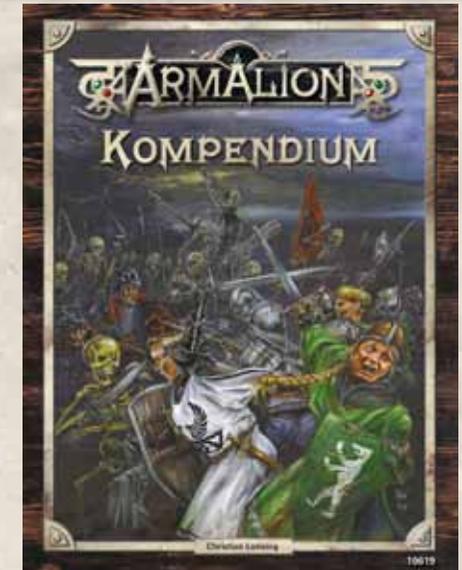
Jeder Spieler enthält die Karten einer Farbe aus dem Pokerdeck (Kreuz, Pik, Karo, Herz) auf die Hand. Nehmen mehr als vier Spieler teil, können Pokerdecks mit unterschiedlichen Designs verwendet werden.

Alle Helden starten im selben Startfeld. In der Loyalitätsphase der ersten dreizehn Runden legt jeder Spieler jeweils eine seiner Handkarten verdeckt neben einen Helden seiner Wahl. Es dürfen auch Karten an Helden gelegt werden, an denen bereits Karten anderer Spieler liegen. Anschließend werden alle gelegten Karten gleichzeitig aufgedeckt. Aufgedeckte Karten bleiben immer in der Nähe ihres Helden liegen, um seine Loyalität anzuzeigen.

Helden, an denen keine Spielkarten anliegen, können nicht aktiviert werden. Helden mit einer oder mehreren Spielkarten werden von dem Spieler aktiviert, dessen an diesem Helden liegender Karten-Gesamtwert am höchsten ist. Jede Karte zählt mit ihrem

Zahlenwert, Bube zählt 10, Dame 11, König 12 und Ass 13. Ein Held, an dem zwei oder mehr Spieler einen gleich hohen Karten-Gesamtwert liegen haben, ist innerlich zerrissen und kann nicht aktiviert werden.

Nach der Loyalitätsphase der dreizehnten Runde werden alle Helden ohne Karten sowie alle innerlich zerrissenen Helden aus dem Spiel genommen. Die restlichen Helden gehen jeweils in den Besitz desjenigen Spielers über, der bei ihnen den höchsten Karten-Gesamtwert hat. Von der Runde an können die Helden das Spielfeld über einen beliebigen Raum am Rand der Karte verlassen. Sobald der erste Held auf diese Weise das Dungeon verlässt, haben die restlichen Helden noch maximal drei Runden Zeit, bevor das Spiel endet.



Das **Armalion-Kompendium** enthält für 25 Euro alle Regeln und Armeelisten, die man zum Spielen von Armalion benötigt. Es ist im Rollenspielhandel und im Internet, z.B. bei www.f-shop.de erhältlich.

HEXE

Der Begriff der Hexe ruft verschiedene Assoziationen hervor, vor allem aber die idealisierte Vorstellung eines verführerischen weiblichen Wesens an der Grenze zwischen Diesseits und Jenseits, das über unerklärliche Zauberkräfte verfügt, darunter die Weissagung, die Heilkunst und die Schadenszauberei. Herausragendes Element ist darüber hinaus die Fähigkeit des Fliegens als ultimatives Symbol für Freiheit und Unabhängigkeit, und damit nicht zuletzt auch als Bedrohung konservativer (männlicher) Machtstrukturen. Dies mag dazu beigetragen haben, dass die Hexe im christlich geprägten Mittelalter den Ruf einer bösen, mit dem Teufel im Bunde stehenden Verschwörerin erhielt. Neben dieser negativen Prägung, die wir noch in vielen Märchen wiederfinden, hat die Hexe

von heute einen eher guten Ruf sowohl in der Popkultur als auch in der Esoterik.

Im Fantasy-Genre erfüllt die Hexe entweder die Rolle einer bösen Antagonistin oder die einer machtvollen Verbündeten, während sie eher selten als Heldin auftritt, und dann üblicherweise eingebettet in einen weitverzweigten Hintergrund, in dem gute und böse Hexen in einem ewigen Machtkampf verstrickt sind. In kämpferisch orientierten Rollenspielen wird die Hexe gern als offensive Spielfigur dargestellt, die ihre Gegner mit Flügen und verheerenden magischen Angriffen zur Strecke bringt, während sie im Erzählrollenspiel vor allem mit den „Waffen einer Frau“ auftritt und bei Infiltrationsabenteuern mit ihrer Flugfähigkeit schon so manchen Spielleiter zur Verzweiflung gebracht hat. Bei *Freelancer Hexxagon* erfüllt sie alle diese Aufgaben, mit verschiedenen Möglichkeiten der Spezialisierung.

FREELANCER HEXXAGON KÖLN DUNGEON MONSTERJÄGER

den sein oder neuesten modischen Trends genügen, je nachdem welchem Aspekt der Hexenkunst sie sich verschrieben hat.

Wichtigstes Accessoire ist aber in jedem Fall der Hexenbesen, der zwar eine eher moderne Hinzufügung zum Hexenmythos darstellt, aber inzwischen nicht mehr wegzudenken ist.

Henshin: Für ihre Verwandlung benötigt die Hexe einen magischen Hexenbesen, der ihr vom Corps zur Verfügung gestellt wird. Im unveränderten Zustand ist dieser Besen etwa 10 cm lang und kann bequem transportiert werden. Beim Henshin muss die Hexe den Besen in der Hand halten und ein Aktivierungswort sprechen, was eine Handlung und 5 Aktionsmarken verbraucht. Der Besen nimmt dann seine normale Größe an. Bei der Rückverwandlung verwandelt er sich wieder in seine Miniatur-Form.



ellen Lebenspunkte auf das neue Lebenspunktemaximum gesenkt, sofern sie nicht bereits einen niedrigeren Wert haben.

Weiblich: Die Hexe ist in ihrer verwandelten Form immer weiblich. Wenn es sich bei dem Freelancer um einen männlichen Charakter handelt, dann verwandelt er sich für die Dauer des Henshins in eine Frau.

AUSWAHLFÄHIGKEITEN

Weisheitsbonus (aktiv): Die Hexe bekommt einen Bonus auf ihre WE. Näheres hierzu siehe *Freelancer Hexxagon*, Seite 61.

HEXE

Automatische Fähigkeiten

Lebenspunktebonus (LE +4/St.), Weiblich



Stufe Auswahlfähigkeiten

- 1 WE-Bonus (+3), Betören (1), Fliegen (1)
- 2 Heilkraft (1), Hexenschuss (1), Begleiter (1)
- 3 GE-Bonus (+3), Harmlosigkeit, (1)Betören (2)
- 4 WE-Bonus (+5), Hexenschuss (2), Fliegen (2)
- 5 Heilkraft (2), Zweites Gesicht (1), Begleiter (2)
- 6 Harmlosigkeit (2), Hexenschuss (3), Betören (3)
- 7 WE-Bonus (+6), Magische Tränke (1), Fliegen (3)
- 8 Heilkraft (3), Hexenschuss (4), Begleiter (3)
- 9 GE-Bonus (+5), Zweites Gesicht (2), Betören (4)
- 10 WE-Bonus (+7), Hexenschuss (5), Fliegen (4)
- 11 Heilkraft (4), Harmlosigkeit (3), Begleiter (4)
- 12 Zweites Gesicht (3), Hexenschuss (6), Betören (5)

Erscheinungsbild: Die Hexe ist eine selbstbewusste Frau (oder ein Mann, der selbstbewusst genug ist, um auch als Frau eine gute Figur zu machen), die nicht davor zurückschreckt, ihre weiblichen Attribute zur Geltung zu bringen, wenn ihr danach ist. Ihre Kleidung kann eher naturverbun-

AUTOMATISCHE FÄHIGKEITEN

Lebenspunktebonus: Die Hexe erhält einen Bonus in Höhe ihrer aktuellen Formstufe x4 auf ihre Lebenspunkte. Dieser Bonus wird beim Henshin sowohl auf ihr Lebenspunktemaximum als auch auf ihre aktuellen Lebenspunkte addiert. Wenn die Verwandlung endet, wird das Lebenspunktemaximum wieder auf den Ursprungswert reduziert. Anschließend werden die aktu-

Gewandtheitsbonus (aktiv): Die Hexe bekommt einen Bonus auf ihre GE. Näheres hierzu siehe *Freelancer Hexxagon*, Seite 61.

Zweites Gesicht (aktiv): Die Hexe hat ein intuitives Verständnis für kommende Ereignisse. Sie bekommt eine Anzahl Gratis-Anwendungen der Karma-Fähigkeit *Geschenk des Himmels* (*Freelancer Hexxagon*, Seite 36) in Höhe des **Grades**, die jedoch nur bei Proben eingesetzt werden dürfen, bei denen die Vorausahnung der Handlungen anderer Personen eine Rolle spielt (z.B. Verteidigungswürfe).

Fliegen (aktiv): Die Hexe hat auf ihrem Besen eine Flugbewegung von **Grad x 5**. Wenn sie sich in einer geraden Linie bewegt, erhöht sich die Flugbewegung auf **Grad x 50**. (Ein Bewegungswert von 50 entspricht etwa 100 km/h.) Die Hexe darf diese Fähigkeit als passive Fähigkeit einsetzen, was pro 10 Minuten 1 Aktionsmarke kostet - der Besen verwandelt sich in dieser Zeit in seine große Form.

Hexenschuss (aktiv): Die Hexe bekommt einen magischen Angriff mit Aw 2, Rw 20, Sch 5, Pr 15+WE, Vt WE, Fluch (**Grad x 2**). Der Angriff kann mit dem Schadens-, Präzisions- und Reichweitenbonus des Kampfmagiers verbessert werden.

Betören (passiv): Die Hexe ist geübt darin, Personen jedweder Herkunft und jedweden Geschlechts mit ihren körperlichen Reizen für sich zu vereinnahmen. Diese Fähigkeit funktioniert wie die Charisma-Fähigkeit des Beschwörers (*Freelancer Hexxagon*, Seite 82) und die **Grade** der beiden Fähigkeiten

wirken kumulativ, wenn sie gleichzeitig aktiv sind. Der Unterschied zur Charisma-Fähigkeit besteht allerdings darin, dass das Opfer vor heftiger Zuneigung für die Hexe entbrennt, wodurch es zu einem sehr irrationalen Verhalten fähig ist, das manchmal zu unerwünschten Nebeneffekten führen kann. Außerdem klingt die Wirkung nicht sofort ab, sondern hält sich auch nach ihrer Anwendung noch eine Weile, so dass die Hexe eine Schneise gebrochener Herzen hinter sich herzieht.

Harmlosigkeit (aktiv): Mit einer Handlung und 2 Aktionsmarken kann sich die Hexe mit einer Aura der Harmlosigkeit umgeben, z.B. „die alte Putzfrau“ oder „das kleine Mädchen mit der Katze“. Um die Tarnung zu durchschauen, ist eine WE-Probe gegen 10 + **Grad x 4** erforderlich. Im Kampf muss jeder Gegner, der die Hexe angreift, ohne vorher von ihr angegriffen worden zu sein, ebenfalls eine solche Probe bestehen. Misslingt sie, so verfällt der Angriff. Gelingt die Probe dagegen, so ist der Gegner für den Rest des Kampfes gegen die Harmlosigkeit immun.

Heilkraft (passiv): Die Hexe bekommt einen Bonus von **Grad x 4** auf *Erste Hilfe* und *Medizin*. Sie darf diese Fertigkeiten immer einsetzen, selbst wenn ihr keine passende medizinische Ausrüstung zur Verfügung steht. Mit jeweils einer Handlung kann sie einem angrenzenden Charakter Lebenspunkte in Höhe des **Grades** dieser Fähigkeit zurückgeben. Dies kostet keine Aktionsmarken.

Begleiter (passiv): Die Hexe wird von

einem magischen Tier begleitet, das über menschliche Intelligenz verfügt und sprechen kann. Über eine Entfernung von **Grad x 30** Metern kann sie in telepathischen Kontakt mit dem Tier treten und durch dessen Augen sehen. Dies kostet pro Minute 1 Aktionsmarke. Bei dem Tier kann es sich um ein beliebiges Haustier handeln, auch ungewöhnliche Tiere sind erlaubt. Die hier angegebenen Werte können je nach Wunsch modifiziert werden.

KK	GE	HW	WE	BW	LE
5	10	5	10	*	*

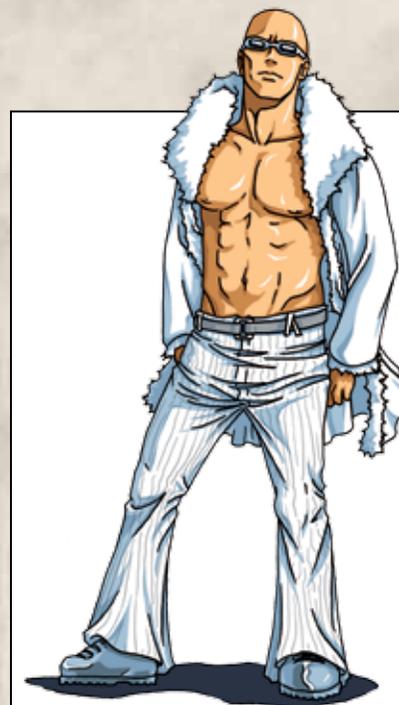
Nahkampfangriff: WL 1, Sch 2, Pr 15

Die KK, GE, HW, WE, Sch und Pr des

Begleiters erhöhen sich um den **Grad** dieser Spezialfähigkeit. Der BW-Wert beträgt 7 bei einem Landtier und 1 bei einem Flieger oder Schwimmer, diese erhalten dafür jedoch eine Flugbewegung von 20 oder eine Schwimmen-Bewegung von 5. Der Begleiter besitzt keine eigene Lebensenergie - jeder Schaden, den er erleidet, wird statt dessen von der Lebensenergie der Hexe abgezogen.

Magische Tränke (aktiv): Die Wirkung dieser Fähigkeit ist identisch mit derjenigen des Druiden (*Freelancer Hexxagon*, Seite 78). Die **Grade** zählen kumulativ.

Hexensalbe (Rezept): Dieses Rezept kann nur von Hexen gewählt werden. Der Benutzer erhält für **Grad** Minuten eine Flugbewegung von 10.



FREELANCER
DYNAMICS
MONACO MAGIC MONSTERJÄGER

Sportwagen, Spieltische, Schickeria ... und Monster.

In Monaco, eine der bestbewachten Metropolen Europas, verschwinden Menschen unter geheimnisvollen Umständen. Schlüpfen Sie in die Rolle eines **Freelancers**, der über elementarmagische Kräfte gebietet, und stellen Sie sich den Herausforderungen der High Society von Monaco ebenso wie den mysteriösen Eindringlingen aus der geheimnisvollen Welt Arkadien.

Erscheint im **November 2009**.
Autorenrunde auf dem Dreieich Con (www.dreieichcon.de)

WWW.FREELANCER-RPG.DE

ULISSES SPIELE



KLEINE HELDEN

Der kleine Dämonenbeschwörer

Beschwerdebrieff



Rhazzazor, du
musst endlich
aufhören deren
Schafe zu
fressen!



Seit wann interessierst
du dich für die hiesige
Landbevölkerung?



Gar nicht!
Aber das ständige
blöken nervt mich!



MÄÄÄH
BLÖÖK
MÄÄHHH



Impressum

Herausgeber: Ulisses Spiele GmbH,
Langgasse 3b, 65529 Waldems Wüstem

Redaktion: Patric Götz

Mitarbeiter dieser Ausgabe: Laura Balzer Scott Gable, Michael Heinz, Christian Lonsing, Thomas Römer, Verena Schneider, Malte aus den Siepen, Alex Spohr, Anton Weste, Gerhard Winkler

Illustrationen: K.D. Barker, Michael Jaecks, Verena Schneider

Satz & Layout: Patric Götz mit bestem Dank an Ralf Berszuck

Die Wunderwerk Online erscheint ungefähr zweimonatlich © 2009 by Ulisses Spiele GmbH, Germany
Nachdruck von Artikeln (auch auszugsweise) nur mit vorheriger Genehmigung des Herausgebers sowie des jeweiligen Autoren.

Die Urheberrechte der einzelnen Artikel liegen bei den jeweiligen Autoren.

Ähnlichkeiten mit lebenden oder verstorbenen Personen wären rein zufällig und unbeabsichtigt.

Die Wunderwerk Online kann über unsere Homepage www.ulisses-spiele.de abonniert oder einzeln heruntergeladen werden.

Fragen zur Mitarbeit bitte an folgende Emailadresse richten:

wwow@ulisses-spiele.de

OPEN GAME LICENSE Version 1.0a

The following text is the property of Wizards of the Coast, Inc. and is Copyright 2000 Wizards of the Coast, Inc ("Wizards"). All Rights Reserved.

1. Definitions: (a) "Contributors" means the copyright and/or trademark owners who have contributed Open Game Content; (b) "Derivative Material" means copyrighted material including derivative works and translations (including into other computer languages), potation, modification, correction, addition, extension, upgrade, improvement, compilation, abridgment or other form in which an existing work may be recast, transformed or adapted; (c) "Distribute" means to reproduce, license, rent, lease, sell, broadcast, publicly display, transmit or otherwise distribute; (d) "Open Game Content" means the game mechanic and includes the methods, procedures, processes and routines to the extent such content does not embody the Product Identity and is an enhancement over the prior art and any additional content clearly identified as Open Game Content by the Contributor, and means any work covered by this License, including translations and derivative works under copyright law, but specifically excludes Product Identity. (e) "Product Identity" means product and product line names, logos and identifying marks including trade dress; artifacts; creatures characters; stories, storylines, plots, thematic elements, dialogue, incidents, language, artwork, symbols, designs, depictions, likenesses, formats, poses, concepts, themes and graphic, photographic and other visual or audio representations; names and descriptions of characters, spells, enchantments, personalities, teams, personas, likenesses and special abilities; places, locations, environments, creatures, equipment, magical or supernatural abilities or effects, logos, symbols, or graphic designs; and any other trademark or registered trademark clearly identified as Product Identity by the owner of the Product Identity, and which specifically excludes the Open Game Content; (f) "Trademark" means the logos, names, mark, sign, motto, designs that are used by a Contributor to identify itself or its products or the associated products contributed to the Open Game License by the Contributor (g) "Use", "Used" or "Using" means to use, Distribute, copy, edit, format, modify,

translate and otherwise create Derivative Material of Open Game Content. (h) "You" or "Your" means the licensee in terms of this agreement.

2. The License: This License applies to any Open Game Content that contains a notice indicating that the Open Game Content may only be Used under and in terms of this License. You must affix such a notice to any Open Game Content that you Use. No terms may be added to or subtracted from this License except as described by the License itself. No other terms or conditions may be applied to any Open Game Content distributed using this License.

3. Offer and Acceptance: By Using the Open Game Content You indicate Your acceptance of the terms of this License.

4. Grant and Consideration: In consideration for agreeing to use this License, the Contributors grant You a perpetual, worldwide, royaltyfree, non-exclusive license with the exact terms of this License to Use, the Open Game Content.

5. Representation of Authority to Contribute: If You are contributing original material as Open Game Content, You represent that Your Contributions are Your original creation and/or You have sufficient rights to grant the rights conveyed by this License.

6. Notice of License Copyright: You must update the COPYRIGHT NOTICE portion of this License to include the exact text of the COPYRIGHT NOTICE of any Open Game Content You are copying, modifying or distributing, and You must add the title, the copyright date, and the copyright holder's name to the COPYRIGHT NOTICE of any original Open Game Content you Distribute.

7. Use of Product Identity: You agree not to Use any Product Identity, including as an indication as to compatibility, except as expressly licensed in another, independent Agreement with the owner of each element of that Product Identity. You agree not to indicate compatibility or co-adaptability with any Trademark or Registered Trademark in conjunction with a work containing Open Game Content except as expressly licensed in another, independent Agreement with the owner of such Trademark or Registered Trademark. The use of any Product Identity in Open Game Content does not constitute a challenge to the ownership of that Product Identity. The owner of any Product Identity used in Open Game Content shall retain all rights, title and

interest in and to that Product Identity.

8. Identification: If you distribute Open Game Content You must clearly indicate which portions of the work that you are distributing are Open Game Content.

9. Updating the License: Wizards or its designated Agents may publish updated versions of this License. You may use any authorized version of this License to copy, modify and distribute any Open Game Content originally distributed under any version of this License.

10. Copy of this License: You MUST include a copy of this License with every copy of the Open Game Content You Distribute.

11. Use of Contributor Credits: You may not market or advertise the Open Game Content using the name of any Contributor unless You have written permission from the Contributor to do so.

12. Inability to Comply: If it is impossible for You to comply with any of the terms of this License with respect to some or all of the Open Game Content due to statute, judicial order, or governmental regulation then You may not Use any Open Game Material so affected.

13. Termination: This License will terminate automatically if You fail to comply with all terms herein and fail to cure such breach within 30 days of becoming aware of the breach. All sublicenses shall survive the termination of this License.

14. Reformation: If any provision of this License is held to be unenforceable, such provision shall be reformed only to the extent necessary to make it enforceable.

15. COPYRIGHT NOTICE

Open Game License v 1.0a Copyright 2000, Wizards of the Coast, Inc.
System Reference Document Copyright 2000-2003, Wizards of the Coast, Inc.; Authors Jonathan Tweet, Monte Cook, Skip Williams, Rich Baker, Andy Collins, David Noonan, Rich Redman, Bruce R. Cordell, based on original material by E. Gary Gygax and Dave Arneson.

Wunderwerk Online Ausgabe 1, Copyright 2009, Ulisses Spiele GmbH, www.ulisses-spiele.de. Alle Rechte vorbehalten.