

Einige Worte im Voraus

Willkommen in Tharun

„Einst lebten wir nur auf einer kleinen Insel inmitten der grossen blauen Ozeans. Unsere Insel war nicht besonders gross, doch sie bot Platz uns vor dem Inse lord zu verstecken. So fristeten wir damals unser Leben auf einer Insel mit einem erloschenen Vulkan. Hätte mir das Schicksal damals erzählt, was es mit uns vor hatte, so hätte ich es ausgelacht. Damals hätte ich mir nie auszumalen gewagt, was noch alles mit mir passieren sollte. Ja, es war einmal...“

Mit diesem Abenteuerwerk tauchen sie ein in die sagenumwobene Welt Tharun, eine asiatisch angehauchte High-Fantasy-Welt aus beinahe unzähligen Inseln. Werden sie zu einem der Brigantai (Gesetzlosen) der Insel Hamur und erfahren Sie, zu welcher grossen Taten sie die Götter auserkoren haben. Schlüpfen Sie in die Rolle eines unerschrockenen Kämpfers, der nicht nur gegen Menschen im ehrenhaften Zweikampf antritt. Im Gegenteil, Menschen sind dabei noch die weniger mächtigen Gegner und Sie werden all ihren Mut brauchen um klaren Kopfes an die Aufgaben heranzugehen, die ihnen das Schicksal in den Weg legt. Ergreifen sie ihre Schwingen und erobern sie Tharun! Aber auch, wenn einige Götter ihrem Vorhaben wohl gesonnen sind, so gibt es immer noch andere, die ihre Ziele verhindern wollen. Der Kampf hat begonnen...

Als nun schon vor mehr als zehn Jahren die Schmidt-Spiele die Inselwelt in zwei Spielboxen dem interessierten Rollenspieler präsentierten, so freuten sich die Spieler auf eine interessante Kampagne für hochstufige Helden. Doch die Freude wurde getrübt, indem die Boxen eingestellt wurden. Viele der Ideen tauchten wieder in Aventurien, der zweiten Spielwelt von Schmidt-Spielen auf, doch einen Ersatz für das viel mysteriösere Tharun war das nicht.

Ich spiele mit diversen Heldengruppen schon seit gut sechs Jahren in dieser Spielwelt und habe ihren ganz eigenen Charm kennen und lieben gelernt. Die Kampagne, welche damals in den Boxen begonnen wurde, habe ich in Gedanken weitergesponnen und die Spieler auf eine abenteuerliche Entdeckungsreise geschickt. Genau diese Reise bringe ich nun mit diesem und den nächsten Büchern zu Papier, auf dass sich auch andere Runden an der Welt erfreuen können, so wie wir sie erlebt haben.

Der Inhalt dieses Buches knüpft grösstenteils an die in den Schwertmeisterboxen abgedruckten Informationen an, auch wenn ich es mir erlaubt habe einige Details wegzulassen, damit sich die anderen besser zusammenfügen. Tharun wurde nach zwei Grundsätzen gestaltet: 1. Der Teufel liegt im Detail verborgen. Dies will heissen, dass in Tharun vieles ähnlich ist, wie in anderen Welten, doch seine Sie sich sicher, dass sie nicht nur einmal der Schein trügen wird. Je weiter die Helden in der Kampagne vorstossen, desto genauer werden sie in die Geheimnisse der Welt eingeführt. 2. Alles ist erlaubt, solange es glaubhaft ist. Tharun ist prinzipiell eine Welt in der wirklich alles Möglich ist. Lassen Sie sich also nicht befremden, wenn Ihnen plötzlich Lebewesen über den Weg laufen, die sich bis anhin noch nicht vorzustellen gewagt haben.

Was heisst hier Kampagne

Dieses Buch, ist das erste in einer Serie von acht Stücken, welche hin zum grossen Endziel führen sollen: Dem Absetzen der tyrannischen Neugötter und dem Wiedereinsetzen der liberaleren Zwölfgötter. Diese Bestimmung der Götter wird den Helden in diesem Abenteuer mitgeteilt und sie sollten sie bis am Schluss nicht mehr vergessen. In jedem der acht Bücher gibt es für die Helden ein Highlight, welches die Helden um einen Sprung in der Geschichte nach vorne wirft.

Dieser Teil ist in vielerlei Hinsicht speziell, denn er führt die Helden unterschiedlichster Herkunft zusammen und lenkt sie alle auf ein einziges grosses Abenteuer hin. Zudem ist er nicht eine Geschichte, wie die restlichen 7 Bücher es sein werden, sondern ist eine mehr oder weniger lose Verknüpfung von verschiedenen Szenarios, welche die Spieler mit der Welt vertraut machen sollen und sie mit Personen und Wesen Bekanntschaften schliessen lassen, welche im weiteren Verlauf der Geschichte wichtig werden werden. Diese lose Verknüpfung bietet dem Meister die Möglichkeit eigene Abenteuerideen und Geschichten in die Grundhandlung einzuflechten. Bei den restlichen Abenteuern wird dies nur noch sehr selten der Fall sein. Dort beschränkt sich dann die Freiheit des Meisters auf die Räume zwischen den Kampagnenteilen.

Aventurien, Tharun und anderswo

Tharun ist eine Spielwelt, die sich indirekt auf 'Das schwarze Auge', das Spielsystem von Fanpro, stützt

und auch einige Dinge jenem entlehnt hat. Da Tharun ursprünglich als Abenteuerort für hochstufige Helden dieses System gestaltet wurde, so hat sich auch dieses Abenteuer an diese Vorgabe gehalten und hält für den interessierten Aventurieri ein Übertrittsabenteuer bereit, welches jenes aus den längst vergriffenen Schwertmeisterboxen aufgreift und etwas verändert wiedergibt. Meister die eine solche Gruppe führen wollen können dieses Heft getrost chronologisch durchlesen.

Aber nicht nur für alte Rollenspiel-Hasen ist Tharun erlebenswert. Es gibt auch die Möglichkeit in Tharun frisch mit einem Helden zu beginnen und ihn dann zum grossen Recken werden zu lassen. Sollte man sich für diese Spielweise entscheiden, so ist es ratsam, den ersten Teil der Kampagne noch nicht zu lesen, da er nur verwirren würde. Beginnen sie direkt im zweiten Teil und kehren sie nach Abschluss des 5. Teils wieder zu Teil 1 zurück, das Abenteuer ist dann auch noch zu spielen und hält einige Spezialitäten bereit.

Die letzte Möglichkeit ist es einen Helden aus einer ganz anderen Spielwelt nach Tharun hinüberzunehmen. Da es sich nur um eine Kampagne handelt wird er nach erfüllen derselben wieder in seine angestammte Spielwelt zurückkehren und es wird ihm niemand so recht glauben, wenn er seine Geschichte zu erzählen beginnt. Es ist aber ratsam, den ersten Teil dieser Kampagne, der sehr offen geschrieben wurde, auf weitere Systeme zu adaptieren, um so einen optimalen Übertritt zu schaffen.

Abenteuer und Hintergründe

Wie bereits erwähnt ist dieses Abenteuer in mancherlei Hinsicht anders. Da das grosse Ziel dieses Kampagnenteils die Einführung der Helden in die phantastische Spielwelt darstellt, kommt man nicht umhin auch etwas Hintergrundwissen zu vermitteln. Der Spielleiter findet dieses Wissen in neun Blöcken unterteilt zwischen, resp. vor und nach den Abenteueranteilen. Diese Blöcke sind ungefähr an den Wissensstand der Helden und der Spieler (der Übergang ist in diesem Fall ziemlich fließend) angepasst. Es ist für den weiteren Verlauf der Kampagne von Vorteil wenn das Basiswissen eines Theorieteiles am Ende des darauffolgenden Abenteueranteiles den Helden bekannt ist. Dabei geht es weniger um die Details, welche als zusätzliche Information für den Spielleiter gedacht sind, als vielmehr um Zusammenhänge und besondere Eckdaten. Wie der Spielleiter diese Theorie gewichten und vermitteln will, die eigentlich schon

im Abenteuer weitestgehend behandelt wird, bleibt ihm und den Bedürfnissen der Spielrunde überlassen.

Noch einmal sei darauf hingewiesen, dass Heldengruppen, welche auf Tharun beginnen den Teil 1 erst nach Beendigung des 5. Teiles spielen können. Natürlich versteht es sich von alleine, dass solche Helden die Theorieblöcke I & II gleich miteinander vermittelt bekommen.

Die Theorieteile sind eine Art Weltbeschreibung in konzentrierter Form. Sie sind sicherlich nicht vollständig und wo der Spielleiter Informationen vermisst, soll er eigene Ideen guten Gewissens einfach hinzufügen. Sollte sich im Verlaufe der Kampagne herausstellen, dass eine vom Spielleiter festgelegte Sache auf anderen Inseln anders gehandhabt wird, so ist dies nur ein weiteres Indiz dafür, dass es in Tharun zwar viele Gemeinsamkeiten unter den Regionen gibt, dass es aber nur sehr wenige allgemein gültige Tatsachen gibt.

Zuletzt sei noch erwähnt, dass die Hintergrundteile immer im Stile eines Nachschlagewerkes gelesen werden können. Viele Stichwörter können unter den thematisch gegliederten Theorieteilen herausgesucht werden und so kann es nicht Schaden auch schon mal in einem der hinteren Theorieteile zu schmökern, wenn man eine spezielle Frage hat. Ein Index mit Verweisen zu Theorie aber auch zu Abenteuersequenzen rundet dieses Informationspaket ab.

Part I: Das goldene Reich

Das Dokument des Brissalion

„Das zusammengerollte Stück Pergament stellt auf den ersten Blick nichts besonderes dar. Das schon etwas vergilbte Schriftstück wird von einer Schleife aus blauem Band zusammengehalten, in welchem sich der Staub sehr vieler Tage, vermutlich sogar von Generationen, festgesetzt hat. Direkt neben der Schlaufe ist noch der rote Fleck zu erkennen, wo sich wohl einst ein Siegel befand, das aber heute nicht nur schon längst gebrochen, sondern ganz abhanden gekommen ist. Auf den ersten Blick würde man die unscheinbare Rolle wohl für einen Brief halten, doch der Inhalt des Dokument rückt es in ein ganz anderes Licht. Die aufgeklebten Lettern aus echtem Plattgold, welches an vielen Stellen schon beinahe bis zur Unkenntlichkeit abgeblättert ist, belehren den aufmerksamen Leser.“

Weit draussen, weit weg vom Zentrum, wo die Macht als Person zu finden ist, dort liegt der riesige Feuerschlund. Dies ist der Ort an dem die Götter ihre missratenen Artefakte und göttlichen Waffen lagern. Er findet sich auf einem kleinen Eiland ohne Namen, welches 20 Rotfärbungen der leuchtenden Kugel von hier entfernt inmitten jener Ebenen liegt, welche kein Mensch betreten kann ohne darin seinen Untergang zu finden. Doch hüte man sich davor, jemals zum besagten Orte reisen zu wollen, denn der Weg ist voller Gefahren und mächtige Wächter beschützen jenen Ort, welcher auch als das Tor zum Goldenen Reich geheissen wird.

Brissalion

Wie genau die Helden in den Besitz dieses Dokumentes gelangen, muss dem Spielleiter überlassen werden, denn Helden, die ein solches Abenteuer haben so ihre Eigenheiten entwickelt und der Spielleiter weiss am besten, wie er die Helden ködert, damit sie die Warnung Brissalions in den Wind schlagen und sich trotzdem auf die Suche nach dem Feuerschlund machen.

Vielleicht finden ein Kämpfe diese Schrift als einziges Schriftstück in der halb zerfallenen Ruine eines verlassenen Gemäuers, vielleicht liegt sie bis anhin unbeachtet irgendwo bei einem Trödler herum, der noch so froh ist nur schon etwas für dieses Stück zu bekommen, denn weder das Gold noch das Pergament sind etwas wert. Es ist aber auch möglich, dass die Helden von einem reichen Händler oder einem launischen Herrscher auf die Spur angesetzt werden, damit man ihm die dort gelagerten Reichtümer zukommen lasse. Schlussendlich haben natürlich auch einige Tempel Interesse daran zu wissen, was wirklich hinter diesen Aussagen steckt, so dass auch sie eine Expedition dorthin unterstützen würden und nun halt gerade mal die vertrauenswürdigen, zumindest ein bisschen berühmten Helden für diese ehrenvolle Aufgabe auserkoren haben.

Wenn es geht, dann sollen die Helden den Inhalt des Dokumentes selber deuten. Sehr schwierig dürfte es eigentlich nicht sein:

Der gesuchte Ort ist einen Insel (Eiland) im Meer (Ebenen, die kein Mensch betreten kann, ohne unterzugehen) mit einem Vulkan drauf (Feuerschlund). Die Insel findet sich, wenn man den Sitz des Kaisers/Tharuns (Zentrum, wo die macht als Person zu finden ist) mit jenem Ort verbindet, wo Brissalion aufgetaucht war (entfernt von hier), und in deren Verbindungslinie zehn Tage (20 Rotfärbungen = zehn mal Abendrot, zehnmal

Morgenrot) nach aussen segelt. Die Warnungen brauchen wohl keiner Interpretation und was es mit dem goldenen Reich auf sich hat, werden die Helden wohl noch genug früh erfahren.

Weiterführende Informationen

Wie die Helden an diese Informationen gelangen hängt wieder zum Grossteil von der gewählten Einstiegsmöglichkeit ab. Sollten die Helden beauftragt werden, den Feuerschlund zu finden, so wird ihnen der Auftraggeber wohl auch noch einige Informationen nachliefern können. So sie aber auf eigene Faust recherchieren, so werden sie mit Probleme mit dem Gedächtnis der Menschen bekommen. Jedoch die Geschichtenerzähler und auch die Schriften (so es sie denn gibt) haben Brissalion nicht vergessen:

„Brissalion, der Mann der zwanzig Tage? Nun, er war ein wirklich komischer Kauz, der zu den Zeiten meines Urgrossvater hier in der Stadt aufgetaucht war. Eigentlich war er ein Mann in den besten Jahren, doch sein langer Bart, den er sich immer über die Schulter geworfen hatte, und der Buckel liessen ihn wohl älter scheinen als er tatsächlich war. Faktum ist, dass ihn niemand kannte, bevor er eines Tages am Hafen auf einer Mole sass und seltsame Dinge sang. An sich hatte ihn wohl niemand richtig verstanden, es hatte es wohl aber auch niemand versucht, denn er musste eine etwas furchteinflössende Gestalt gewesen sein. Er sass Tage und Nächte lang an dieser Mole ohne etwas zu essen oder zu trinken, nur geschlafen mochte er wohl ab und zu haben, denn in der Nacht, war sein beunruhigender Singsang nicht zu hören. Nach acht Tagen undgeduldigen Hoffens, dass sich die Situation von alleine klärte, beschloss man ihn einzusperren, obwohl er immer wenn man ihn danach fragt Auskunft darüber gab, dass er mit den Göttern in Verbindung stand, um deren Wesen zu erkennen, damit es für die Menschen begreifbarer würde. Dies bot ihm sehr lange Immunität, bis sich der Herrscher der Stadt dann halt doch dazu entschloss den Unruhestifter einzusperren. Er verweilte dann noch 12 Tage in Haft bevor er genauso urplötzlich verschwand, wie er aufgetaucht war. Man fand dafür einen Bogen Papyrus und einen Kohlestift in seiner Zelle, von denen auch niemand wusste, wie sie dorthin gelangt waren. Man wusste, dass er etwas geschrieben hatte, doch offenbar hat da jemand dafür gesorgt, dass nur wenige Leute von diesem Dokument erfahren würden.“

Als Ort des Auftauchens von Brissalion kann jede grössere Hafenstadt am Meer gewählt werden. Man sollte aber darauf achten, dass eine Schiffsreise in die gewünschte Richtung möglich ist. Die Insel sollte zumindest in einem kartographisch nicht erfassten Gebiet liegen.

Ob das Dokument, das die Helden in Händen halten eine Fälschung ist, kann niemand sagen, da damals wohl nicht sehr viele Personen das Dokument gesehen haben. Und alleine die Tatsache, dass von dem Dokument bis anhin nichts bekannt war lässt beinahe schon vermuten, dass die wenigen Personen, die um jenes Geheimnis wussten, jenes in ihr Grab mitgenommen haben. Zuvor wird man aber wohl noch ein Paar Abschriften dieses Dokumentes gemacht haben, eine derwelchen jetzt den Helden gehört.

Es gibt sonst keine Quellen, die beschreiben würden, wo jener Feuerschlund liegen soll, obwohl es mehr als eine Bemerkung gibt, die auf die Existenz eines solchen Ortes schliessen lassen.

Reisevorbereitungen

Werden die Helden beauftragt, den Feuerschlund zu finden, so hat natürlich ihr Auftraggeber bereits für ein Schiff, eine Besatzung, Proviant und Reiseausrüstung gesorgt. Die Helden brauchen nur noch ihre ergänzenden Wünsche anzubringen, die je nach Verhältnismässigkeit auch gewährt oder abgeschmettert werden können. Der allgemeine Grundton bei solchen Sachen heisst dann immer, wir haben schon zuviel investiert. Man wird aber auch bald merken, dass berechtigte Zweifel daran bestehen, ob das Schiff jemals wieder zurückkehren wird. Somit hat natürlich niemand Lust noch gross wertvolle Güter an Bord eines schon so gut wie gesunkenen Schiffes zu laden. Alles in allem gehen aber auch hier die Vorbereitungen mindestens drei Tage und wenn die Helden zur Regelung privater Angelegenheiten noch Zeit wünschen, wird man die Abfahrt um bis zu ca. 30 Tagen hinauszögern.

Sollten die Helden auf eigene Faust agieren wollen, so bekommen sie offen an den Kopf geworfen, was sie im anderen Fall nur unterschwellig gespürt hätten. Seeleute verlangen doppelte Heuer, für ein solches Selbstmordkommando und Schiffseigentümer wollen ihre Schiffe sicher nicht leihen. Wenn die Helden nicht genug Reichtum besitzen, um sich ein Schiff und eine Mannschaft zu leisten, dann müssen sie wohl oder übel auch einige Besatzungsmitglieder aufnehmen, die nicht gerade besten Leumund besitzen. Aber auch Beziehungen, von denen die Helden inzwischen eigentlich genügend haben dürften (dort ein schuldiger Gefallen, da ein dankbarer Händler,

etc.), können sie etwas aus der Misere herausholen. Und falls dies alles nichts hilft, dann gibt es immer noch einen grossen unbekanntem Gönner, der den Helden plötzlich unter die Arme gegriffen hat, ohne dass die ihn jemals zu Gesicht bekommen hätten. Alles in allem wird dies eine gerade mit dem nötigsten ausgestattete Seereise.

Vorzeichen und Omen

In der Zeit vor der Abreise, was kann durchaus schon vor dem Fund des Dokumentes sein kann, träumen die Helden von Dingen, die sie alleine schon daran als Orakel erkennen, dass sie auch wenn sie die Augen aufturn immer noch ganz genau wissen, was sie geträumt haben. Verteilen sie die Träume gleichmässig auf die Helden, so dass sie auch noch einigermassen zu ihnen passen.

■ (Held mit hohem Mutwert): „Du stehst inmitten vor schwärzester Finsternis vor einem Tor aus lodernen Flammen, dessen Hitze dir so stark entgegenschlägt, dass du dich nicht getraust es zu durchschreiten. Da tauchen aus dem Dunkel schwarze gesichtslose Statuen auf, welche dich an den Armen greifen und dich durchs Tor führen, ohne dass Dir dabei etwas passiert. Auf der anderen Seite vom Tor sind sie dann verschwunden und du spürst nur noch jene Stellen an den Armen an denen sie dich gegriffen hatten.“

■ (Held mit hohem Charismawert): „Du stehst am Rande eines riesigen Kessels aus rotbräunlich schimmerndem Metall, in welchem eine Suppe brodelt und der Dampf Dir die Sicht nimmt und Du nur Schemen wahrnehmen kannst. Du findest Dich inmitten einer Schar federloser Vögel, die aufgeregt einen gelben Stein im Auge halten. Du begibst Dich zu jenem Stein und stösst ihn mit grossem Kraftaufwand in die Tiefe, worauf die Vögel dich auf einen Ihrer Rücken steigen lassen und Dich davontragen.“

■ (Held mit hohem Klugheitswert): „Auf der Flucht durch einen langen dunkeln Tunnel, vor etwas, da in der Dunkelheit verborgen liegt, gelangst Du an den Rand eines grossen, am Boden liegenden Spiegels, welchen du mit einem riesigen Satz überspringst. Doch deine Ferse berührt den Spiegeln noch, worauf dieser in einem lauten Getöse zerbirst. Mehr wegen dem Schreck drehst Du dich um und erkennst, dass unter dem Spiegel eine Treppe verborgen war, die jetzt mit winzigen Spiegelsplittern bedeckt ist.“

- (schwer zu beeindruckender Held): „Die Stimmung in diesem Lokal ist wirklich sehr locker und als du die Kacheln dampfender Suppe seht, welche die Schankmaid gerade herainträgt, läuft dir das Wasser im Munde zusammen. Als die Schankmaid jedoch einen erstickten Schrei ausstösst und zusammenzuckt, weil sich eine Hand eines dreist aussehenden Kerl auf ihr Hinterteil gelegt hat, leert sie den Inhalt einer der Kacheln über deinen Kopf. Doch Schmerzen spürst Du keine. Es hat nicht das kleinste bisschen weh getan.
- (abergläubischer Held): „ Du gehst sieben mal unter dem selben Torbogen hindurch. Und das siebte mal scheint Dir die Sonne direkt ins Gesicht, obwohl die anderen sechs Male da eine Mauer war, die du sicherlich nie hättest überwinden können. Doch nun blendet Dich die Sonne und obwohl Du nichts erkennen kannst, weisst Du, dass Du am Ziel bist.“
- (Held mit hohem Gewandtheitswert): „Du stehst auf einer Waagschale kannst aber leider die andere Waagschale nicht erkennen, weil eine Mauer dazwischen steht. Doch die Waage ist ausgeglichen. Mit den unmöglichsten Verrenkungen versucht einen Blick auf die andere Waagschale zu werfen. Dies gelingt Dir. Aber nur deshalb, weil dein Gegengewicht dasselbe Versucht. Für einen kurzen Augenblick erkennst Du das Gesicht des Gegenübers. Es ist deines.“

Die folgenden Träume sind nur für Aventurier bestimmt:

- (Held mit hohem Körperkraftwert): „Du stehst am Rand der Welt und betrachtest jenen Kontinent von oben, auf dem Du viele Jahre gelebt hast. Du scheinst durch die Oberfläche hindurchsehen zu Können und entdeckst unter der Haut Sumus drei leuchtende Ringe, die einder jeweils überlappen. Aus einer momentanen Laune heraus schlägst Du mitten in den Kontinent hinein. Die Felsen fliegten davon und als sich die Szenerie wieder glättet, das Wasser und die Erde, die durch deinen Schlag in Bewegung kamen, wieder zur Ruhe kommen erkennst Du eine Inselwelt, wie sie eigentlich nichts mehr mit Aventurien zu tun hat. Dennoch hast du das untrügliche Gefühl, dass es sich hier immer noch um eine Aventurien verwandte Welt handelt. Wieder vermagst Du durch die Oberfläche zu blicken, doch sind dieses mal die drei Kreise klar geteilt.“

- (der Natur verbundener Held): „Frohen Mutes schlenderst Du durch einen Wald. Narben auf deiner Haut zeugen von Anstrengungen, die Du lieber ganz schnell vergessen willst. Doch auf der Suche nach einem Heilkraut findest Du immer wieder Pflanzen, die offensichtlich in einer falschen Farbe blühen oder viel zu klein oder zu gross gewachsen sind. Ein genauerer Blick aber zeigt Dir, dass dies hier nicht bekannte Pflanzen sind, die plötzlich ihre Gestalt geändert haben, sondern dass es Pflanzen sind, wie Du sie noch nie gesehen hast. Langsam steigt in Dir die Befürchtung auf, dass Du das gesuchte Heilkraut nie finden wirst.“
- (magisch begabter Held): „Du kannst Dir nicht erklären, weshalb dieser Zauber, den Du in deinem Leben, schon so oft angewandt hast, gerade dieses Mal so kläglich fehlgeschlagen hat, statt die gewünschte Wirkung erzielt zu haben, stehst Du plötzlich in einem menschenleeren Saal, dessen einziges Mobiliar ein Tisch in der Mitte ist. Aus dem Saal führt nur eine Tür, doch das ist nebensächlich, denn auf dem Tisch sitzt ein kindergrosser Dämon, dessen Hörneranzahl er unter einer Kappe verbirgt. Seine faltige grüne Haut spannt sich über den mageren Körper als hätte der Dämon Hunger gelitten. Doch dann öffnet er seine Hand, die er bis anhin zu einer Faust geballt hatte und wirft dir die drei darin verborgenen Kieselsteine vor die Füsse. ‘Bald wirst Du wieder mit Kieselsteinen spielen, wie ein kleines Kind’ grinst er dich dann an.
- (ein Geweihter oder götterfürchtiger Held): „Ein kleiner Götterbote nimmt Dich an die Hand und ihr fliegt gemeinsam hinauf zu Mada, wo ihr euch hinsetzt und die auf Aventurien runterblickt. Dort erkennst Du Deine Gottheit, an den Kontinenten gekettet. Dann hält dir der Götterbote nur einen kleinen Moment die Hand vor die Augen und schon steht ihr auf einer Ebene, am Eingang eines Dorfes. Auf dem Platz im Zentrum stehst Du und verkündest die Botschaft deines Gottes. Ja du bekehrst die Menschen, die offensichtlich noch nie von deinem Gott gehört haben. Und du bist Dir sicher, dass dies nicht das erste Dorf ist, das Du bekehrt hast.“
- (ein eingesessener oder vermögender Held): „Stolz und mächtig steht der Baum deines Lebens im Wald der Gesellschaft. Nichts desto trotz machst Du Dich daran die Wurzeln des Baumes mit einem Schlag abzutrennen. Der Baum fällt und verliert dabei viele seiner Früchte. Dann schleifst Du ihn ohne

Rücksichtnahme auf seine Äste aus dem dir vertrauten Wald in eine karge offene Steppe und suchst Dir den sandigsten Platz aus, um den Baum wieder aufzustellen. Doch der Boden ist vergiftet und Dein Baum droht abzusterben. Ob er überleben wird kannst Du nicht erkennen aber sehr wohl, dass in der Nähe deines Baumes frisch neue Schösslinge spriessen. Und alleine diese Tatsache hat die Mühen schon gelohnt.“

Doch Träume sind nicht die einzige Möglichkeit um etwas über die Zukunft zu erfahren. Eine vor allem bei Glücksrittern sehr beliebte Möglichkeit etwas mehr über die Zukunft in Erfahrung zu bringen, bilden Wahrsagerinnen. Die obigen Träume können natürlich in einer Kristallkugel gesehen werden und auch die Handlinien erzählen neben der unmissverständlichen Tatsache, dass ein krasser Bruch im Leben der Helden bevorsteht, noch ganz andere Geschichten.

Die Seereise

### 1. Tag: Der Aufbruch

Am späteren Morgen ist nach einigen kleinen Reparaturen und Einkäufen in letzter Minute, das Schiff endlich zum Auslaufen bereit. Für irgendwelche Segnungszeremonien sind natürlich die Helden zuständig. Der Tag der Abfahrt ist im Hafen, wie jeder andere Tag auch. Bald schon wird eine neues Schiff kommen und die Helden und ihr Schiff werden vergessen sein. Versuchen sie die Helden durch diese und ähnliche Beschreibungen in eine etwas melancholische Stimmung zu versetzen. Die Helden sollen ihr mitbekommen, dass die Welt auch ohne sie leben kann.

„Noch ein letztes Mal schwenkt euer Blick über die Hafentpromenade als eure Schiff langsam aus den Hafen ausläuft. Schon bald ist wird die Küste zum Horizont und die Stadt zu einem Punkt zu dem ihr ein letztes Mal wehmütig zurückblickt. Auch wenn ihr schon bei vielen eurer bisherigen Abenteuer befürchten musstet, dass ihr nie wieder an den Ausgangsort eurer Reise zurückkehren würdet, so war dieses Gefühl des Abschiedes noch nie so intensiv. Doch die Sonne strahlt, als ob sie euch zusichern wollte, dass sie euch immer Begleiten werde und sogar eine laue Brise kam um euch den Abschied etwas einfacher zu gestalten. Noch ein letztes Mal blickt ihr zurück an die soeben hinter dem Horizont versunkene Hafenstadt, atmet die

salzige Brise des Meeres tief ein, dreht euch dann abrupt um und richtet euren Blick nach vorn.“

Lassen Sie die Spieler in gutem Rollenspiel nochmals ihre Gedanken ordnen, bevor Sie dann zur Tagesordnung über gehen Natürlich ist eine Seereise nicht unbedingt spannendes, doch es sind ja nur Zehn Tage. Und wenn der erste Tag ohne Ereignis verläuft, so wird das niemanden stören. Im Gegenteil, man wird Efferd dafür sogar danken.

### 2. Tag: Piratenüberfall

„Fehlender Wind erlaubte es nicht die Nacht hindurch zu fahren - So man dann überhaupt etwas gesehen hätte. Doch am Morgen, schon zu Beginn der Morgendämmerung konnte man die Konturen eines weiteren Schiffes erkennen, welches wohl noch ein bis zwei Meilen Abstand hatte, nun aber schnell aufholt. Seit diesem Zeitpunkt treibt der Kapitän die Mannschaft zu Höchstleistungen an, doch der Abstand nimmt immer weiter ab.“

Auch wenn die Helden zu Beginn nicht erkennen können, was an diesem anderen Schiff so ungewöhnlich ist (es fährt unter einer ganz normalen Flagge), so müssen sie wohl mit dem Schlimmsten rechnen. Fragt man einen von der höheren Besatzung, weshalb man sich so beeile, so werden die Helden darüber aufgeklärt, dass es sehr ungewöhnlich sein hier draussen noch auf ein Schiff zu treffen. Vor allem eines, das bei Einbruch der Nacht noch nicht da war. Der Kapitän rechne mit Piraten, vielleicht sogar mit etwas noch Schlimmerem. Doch Seeleute wollen das Übel nicht beim Namen nennen: ‘Man muss es ja nicht noch herauf beschwören.’

Wenn die Helden in das Spiel mit der Verfolgungsjagd eingreifen, so können sie mit Rudern und Segeln-Proben (resp. Numinaia-Proben) das Aufholen des anderen Schiffes bis zur Mittagszeit verhindern, dann aber holt das andere Schiff wieder auf. Die Gründe dafür sind vielfältig: Zum einen besitzen die anderen eine bessere Ausrüstung und sind ein eingespieltes Team, zum anderen befinden sich zwei der Piraten gar an Bord, die dafür gesorgt hatten, dass das andere Schiff sie auch findet und dass das Schiff der Helden nicht so schnell ist (kleine Zutaten im Essen wirken da Wunder).

„Nun holt das andere Schiff definitiv auf. Am Bug steht ein Mann mit flammenrotem, langem Haar, welches im Fahrtwind seines Schiffes lieblich seine Schultern umspielt. Doch das Haar ist auch alle, was an dem Mann sympathisch ist. Eine fleischige

Narbe auf seiner linken Wange zeugt von ihrer Kampferfahrung. Aber auch der muskulöse Oberkörper lassen erkennen, dass man sich mit ihm besser nicht anlegt. Der feine Bart auf seiner Oberlippe ist wohl noch das Sahnehäufchen auf der Torte. Und wenn der Anblick doch schon fast zum lachen gewesen wäre, so bleibt euch das Lachen alleine deshalb im Halse stecken, weil er seine Hände schon an einer grossen Schwinge/Schwert hat. Und die Meute die sich hinter ihm an der Reling aufstellt um demnächst euer Schiff zu entern, lädt man ganz sicher nicht auf einen Hofball ein.“

Die Möglichkeiten der Helden sind sehr beschränkt. Eigentlich können sie sich nur mit ihrer Waffe an die Reling stellen um nicht ganz wehrlos abgeschlachtet zu werden. Nur eine grobe Schätzung ergibt, dass auf jeden auf dem Schiff mindestens zwei Piraten kommen werden. Alleine dies könnte einem schon zum aufgeben bringen. Doch die Helden wären keine Helden, wenn sie sich nicht wenigstens wehren. Dann haben sie es auch verdient, wenn sie versklavt werden. In irgendeiner der vielen Arenen machen solche Männer und Frauen sicher eine gute Figur.

Lassen sie die Piraten das Schiff entern und demonstrieren sie in der Massenprügelei, dass die Helden keine Chancen haben werden. 5 bis 10 Kampfrunden sollten eigentlich genügen. Vergessen sie nicht immer wieder zu schildern, was die Helden aus den Augenwinkeln wahrnehmen, wie einer ihrer Leute tödlich getroffen in die Knie geht, wie einer der Piraten sich durch Tolpatschigkeit eines der wichtigeren Seile kappt etc.

„Der Kampf ist im vollen Gange und dennoch schwingen sich immer mehr Piraten vom anderen Schiff aus des eure, ein Ende ist nicht abzusehen. Mehr zufällig bemerkt ihr zwei Duelle in die nur Leute von eurem Schiff verstrickt sind. Jetzt wird euch schlagartig klar, weshalb die Piraten euch ohne Probleme in der Nacht finden konnten und weshalb ihr nur so langsam vorwärts gekommen seid. Es muss Sabotage gewesen sein. Wieder ein Schrei eines zu Tode verwundeten, wieder Radau aus dem Schiffsbauch. Die Götter wissen, was da jetzt schon wieder kaputt gegangen ist. Der etwas brenzlige Geruch dürfte ebenfalls von unten kommen. Nun, der Untergang eures Schiffes scheint besiegelt und damit auch das Ende eines Abenteuers, das noch nicht mal richtig begonnen hat. Doch dann schallt eine donnernde Stimme über Bord des Schiffes und die Waffen schweigen sofort. Sei es, weil eure Besatzung über die Stimme so

erstaunt war, oder sei es, dass sich Sicherlich keiner der Piraten mit seinem Chef anlegen möchte: „Wer kommandiert hier diesen Haufen von Waschlappen?“

So die Helden angestellt wurden, haben sie sicherlich einen erfahrenen Kapitän an Bord, der sich auf diese Frage sofort meldet. Sollte aus irgendeinem Grund einer der Helden das Kommando über das Schiff haben, so muss halt im nächsten Abschnitt wieder mal etwas improvisiert werden.

„Ich‘, hört ihr euren Kapitän mit etwas verunsicherter Stimme rufen, während er sich zu jener Kiste begibt, die der Mann mit den roten Haaren erklettert hatte um noch etwas furchterregender Auszusehen. ‘Nun‘, meint diese von oben herab ‘mein Name ist Sturmvogel!’ Bei diesem Wort zuckt euer Kapitän zusammen. Offensichtlich besitzt hier dieser Sturmvogel, zweifellos eine Art Künstlernamen, hier eine gewisse Berühmtheit. Als er das Zucken eures Kapitäns wahrnimmt beginnt er selbstgefällig zu grinsen und fährt dann fort: ‘Du hast schon von mir gehört und weisst in diesem Fall, dass ich kein Feigling bin. Ich sehe nur keinen Sinn darin, weshalb wir hier soviel Blut vergossen müssen. Erstens sind dann meine Mannen längere Zeit wieder nicht einsetzbar und zweitens bringt ihr mir tot weniger ein, wenn ich euch an die Arenen verkaufe, als wenn ihr noch lebt.’ Sturmvogel lacht, als ob er gerade einen sehr guten Witz gemacht hätte. Dass dabei aber niemand mitlacht, stört ihn offenbar nicht. Vielleicht muss es gar so sein. Sofort setzt er dann aber wieder eine ernste Mine auf und meint: ‘Anstatt unsere Kräfte zu vergeuden schlage ich ein Plankenduell vor. Sagen wir von fünf Runden? Die Kapitäne bestimmen ihre Kämpfer und gehen dann als Geiseln auf das andere Schiff. Die unterlegene Mannschaft wird aufgeben, darf aber nicht getötet werden. Sollte die Mannschaft der Verliererpartei rebellieren, so wird einfach der Kapitän umgebracht und der Kampf geht weiter. Dies aber will ich niemandem geraten haben!’ Mit diesen Worten beginnen beide Besatzungen auf den Schiffen heftig zu murmeln.“

In diesem allgemeinen Gemurmel können sich auch die Helden unterhalten. Sollten die Helden wider Erwarten keine Ahnung davon haben, was ein Plankenduell ist (wobei es eigentlich der Name schon sagt), so können sie die meisten Seeleute darüber aufklären. Die Regeln sind denkbar einfach. Zwischen den beiden Schiffen wird eine lange Planke von Reling zu Reling gelegt auf der

dann zwei Kämpfer gegeneinander antreten. Gewonnen hat der, der den anderen Kämpfer niedersticht, oder ihn ins Wasser schicken kann, ohne dabei selbst zu fallen. Hier sind als Waffen nur Schwerter/Schwinge zugelassen.

Ein genauer Blick zeigt zudem, dass sich im Wasser zwischen den Schiffen grosse Fische schwimmen, die offenbar darauf aus sind, die unglücklich gestürzten zu zerfleischen. Natürlich wählt der Kapitän der Helden die Helden als Kämpfer aus. Achten sie darauf, dass die ausgewählten Kämpfer auch einige Kampferfahrung besitzen. Die Werte der Gegner richten sich nach den Werten der Helden. Ihre AT- und PA-Werte liegen 2 Punkte unter jenen der Helden und die Lebenspunkte sind um 20 Punkte niedriger. Ansonsten ist alles gleich. Je nachdem wie gut die Helden noch bei Kräften sind, sollte der Meister Spezialaktionen unterstützen, die den Gegner ins Wasser stürzen lassen. Doch genau dies kann auch einem Helden passieren, wenn er patzt und dabei stolpert oder stürzt.

Eigentlich ist alle so angelegt, dass die Helden den Kampf gewinnen müssten, auch wenn notfalls der Meister wieder mal Schicksal zu Gunsten der Helden spielt. Sollten die Helden hier versagen, so können sich die Helden zwar noch weigern sich den Piraten auszuliefern, doch bringt dies nichts. Je nachdem wie gütig der Meister dann ist, gelingt es den gefangenen Helden die Piraten zu besiegen (oder vielleicht von dem Schatz zu überzeugen) oder sie wandern wirklich in eine der Arenen, wo sie ihr Leben in einem etwas unfairen Kampf aushauchen werden. Hoffen wir mal, dass die Helden siegreich bleiben:

„Mit einem kleine Aufschrei des Entsetzens stürzt der letzte Gegner in die Tiefe. Wie schon bei seinen Vorgängern stürzen sich die Fische sofort auf ihn, doch ist dieses Mal das Knacken der Knochen nicht zu hören, wenn die Fische den Happen in mundgerechte Stückchen zerreißen. Das Jubelgeschrei auf eurem Schiff ist einfach zu gross. (Zum Duellisten) Noch etwas gebannt vom Schrecken fällt Dir auf, in welcher Höhe dieser Kampf stattgefunden hat und du beginnst zu wanken. Endlich wendest du deinen Blick von dem rot gefärbten Wasser ab und begibst dich wieder auf die sicheren Planken eures Schiffes, wo sich viele Hände dir jubelnd dir entgegenstrecken um dir zu gratulieren.“

Je nachdem wie gut der Meister aufgelegt ist, kann er die Piraten sich nun an ihr Wort halten lassen, was immerhin schon fast ein Novum in der Geschichte wäre, oder den Kampf fortsetzen, den

Sturmvogel bald schon (so er nicht deswegen erdolcht wurde) mit schallender Stimme unterbricht um ihn noch lautstärker zu beenden. Sollte übrigens Sturmvogel umgebracht werden, so kämpfen die Piraten bis zu ihrem Ende und werden natürlich auch dem Kapitän in ihrer Gewalt sofort die Kehle aufschneiden.

Mit dem Sieg haben die Helden einige Entscheidungen zu treffen. Das Schiff der Helden ist beim Kampf ziemlich in Mitleidenschaft gezogen worden. Zuviel ist kaputt gegangen oder zumindest beschädigt worden, als dass das Schiff noch eine weite Reise überstehen würde. Glücklicher Weise ist das Schiff der Piraten, das sinniger Weise gleich heisst wie sein Befehlshaber, noch in gutem Zustand. Ein Schiffswechsel ist demnach notwendig, wenn die Helden nicht zurückkehren wollen.

Doch dies müssen sie tun, wenn sie die Piraten der Justiz zuführen wollen. Es ist mehr als nur hinderlich mit den Piraten zusammen den Feuerschlund suchen zu wollen. Ausserdem haben die Helden zuwenig Proviant für alle dabei. Will man nicht umkehren, so bleibt nur die Piraten (und die beiden Verräter - So sie nicht schon von den Helden im Kampf gerichtet wurden) auf dem Schiff mit dem die Helden bis anhin unterwegs waren zurück segeln zu lassen und ihnen vielleicht noch das Versprechen abzunehmen, dass sie niemals wieder die Helden attackieren werden. Normalerweise sind die Helden aber an solchen Stellen sehr innovativ.

Versuchen Sie den Helden das zurückkehren auszureden (natürlich mit Visionen), denn was die Helden nicht wissen ist, dass der Durchgang eigentlich jederzeit von einem Vulkanausbruch verschüttet werden könnte und dann wäre die Reise ganz umsonst gewesen. Dies aber wissen jene Kräfte, die die Helden lenken und versuchen sie deshalb zur Eile zu zwingen. Im folgenden gehen wir davon aus, dass die Helden das Schiff getauscht haben und die Piraten auf dem anderen ihrem Schicksal überliessen. Natürlich dürften alle beweglichen Sachen vorher mal noch vom einen aufs andere Schiff transportiert worden sein. Dann geht die Reise weiter.

### 3. Tag: Die Saat des Misstrauens

„Der Morgen verheisst gutes Reisewetter. Einige dünne Wolkenstreifen zierten den Himmel als ihr an diesem Morgen an Deck gekommen seid, doch hat sie inzwischen der leichte Wind schon in einen kaum mehr sichtbaren Schleier verzogen. Die Mannschaft hat sich inzwischen schon an das neue Schiff gewöhnt und fängt gekonnt mit dem grossen

Segel den Wind ein. Einige Seemannslieder schallen bei den Arbeiten der Besatzung über Deck und ihr dachtet, dass die Stimmung auf dem Schiff gut sei. Tja, das dachtet ihr. Kurz nach Mittag vernehmt ihr vom hinteren Teil des Schiffes aufgeregte Rufe und einige dumpfe Schläge.“

Eigentlich müssen die Helden hier nicht eingreifen, denn diese Keilerei geht auch ohne ihr dazutun vorüber. Dennoch können sie hier durch ihr Verhandlungsgeschick Punkte erhalten, die sich am neunten Tag brauchen werden (s.u.)

„Eine Mauer aus breiten Rücken verstellt euch den Blick auf das Geschehen und ihr müsst euch zuerst einmal dadurch kämpfen. Dann seht ihr auch schon zwei eher jüngere Besatzungsmitglieder, welche mit hochroten Gesichtern wütend aufeinander einprügeln. Beide bluten bereits aus einigen kleinen, unbedenklichen Wunden und haben schon einige rote Stellen, die sich in nächster Zeit wohl blau färben werden.“

Gehen die Helden dazwischen um den Streit zu schlichten so beschuldigen sich die beiden Leichtmatrosen/Ruderer Zertan und Spior gegenseitig. Spior behauptet dass Zertan mit einem Messer versuchte die Bordwand zu beschädigen. Offensichtlich habe man noch nicht alle Saboteure von Bord geschickt. Zertan wiederum verteidigt sich. Er wollte nur mit dem Messer an Bord gehen um in seiner Pause eine Figur zu schnitzen. Sowohl aber Holz als auch Messer seien bei der hinterhältigen Attacke von Spior aber über Bord gegangen. Eigentlich sei es ein Mordanschlag gegen ihn gewesen, denn er habe Zertan in einer Kneipe mal ziemlich bloss gestellt, was ihm Zertan nie verziehen habe. Das wiederum wird von Zertan klar dementiert. Kaum haben die beiden ihre Beweggründe erklärt, gehen sie wieder aufeinander los, so sie nicht von einander getrennt werden. Obwohl beide Geschichten sehr witzig sind, so spricht doch keiner der beiden die Wahrheit, was auch beide wissen, denn Spior hat von Zertan das Messer, welches wirklich auch über Bord ging, was ein paar andere Seeleute bestätigen können, gestohlen. Zu blöd nur, dass dieser es schon geklaut gehabt hat und somit nicht offen auf Spior zeigen konnte. Er verfolgte den Ertapten an Deck wo dann der Kampf ausbrach. Bis jetzt hat aber noch niemand bemerkt, dass ihm etwas stibitz wurde, da alle vermuteten, dass es beim Kampf gegen die Piraten verloren gegangen sein musste. Doch sollten die Helden hier nicht schon herausfinden, was wirklich läuft, so werden sie in den nächsten Tagen selber Dinge vermissen.

Dabei sind Spior und Zertan nur gute Lügner, aber keineswegs mutig. Wenn man ihnen droht oder sie gegeneinander ausspielt werden sie schon bald mit der Wahrheit herausrücken. Während dieser kleineren Rollenspieleinlage sollte der Meister ein kleines Verwirrspiel aufziehen. Denn Spior und Zertan werden einfach aus dem Stehgreif heraus eine Geschichte erfinden, weshalb der andere ihnen die Schuld in die Schuhe schieben will. Dabei bestreiten sie aber niemals global was der andere sagt, obwohl die Ereignisse nie stattgefunden haben, sondern nur die Auslegung. Sie drehen es immer wieder zu ihren Gunsten.

Wie mit den beiden Streithähnen zu verfahren ist, liegt wieder mal im Ermessen der Spieler. Wir wollen aber mal hoffen, dass die Strafe gerecht ausfällt, denn sonst sind die Punkte bei der Besatzung während der Meuterei (s.u.) schon wieder verspielt.

#### 4. Tag: Im Krakenmolchnest

„Der Morgen begrüßte euch mit dichtem Nebel, so dass ihr zuerst einmal abwarten musstet, als es hell wurde. Glücklicherweise hatte sich der Nebel nicht allzu lange gehalten und so konntet ihr schon bald weiter Richtung Feuerschlund fahren. Die Reise verlief aber nicht ganz so ruhig wie am Vortag. Von Zeit zu Zeit meldete ein Ruderer/Matrose, dass er im Wasser grosse graue Schatten gesehen hätte. Auch ihr konntet sie zwar sehen, doch ihre Umrisse waren zu unscharf, als dass man hätte sagen können, was es sei.

Inzwischen ist es schon später Nachmittag, als ihr auf eine kleine Erhebung im Wasser zuhält, die in der Nachmittagssonne eigenartig rot leuchtet.“

An dieser Stelle sollen die Helden die Möglichkeit haben, den Kurs zu korrigieren um nicht inmitten in die Ansammlung von Krakenmolchen hineinzugeraten. Wer sehr gute Augen hat kann auch schon aus dieser Distanz erkennen, dass es sich bei der Erhebung im Wasser um eine Art Galertmasse handelt, die das rot der Sonne reflektiert. Zudem registriert man bei genauem Hinsehen eine ungewöhnlich grosse Wellenaktivität in der Nähe der Galertmasse. Wer diese Zeichen nicht sieht oder ignoriert, der wir sich alsbald in einer unangenehmen Lage befinden.

„Abrupt stoppt das Schiff, obwohl es keine Vorzeichen gab, dass ihr in ein Gebiet mit Untiefen fahren würdet. Alsbald brodeln auch das Wasser wieder um euch her und auch die grauen Flecken im Wasser sind wieder zu erkennen. Dieses Mal scheinen sie aber an die Oberfläche zu kommen.

Ungefähr gleichzeitig mit dem Ruf: „Krakenmoche!“ taucht das erste Tentakel über der Reling auf, bereit alles zu packen und in die Tiefe zu ziehen, was es zu fassen bekommt.“

An der Aussenwand des Schiffes haben sich einige Exemplare dieser wirklich grossen Krakenart festgesaugt. Ein Held, dem eine Tierkundefprobe +3 gelingt, vermag zu errahnen, dass man hier widerwillens in ein Paarungsritual dieser Meereskolosse geraten ist. Die Galertmasse dürfte in diesem Fall eine Art Laich darstellen, welchen die Tiere nun natürlich verteidigen. Es gibt nur eine Art hier einigermaßen Heil aus der Sache rauszukommen: Flucht!

In der folgenden Szene können die Helden wählen, ob sie das Schiff gegen die Tentakel der Krakenmolche verteidigen wollen, oder ob sie lieber dazu beitragen, das Schiff aus dieser Situation hinauszurudern. Der Zweite teil ist bedeutend einfacher zu handhaben, denn es müssen nur Rudern-/Segeln-Proben bestanden werden. Sobald jeder Held, der rudert, 100 Talenpunkte übrig hat ist das Schiff frei. Solange müssen die anderen gegen die Kraken durchhalten. Jene können aber mit zwei Tentakeln einen Helden gleichzeitig angreifen. Die erste Attacke gilt hierbei prinzipiell dem Helden und die zweite einem Ruderer, den er beschützen soll. Der Held kann eine Attacke parieren, darf aber wählen welche. Ein ergriffene Kämpfer (nicht Ruderer!) kann mit einer gelungenen Attacke, welche das Tentakel nicht parieren kann, sich auf jenem Griff befreien. Gelingt diese auch nicht, so gibt es nachdem er über Bord gezogen wurde noch eine letzte Möglichkeit mit einer AT+5. Auch die kann das Tentakel nicht parieren. Der Ruderer hingegen muss so er ergriffen wird auf seinen Kumpel hoffen. Dass ein Ruderer ergriffen wird, der nicht von einem Mitspieler gedeckt wird, passiert bei jeder zweiten 20, die von ihm gewürfelt wird. Mit Vorteil sollen aber auch die Spieler ihre Kollegen decken, damit den Kämpfern auch etwas daran gelegen ist, sich für den Ruderer einzusetzen. Der Spielleiter sollte diesen Kampf dramatisch gestalten und ab und zu auch verdeckte Proben würfeln, die keinen anderen Sinn haben, als spezielle meisterliche Eingriffe ins Kampfgeschehen zu rechtfertigen. Dennoch ist auch dieser Alptraum, bei dem das Schiff glücklicher Weise nur geringen Schaden nimmt, irgendwann vorbei, und es ist zu wünschen, dass die Helden dann noch leben...

#### 5. Tag: Die Rache der Piraten

„Die Brise, die euch bis anhin begleitet hat, frisch heute etwas auf. Der ungewöhnlich warme Wind streicht euch sanft durchs Haar und lässt euch wehmütig am Bug in stehen und in die Ferne blicken. Immer wieder schiessen euch Gedankenbilder durch den Kopf. Ihr seht die von euch gesuchte Insel, die Gefahren der letzten Tage und erinnert euch an die Warnung Brissalions. Ihr seid euch sicher, dass noch grössere Ungeheuer als die Kraken euren Weg kreuzen werden und ihr mögt euch dieser erst gar nicht vorstellen. (Zu einem der Spieler) Das Tippen auf deine Schulter wird immer heftiger, als Du es nun endlich bemerkst und aus deinen Träumen zurückkehrst. Natürlich bemerkt auch ihr anderen nun den kleinen Schmutje, dessen gesunde rote Farbe ihm aus dem Gesicht gewichen ist, so als ob er eines der legendären Meeresgespenster gesehen hätte. Ihr müsst euch ein wenig hinablicken um überhaupt verstehen zu können, was der Smutje euch da zuflüstern will: 'Eine Katastrophe ist eingetreten! Wir haben Ratten an Bord. Und das Fleisch verdirbt auch viel schneller als sonst. Ja sogar in den Pökelfässern fand ich heute Maden. Wir haben ein grosses Problem!' Die kleinen Augen, deren tiefes Schwarz einen eigenartigen Kontrast zu seinem sonst so weissen Gesicht bildet, schauen euch fragend und ängstlich an.“

Wenn die Helden nicht von sich aus Fragen stellen, so wird der Smutje wohl oder übel von alleine Sprechen. Doch stimmungsvoller ist es sicher wenn man dem verwirrten Mann die Würmer einzeln aus der Nase ziehen muss. Der Smutje schätzt, dass die meisten Vorräte inzwischen ungeniessbar und auch unbrauchbar geworden sind. Was er noch gesehen hat, so werden die Nahrungsmittel, auch wenn sie gestreckt werden nicht mehr für mehr als 11 Tage reichen. Will man die Mannschaft aber nicht misstrauisch machen, so dürfte er sie nicht strecken und dann wären sie bereits am Abend des 9. Tages alle. Bekommt die Mannschaft aber davon Wind, so ist wieder einmal die ganze Reise in Gefahr, denn dann wird man nicht einfach so weiter ins Blaue hinaussegeln, wobei man nicht einmal weiss, ob der Brief des Brissalion richtig gedeutet wurde. Es würde ganz bestimmt Unruhen geben. Der Smutje ist sich ziemlich sicher, dass das, was er hier erlebt noch die letzten Grüsse der Piratenabotage ist, die man eigentlich vor drei Tagen meinte besiegt zu haben. Lebensmittel können nicht einfach so so schnell ungeniessbar werden. Da hat jemand nachgeholfen. Es ist aber widersinnig anzunehmen, dass dieser jemand noch an Bord sei, denn auch er wäre hiervon betroffen. Das könnte nur ein verrückter tun. Obwohl die

Vermutung des Smutjes zutrifft, so können die Helden innerhalb der Mannschaft beim 'unauffälligen Fragen' auf einige brisante Geheimnisse stossen, denn jeder der Besatzung hat irgendetwas zu verbergen. Sollten die Helden immernoch nicht das Spiel von Spior und Zertan durchschaut haben, ist dies wieder einmal eine Möglichkeit, die Helden mit der Nase darauf zu stossen.

Sollten die Helden keinen Hehl daraus machen, oder durch Missgeschicke zu erkennen geben, dass die Lebensmittel bald am Ende sind, so werden die Ereignisse von Tag neun vorgezogen und alle anderen nach hinten geschoben. Dies ist ab jetzt immer der Fall wenn sich die Helden bezüglich Lebensmittel unvorsichtig verhalten.

Was die Rationalisierung der Lebensmittel anbelangt, so wird sich der Smutje ganz auf das Urteil der Helden verlassen. So trifft ihn wenigstens nur indirekt Schuld. Doch er teilt den Helden mit, dass er noch bis Mittag einen Teil der verderblichen Ware aus der Küche haben muss, da es sonst bestialisch zu stinken beginnen wird und dann kann man sowieso nichts vertuschen. Da er aber immer beobachtet wird (nun, der Mann, der für das leibliche Wohl sorgt, wir nun man gern im Auge behalten), kann er dies nicht auffällig tun. Er bittet die Helden diese Aufgabe zu übernehmen. Und totst sie dann in die Kombüse.

„Der Gestank, der euch entgegenschlägt als der Smutje die Tür zur Kombüse öffnet ist gerade noch so aushaltbar, doch der Anblick, der sich euch in diesem Raum bietet, liesse man zarte Seele sofort umkippen. Nur gut, dass ihr im Verlaufe eurer Karriere schon so manche ekeleregende Szene mitansehen musstet. Der Smutje eilt sofort in sein Reich und schiebt ein Fass vor einen Haufen Rattenkadaver die in einer Ecke schön zu einem kleine Haufen zusammengefeegt worden waren. Doch er ist vermutlich am meisten von euch allen überrascht, als aus diesem Haufen toten Fleisches eine noch lebende hervorschiess, welche nicht nur eine ganz rote Schnauze besitzt, sondern auch noch ein Stück Innereien aus ihrem Mundwinkel heraushängen hat. Hastig versucht sie noch hinter ein paar Fässern Zuflucht zu finden, doch schon saust eine Schale durch den Raum und trifft genau das Rückgrad der Ratte, welches mit einem leisen Knacken bricht. Dann geht der Smutje zu der Ratte, nimmt die Schale auf und tritt dann ohne auch nur Hinzusehen auf den Kopf der Ratte, welche hierdurch endlich ihr Leben beschiesst. Mit einem erleichterten Grinsen meldet er euch: 'Wieder eine weniger!' Erst jetzt bemerkt er, wie verdattert ihr immer noch in der Tür steht. Dann zeigt er auf ein

Tuch, das in einer anderen Ecke liegt. Ich hab es zu einer Art Paket zusammengeschnürt.“

Wir nehmen mal an, dass die Helden nicht unbedingt scharf darauf sind, das Paket wegzubringen und noch weniger scharf darauf dürften sie sein in das Paket hineinzusehen. Das Verhalten des Smutjes ist mehr als verdächtig. Dennoch macht es nicht viel aus, ob die Helden nun das Paket unbemerkt von Bord schaffen oder zuerst mal noch reinsehen, denn darin befinden sich die Überreste eines heiligen Tieres (welches darf der Meister noch selbst wählen) zusammen mit sehr viel anderem Unrat, welcher der Smutje mehr oder weniger wahllos hineingeworfen hat. Keiner der Gegenstände wäre so gross, dass man ihn nicht durch die Luke hätte werfen können, durch die die Abfälle normalerweise das Schiff verlassen. Der Smutje hat ganz einfach nur Angst davor, die Götter könnten ihn für seinen Frevel bestrafen und so lässt er lieber jemand anderen den Abfall über Bord werfen. Das Paket als solches ist wirklich zu gross, als dass es durch die Luke passen würde.

Wie sich die Helden dieses Paketes entledigen, kann nicht vorhergesehen werden. Gestalten sie diese Aktion aber etwas dramatisch, so dass die Helden beinahe das Gefühl bekommen etwas böses zu tun. Sie sollten beinahe erwischt werden und dann doch noch alles ohne ein Problem loswerden. Beschreiben sie den Helden die Brühe, die sie zum Nachtessen bekommen dieses Mal besonders genau. Hat man da nicht noch ein paar kurze Haare gesehen. Sieht dieses kleine Stück gehackten Fleisches nicht aus, wie eines der Schwanzsegmente einer Ratte, etc.

#### 6. Tag: Flaute

„Mit Aufgang der Sonne ist heute der Wind verschwunden. Das Segel hängt nur noch schlaff nach unten und die Mannschaft muss rudern. Doch auch mit Rudern kommt ihr offensichtlich nicht vom Fleck. Es ist, als ob euch die Götter an einem Ort festhalten würden. Zudem ist es schon am Morgen so heiss, wie es normalerweise nur um die Mittagszeit wird. Bald schon erkennt die Mannschaft auch die Sinnlosigkeit ihres Tuns und nur kurz darauf beschliesst man nichts zu machen, bis sich etwas geändert hat.“

Auch wenn die Helden hier etwas böses vermuten, so ist das nicht der Fall, wenn man mal davon absieht, dass die Helden nach Weissagung Brissalions zehn Tage unterwegs sein müssen, eh sie den Feuerschlund finden. Und genau dafür brauchen wir halt einen Tag, ohne dass das Schiff

vorwärts kommt. Doch das müssen die Helden nach den Aufregungen der letzten Tage wohl erst mal schlucken. Dann aber wollen sich die Helden wie die restlichen Seeleute vergnügen. Mehrere Möglichkeiten stehen zur Auswahl:

- Schwimmen: Obwohl dies viele Helden wohl als lästiges Müssen empfinden, so lieben die Seeleute ab und zu ein kleines Bad - so sie denn schwimmen können. Da schon seit zwei Tagen kein Raubfisch mehr gesichtet wurde, kann man das Bad durchaus wagen.
- Würfeln: Die Helden werden natürlich auch zu Würfelspielen eingeladen. Es gibt so nette Spielarten wie Gleichheiten. (Es wird der Reihe nach gewürfelt und wer zuerst einen Pasch wirft, bekommt den Pott, so niemand sonst in der nächsten Runde einen Pasch würfelt) oder Punktnehmen (Jeder legt 5 Münzen, Steine, etc. in einen Pott. Wer die höchst Zahl würfelt beginnt. Reihum darf nun jeder soviele Münzen aus dem Pott nehmen, wie er Augen geworfen hat. Bei diesem Spiel zeigt sich, wer etwas besser rechnen kann, wer weniger gut).
- Geschichtenerzählen: Eine kleine Schar von Seeleuten hat sich um einen anderen gruppiert, der gerade von den abenteuerlichen Seereisen eines Onkel von ihm erzählt. Auch wenn die Geschichten heftig an Märchen erinnern, die die Helden schon oft gehört haben, so sind sie doch sehr spannend vorgetragen. Nun sollen sich die Helden doch mal versuchen.
- Pflichten erledigen: Es gibt genügend Dinge, die man eigentlich noch tun müsste. So zum Beispiel fragt man wieder mal, ob Spior und Zertan nun schon gestellt wurden, was der Smutje gerade wieder in seiner Kombüse zusammenhext und warum keine Angriffe auf das Schiff niederprasseln. Schauen sie die Helden auffordernd an und wenn den Helden und ihnen nichts mehr in den Sinn kommt, dann lassen sie es Nacht werden.

#### 7. Tag: Die Wasserhydra

„Just mit Tagesanbruch ist auch der Wind wieder zurückgekehrt und die Reise geht wieder voran. Der Sonne nach zu urteilen geht es bereist gegen Mittag zu, als eines eurer Besatzungsmitglieder plötzlich mit einem Gesichtsausdruck zu euch zu rennen kommt, den ihr beim besten Willen nicht zu deuten wisst. Mit ruhiger Stimme meldet dieser Mann: 'Ich weiss nicht, ob es etwas zu bedeuten hat, doch da draussen schiesst von Zeit zu Zeit immer Wasser in die Höhe.' Mit diesen Worten zeigt er auf das Meer hinaus. Jetzt da ihr darauf aufmerksam gemacht worden seid, seht ihr die in den Himmel

schliessenden Wassersäulen auch. Die Fontänen müssen höher als euer Schiff gehen, denn ihr könnt sie ohne Probleme Erkennen, obwohl sie erst gerade am Horizont erschienen sind. Es sind offenbar immer sieben, die auf einmal aufschliessen und dann wieder versiegen.“

Nun, auch mit einem noch so grossem Wert in Tierkunde, werden die Helden nicht erraten, was es ist, so es ihre Spieler nicht raten. Dann können sie das Rätsel guten Gewissens schon vorher aufgeben. Ansonsten brauchen die Spieler auch nicht mehr lange zu warten, denn die Fontänen kommen auf das Schiff zu.

„Bald schon hat sich das Phänomen eurem Boot so stark genähert, dass ihr schon bald die sieben Wesen erkennen könnt, welche für die Säulen verantwortlich sind. Kein Zweifel, es sind Wasserschlangen, die geradewegs auf euer Schiff zuhalten. Auch wenn ihre Länge nicht gerade so gross ist, wie jene der legendärsten Exemplare dieser Spezies, so wird euch bei den Gedanken gegen diese kämpfen zu müssen schon etwas flau im Magen. Und wenn es euch schon so ergeht, wie mag es dann um die Besatzung stehen, welche doch nicht an so grosse Gefahren gewohnt ist?“

Schätzungen der Helden zufolge, werden die Schlangen das Schiff in einer halben Stunde erreicht haben (egal ob man jetzt noch etwas weiterfährt oder nicht). Lassen sie die Helden Vorbereitungen treffen. Lassen Sie sie die Besorgnis der Mannschaft spüren, in dem sie immer wieder Fragen stellen wie: 'Wissen die Herren/Damen schon, wie wir gegen die Schlangen antreten sollen?', 'Ist das ein Zeichen des Meeresherrn, dass unsere Reise sofort abgebrochen werden soll, oder sollen wir ihm jetzt ein vorsorglich ein Menschenopfer darbringen?' etc. Je näher die vermeindlichen Schlangen kommen, desto abstruser werden auch die Handlungen und Fragen der Besatzung. Vielleicht springt ja ein sehr verzweifelter Seemann als freiwilliges Opfer über Bord (ohne die Helden auch nur zu fragen). Machen sie etwas Psychoterror und schockieren Sie die Helden dann mit der nächsten Hiobsbotschaft:

„Bei allem was ihr getan hab, so hattet ihr immer ein Auge auf die Schlangen, die immer noch geradewegs auf die Sturmvogel zuhalten. Doch jetzt, noch einige Minuten, bevor die Schlangen euch erreicht haben, verharren sie urplötzlich an einer Stelle. Jetzt versteht ihr nichts mehr! Seeschlangen können doch nicht ruckartig an einem Ort verharren! Das hattet ihr zumindest

bisher gedacht. Und wieso bildet sich da um die Schlangen herum eine grosse Welle? Jetzt erhebt sich noch eines der Wesen, senkrecht aus dem Wasser hinaus und blickt zu euch hinüber. Das kann doch keine Schlange sein, die müsst doch absinken. Und jetzt seht ihr es, einen riesigen Rücken, welcher nur ganz kurze Zeit an der Oberfläche erkennbar war. Der Kapitän, welcher neben euch stehend ebenfalls gerade zu den vermeindlichen Schlangen geblickt hat, schlug leise und murmelt dann etwas, das sich beinahe wie ein Fluch und ein Stossgebet in einem Satz anhört: „Eine Wasserhydra!“

Nun hoffen wir mal, dass die Panik noch etwas gestiegen ist, immerhin scheint es jetzt keinen Chance mehr auf überleben zu geben, wenn die Helden davon noch nicht überzeugt sein sollten, so lassen Sie ihnen via einige wirr faselnde Seeleute zukommen, dass man noch nie von einem Schiff gehört hat, welches eine solche Begegnung überlebt hätte. Dennoch gibt es genügend Erzählungen darüber (z. B. von Schwesterschiffen, die auf den grossen Handelsfahrten mitansehen mussten, wie ihr Hauptschiff von einem solchen Untier zerlegt wurde u.ä.)

Sobald den Helden klar ist, dass sie in einer Falle sitzen, sollte sich die Schlange wieder in Bewegung setzen. Dieses Mal doppelt so schnell wie vorher. Die Helden haben noch 5 Minuten Spielzeit um sich etwas auszudenken, bevor es unweigerlich zu einer sehr unschönen Zusammenkunft kommt. Machen sie die Spieler auch noch dadurch nervös, dass sie die fünf Mintuen genau einhalten (weder verschleunern noch verlangsamen) und jeweils alle 10-30 Sekunden die Zeit durchgeben. Mit Ablufen der Zeit:

„Inzwischen kam die Hydra schon so Nahe, dass ihr ihre Grösse inzwischen sehr gut abschätzen könnt. Es würde euch nicht verwunden, wenn eines der Mäuler ein Loch in eure Bordwand beißen würde, in welchem drei erwachsene Männer ohne Probleme nebeneinander stehen könnten. Ihre Ausmasse sind wirklich gigantisch.

Die Hydra ist noch etwa 200 Schritt entfernt, als sie plötzlich abtaucht. Für wenige trügerische Sekunden, war alles so friedlich wie es am Morgen noch gewesen war. Doch niemand von euch vermag sich daran zu erfreuen, zu gross ist die Ungewissheit mit der ihr euch konfrontiert seht. Und dann wackelt plötzlich das Schiff. Der dumpfe schlag eine grossen Körpers wird gefolgt von dem unangenehmen Geräusch von berstendem Holz, welches eure Nackenhaare zu Berge stehen lässt.

Und dann Fallen sie von allen Seiten über euch hinein, die sieben Köpfe der Hydra.“

Die Situation ist mehr als kritisch. Das Schiff steht fest auf dem Rücken des Untiers und besitzt ein nicht gerade kleines Loch in der Unterseite. An ein schnelles Fortkommen kann also nicht mehr gedacht werden. Die zwei kleinen Beiboote müssten zuerst einmal klar gemacht werden und wer weiss, was die Hydra mit diesen macht (s.u.). Man muss sich wohl oder übel zum Kampf stellen.

Der Kampf gegen die Hydra

Der Kampf, gegen den die Helden und die Mannschaft antreten müssen ist sehr ungleich. Nach allen Regeln der Wahrscheinlichkeit müssen sie diesen Kampf verlieren, wenn ihnen nicht eine besondere Strategie einfällt mit der sie das Untier erledigen können.

Eine sehr beliebte Möglichkeit bei Helden ist mit Pfeilen auf die Augen des Untiers zu schiessen. Die schmalen Ritzen zu treffen, ist aber mehr eine Glücksache, denn auch die nicht angreifenden Köpfe bewegen sich immer. Als erstes ist eine Fernkampf-Probe +24 nötig. Gelingt diese, so besteht eine 20%-Chance, dass das Auge getroffen wurde (1-4 auf dem W20). Die Trefferpunkte (Max. 10 pro Auge) des Pfeils entscheiden dann über die Behinderung des Monsters, denn sie werden von der AT/PA gleichmässig abgezogen (z.B. 7 Trefferpunkte bedeuten AT-4, PA-3 => At: 14/7, PA: 8). Rechnen sie mit, wieviele Pfeile verschossen wurden. Der Vorrat ist auch nicht unbeschränkt!

Mit nicht Fernkampfwaffen haben die Helden fast keine Chance, denn so ist der Kopf jeweils nur gerade verletzbar, wenn er angegriffen hat. Dumm nur, dass man eine Attacke des Monsters (wegen ihrer Wucht) nicht parieren kann, sondern ausweichen muss (Ausweichprobe +3). Gelingt die Probe, so dürfen die Helden ihrerseits angreifen. Bedenken Sie, dass die Helden nicht immer überall sein können und dass sie ungefähr lokalisieren sollten, wo sie sich gerade befinden. Das Schiff wird hierzu in 4 Kampfschauplätze aufgeteilt: Bug, Heck, Backbord und Steuerbord. Es gibt diverse Vorzeichen, welcher Kopf als nächster angreifen wird (oder auch nicht), so dass die Helden genügend Zeit haben, den zum nächsten Kampfschauplatz zu rennen, um immer dort zu sein, wo etwas passiert. Das Gegenteil ist auch möglich.

Wenn jemand sich an einem der Hälse mit einem Messer zu schaffen macht, dann taucht der Kopf einfach mal unter und nimmt den Störfried mit.

Achtung alleine schon der Sog ist lebensgefährlich. Dem Helden muss eine Schwimmenprobe +10 gelingen, sonst erleidet er beim Auftauchen aus Luftmangel für jeden Punkt, den er daneben lag einen Schadenspunkt.

Eine weitere Standortmöglichkeit ist es, sich in den Rachen eines Kopfes zu stürzen (Gelungene GE-Probe +3, welche bei Misslingen ein automatischer Treffer der Hydra von 12-18 ist (s.u.)), um von Innen heraus dem Tier sehr grossen Schaden zuzufügen. Sollten die Helden gar das Herz den Tieres finden (dazu benötigt man mindestens 1,5 Minuten), so ist es sogar möglich, dass das Tier stirbt (Weitere 30 Sekunden ‘Schneidarbeit’). Grosse Verletzungen im inneren der Hydraköpfe und Hälse (ja schon im Maul, z.B. Grobe Verletzungen (mindestens 20 TP) im Gaumen führen dazu, dass der Kopf jeglichen Angriff einstellt. Bedenken Sie aber auch, dass das Tier sich sofort wehren wird, wenn es Schmerzen verspürt. Hierfür soll keine Tabelle angegeben werden, denn wie lange sich der Held im Maul halten kann, wie weit er unter Wasser gerissen wird und ähnliche Details hängen nicht nur von seinen Vorbereitungen, sondern auch von seiner Verfassung ab. Angeschlagene Helden treffen einfach auf ein paar Schwierigkeiten weniger (weil sich die Hydra (der Spielleiter?) einfach mal so entschlossen hat).

Sobald vier der Köpfe nicht mehr kampffähig sind, wird sich die Hydra zurückziehen.

Die Attacken der Hydra

Die Kampfwerte der einzelnen Köpfe: AT: 18/11 (jede 7. Attacke), PA: 11, TP: siehe Tabelle, RS: 4, LE: 250, Gfs: 150.

Auch wenn die Hydra im Wasser sehr schnell war, so ist sie es im Kampf glücklicherweise nicht, was den Helden einigen Handlungsspielraum bietet. Ihre Köpfe greifen immer nur einzeln an und normalerweise in einem festen Turnus. Die Attacken finden ungefähr alle zehn Sekunden statt. Da der Hydra aufgrund ihrer Grösse der Hydra jede Attacke gelingt, besagt der Attackewurf, was der Kopf getan hat:

19-20: Er hat sich gegen eine Attacke entschieden und nicht angegriffen. Schildern sie dies als eine Drohgebärde der Hydra.

12-18: Diese Attacke galt nur den Menschen an Deck, von welchen dadurch W2 getötet werden. Der Sektor in dem die Hydra zuschlägt wird mit einem W4 ermittelt. Der Held, dessen Ausweichprobe fehlschlägt würfelt den Schaden mit einem W6 aus der folgenden Tabelle:

\*1,2: Der Angriff war zu grossfächig und hat ihn gar nicht erwischt. (Die Ausweichenprobe war sinnlos, doch das wird erst im Nachhinein festgestellt!)

\*3,4: Der Held wurde Opfer des Anrempelns des Kopfes und zu Boden geschleudert, die Waffe flog natürlich auch davon. Dieser Treffer verursacht einige blaue Flecken und etwas Kopfweh, das sich wohl aber erst nach diesem Kampf so richtig bemerkbar machen wird. TP: 3W+6

\*5: Der Held bekam die Zähne zu spüren. Glücklicherweise hat das Maul dabei nicht zugebissen, so kommt der Held mit einigen hässlich tiefen Narben und mit einem kräftigen Schrecken davon. TP: 6W6+10.

\*6: Der Held kam zwischen die Zähne des Monsters (Es soll nochmals mit dem W6 gewürfelt werden)

■ 1 - 3: Glück gehabt? Eine der Extremitäten (Arme oder Beine) bekommt das Untier zu beißen und schlägt seine Zähne in das Fleisch, danach zieht sich der Kopf zurück und der Held, der zwischen den Zähnen noch eingeklemmt ist, wird durch die Luft geschleudert. Mehr durch Zufall öffnet der Hydrakopf sein Maul ein wenig, wodurch der Held dem Maul entgleitet und aus einiger Höhe in die Tiefe auf die Schiffplanken stürzt. Mit 12W6+20 Schadenspunkten bleibt der Held (zumindest bewusstlos) liegen. Auch wenn der Held wieder aufwachen sollte, so müssen seine Wunden erst einmal 10 Tage heilen bevor er auch nur einigermaßen an weitere Abenteuer denken kann. Auch dann sind seine KK und GE auf 8 reduziert, Talentwerte, die diese Eigenschaften enthalten werden für des Vorkommen halbiert. Diese Mali verschwinden dann im Verlaufe der nächsten 20 Tage kontinuierlich, so sich der Held keinen körperlichen Strapazen aussetzt.

■ 4: Verstümmelung: Eh sich der Held versieht ist eine seiner Extremitäten eingeklemmt, dann verspürt er eine heftigen Schmerz, worauf er dann sein Bewusstsein verliert. Dem Held wurde (W6) bei 1-3 der Schildarm (meist links), bei 4-5 der Schwertarm (meist rechts) und bei 6 eines der Beine abgebissen. Ob er überlebt hängt davon ab, ob die Mitstreiter ihm bestehen, was einen weiteren Kämpfen mit Heilkunde Wunden min. 10 für den Rest des Kampfes nicht andersweitig einsetzbar macht. In diesem Fall überlebt der Held mit 6W6+10 Trefferpunkten wahrscheinlich. Doch seine Abenteuerkarriere wird hiermit zuende sein, denn ein Held braucht nun mal alle Körperteile, ganz zu schweigen davon, dass in Tharun

solche Verletzungen oftmals als ungünstiges Zeichen der Götter gedeutet werden. Sowohl Meister als auch Spieler müssen sich jetzt genau überlegen, was mit dem Helden passieren soll

■ 5: Tod: Der Held selber weiss wahrscheinlich nicht einmal wie ihm geschieht, als es plötzlich dunkel wird. Und dann kommt der Schmerz, ein Schmerz, der ihn laut zu schreien veranlasst, bevor er endgültig sein Leben aushaucht. Ein Spieler, dessen Held so etwas zustösst hat zumindest anrecht auf eine genaue Beschreibung. Lassen sie sich etwas einfallen, damit der Spieler das Gefühl hat, sein Held sein Tapfer und spektakulär aus der Welt gegangen, denn der Schock (oftmals auch der Unglauben) des Spieler wird sich bald in Zorn gegen den Meister verwandeln, so dieser ihm den Tod seines Helden, mit dem er so lange Zeit herumgezogen ist, nicht einigermaßen 'schmackhaft' machen kann.

■ 6: Ganz Verschlungen: Eh sich der Held versieht, so findet er sich im Maul des Untiers wieder. Dank der Tatsache, dass die Zunge der Hydra sehr rauh ist, kann man sich hier auch halten so man will, solange die Zunge sich nicht allzu fest bewegt. Es besteht zwar keine Chance das Maul aufzustämmen, aber spätestens beim nächsten Angriff öffnet sich das von alleine und der Held kann ins Wasser springen. Abgesehen, dass er dabei jede Waffe, die grösser als ein Dolch ist verliert, kommt der Held hier sehr glimpflich davon. Ausserdem ist es eine der Möglichkeiten die Helden mit der Nase auf die Lösung des Problems stossen zu lassen.

1-11: Die Hydra ist einfach blind auf das Schiff losgegangen, wobei es vermutlich auch noch ein paar Menschen dabei hatte. In erster Linie nimmt aber das Schiff Schaden. Da das Schiff nicht allzu stabil ist, wird mit jedem solchen Angriff das Schiff etwas mehr leiden und nach der 12. solchen Attacke untergehen, was in diesem Fall frühestens nach 2 Minuten passieren wird, wodurch die Helden genügend Zeit zum Handeln haben. So die Helden den Untergang nicht aufhalten können, so wird dies seine Geschichte sein:

1. Treffer (Steuerbord): „Das Maul des Hydrakopfes verbeisst sich in der Bordwand, ein angster Ruck, der von der Mannschaft mit einem angsterfüllten Schrei quittiert wird, geht durch das Schiff und reisst euch fast von den Füssen). Der Kopf hat ein Stück aus eurer Bordwand herausgebissen. Glücklicher Weise reicht der Biss nicht allzu weit nach unten, so dass kein Wasser eindringen kann - noch nicht.“ Dieser Biss hat für

die Helden keine speziellen Auswirkungen, das Boot ist weiterhin fahrtauglich.

2. Treffer (Mitte = Für alle Kampfsektoren): (Findet nur Statt falls das Schiff einen Mast hat, sonst ist er wohl die Ruhe vor dem Sturm und zählt wie ein Wurf mit 20) „Für kurze Zeit wird es dunkler, weil sich der Hydrakopf zwischen euch und die Sonne geschoben hat. Wieder ist das Geräusch von berstendem Holz zu vernehmen, das von einem Rütteln begleitet ist, welches alle von den Füssen holt, die keine GE-Probe bestehen. Gebannt starrt ihr auf den Ort an welchem noch vor wenigen Augenblicken der Mast gestanden hat. Er liegt nun, abgebrochen im Wasser und ist nur noch mit den Seilen und Tauen mit diesem verbunden.“ Ab diesem Zeitpunkt ist es mühsam von einem Ende des Schiffes zum nächsten zu gelangen. Verlangen sie auch hierfür GE-Proben, wobei eine gescheiterte Probe nur heisst, dass man nicht so schnell am Zielort angekommen ist, wie gewünscht. Mal abgesehen davon, dass ab sofort immer gerudert werden muss, ist das Schiff immer noch fahrtauglich.

3. Treffer (Steuerbord, Backbord und Bug): „Natürlich habt ihr die Köpfe beobachtet und erkannt, dass sich einer ganz nach oben aufgerichtet hat, wie damals jener, der nach Euch Ausschau gehalten hat und nun plötzlich saust er auf das Schiff nieder.“ Jeder Held macht eine Ausweichenprobe, mit der er sich noch genug schnell von jenem Ort weggeben konnte, wo der Kopf beinahe wörtlich 'einschlägt'. Wem die Probe misslingt, der wird von der Hydro (knapp) verfehlt, wird aber Opfer von diversen Holzteilen, die der Einschlag ins Deck herumfliegen lässt. Weiterhin ist das Schiff trotz dem Loch im Oberdeck immer noch als solches benutzbar.

4. Treffer (Heck): „Erst jetzt fällt euch auf, dass einige Seemänner gar nicht mehr kämpfen, sondern sich im vermeintlich sicheren, hinteren Teil des Schiffes zurückgezogen haben. Dies hat offenbar auch einer der Köpfe erkannt und ohne, dass ihr die Leute noch warnen könnt, schnellt der Kopf aus der Höhe herab auf die kleine Gruppe. Ihr hört das Brechen einiger Knochen, vermutlich der Beiden, die an die Wand des hinteren Aufbaus gedrückt worden sind, doch auch das Schreien der beiden anderen, die im Gebiss der Hydra fest eingeklemmt sind, noch seht ihr die Beine zappeln, doch schon einige Augenblicke später hängen sie nur noch schlaff herunter.“ Mal Abgesehen, dass die Helden dadurch 4 Besatzungsmitglieder verlieren, bringt dieser Treffer keine Veränderung.

5. Treffer (Ausserhalb): (Dieser Treffer findet nur statt, falls das Schiff einst ein Segel besass, sonst zählt er wie ein Wurf mit 18) „Welcher Dämon

einen eurer Ruderer getrieben hat, auf den im Wasser liegenden Mast zu klettern, vermögt ihr nicht zu sagen. Ihr hattet eigentlich mehr die Köpfe im Auge. Jetzt wurde einer davon auf den aufmerksam und stürzt sich auf den wehrlosen Einzelgänger, Welcher auch sofort im Maul der Hydra verschwindet. Viel schlimmer für euch ist aber die Tatsache, dass das Maul auch noch den Hast zu fassen bekommt.“ Vielleicht waren die Helden schon so klever, die Seile in einer der Perioden zwischen den Angriffen zu kappen, sonst müssen sie dies nun unbedingt tun, denn das Schiff wird kräftig zur Seite gezogen und wird kippen, so sie die Seile nicht rechtzeitig kappen 4 gelungene Kombinationen zwischen GE-Probe und Attacke reichen aus um das Unglück abzuwenden. Jeder Held hat zwei Versuche, bis das Schiff kippt. Sollte es soweit kommen, so folgen daraus die Resultate von Treffer 12 (vgl. unten). Ansonsten hat dieser Treffer keine bleibenden Auswirkungen.

6. Treffer (Bug): (Dieser Treffer findet nur statt, falls nicht die Helden den Kapitän gestellt haben. Zählt sonst wie ein Wurf mit 16) „Nicht überall wird tapfer gekämpft. Um ehrlich zu sein, sind nur wenige Leute wirklich in der Lage, in einer solchen Situation noch zu kämpfen. In vorderster Front steht auch der Kapitän. Mögen die Götter wissen, weshalb die Hydra gerade ihn ins Auge gefasst hat, doch der Angriff gilt ganz klar ihm, denn weicht gekonnt dem plumpen Angriff des Hydrakopfes aus und doch zieht sich dieser dieses Mal nicht wie gewohnt zurück, nein er verfolgt den Kapitän und bekommt ihn schliesslich zu beißen. Dem Unglücklichen wird der Kopf vom Rumpf gerissen, so dass er nicht mal mehr die Möglichkeit hatte einen Schrei auszustossen. Leblos bleibt wie ein Mahnmal der Körper eines eurer guten Verbündeten auf dem Deck liegen. Und irgendwie habt ihr das Gefühl, dass ihr die nächsten sein werdet.“ Dieser Attacke müssen auch die Helden ausweichen. Sie gilt wie eine ganz normale Attacke auf Menschen (s.o.) nur dass beim ersten Wurf mit dem W6 die 6 nicht zählt (nochmals geworfen werden muss). Helden die hier zugegen sind haben sogar 3 unparierte Attacken auf den Kopf frei.

7. Treffer (Heck): „Nicht immer könnt ihr die Bewegungen der Köpfe richtig deuten und so seid ihr sehr überrascht, dass genau jener Kopf angreift, welcher sich eigentlich zurückziehen schien. Jetzt wisst ihr es besser, denn das Monstrum hat nur ausgeholt um mit noch grösserer Wucht gegen den hinteren Aufbau des Schiffes zu schlagen und ihn vom Rumpf zu trennen. Wieder fliegen Holzteile, wie Dolche durch die Luft und fordern ihre Opfer. Ganz zu schweigen davon, dass alle genügend damit beschäftigt sind, sich irgendwie auf den

Füssen zu halten, während sich das Schiff durch den Schlag fast auf seine 'Nase' stellt.“ Eine GE-Probe +4 Entscheidet darüber, ob die Helden den Halt verlieren, wodurch sie ihre Waffen los werden und, so sie sich am Bug aufgehalten haben, in das Loch in der Mitte des Schiffes schlittern, wodurch sie W6 Schadenspunkte durch den Sturz kassieren und für die nächsten 10 Sekunden damit beschäftigt sind, sich wieder an Deck zu klettern. Zudem werden alle Helden Opfer der fliegenden Holzteile. Heck: (W3-1)\*W6 SP, Backbord und Steuerbord (W6-1)\*(W6-1) -SP, Bug: 6W6 SP. Trotz dieses grossen Schaden ist das Schiff weiterhin fahrtauglich, wobei es in einem Sturm durch das grosse Loch automatisch volllaufen und sinken würde.

8. Treffer (Bug): „Wieder scheint sich einer der Köpfe zurückzuziehen. Dieses Mal wisst ihr aber, was passieren wird und noch bevor der Kopf auf das Schiff zuschiesst um den Bug zu Kleinholz zu verarbeiten, habt ihr schon Schreckensvisionen von dem, was eure Schiff in nur wenigen Augenblicken erwarten wird. Doch der Kopf nähert sich verhältnismässig langsam dem Schiff und öffnet dann seinen riesigen Rachen und beisst mit seinem starken Kiefer einfach einen Teil aus eurem Bug heraus, so als ob das sich nur aus altem Brot bestanden hätte. Dieses Mal ist der Ruck, den das Schiff verspürt, nicht ganz so stark, wie die vorangegangenen Male, so dass ihr euch problemlos auf den Füssen halten könnt. Soweit ist dieser Angriff nochmals glimpflich verlaufen, wenn man von den zwei Ruderern mal absieht, die bei der Attacke des Ungeheuers ebenfalls noch zwischen die Zähne geraten sind. Erst jetzt fällt euch auf, dass ihr die Toten, die dieser ungleiche Kampf gefordert hat, schon gar nicht mehr mitzählt.“ Für die Helden geht dieser Angriff wirklich glimpflich aus, doch das Schiff wird wiederum schwer beschädigt. Sollte es wieder ins Wasser zurückgelassen werden, so wird jede grössere Welle, in das Schiff hineinschwappen und es langsam auffüllen, bis es untergeht.

9. Treffer (Backbord, Steuerbord, Bug): „Es ist unschwer zu erkennen, welcher Kopf als nächstes zuschlagen wird. Einer der Köpfe, die immer wieder die Mitte des Schiffes attackieren, stösst schon lange bevor er zuschlägt ein Fauchen aus, das sich wie eine Warnung zum endgültigen Schlag anhört. Das Schiff ist wirklich in einem jämmerlichen Zustand und allzu lange kann es nicht mehr gehen, bis es sinkt. Schon stösst der Kopf aus der Höhe auf die Mitte des Schiffes herab, wo er die letzte verbleibende Brücke zwischen Bug und Heck Trümmer legt. Die beiden Seiten sind nun von einander getrennt.“ Dieser Angriff zählt für



die Helden wie eine normale Attacke des Kopfes auf die Menschen (vgl. oben). Das Schiff erleidet durch diesen Angriff ironischer Weise keinen weiteren bedeutenden Schaden. Nur ist es den Helden inzwischen nicht mehr möglich von Bug zum Heck zu gelangen und umgekehrt.

10. Treffer (Ausserhalb): (Dieser Treffer wird vorgezogen, falls die Helden mit den Beibooten versuchen das Schiff zu verlassen.) „Ihr hattet zwar ein plätscherndes Geräusch vernommen, doch euch weiter nichts dabei gedacht, denn ihr habt es einem der Köpfe der Hydra zugeordnet. Jetzt seht ihr, dass ihr euch geirrt habt. Ein paar Mann der Besatzung haben eines der beiden Beiboote zu Wasser gelassen und rudern nun verbissen vom Schiff weg. Noch während ihr euch überlegt, ob ihr die Leute für diese Tat loben oder tadeln sollt, nimmt euch einer der Köpfe die Entscheidung ab: Ihr sollt sie bedauern. Schnaubend und halbiert das Ungetüm das Boot und die meisten seiner Insassen. Einer von ihnen konnte sich über Bord retten und versucht nun schwimmend zum Schiff zurückzukehren. Doch sein Versuch ist vergeblich und auch er endet im Rachen jenes Kopfes, der schon das Beiboot zertrümmerte.“ Die Bilanz dieses Angriffs: Ein Beiboot und fünf Ruderer weniger. Das Schiff an sich hat keinen Schaden genommen.

11. Treffer (Backbord): „Ein drohendes Fletschen der Zähne von einem der Köpfe lässt keine Zweifel offen, welcher Kopf als nächstes eure inzwischen stark beschädigte Boot attackieren wird. Er stösst dann auch von einem Moment auf den nächsten aus der Höhe hinunter, wo sich der Kopf mit einer unbändigen Wucht in die Backbordseite der Sturmvgel rammt. Der Stoss, den ihr aber zu verspüren bekommt ist aber nicht sehr heftig. Es ist anzunehmen dass durch den Treffer das Loch des ersten Treffers markant vergrössert wurde. Das Splintern des Holzes hört sich jedenfalls sehr unangenehm an. Es besteht kein Zweifel, dass dieser Treffer eurem Schiff mehr zugesetzt hat, als alle vorhergegangenen. Auch die Tatsache, dass selbst nach dem Treffer von Zeit zu Zeit die Geräusche von berstendem Holz zu vernehmen sind, lassen euch schlimmes erahnen.“ Dies war der kritische Treffer, so dass das Schiff sinkt, sobald die Hydra unten nicht mehr als Boden dient. Das Schiff ist bereit dem Untergang geweiht, nur weiss es noch keiner.

12. Treffer (Steuerbord): „Wildes Schnauben aus zwei Köpfen gleichzeitig verwirrt euch sehr, doch Sorgen bereitet euch ein erneuter berstender Schiffs laut von unter Deck. Doch ihr bekommt gar keine Zeit darüber nachzudenken, denn wie ein grosser Hammer saust einer der Köpfe auf das Schiff zu und prallt mit grosser Wucht gegen die

Steuerbord-Schiffswand, wodurch das Schiff, das bis jetzt fest auf dem Rücken der Wasserhydra gestanden hatte, sich um einen rechten Winkel dreht. Links und Recht neben dem Schiff erkennt man nun den schuppigen, grünlichen Rücken des Untiers, auf dem euer Schiff nun Quer steht - Für einen Moment zumindest. Der Schaden dieses Schlage scheint sich in Grenzen gehalten zu haben, denn das Geräusch von berstendem Holz war nur sehr leise, aus der Stoss vermochte nicht allzu stark gewesen sein, denn das Schiff hat sich nur gedreht, aber der Stoss vermochte euch nicht von den Füssen zu reissen. Was aber, im Namen der Götter, war das? Urdplötzlich ist ein ohrenbetäubender Lärm zu hören und der Boden unter euren Füssen beginnt zu vibrieren. Just in dem Moment, als euch klar wird, was dies zu bedeuten hat, bricht das Schiff auch schon entzwei. Die Aufregung ist gross: Schreie hallen übers Deck, Holzsplitter fliegen durch die Luft und der Boden unter euren Füssen wird plötzlich so steil, dass er euch keinen Halt mehr bietet“ So, es werden nun einige Dinge ausgewürfelt. Zuerst einmal mit einem W6 die Schadenspunkte, die die Helden durch die Holzsplitter erhalten, danach eine Akrobatikprobe, damit der Sturz ins Wasser ohne weiteren Schaden überstanden wird. Für jeden Punkt, den sie daneben liegen gibt es 1 SP und für jede gewürfelte 20 eine W20 SP zusätzlich. Im Wasser müssen die Helden mal zuerst mit dem Sog der untergehenden Schiffsteile kämpfen. Die Schwimmenprobe wird dabei um RS+BE Punkte erschwert. Wiederum bedeutet hier ein Punkt, den der Würfel daneben liegt einen SP durch eingeatmetes Wasser. Eine 20 bedeutet, dass der Held unter Umständen sehr weiter nach unten gezogen wurde (1W20 SP). Zwei oder gar drei 20er bedeuten in diesem Fall den sicheren Tod, es sei denn, die Götter (der Spielleiter) wollten etwas anderes. Dann folgt eine eher unappetitliche Phase, denn die Köpfe der Hydra durchforsten noch für einige Zeit das Wasser, und verspeisen einen Grossteil der verbleibenden Schiffsbesatzung. Ob die Helden auch noch angegriffen werden, hängt von einer Versteckenprobe ab. Sollte sie misslingen, so wird die Hydra eine normale Attacke auf sie machen (vgl. oben). Danach wird die Hydra auch abtauchen und sich vom Kampfschauplatz entfernen, was auch wieder einen Sog produziert, der wieder eine Schwimmprobe der Helden verlangt. Die Auswirkungen sind die gleichen wie oben. Anmerkung: Wenn die Helden mit der Sturmvgel unterwegs sind, so könnte man einen Plan anfertigen, der die einzelnen Schritte der Zerstörung aufzeigt. Wie ein Puzzle würden dann die Zerstörten Teile einfach über den Plan gelegt.

Kampf vorüber - was nun?

Nun gibt es ja zwei Möglichkeiten:

1. Die Helden sind siegreich

Sobald die Hydra tödlich verwundet wird (vermutlich also in ihrem Inneren) wird sie abtauchen. Jene Helden, sich in ihrem Inneren befunden haben, müssen sich so schnell wie möglich nach draussen kämpfen. Hat der Spieler explizit erwähnt, dass er sich seinen Rückweg sichert, so benötigt er nur eine Runde um aus einem Kopf zu entkommen und 5 Runden um aus dem Herz zu entkommen. Sollte er dies nicht erwähnt haben, so benötigt er W20-KK Runden (mindestens 2) um aus dem Maul und 3W20-KK-TAW Akrobatik Runden (mindestens 8), um aus dem Herzbereich zu entkommen. Pro Runde taucht die Hydra um einen Schirtt und die Schwimmenprobe nach verlassen der Hydra wird um 2xRundenzahl erschwert. Jeder Punkt, um den die Probe nicht gelungen ist verursacht einen Schadenspunkt, pro gewürfelte 20 wird ein zusätzlicher W20 SP verursacht.

Den Rest des Tage, wird man wohl mit Wasserbestattungen (Achtung: Schiffsbesatzung anpassen!) und Reparaturarbeiten verbringen. Der Beschädigungsgrad des Schiffes ist bei den einzelnen Ereignissen angegeben, so dass der Meister weiss, wie er die Situation gestalten muss. Im allgemeinen bleibt nur zu sagen, dass die Helden die Insel auch mit einem noch so beschädigten Boot erreichen werden, solange es noch keine Treffer 11 oder 12 hinnehmen musste.

2. Die Hydra ist siegreich

Jetzt ist der ganze Spuk vorbei. Vom Schiff zeugen noch einige Trümmerteile, die auf dem Wasser schwimmen, und an welchen sich die ermüdeten Kämpfer noch halten können. Ausser den Helden, haben nur noch W3+3 Ruderer überlebt. Doch diese ist momentan wohl das kleinste Problem, denn wenn die Helden nicht vor dem Untergang des Schiffes das zweite Beiboot losgelöst haben, so ist es mitsamt dem Wrackteilen auf den Grund des Meeres gesunken. In diesem Fall sehen sich die Helden plötzlich von delphinähnlichen Tieren umgeben. Die Form stimmt ungefähr, doch sind diese seetanggrünen Fische beschuppt und können keine der für die Delphine typischen Töne aussossen. Dafür können sie Pfeifen (zumindest tönt es so). Diese Tiere tauchen in die Tiefe, lösen das Beiboot, welches den Helden und den Ruderern Platz bietet. Wenn sich die Helden noch etwas umschaun, so finden sie noch zwei Ruder und das Wasserfass, welches aber ziemlich leer ist (Reicht genau noch für das pflegen der Wunden, und das

‘Abendbrot’). Nahrungsmittel oder sonstige Wertgegenstände findet man keine. Immerhin haben hier die Helden ziemlich geschlafen und sollen dafür auch bestraft werden. Die Fische sind übrigens genau so schnell wieder verschwunden, wie sie aufgetaucht waren. Tja, das Fazit des Tages: Man ist um eine sehr schmerzhaft Erfahrung reicher.

8. Tag: Der letzte Tropfen Wasser

Im Folgenden wird der Einfachheit halber nur noch von einem Boot gesprochen. Damit ist natürlich auch die Sturmvgel gemeint. Auch wenn die Helden auf einem Schiff mehr Möglichkeiten haben, so nützen sie ihnen in diesen Fällen nichts.

„Schon als der Morgen ausserordentlich kühl war, für die hiesige Region, wusset ihr, dass dieser Tag auch nichts Gutes bringen würde. Nun ist es passiert. Das Wasser im Fass ist alle und man muss sich langsam darüber Gedanken machen, ob eure Reise jemals zu einem Abschluss kommen wird. Zu gross waren die Steine, die euch das Schicksal in den Weg gelegt hat, Zu gross waren die Strapazen, die ihr aushalten musset. Nun kommt noch die schlimmste aller Gefahren auf See dazu: Kein Wasser. Euch muss niemand erzählen, was das bedeutet. Zu gut wisst ihr, dass euer Leben nicht mehr sehr viel wert ist, wenn die Götter nicht wenigstens ein bisschen Erbarmen mit euch haben. Natürlich wissen auch die restlichen Besatzungsmitglieder was das heisst, aber sie verhalten sich alle Tapfer. Noch keiner hat auch nur das kleinste bisschen aufbegehrt. Offensichtlich ist allen klar, dass ihr alle im gleichen Boot sitzt.“

Lassen wir mal die Helden etwas planen. Es werden jetzt sicher so geniale Ideen kommen wie ‘Dann destillieren wir Meerwasser’ oder ‘Trinken wir halt unseren Urin’ etc. Wenn auch das Erste nicht möglich ist, so ist das zweite zumindest machbar, so man Gefässe besitzt, oder sich schnitzen kann. Das dürfte aber wohl nur auf dem Schiff und nicht auf dem Boot möglich sein. Natürlich sind die Seeleute um jeden konstruktiven Vorschlag froh, doch werden sie nicht alles tun (irgendwie besitzen sie auch noch Ehre). Aber auch so Wasserrückgewinnungsmethoden sind nicht sehr effektiv, denn die Ruderer müssen Rudern und den Schweiss kann man nicht einfach zurückhalten. Das Wasser wird automatisch früher oder später ausgehen und Spielleiter sind dafür bekannt, dass sie sehr viel Zeit haben.

„Gegen Mittag schaut ihr alle ganz gebannt in eure Fahrtrichtung. Es besteht kein Zweifel, das Dunkle Wolkenband dort am Horizont, das muss ein Unwetter sein. Auch wenn ihr keine Ahnung habt, wie gut, dass eure Boot ein solches Gewitter überstehen kann, so wisst ihr immerhin, dass dann euer Wasserproblem für die nächste Zeit behoben sein wird. Als die Mannschaft sogar einen Blitz zucken sieht, könnt ihr die Erleichterung in den Gesichtern der Ruderer ablesen. Denn wo es Blitze gibt, dort gibt es auch Regen.“

Mal ganz abgesehen davon, dass die Annahme der Ruderer nicht ganz richtig ist (es gibt da mehr als nur eine Ausnahme), könnte sich das Gewitter als echtes Problem herausstellen, denn sowohl ein Schiff das den Treffer 7 kassiert hat, als auch das Beiboot werden in einem Sturm mit ziemlicher Sicherheit untergehen bzw. kentern. Machen Sie das den Spielern klar. Die Entscheidung liegt dann bei ihnen, denn solange es nur ein Unwetter ist, könnten dies beide unbeschadet überstehen. Erst wenn eine eindeutige Entscheidung (die Ruderer werden sich dafür einsetzen, dass man zumindest versucht, Wasser zu bekommen) gefallen ist, sollte der Meister die Katze aus dem Sack lassen:

„Der Kurs steht fest und die Ruderer geben sich in der Aussicht auf Wasser nochmals alle Mühe, so schnell wie möglich die Unwetterfront zu erreichen. Doch so sehr sie sich auch bemühen. Die Wolkenfront kommt nicht näher. Ein Ruderer nach dem anderen muss entkräftet aufgeben und als es Abend wird, haben alle noch viel grösseren Durst als am Mittag, sind ausgelaugt und Müde. Und das Unwetter? Es ist inzwischen nicht mehr zu sehen. Es hat sich im verlaufe das Nachmittags einfach hinter den Horizont zurückgezogen. Wissen die Götter, was der Sinn dieses Spieles gewesen sein soll.

Dennoch könnt ihr euch nicht allzusehr über das grausame Spiel der Götter mit euch aufregen. Zu viele widersprüchliche Emotionen verspürt ihr auf dem Boot. Neben der Wut und der Verzweiflung, die sich in den Augen der Ruderer widerspiegelt, gibt es sogar einen, der in Tränen ausbricht. Und der Anblick dieses muskulösen Kerls, dem kein Gegner in der Kneipe etwas anhaben könnte, führt euch nur noch einmal mehr vor Augen wie stark ihr von der Gnade der Götter abhängt.“

Die folgende Nacht wird nicht regeneriert. Im Gegenteil, durch die Strapazen des Tages, verlieren jene Helden, die mitgerudert haben W3 LP. Ab

dieser Nacht bis zum Eintreffen auf dem Feuerschlund, empfangen die Helden keine Träume mehr von den Göttern. Falls sie etwas träumen, dann nur wirres Zeug.

#### 9. Tag: Kleine Meuterei

„In der Nacht ist einer der älteste Ruderer gestorben. Die Strapazen des gestrigen Tages scheinen einfach für ihn gewesen zu sein. Natürlich mach dies die Stimmung an Bord auch nicht gerade besser. Je mehr die Sonne scheint, desto trockener scheint eurer Gaumen zu werden. Doch es mag auch nur Einbildung sein.

Die Ruderer stecken heute morgen auffällig die Köpfe zusammen und tuscheln. Immer wenn sie bemerken, dass einer von euch zuhört, werden sie noch etwas leiser oder hören gar ganz auf zu sprechen. Wenn auch das Verhalten der Ruderer genügend verräterisch ist, so verraten ihre Blick doch noch viel mehr. Es gärt und brodeln. Und offensichtlich ist es nur noch eine Frage der Zeit, bis das Fass überläuft.“

Offensichtlich steht eine Art Meuterei bevor. Ironischer Weise ist diese umso gefährlicher desto mehr Ruderer es noch gibt. Auf dem Boot haben die Helden die Situation gut unter Kontrolle. Wie die Lage auch sein mag, die Helden müssen sie sehr aufpassen, denn es wird ein Mordkomplott gegen sie gesponnen, das in der Nacht durchgeführt werden soll. Sollten die Helden jetzt reagieren, so können sie mit einem geeigneten Gespräch (Psychologie und keine Gewalt! Denn dem Tode sind momentan sowieso alle geweiht! Natürlich ist der ausschlaggebende Faktor für die Meuterei, der Tod eines sehr guten und sehr geschätzten Mitrunderers.) die Lage unter Kontrolle bringen. Selbst der Anführer des kleinen Meutereiversuches wird noch mit sich reden lassen. So ist die Situation am Morgen noch zu entschärfen.

„(An einen Spieler gerichtet) Nach der Sonne zu urteilen, wäre es wohl etwa Zeit zum Mittagessen, als du per Zufall einige Worte eines Ruderers aufschnappen kannst, der mit einem anderen flüstert. Du hörst zwar nur Brocken, doch so Signalwörter wie Mord und Dein Name machen Dich doch sehr hellhörig. Dann wurde noch etwas nach Nacht gefaselt, bevor man Dich bemerkt und das Gespräch sofort abbricht. Die Furcht in den Augen der beiden Ruderer lässt Dich erahnen, dass Deine Folgerungen aus dem Vernommenen durchaus richtig sein könnten.“

Auf dem Boot ist es immer noch kein Problem mit den Ruderern zu sprechen. Es bedarf jedoch am Mittag schon einiger Überredungskunst mehr, als am Morgen nötig gewesen wäre, doch lassen sich die Ruderer nach längerem Gespräch überzeugen. Sollten die Helden aber unvorsichtig werden und die Ruderer oder die Toten beleidigen, so werden diese ohne Rücksicht auf Verluste einen Raufkampf beginnen. Dabei ist jede Attacke und jede Parade begleitet von eine GE-Probe, die darüber entscheidet, ob der Held im Boot bleibt, oder ins Wasser fällt. Im Wasser wird dann nur noch versucht den Helden unterzutauchen. Dabei bekommt jener dem Weniger TA-Punkte auf einer Schwimmenprobe übrig bleiben sovielle SP wie der RestTAW unterschied hat. Die Ruderer besitzen in allen relevanten Eigenschaften eine 14 und einen Talentwert von 11 Punkten. Die Ruderer kommen nur dann zur Ruhe, wenn ihr Redelsführer ausser Gefecht gesetzt wird. Wahrscheinlichkeit: 1/Anz. Ruderer. Aber auch dann braucht es noch einige psychologische Arbeit, damit in der Nacht kein Mordanschlag (Durch eindrücken des Kehlkopf des Schlafenden) stattfindet. Da es in der Nacht so dunkel sein wird, dass man nichts sieht, merken sich die Ruderer, wo ihre Opfer genau liegen. Bei 1-4 auf dem W20 gelingt ihnen der Mordversuch, so die Helden keine Vorkehrungen getroffen haben.

Auf dem Schiff haben die Helden schlichtweg zuzulange gewartet. Sollten die beiden Ruderer angesprochen werden, so lösen die Helden hiermit gerade die Meuterei aus, die Masken fallen und der ganze Hass kommt zum Vorschein, den die Ruderer gegen die Helden hegen. Eigentlich ist das gemein, denn die Helden können wirklich nicht viel dafür, dafür sind sie umso bessere Sündenböcke. Alle Ruderer sind inzwischen bewaffnet und es dürfte ein etwas unfairer Kampf werden, vor allem sind es einfach zu viele. Die Kampfwerte der Ruderer: AT: 15, PA: 13, RS: 1, TP: 1W+5, LE: 52, Gfs: 35, Trefferzonenschema: Mensch. Ausserdem wird ein Held von mindestens zwei Ruderern gleichzeitig attackiert.

Auch hier gilt, die Helden haben erst wieder eine Chance mit den Leuten zu sprechen, wenn alle Redelsführer tot sind. Und dann brauchen sie verdammt gute Argumente. Die Anzahl der Redelsführer ermittelt sich aus der Anzahl noch lebender Ruderer geteilt durch 6 (aufgerundet). Natürlich stehen diese Redelführer nicht unbedingt in der ersten Reihe. Egal ob die Helden die Redelsführer getötet haben oder nicht, so wird sich die Besatzung ergeben, wenn die Hälfte von ihnen gefallen ist. In ihren Augen ist es höchst unvernünftig einen solchen Kampf noch

weiterzuführen. Falls dann noch ein Redelsführer am Leben sein sollte, so wird dieser als einziger weiterkämpfen. Dies hat zwei Gründe, erstens hat er Angst vor Bestrafung und zweitens ist seine Wut so gross, dass er lieber sein Leben opfert, als seine Rache unvollendet zu lassen.

Als Spielleiter sollten sie darauf achten, dass die Meuterei nicht einfach grundlos daher gelaufen kommt, die Mannschaft ist in höchstem Masse verzweifelt und wenn die Helden nicht eingreifen, so werden einige Ruderer ihre toten Kollegen aufschlitzen und ihr Blut austrinken. Die Not macht nicht mehr sehr wählerisch und sie legitimiert sogar, so götterlästerndes Verhalten. Aber selbst das Blut der Toten, vermag den Durst der Mannschaft lindern. Sollten sich die Helden an dieser Barbarei beteiligen werden sie zwar diese Nacht keine Lebenspunkte verlieren, haben aber dafür den Zorn der Götter auf sich gezogen.

„Als dann die Nacht mit ihrer tiefschwarzen Dunkelheit euch zum Hinlegen zwingt, hält euch eure trockene Kehle wach. Euch wird klar, dass ihr nicht mehr sehr lange auf See überleben werdet, so nicht nächstens ein Wunder geschieht.“

Sollten die Helden nicht auf die Ruderer reagiert haben, so werden sie nun in der Nach zuzuschlagen versuchen. Helden die überleben können auf dem Boot mit einer einfachen KK-Probe den Angreifer über Bord werfen. Auf dem Schiff müssen sie ihn im Kampf besiegen, was auch nicht weiter schwer sein dürfte. Ach ja, Personen und Leichen, die in dieser Nacht über Bord gehen oder geworfen werden, tauchen nie wieder auf! Achtung auf die Helden.

Ansonsten gibt es zu dieser Nacht nichts weiter zu sagen, als dass dieses Mal die LE um 2W6 und alle aktiven Eigenschaften und Talente und Schwächenwerte um 1 Punkt sinken. Dafür steigen die passiven Eigenschaften um einen Punkt. Es gibt in dieser Nacht keine von den Göttern gesandten Träume.

#### 10. Tag: Feuerschlund in Sicht?

„Am Morgen werdet ihr noch von der Sonne, sondern von einem unsäglichem Durst geweckt. Der Gaumen scheint so trocken zu sein, wie ein vollkommen ausgetrockneter Boden, welcher mit tiefen Rissen in der Erdkruste davon zeugt, dass er auch schon Wasser gesehen hat. Gesprochen wird nicht mehr viel. Man spart seine Kräfte, nur einer der Ruderer scheint in eine Art Delirium gefallen zu sein und faselt irgendetwas über die Götter, die

soeben sich zu einem Festmahl niederliessen und die Menschen in ihrem Übel dahindarben liessen.“

Der Tag für diesen Tag sagte Brissalion eigentlich die Ankunft auf der Insel voraus. Wo also bleibt sie? Nun, der Spruch sprach von 20 Rotfärbungen der Sonne und bis anhin haben die Helden erst 18 davon auf See erlebt. Sollten die Spieler diese Tatsache berücksichtigt haben, so wissen sie, dass die Ankunft am Feuerschlund frühestens in einem Tag stattfinden kann. Aber auch andersweitig ist es mehr als plausibel, wenn die Reise noch länger dauert, denn es gab einige Tage, in denen die Helden nicht sehr weit gekommen sind, wieso sollte also die Reise nicht länger dauern? Doch im gleichen Zug stellt sich dann auch die Folgefrage: Wann also werden die Helden ankommen? Nehmen sie den Spielern alle Hoffnung. Eine Möglichkeit dazu wäre zum Beispiel auf dem Bleistift herumzukauen, die Spieler besorgt anzusehen, das Buch auf den Tisch zu legen und mitzuteilen: 'Ich habe euch offensichtlich überschätzt, das Abenteuer war für eure Helden doch noch etwas zu hart. Was soll ich nun mit den Helden tun?' Es werden ihnen wohl noch einige sehr 'kollegiale Sprüche' in den Sinn kommen. Sparen sie damit nicht und lesen sie von Zeit zu Zeit wieder einer der folgenden Abschnitte vor:

„Wie vom Blitz getroffen, ist plötzlich die ganze Lethargie auf dem Boot Vergangenheit, als einer der Ruderer mit einer Hand in die Ferne zeigt und voll Entzücken verkündet: 'Land in Sicht!'. Sofort schwenken alle Blicke dem ausgestreckten Arm des Ruderer folgend in die Ferne, doch so sehr man sich auch anstrengt, es ist weder eine Insel, noch eine aus dem Wasser herausragende Felsnadel zu erblicken. Dennoch versichert euch die Stimme des Ruderers: 'Den Göttern sei Dank, endlich Land in Sicht! Seht nur, da ist gar eine Stadt!' Doch eine Stadt ist da nicht zu erkennen, nicht einmal eine ungewöhnliche Welle. Die ewigen Ebenen des Meeresgottes sind so wüst, öd und leer, wie sie es schon die vergangenen neun Tage gewesen waren. Langsam blickt ihr zum Ruderer zurück, welcher immer noch verzückt in die Ferne starrt. Sein Blick ist starr und glasig. Und sein Lebenslicht in den Augen nimmt merklich ab. Tief betrübt wendet ihr euren Blick ab. Es ist ein klarer Fall: noch vor Einbruch der Dunkelheit, wir dieser Mann nicht mehr unter euch weilen.“

„Ein Trockenes Husten und Keuchen ist plötzlich zu vernehmen, da röchelt jemand nach Luft, so als ob er etwas verschluckt hätte. Ihr seht euch um und erkennt, wie sich einer der Ruderer über den Rand

des Bootes lehnt. Sein Husten und Keuchen will und will kein Ende nehmen. Nach einiger Zeit hustet der Mann plötzlich Blut. Das Husten tönt nun schon etwas voller und man könnte fast meinen, dass es ihm wieder etwas besser ginge, doch sehr viel später hört er plötzlich auf zu husten, röchelt kurz ein wenig, zuckt dann zusammen, so als ob er im Bauch unsäglich Schmerzen hätte und stürzt dann von Bord. Bewegungslos bleibt der Körper im Wasser liegen. Keiner der Ruderer macht auch nur Anstalten ihm helfen zu wollen.“

Diesem Ruderer ist nicht mehr zu helfen. Er ist einfach vor den Augen der Helden gestorben.

„Grosse Aufregung an Bord herrscht, als plötzlich einer der Ruderer mit (einem Becher (nur auf dem Schiff)) Wasser in den Händen über Deck brüllt: 'Ich werde nicht sterben! Ich nicht!' Dann trinkt er hastig das Wasser. Er schlürft es gierig in sich hinein, noch bevor irgendjemandem klar wird, was da geschehen ist. Im ersten Augenblick beneiden ihn alle um das Wasser, doch sobald er anfängt Würgelaute auszustossen wird allen von euch klar, wo er das Wasser her hatte: Aus dem Meer. Zu diesem Zeitpunkt ist auch klar, dass für diesen Mann jede Hilfe zuspät kommt. Noch ein paar peinvolle Schreie gellen so laut übers Meer, wie ihr sie schon lange nicht mehr gehört habt, bevor der Ruderer, seinen halt verliert und rückwärts hinfällt, so dass ein Kopf an der Bordwand aufschlägt. Ein Knacken begleitete den dumpfen Aufprall. Man könnte fast meinen, dass da ein Gott mit dem Sterbenden Erbarmen gehabt hat.“

Sollten die Helden den Sterbenden vor dem Sturz bewahren, wird er unter grausamen Qualen in kurzer Zeit austrocknen. Wenn sie ihn dazu bringen, sich zu übergeben, so wird er daran sterben. Die Helden sollen hier besser auf den Willen des Totengottes hören: Wen er zu sich zitiert, den soll man nicht zurückzuhalten versuchen. Es hat sowieso keinen Sinn. Das 19. Rot der Sonne hat soeben geendet und das Licht ist grösstenteils von der Welt verschwunden, das passiert das Folgende:

„'Herr' meint plötzlich eine brüchige Stimme, wie sie aus einer ausgetrockneten Kehle zu kommen vermag, während Dir jemand auf die Schulter tippt, 'wann werden wir ankommen?' Es entsteht eine kurze Pause, da Du auf diese Frage nicht vorbereitet warst. Du drehst Dich um und schaut in das Gesicht eines Ruderers. Seine Augen suchen nach jedem Körnchen Hoffnung, das sie nur bekommen können. Dann formen die Lippen

wieder Worte, die aber erst im zweiten Anlauf mit Tönen zu Dir zu dringen vermögen: 'Werden wir überhaupt jemals ankommen?' Diese Augen werden Dir noch lange in Erinnerung bleiben.“

Bitte schön etwas Rollenspiel, denn dies könnte unter Umständen der letzte Ruderer an Bord sein und die Frage ist wirklich sehr bedeutend. Der Spieler sollte sich ganz gut überlegen, was er nun sagt.

In dieser Nacht werden die Lebenspunkte auf die Hälfte des momentanen Wertes sinken, gleichfalls geschieht das auch mit GE, FF, KK und allen Talenten, die diese Eigenschaften enthalten. Die übrigen aktiven Eigenschaften, Talente und Schwächenwerte sinken um einen weiteren Punkt, dafür steigern sich die passiven Eigenschaften wieder einmal.

11. Tag: Endlich am Ziel

„(Zu einem der Spieler) Sei der Dämmerung müssen schon Stunden vergangen sein, als Du endlich Deine Augen öffnest. Du scheinst der erste zu sein, der überhaupt gemerkt hat, dass ein neuer Tag begonnen hat. Als Deine Augen jedoch über das Meer schweifen, um nichts ausser Wellen zu sehen, fällt Dir ein Eiland auf, welches nicht mehr allzu weit entfernt ist. Zuerst freust Du Dich masslos. Endlich habt ihr es geschafft! Doch dann kehren auch schon die Zweifel zurück. Was ist, wenn diese Insel nur ein Konstrukt deiner Phantasie ist? War dies nicht ein Anzeichen dafür, dass man den folgenden Abend nicht mehr erleben wird? Bist Du jetzt auch schon dem Tode geweiht?“

Natürlich kehrt mit der Meldung des Helden sofort wieder Leben auf dem Boot ein. Im Unterschied zu der 'Insel' von gestern kann diese aber von allen gesehen werden. Wenn die Helden sowieso nur noch das Boot zur Verfügung haben, so ist es kein Problem an die Insel zu rudern. Jeder mobilisiert (mit der Aussicht auf frisches Wasser) einfach alle seine Kräfte, doch wenn die Helden noch das Schiff zur Verfügung haben, so werden sie zuerst noch das Beiboot zu Wasser bringen müssen. Dies erfordert KK-Proben, die pro missglückte Probe ISP verursacht. Insgesamt müssen 10 Proben bestanden werden. Es ist durchaus möglich, da bei dem ganzen Prozedere noch der eine oder andere Seemann stirbt. Dann ist man aber auf dem Weg zur Insel, zumindest jene, deren Kräfte es noch zulassen.

„So kraftvoll wie schon lange nicht mehr, teilen die Ruder das Wasser und bringen das kleine Boot der

fast vollständig bewaldeten Insel entgegen. In der Mitte erhebt sich ein Berg aus dessen abgeplatteten Spitze eine weisse Wolke in den Himmel emporsteigt. Es wird sich wohl um einen Vulkan handeln. Doch euer grösstes Augenmerk gilt dem kleinen Bächleichen, dessen Furche im gelben Sand des Strandes sich sehr stark abzeichnet. Endlich wieder Wasser, endlich wieder Wasser. Und so läuft euer Boot auf dem Sand des flach in das Meer hineinlaufenden Strandes auf.“

Das Wasser hilft zwar, doch schmerzt es auch. Zudem müssen die Helden aufpassen, dass sie nicht zuviel des doch recht kalten Wassers auf einmal trinken, sonst bekommen sie auch bald schon Bauchkrämpfe. Sie können natürlich die Helden noch etwas in Panik versetzen und sie glauben lassen, dass das Wasser nicht einwandfrei gewesen sei. Dennoch schliesst mit dem Wasser das erste Kapitel des ersten Teils ab. Falls die Helden noch ein Schiff mit Leuten in der Bucht liegen haben, so sollte man diesen auch so schnell wie möglich Wasser zukommen lassen, haben doch schon viel zu viele Leute auf dieser Reise ihr Leben verlohren. Aber hatte dies Brissalion nicht vorausgesagt? Nun, die Helden sind an jenem Ort eingetroffen, den man Feuerschlund nennt.

Auf der Insel des Feuerschlunds

Ziel erreicht, und nun?

Die Antwort ist eigentlich klar, die Helden müssen den Feuerschlund als solches Besuchen, zumindest behauptet das Dokument, dass es dort interessant werden könnte. Egal wie viele Personen der Schiffsbesatzung überlebt haben, sie sind inzwischen sicher, dass die ganze Reise das Missfallen der Götter auf sie gezogen hat. Sie werden unter keinen Umständen sich auch nur in die Nähe des Vulkans wagen. Ihre Ausreden sind genauso mannigfaltig wie die Möglichkeiten, in welchem Zustand die Helden die Insel erreichen. 'Wir bleiben lieber hier und fangen an das Schiff auszubessern, damit wir ablegen können, wenn ihr von eurem Erkundungsgang zurück seid.', 'Ich werde eine Hütte zu bauen beginnen. Wer weiss, wie lange wir auf dieser Insel bleiben müssen, bevor wir Hilfe bekommen. Da kann es nicht schaden so bald wie möglich ein sicheres Dach über dem Kopf zu haben.', 'Ich habe schon einmal mit meinem Vater zusammen ein sehr mächtiges Schiff nur aus Schilf und Stauden gebaut. Er war ein guter Lehrmeister und ich bin mir sicher, dass wir schon bald wieder ablegen werden können.

Geht ihr nur mal auf den Vulkan, ich werde hier auf euch warten.'

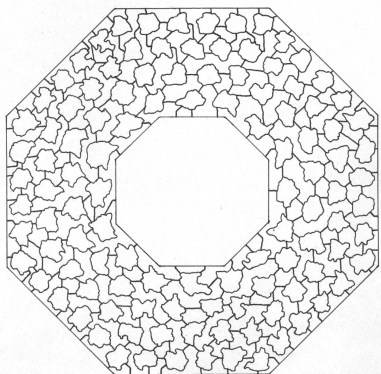
Sollten die Helden die Besatzung zum mitkommen zwingen wollen, so werden sie davonlaufen, falls sie gefangen werden, keinen Schritt weit mehr gehen, o.ä. Die Helden treffen hier auf einen passiven Widerstand, welcher nicht einmal mit Gewalt zu brechen ist.

Nun, aventurische Helden werden nicht mehr zurückkehren. Tharunsche Helden werden froh sein, wenn sie nur wieder eine Möglichkeit haben, von dieser Insel davonzukommen. Es sollte sie also nicht stören, wenn sie den heldenhaften Teil des Abenteuers wieder mal alleine bestreiten müssen.

Sollte das Schiff noch in einem guten Zustand sein, so wird man die Helden darauf aufmerksam machen, dass man in zwei Wochen wieder ablegen wird. Falls die Helden bis dann also nicht zurückgekehrt sind, würden sie dann auf sich allein gestellt sein.

Die Insel des Feuerschlunds

Exodus  
Teil 1



Quer durchs Dickicht

„Ihr steht am Rande des grossen Urwalds und sucht eine Stelle, wo euch das Dichte Gestrüpp aus Stämmen, Ranken und Blättern ein einigermaßen leichtes eindringen erlauben würde. Doch eure Suche ist zwecklos. Nicht einmal an jener Stelle an der das Wasser aus dem Wald heraus tritt, an welches zu eurem Labsal gereichte, findet ihr eine Möglichkeit in das Dickicht einzudringen. Nach längerer Suche, ihr wollt schon enttäuscht eure

Suche aufgeben, um die sehr kraftraubende Variante des Sich-den-Weg-Freischlagens wählen, als ihr per Zufall einen von dichtem Palmblatt verdeckten Eingang in den Wald entdeckt. Eure Freude hält sich aber in Grenzen, denn der Weg, der dahinter frei begehbar ist, führt erstens nicht direkt in Richtung Vulkan und zweitens endet er nach etwa dreissig Schritt vor einer grünen Mauer aus lianenartigem Geflecht, welche euch keck einige Dornen entgegenstreckt. Spätestens jetzt wird euch klar, dass ihr euch hier den Weg freischlagen müsst.“

Die Helden haben hier ein schweres Stück Arbeit vor sich durch die Tatache, dass sie sich ihren Weg immer wieder neu freischlagen müssen, sinkt nicht nur ihr Tempo drastisch, sondern auch ihre Orientierung. Jedes mal, wenn die Helden sich an einem Knotenpunkt entscheiden müssen, welches die richtige Richtung ist, so legen sie alle eine Orientierungsprobe ab (welche jeweils immer um einen Punkt mehr erschwert ist, wie die vorhergehende. Angefangen wird bei einer Erschwerung von 4). Sobald auch der letzte sie nicht bestanden hat, würfeln sie jeweils verdeckt mit einem W6. Dabei bedeuten 3 und 4, dass die Helden tatsächlich jenen Weg erwischt haben, den sie auch nehmen wollten. 1,2 bedeuten, dass sie jenen nahmen, der links vom gewünschten lag, 5 und 6, dass sie etwas nach rechts abgedriftet sind. Achten sie aber auf die Logik. Die Helden gehen nicht in jenen Gang zurück, aus dem sie kamen, ohne es zu bemerken. Nehmen sie dann einfach einen anderen möglichen Pfad.

Die Helden können sich in diesem Wald keinen Überblick verschaffen, aber sie können stellen markieren. Doch schon an abgeschlagenen Zweigen, ihren eigenen Spuren, markanten Punkten, und merklich schnellerem Vorkommen, können die Helden feststellen, dass sie im Kreis gelaufen mussten. Notfalls lassen sie eine Wildnisleben-Probe würfeln, welche genau dies besagt.

Dennoch gibt es für findige Helden eine kleine Orientierungsmöglichkeit. Die Insel ist nicht flach und ziemlich symmetrisch. Dies bedeutet, dass wenn man explizit darauf achtet, dass man dann mit einer Sinnesschärfe +4 durchaus erkennen kann, ob man einen Hügel hinaufgeht, ihm entlang oder gar wieder hinunter.

Der Wald ist eine wunderbare Möglichkeit wieder mal auf die berühmt berüchtigten Würfeltabellen zurückzugreifen, denn wie der Weg bis hin zum Vulkan verläuft, das entscheiden ganz alleine die Helden und einige Würfel. Nehmen sie den Plan der Insel und verfolgend sie den Weg der Helden auf

der Karte. Würfeln sie jedes Mal, bevor die Helden an einen auf der Karte eingezeichneten Stelle kommen (auch wenn sie im Kreis gehen - dann natürlich nur pro forma) um zu bestimmen, was sie hier vorfinden. Übrigens sollten sie auch die Zeit etwas im Auge behalten, denn um jedes Mal, wenn gewürfelt wird, waren die Helden wieder 1 Stunde unterwegs, was einem in diesem Dickicht zurückgelegten Weg von ca. 1000m entspricht.

Beinahe definitive Sackgassen: Jedes mal, wenn die Zahlen 1-4 gewürfelt werden, haben die Helden fast keine andere Wahl, als wieder zurück zur letzten Richtungsmöglichkeit zurückzukehren.

- 1: Der schwarze Tümpel:
- 2: Aussergewöhnlich Dichtes Unterholz
- 3: Der umgestürzte Mammutbaum
- 4: Räuberameisen
- 5: Einem kleinen Bachlauf entlang
- 6: Über Stock und Stein
- 7: Gras am Boden
- 8: Erlebte Pflanzenpracht
- 9: Dichtes Unterholz
- 10: Sumpfiger Untergrund
- 11: Übler Gestank
- 12: Falle
- 13: Fleischfressende Pflanze
- 14: Mückenschwarm
- 15: Verteidigende Vögel
- 16: Schlange aus dem Unterholz
- 17: Die Wiese
- 18: Der kleine Teich
- 19: Überraschter Jäger
- 20: Das Dorf der Ureinwohner

1: Der schwarze Tümpel:

„Euer Pfad ist überhaupt nicht gradlinig. Er führt im Zickzack zwischen den Bäumen hindurch, wird immer enger und endet dann abrupt vor einer tiefschwarzen Oberfläche. Durch jenen Spalt, den euch das hier sehr Dichte Lianengerank zwischen den Bäumen gelassen hat, erkennt ihr, dass es wohl noch mehrere solcher Spalten um den See herum gibt, durch welche man eine Augenschein der tiefschwarzen, spiegelglatten Oberfläche nehmen kann. Dann hört ihr plötzlich ein dumpfes Grollen und aus der Tiefe des Sees tauchen einige grosse Luftblasen auf, welche das glatte Wasser mit kleinen Wellen versehen. Dann ist es wieder ruhig, wenn man von dem allgegenwärtigen Summen der Insekten und dem Pfeifen der Vögel mal absieht.“

In der Tat ist es nicht ratsam hier seinen Fuss oder seinen Finger hineinzustecken. Ein kleiner Versuch zeigt schon, dass der Finger sofort von kleinen, schwarzen Fischen angenagt wird. Eine Person, die vollends in den Tümpel fällt wird in weniger als einer Minute gierig verspiesen worden sein. Sollt es dennoch ein Held wagen, zum Nächsten Loch in den Stämmen zu klettern, so muss er eine Pflanzenkundeprobe und eine Kletternprobe ablegen. Die erste zeigt, ob er weiss, wo er sich wie halten kann. Die zweite zeigt, ob er körperlich dazu überhaupt in der Lage ist. Die beiden Proben sind insgesamt um 20 Punkte erschwert, wobei der Spieler im Vorhinein die Erschwerung nach eigenem Ermessen verteilen kann. Gelingt es ihm, so hat er einen weiteren Gang frei. Scheitert der Held, so hängt es nur noch von irgendwelchen Vorsichtsmassnahmen der Spieler ab, ob der Held vor den Augen seiner Kollegen verspiesen wird. Alles in allem kein schöner Anblick.

2: Aussergewöhnlich Dichtes Unterholz

„Immer wuchtiger müssen die Schläge angesetzt werden, die euch den Weg freischlagen sollen, denn die Ranken werden immer dichter und die Dornen im spitzer. Ihr habt euch schon wieder ein beträchtliches Stück vorgearbeitet, als plötzlich vor euch eine Wand aus einem Busch mit violetten Früchten auftaucht. Sein Blattwerk ist sehr dicht und seine Dornen scheinen seine Beeren vor unliebsamen Räubern effektiv zu schützen. Mutlos lässt du (jener Held, der am Teilen des Dickichts war) deine Waffe sinken und schaut in die Gesichter deiner Gefährten. Ihr denkt alle ungefähr das gleiche: Hier ist kein weiterkommen.“

Das stimmt nur bedingt, denn wenn sich die Helden wirklich weiterhin hier abmühen wollen, so erreichen sie nach einer weiteren halben Stunde mühsamster Arbeit, diversen Wunden, von Dornen (1 SP) und Unmengen von Schweiß (Durst!) haben die Helden das Größte hinter sich und finden einen Ausgang aus diesem Unterholz. Welchen bestimmt der Würfel. Es ist durchaus möglich, dass die Helden hier im Kreis gegangen sind.

Sollte sich noch ein Pflanzenkundler für den Busch interessieren, so wird er feststellen, dass er ihn nicht kennt. Am ehesten sieht er vielleicht noch wie ein Heidelbeeren tragender Ginsterbusch mit sehr dichtem Blattwerk aus. Sollte jemand idiotischer Weise die Beeren essen, so bemerkt er, dass sie süß und wohlschmeckend sind. Sie haben nicht einmal Nebenwirkungen.

3: Der umgestürzte Mammutbaum

„Mitten in eurem Weg liegt ein umgestürzter Baumriese. Scheint sehr alt gewesen sein, als er aus irgend einem Grunde auf seine Seite fiel. Das riesige, dichte Geäst, ist nicht nur sehr starr, sondern auch ohne richtige Axt kaum klein zu kriegen. Zu allem Überfluss, ist hier auch kein Weg um den Baum herum auszumachen.“

Mit viel Fleiss, 1 Stunde Arbeit mit der Axt, das Doppelte bei sonstigen Hieb Waffen/Schwertern, kann es den Helden gelingen das Hindernis zu beseitigen. In etwa der gleichen Zeit mit etwa dem gleichen Aufwand hat man auch einen Weg durch das Gebüsch um den Baum herum geschlagen. Auf der anderen Seite des Baumes gibt es dann genau einen (!) Gang, der weiterführt.

#### 4: Räuberameisen

„Am Anfang hattet ihr diese kleinen, vereinzelt auftretenden, unscheinbar braunen Ameisen nicht einmal wahrgenommen. Jetzt aber werden es immer mehr und der Wald wird immer weniger. Es scheint, als ob diese kleinen Dinger sehr viel Appetit hätten. Schon müsst ihr euch den Weg nicht mehr frei schlagen, als ihr durch die Skelette der inzwischen blattlosen Bäume erkennt, dass euch euer Weg direkt auf drei Hügel zuführt, welche bestimmt so gross wie ein Mensch sind. Jetzt da ihr euch wieder einmal umschaut erkennt ihr sie überall. Ja, sie klettern sogar schon eure Beine hinauf oder lassen sich von den kahlgefressenen Ästen auf euch herabfallen.“

Solange die Helden jetzt umkehren, haben sie nur mit den lästigen Ameisen sich abzufinden, welche sie nach einiger Zeit aus ihren Kleidern geschüttelt haben werden. Sollten die Helden aber weitergehen, so klettern plötzlich ganze Schwärme die Beine hinauf, die ersten Ameisen erreichen die Ohren oder die Nase und werden dort hinein kriechen. Reicht diese Warnung nicht aus, so werden die Helden halt zu Ameisenfutter verarbeitet. Selbst wenn sie rennen, werden diese Tierchen sie zu Fall bringen, noch bevor sie die andere Seite dieser Pseudolichtung erreicht haben. Meister, die ihren Helden etwas unter die Arme greifen wollen, lassen Proben auf die Schwäche Paranoia würfeln. Sie ist in diesem Fall sogar extrem nützlich. Die erste Probe zur Zeit des vorgelesenen Abschnitts soll nur minim erschwert werden. Die zweite, wenn sie wirklich langsam von den Ameisen aufgefressen zu werden bedroht sind, ist dann ohne Ausgleichspunkte zu bestehen.

Gutes Weiterkommen: Die folgenden vier Zustände erlauben den Helden alle eingezeichneten Wegmöglichkeiten zu benutzen.

#### 5: Einem kleinen Bachlauf entlang

„Ihr erreicht einen Bachlauf, welcher wohl eine Breite von zwei Schritt hätte, so er nicht mitten durch das Dickicht fließen würde. Dennoch findet sich in der Mitte des Gewässers ein freier Gang. Zwischen den bunt blühenden Pflanzen, die hier spriessen tut sich ein Weg auf, wie er idyllischer nicht sein könnte. Zudem wird diese Bildchen untermalt vom Zwitschern der Vögel, welches sich mit dem leisen Rauschen des über eine Schwelle fliessenden Baches vermischt.“

So nett auch diese Stimmung sein mag, so schnell wird das Dickicht auch wieder Dichter und der Weg dem Bach entlang wird durch umgestürzte Baumstämme, Dornenranken, o.ä. verstellt. Leider sind hier die Flanken der Bäume zu eng, als dass man die Sonne oder gar den Vulkan sehen könnte. Eine Orientierung ist hier nicht möglich.

#### 6: Über Stock und Stein

„Inmitten des Sonst so dichten Waldes, stösst ihr unerwartet und sehr plötzlich auf eine nur sehr spärlich bewachsene Fläche. Dies will nicht heissen, dass hier keine Bäume stehen, aber die vielen Kiesel, die hier herumliegen, verhindern, dass viele Pflanzen wachsen können. Vereinzelt ragt ein junger Spross aus dem Boden. Vielleicht wird er einmal einer jener wirklich mächtigen Bäume, die hier dafür sorgen, dass vom Boden aus, kein Fleckchen Himmel zu sehen ist.“

Die Helden haben hier ein sehr leichtes Vorwärtskommen. Sogar die möglichen Ausgänge aus diesem Geröllfeld sind sehr offensichtlich. Dennoch haben hier die Helden noch ganz andere Möglichkeiten. Sollten sie sich nämlich verlaufen haben, so ist es hier, als eine der ganz wenigen Stellen möglich, einen der Bäume zu erklimmen, da sie hier sehr stabil und nicht gefährlich sind. Mit einer einfachen Kletterprobe erreicht man eine solche Höhe, dass man bequem den Vulkan und die Sonne sehen kann. Wer noch etwas weiter klettert (nächste Probe), vermag sogar das Schiff zu sehen, mit dem die Helden ankamen, so sie das Schiff überhaupt noch dabei hatten.

#### 7: Gras am Boden

(Zu einem Helden) „Mehr durch Zufall fällt dein Augenmerk auf einen Flecken Gras am sonst doch so braunen Boden dieser grünen Hölle. Es ist doch einigermaßen erstaunlich, dass hier unten, durch das dichte Blätterdach über euch von der Sonne abgeschirmt, so viel Gras an einem Fleck wachsen kann. Natürlich hattet ihr bis anhin auch schon einige allein stehende Halme spriessen sehen können. Doch dieser Fleck hier besitzt wohl etwa eine Länge von drei Schritt.“

Auch wenn die Helden jetzt etwas vermuten können, so ist dies ganz normales Gras, das an einem ganz normalen Fleck inmitten des Waldes wächst. Wer den Ort ganz genau untersucht, wird feststellen, dass oben in den Bäumen vermutlich etwas verrottet sein muss. Dort oben dürfte das Gras dann gewachsen sein und als die Pflanze dann ganz verrottete, das fiel die Grasdecke einach zu Boden. Dort liegt sie aber noch nicht allzu lange, denn bald werden die Gräser heller werden und eingehen, da sie zu wenig Licht bekommen. Ansonsten kommen die Helden in diesem Waldstück aber sehr gut voran, müssen nur wenige Ranken aus dem Weg schlagen, so dass sie auch bald die 'Ausgänge' erreichen.

#### 8: Erlebte Pflanzenpracht

„Ihr kommt in einen Teil des Waldes, der dichter zu sein scheint, als den, den ihr bis anhin durchquert habt. Dieser erste Eindruck stimmt aber nur bedingt, denn zugleich wird es um einiges heller, was heissen will, dass die Bäume hier nicht sehr nahe beieinander stehen. Für euch bedeutet das ein leichtes Vorwärtskommen in einem Meer aus Blüten. Ihr kommt fast nicht mehr aus dem Staunen heraus. Blüten verschiedener Grösse, Form und Farbenpracht buhlen hier um eure Aufmerksamkeit. Immer wieder könnt ihr neue Seltenheiten entdecken. Sei es nun die in dem Geäst eines Baumes wachsende Kelchblüte, welche ihre Wurzeln offensichtlich nur in die Luft gehängt hat, oder sei es die feuerrote Kugelblütenkette einer Rankenart, aus welcher ihr ein wildes Pipsen und Pfeifen vernehmt.“

Hier einen weiterführenden Weg zu finden, stellt eine gewisse Suchübung dar. Doch wer beharrlich bleibt, findet sie schnell. Und wer will schon sagen, dass es einem bei einer solchen Pflanzenvielfalt langweilig werden könnte?

Erschwertes Weiterkommen: Die folgenden vier Abschnitte bieten den Helden nicht allzuviel Handlungsspielraum. Sie können sich glücklich

schätzen, wenn sie nur zwei weiterführende Wege aus dem jeweiligen Waldstück finden. Welche dies sind, setzt der Würfel fest.

#### 9: Dichtes Unterholz

„Die Bäume rücken enger zusammen. Eure Schläge, die euch einen Weg frei schlagen sollen, enden vermehrt in einem dicken Stamm und das Blätterdach über euch wird nochmals dichter, so dass es hier unten noch düsterer wird. Wenn es so weiter geht, dann benötigt ihr schon bald eine Fackel.

Auch wenn der Wald euch offensichtlich hier nicht haben zu wollen scheint, so findet ihr einen Weg, zwar begehbar ist, doch habt ihr dort mit Dichtem Unterholz zu kämpfen. Immer wieder ranken sich Dornen um eure Beine oder schnellen irgendwelche Stauden plötzlich zurück und hinterlassen roten Striemen auf eurer Haut.“

Wer keine adäquate Kleidung (will heissen, offene Körperstellen) besitzt, der wird hier W3 Schadenspunkte aufgrund der ganzen Strapazen einfangen. Wollen die Helden nicht diesen sondern einen anderen Weg benutzen, so erhalten sie nochmals W3 Schadenspunkte, bis sie ihn gefunden haben. Einen dritten weiterführenden Weg gibt es nicht.

#### 10: Sumpfiger Untergrund

„Dass sich die Pflanzenwelt auf dieser Insel von einem Moment auf den nächsten ändern kann, wisst ihr ja bereits. Doch diese Pflanzen sind jetzt wirklich ganz anders. Auch der Untergrund, auf dem ihr geht, hat sich verändert. Euch stört nicht nur die Tatsache, dass kleine Rinnale den Hügel hinab fließen, den ihr gerade hinaufzugehen versucht, sondern auch dass ihr mit jedem Schritt den ihr vorwärts macht, ihr in immer tieferen Morast einsinkt. Selbst die Bäume scheinen hier keinen Halt zu finden und nur noch deshalb zu stehen, weil ihre Kronen ineinander verkeilt sind.“

Dieser sumpfige Untergrund lässt sich natürlich am Rand einigermaßen gut umgehen, das kostet einfach wieder viel Zeit und erlaubt nur das finden eines einzigen weiterführenden Weges. Sollte wirklich sich jemand die Mühe machen wollen diesen Untergrund hinaufzuklettern, so werden vier Gewandheitsproben darüber Auskunft geben, ob die einzelnen Helden auf diesem wirklich sehr glitschigen Untergrund nicht ausgerutscht sind. Die erste Probe ist nicht erschwert, die zweite +5, die dritte +10, die letzte +15. Dabei dürfen übrig

gelebene Punkte aus den Vorangegangenen Proben als Erleichterung mitgerechnet werden. Sollten alle vier Proben gelingen, so erreichen die Helden wieder sicheren Boden und finden zwei weiterführende Wege, welche sie ohne Probleme erreichen. Wer ausrutscht nimmt ein Schlammbad und rutscht wieder bis nach unten ab. Maximal sind (Ausdauer / 10) Versuche (abgerundet) möglich, bevor ein Held eine Pause von mindestens einer halben Stunde benötigt.

#### 11: Übler Gestank

„Nach und nach bemerkt ihr einen immer übleren Gestank, als ihr eurem Weg durch den Wald folgt. Der einzige Weg, der ohne viel Aufwand zwischen den Gebüschchen hindurch führt, die hier wieder mal sehr dicht sind, führt euch immer weiter in jene Richtung, aus der der Gestank direkt herzukommen scheint. Bald schon müsst ihr gegen einen Brechreiz kämpfen, welcher wohl erst selten so gross war.“

Hier wird mal eine Körperbeherrschungsprobe nötig. Sie wird noch dreimal wiederholt mit Erschwerungen von +3, +6, +9 und +12. Wer sie nicht besteht, der muss sich übergeben, was notgedrungen heisst, dass GE, FF und KK jeweils halbieren und die LE um W6+3 Punkte gesenkt wird, da sich der Held in der nächsten Stunde sehr schlapp fühlt. Ein weitergehen ist in diesem Zustand kaum möglich, da ein weiteres sich Übergeben müssen den doppelten Schaden anrichten würde und GE, FF und KK nochmals um 2 Punkte reduzieren würde, usw. Es muss hier bedacht werden, dass bei einer Umkehr die bis anhin gewürfelten Proben nochmals in umgekehrter Reihenfolge zu würfeln sind! Das kann sehr an den Kräften zehren.

Wer sich aber wirklich bis zur Quelle des Übels vorarbeiten kann, der findet diverse Kadaver in verschiedenen Verwesungszuständen auf einer kleinen Lichtung liegen. Es handelt sich hier um vogelähnliche Tiere ohne Federn, welche eine Körperlänge von ca. 2 Schritt besitzen. Die Helden haben hier einen Friedhof der Feuervögel gefunden. Sollte sich jemand hier orientieren wollen, was möglich ist, wenn man auf die Lichtung geht, dann macht er eine Selbstbeherrschungsprobe +15. Gelingt sie, so erkennt man sowohl die Sonne, als auch den Vulkan und kann sich gut orientieren.

#### 12: Falle

„Ihr habt offensichtlich einen Wildpfad erreicht. Auch wenn euch euer Gefühl dieser Tatsache sehr

skeptisch gegenübersteht, so erkennt ihr doch Spuren von Huftieren auf dem Boden. Auch wenn sie nicht gerade gross sind, so muss es also so etwas geben. Vielleicht handelt es sich ja um eine Art Schweine. Ihr folgt diesem Pfad, welcher zum Teil auch unter hüfthohen Farnen hindurch führt, und kommt sehr schnell voran.“

Haben die Helden bis jetzt nichts von wegen Vorsichtsmassnahmen geschrien, so wird der vorderste von einer Schlingenfalle, welche unter ein paar Farnen verborgen war erfasst und in die Höhe katapultiert, was W6+4 Schadenspunkte verursacht, da er gleichzeitig auch noch gegen eine Stamm geschleudert wird. Nun hängt er in etwas drei Schritt Höhe mit dem Kopf nach unten. Die Helden sind hier auf eine Falle der Ma'aru, der hiesige Einwohner gestossen. Dies ist nicht nur die Erklärung für die Falle, sondern auch für die Tatsache, dass der Held ganz einfach wieder losgeschnitten werden kann, wenn einer der Mitstreiter auf einen der unteren Äste eines nahen Baumes klettert (keine Kletterprobe nötig). Sollte dieses Ereignis ein zweites Mal stattfinden, so finden die Helden keine Schlingenfalle, sondern eine Fallgrube, die nur etwa einen Schritt tief, dafür aber mit angespitzten Holzpfehlen gespickt ist.

Heimtückische Angriffe: Diese Ereignisse bieten (nach dem Überleben) immerhin die zwei Wege um weiter zu kommen.

#### 13: Fleischfressende Pflanze

„Wieder müsst ihr euch durch dichteres Gestrüpp kämpfen und über irgendwelche grüne Pflanzenwülste hinübersteigen, die da am Boden herumliegen. Das weniger dichte Blätterdach lässt hier wieder mehr Licht an den Boden runter, so dass trotz der an sich vielen Pflanzen, dieser Teil des Waldes heller erleuchtet ist, als euch bereits bekannte. Ihr kommt sogar an einen Ort, wo ihr in einer Entfernung Lichtflecken auf einem Teppich von Blumen, welche euch wohl bis an die Knie reichen, tanzen sehen könnt. Ein untrügliches Zeichen, dass dort die Sonne direkt durch die Bäume hindurchstrahlt. Allgemein findet sich hier sowieso ein dichter Pflanzenteppich am Boden.“

Wenn die Helden hier weitergehen, so werden sie eine sehr unliebsame Überraschung erleben, denn die ganze vermeintliche Lichtung ist eine einzige Fleischfressende Pflanze, sobald sich alle Helden darauf finden, so werden sich die Seitenblätter nach oben Stülpen und alles was dann noch darin ist, einschliessen. Es ist möglich sich mit einer

Rennenprobe noch rechtzeitig aus der Pflanze herausspringen zu können, doch besitzt diese nur der letzte Held, alle anderen sind schon zu tief drin. Sobald sich die Pflanze geschlossen hat, wird es sehr düster, zwar dringt oben noch etwas durch die Verhältnismässig dünne Wand, doch unten, wo die Wand sehr dicht ist, ist kein Fleck auszumachen, der nicht schwarz wäre. Um hier herauszukommen müssen die Helden ein Loch in die Pflanze schlagen. Zwar wäre es oben einfacher, doch dort kann die Pflanze reagieren. Jede Kletterprobe nach der ersten Attacke im oberen Bereich ist um 15 Punkte erschwert. Wenn die Helden der Pflanze insgesamt 100 Schadenspunkte an einer einzigen Stelle zugefügt haben, können sie sich dort ins Freie retten. Doch Pflanze hält einige sehr interessante Details parat. So flutet sie nach den ersten 10 Attacken, der Helden ihren untersten Bereich mit einer übel richtenden Masse, die beinahe gleichzeitig mit in Kontakt kommen der Helden, diesen Juckende Stellen verpasst. Natürlich ist dies der Verdauungssaft, der den Helden, pro Kampfprunde, in der sie sich in direktem Kontakt mit ihm befinden W6 Schadenspunkte zufügt. Natürlich leidet auch alles nicht metallische Material in dieser Suppe.

#### 14: Mückenschwarm

„Der Wald machte hier eigentlich einen ganz normalen Eindruck. Die Bäume standen nicht allzu eng, so dass man noch Chancen hatte sich einen Weg zu bahnen und das Unterholz war auch nicht sehr hoch. Eigentlich hätte dies sogar eine gute Etappe in eurer Reise zum Vulkan werden können, wenn da nicht urplötzlich dieser Mückenschwarm aufgetaucht wäre, mit dem ihr euch jetzt herumschlagen müsst“

Die ca. (100xAnzahl der Helden) Tiere, werden den Helden ziemlich zusetzen. Die Helden müssen erkennen, dass davonzulaufen oder die Insekten zu zerquetschen nichts bringt. Das klassische Spiel mit dem ins Wasser springen nützt hier auch nichts, da es kein Wasser herum hat. So bleibt nur noch eines. Alle jene Körperstellen, die noch nicht bedeckt sind, zu bedecken und abzuwarten. Sollten die Mücken keine Nahrung oder Nahrungsmöglichkeit finden, so werden sie alsbald abziehen. Verteilen sie einen Schadenspunkt pro Echtzeitminute, in der die Helden den Mücken ausgesetzt waren. Bedenken sie auch, dass so viele Stiche entsetzlich Jucken, so dass sich die Helden fast nicht mehr erwehren können. Zudem sind die Stiche vermehrt an Händen und Gesicht zu finden, dort stören sie

aber bei diversen Aktionen (z.B. pro Schadenspunkt FF-1).

#### 15: Verteidigende Vögel

„Ihr kämpft euch immer weiter durch das menschenfeindliche Grün des Waldes, als eure Ohren eines Zwitschern und Piepsens gewahr werden, wie es nur von unzähligen Vögeln stammen kann. Es ist wie ein Wunder. Als ihr einige Ranken zur Seite schiebt, blickt ihr wie in eine riesige Halle dieses Waldes, in derer Mitte ein einziger Stamm steht, den wohl kaum fünf Männer zusammen umspannen könnten. Jener Baum ist so mächtig, dass die Äste wohl eine Länge von 20 Schritt besitzen. Kein Wunder also, dass auch viele, menschen dicke Wurzeln zu sehen sind, welche den Baum im Boden verankern. Auch wenn der Baum alleine euch schon zum Staunen bringt, so sind es die Vögel, die hier ihr Nest erbaut haben, welche euch die Münder offen stehen lassen. Es müssen Scharen sein, den Nester unterschiedlichster Art sind hier zu sehen und genauso vielfältig wie die Nester sind auch die Vögel, die hier ein Pfeifkonzert veranstalten.“

Die meisten Vögel dürften den Helden bereits aus früheren Erlebnissen bekannt sein, und so lässt sich auch leicht feststellen, dass hier keine Vögel zu finden sind, welche andere angreifen würden. Die Übermacht des Federviehs dürfte die Helden schon sehr stutzig machen. Wer genauer hinschaut, der erkennt nicht nur ein menschenähnliches Skelett, welches halbwegs durch den riesigen Baumstamm verdeckt wird, sondern bemerkt auch, dass die Vögel die Helden gespannt beobachten. Auch wenn es die Helden nur aufgrund der Anzeichen erahnen können, so sind sie in grösster Gefahr, sollten sie sich nur noch zwei Schritte dem Baum nähern, so werden sie von ersten Vögeln attackiert, selbst wenn sie am Rand dieses natürlichen Platzes entlang gehen, so müssen sich 3 Schleichenprobe +10 bestehen. Für jeden Punkt, der daneben geht wird sie ein Vogel angreifen. Für jede 20 zudem W20+2, egal ob die Probe geschafft wurde, oder nicht. Die Werte der Vögel: AT: 12, AW: 6, LE: 3, RS:0, TP: 2W+2 (sie attackieren nur ungeschützte Stellen), Gfs: 3. Bei jeder im Kampf von den Helden gewürfelten 20, wird zwar nicht gepatzt, dafür Attackieren nochmals W20+2 Vögel mehr. Der Kampf verläuft nicht wie normal. Zuerst wird festgesetzt, welcher Held von wievielen Vögeln angegriffen wird. Jetzt gibt der Held bekannt, wieviele Vögel er abwehren will. Danach werden die Attacken der Vögel gewürfelt. Der Held muss nun eine Parade würfeln, die um ((Anzahl

angreifenden Vögel, auf die der Held geachtet hat) - 1)\* 4 Punkte erschwert wird. Gelingt die Parade, so wurden alle Vögel abgewehrt. Wäre sie mit 8 Punkten weniger gelungen, so hat der Schlag immerhin einen Vogel aufgehalten. Die Parade des Helden zählt gleichzeitig auch als Attacke, so dass der angreifende Vogel ausweichen muss, sonst wird er getroffen.

Sollten sich die Helden wieder zu dem Pfad zurückziehen, wo sie herkommen, so müssen sie eine unparierbare Serie hinnehmen, sind dann aber aus dem Gefahrenbereich draussen.

#### 16: Schlange aus dem Unterholz

„Ranken werden zur Seite gedrückt, Äste abgeschlagen und da und dort ein Dornenpflanze niedergetreten. Der Weg in diesem Abschnitt des Waldes ist alles andere als angenehm, auch wenn man hier verhältnismässig weit sehen kann. Dafür plagen euch hier sonst allerlei Unbill. Hierrunter fallen wohl einige Spinnennetze, durch welche immer noch, wegen eines unaufmerksamen Augenblicks, immer noch in deinen (vorderster Held) Haaren kleben. Zudem scheint es immer wärmer zu werden.“

Zumindest letzteres ist Einbildung und soll eigentlich nur vom wahren Problem ablenken. So dem Helden nämlich keine Gefahreninstinkprobe + 8 gelingt, wird er die vor ihm liegende Schlange erst viel zuspät erkennen. Dann ist er schon auf sie drauf gestanden und sie hat ihn schon einmal Gebissen. Dass es eine Giftschlange ist, kann auch der ungeübte Tierkundler an den zwei wirklich langen Zähnen erkennen, welche das Tier seinem Angreifer sogar durch normale Stoffhosen hindurchschlägt. Ja selbst Leder soll es ab und zu durchbeissen. Gelingt die Probe so wird er die Schlange bemerken und sofort stehen bleiben. Bei der nächsten heftigen Bewegung wird die Schlange zubeissen.

Die Werte der Schlange: AT: 16, AW: 3, RS: 0, LE: 12, TP: W3, Gfs: 5. Gegen die Schlange zählt nur der Rüstungsschutz der angegriffenen Körperzone (im Normalfall das Bein (Körperzone)). So die Schlange angreift, so erhält der Gegner eine unparierte Attacke. Doch sollte ein Held einen Giftbiss abbekommen, so wird er schwer an den Folgen zu tragen haben, die bereits nach 10 Sekunden einsetzen. Alle seine Werte (auch die nicht körperlichen) werden halbiert. Dies heisst zwar, dass der Held viel weniger anfällig auf die passiven Eigenschaften und Schwächen wird, doch im Gegenzug wird seine körperliche Verfassung, die Gruppe aber kräftig behindern. Man bedenke,

dass Eigenschaftswerte von unter 8 genau mal einem Kind oder einem Nichtmenschen attestiert werden können. Sollte der Held sogar dreimal gebissen werden, so befindet er sich in grösster Lebensgefahr, da spätestens dann alle seine Werte auf 0 sinken, womit ein Mensch nicht mehr lebensfähig wäre. Sollte dies der Fall sein, so hilft nur noch ein sehr potentes Antgift. Alles in allem soll hier der Meister über die definitiven Auswirkungen selber entscheiden.

kleine Lichtungen: Die nächsten zwei Würfelresultate sind für die Helden von Bedeutung, welche sich verirrt haben, denn es sind Orte, wo man ohne grossen Aufwand, sowohl die Sonne als auch den Vulkan erkennen kann. Diese Punkte erlauben eine gute Orientierung und die Helden können ungefähr feststellen, ob sie den Weg beibehalten haben, oder ob sie ihn korrigieren müssen.

Hier sind alle weiterführenden Wege zwar vorhanden, sind aber durch den dichten Waldrand nicht einfach zu finden. Als Faustregel gilt, dass die Helden pro 10 Minuten Suche einen weiterführenden Weg entdecken.

#### 17: Die Wiese

„Die Bäume weichen langsam Sträuchern, die Ranken auf den Ästen verschwinden und die Dunkelheit des Waldbodens wird immer mehr erhellt, so dass ganz einige Blumen auf dem Waldboden riesigen Moosflächen spriessen. Immer wieder sehr ihr ein Lichtfleck über den Boden huschen und danach gleich wieder verschwinden. Ein indirekter Bote der Sonne, der dank des Windes der im rauschenden Blätterdach spielt, auf den Boden fallen kann, wie euch scheinen will. Eine letzte Wand aus dichten Büschen Bringt ihr ohne Probleme hinter euch und müsst, vom Sonnenlicht geblendet, die Augen zukneifen. Langsam gewöhnt ihr euch wieder an das Licht und erkennt, dass ihr zwar nicht den Vulkan, dafür eine Lichtung erreicht habt, welche in ihrer Pracht, dem Wald in nichts nachsteht. Aus dem kniehohen Gras, welches sich sanft hin und her wiegt, ragen Blumen in intensiven Farben, wie sie leuchtender nicht sein könnten. Umschärmt von Bienen, oder zumindest einer ähnlichen Insektenart versprühen sie einen betörenden Duft.“

Die Helden können auf dieser Lichtung wieder mal ausspannen. Keine Monster, gerade mal ein paar Plokyo, eine etwas verfressene Hamsterart, tun sich im Schutz des Grases götlich. Sollten die Helden ihnen zunahe treten, so werden sie unter wildem,

protestierendem Pfeifen, sich durch das Gras davon machen. Sollten die Helden zuwenig Proviant dabei haben, so ist das eine ganz gute, wenn auch etwas mühselige Gelegenheit den Vorrat aufzustocken. Zudem findet man am Rande der Lichtung einige Streucher, die eine Menge Beeren tragen. Nur wenige davon sind den Helden bekannt. Was für welche dies sein werden, entscheidet wieder einmal der Meister.

#### 18: Der kleine Teich

„Euer Pfad, dem ihr gerade folgt, macht einen scharfen Knick und ihr steht urplötzlich vor einem kleinen Teich. Von euerem Standpunkt aus, habt ihr eine einigermassen gute Sicht über das unförmige Gewässer mit spiegelglatter Oberfläche. Überall scheint der Wald bis direkt an den Teich heranzukommen. An einigen Stellen könnt ihr sogar Bäume im Wasser stehen sehen. Auf dem klaren Wasser, durch das man sogar die Blätter am Grund des Teiches sehen kann - zumindest dort, wo ihr gerade steht - schwimmen ein paar Wasservögel umher, die euch von der Form her zwar an Enten erinnern, doch ihr von Grün in Braun übergehendes Federkleid und ihre geringe Grösse, lassen da so gewisse Zweifel in euch aufkommen.“

Von diesem Teich müssen die Helden keinerlei Angst haben. Zwar fällt das Ufer, dort wo die Helden stehen steil ab, so dass man schon nach einem Schritt schwimmen muss, dafür ist das Wasser einigermassen warm und sicherlich nicht von irgendwelchen Untieren bewohnt. Schwimmt ein Held in die Mitte des Gewässers, so kann er sich anhand des Vulkans und der Sonne orientieren. Auch hier können die Helden ihren Vorrat auffüllen, oder nur einfach ihren Durst löschen. Die Mimmihn, so der Name der kleinen Wasservögel, geben zwar nicht soviel zu beissen, sind dafür äusserst zart. Die Fische, die man in diesem Teich fangen kann, haben hingegen einen grossen Nährwert.

Auch hier stehen den Helden alle weiterführenden Wege offen, so sie sie denn finden. Im Gegensatz zu der Lichtung ist einer der Wege sehr gut zu sehen, aber leider in einem Winkel des Teiches, den die Helden nicht einsehen können. Die anderen Wege sind etwas versteckt und erfordern eine 30 minütige Suche um sie zu finden.

Die Inselbewohner: Solche Treffen finden immer in einigermassen gut zugänglichen Gebiet statt. Deshalb bleibt den Helden hier nur ein weiterführender Weg versprerrt (Würfelentscheid).

#### 19: Überraschter Jäger

„Mit eingenartig rötlichen Knollen bestückte Ranken ragen hier bis an den Boden runter. Sie sind ekelhaft klebrig und machen den Weg, der hier eigentlich nur von sehr wenigen Pflanzen verstellt, welche vor allem auf eurer Gesichtshöhe wachsten. Mehr durch Zufall, oder soll man besser von Intuition sprechen richtest Du (Held mit dem höchsten Intuitionswert) deinen Kopf in die Baumwipfel, wo du einen stillen Beobachter erspäht, der sich zwar auf den ersten Blick nicht gerade ersichtlich, dennoch aber klar vom Hintergrund abhebt. Es handelt sich dabei um einen braunhäutigen, kleinwüchsigen, äusserst feingliedrigen, nackten Mann, welcher dort oben mit einem Stein in der Hand sitzt und euch mit seinen verhältnismässig grossen Augen aufmerksam beobachtet. Just in dem Moment, da er erkennt, dass Du ihn entdeckt hast, beginnt sich Angst in seinem nicht ganz menschlichen Gesicht abzuzeichnen, wenn Du dies bei diesen ungünstigen Lichtverhältnissen richtig interpretiert hast.“

Die Helden haben hier einen Einheimischen angetroffen: einen Ma'aru. Diverse Ähnlichkeiten mit den sagemuwobenen, sich beinahe gleich nennenden Gestalten sind nicht von der Hand zu weisen. Der ovale, nach vorn gezogene, nasen- und haarlose Kopf, sowie die Haut zwischen den Fingern mögen den Reptilienkenner an Echsen erinnern, doch soll dieses Abenteuer weder klären, ob da wirklich ein Zusammenhang besteht, noch soll der Meister einen Hinweis darauf bekommen. Sicher ist nur, dass sich der Ma'aru mit seinem Schwanz am Baum festklammert und somit beide Hände frei hat, um die Helden notfalls zu bewerfen. Ein Treffen mit den Jäger endet automatisch damit, dass die Helden ihn alleine lassen. Ob er dann noch lebt oder nicht hängt von den Helden ab, denn ein Gespräch ist nicht möglich und jeder Schritt auf den Ma'aru zu, wertet dieser als feindlicher Akt. Bei mehr als drei Schritten (immer noch drei Schritte vom Baum entfernt) wird er näherkommende Helden mit Steinen zu schmeissen beginnen. Sollten ihm diese ausgehen, so wird er zu flüchten versuchen. Er besitzt ganz klar den Heimvorteil und wird sich nicht nur am Boden, sondern auch im Geäst ziemlich flink bewegen können.

Es ist nicht möglich den Ma'aru zu locken. Zu gross ist seine Angst vor einem so grossen Wesen, wie den Helden, das zudem noch ganz ungewöhnliche Haut besitzt. Natürlich könnten es auch Dämonen sein. Auf jeden Fall wird er eher

sein Dorf warnen, als den Kampf gegen die ihm überlegenen Fremden aufnehmen. Sollte er dazu gezwungen sein, so müssen die Helden feststellen, dass dieser kleine Mann mit seinem Steinmesser meisterlich umzugehen weiss: AT: 19, PA: 12, TP: 1W, LE: 45, RS: 0, Gfs: 25.

20: Das Dorf der Ureinwohner

Der Empfang der Helden einem der Dörfer der Ma'aru hängt ganz davon ab, ob die Helden schon einen Zusammenstoss mit einem Jäger hatten, und wie dieser verlaufen ist. Sollte der Ma'aru-Jäger negatives über die Helden berichtet haben, so werden die Helden zuerst ins Dorf gelockt, indem einfach nur ein paar Frauen drin sind. Sobald die Helden ankommen werden sie dann weg rennen und die zehn Männer des Dorfes werden einen Kampf gegen die Helden wagen. Die viel friedlichere Möglichkeit ist die folgende:

„Der Wald wird besser begehbar. Dies heisst zwar nicht, dass hier die Bäume weniger dicht stehen würden, sondern viel mehr, dass hier einige Wege existieren, welche offenkundig nicht von der Natur so angelegt worden sind. Teilweise wurden Äste abgebrossen, an anderen Stellen wurden gar junge Sprosse ausgerissen und auf die Seite geworfen.

Euch überrascht es kaum, schon nach kurzer Zeit auf eine Wohl zweieinhalb Schritt hohe Palisade zu treffen, welche auf der euch zugewandten Seite ein Loch aufweist, durch das ihr in das Innere eines doch sehr merkwürdigen Dorfes blicken könnt. Im Inneren erkennt ihr nur einen grossen Platz aus festgetretenem Lehm, jedoch keine Hütten. Ein genauerer Blick zeigt gar, dass die Bewohner hier in einer einigermassen sumpfigen Gegend leben. Immerhin ist nur die Mitte des Dorfes wirklich hart. Am Rand zur Palisade hin erkennt man offensichtliche Spuren von Sumpf und Matsch. Kein Wunder also, dass ihr etwas ausserhalb des Dorfes wieder einmal von sehr vielen Insekten, vornehmlich natürlich Stechmücken, belagert werdet.

Auf dem Platz in der Mitte dieses Ortes erkennt ihr eine Gruppe von fünf Wesen, die entfernt an kleine, feingliedrige Menschen mit bis zum Boden reichenden, kräftigen Schwänzen erinnern. Ihre ovalen, nach vorn gezogenen, nase- und haarlosen Köpfe weisen überaus grosse Glubschaugen auf. Der Grösse nach zu urteilen handelt es sich um vier ausgewachsene und ein junges Lebewesen. Ihre braune Haut ist kaum bedeckt, so dass leicht zu erkennen ist, dass es sich nur um Männer handelt, wobei die vier Grossen an Echsen erinnernden Wesen Keulen neben sich liegen haben. Einer trägt

sogar eine Kette aus Schnabelteilen grosser Vögel um den Hals.“

Die Helden werden hier nicht sehr freundlich aufgenommen. In erster Linie, sieht man sie als Eindringlinge an. Dennoch wird man nichts tun, solange sich die Helden nicht aggressiv verhalten, es könnte ja sein, dass die Helden gute Götter sind, und die sollte man dann auf keinen Fall erzürnen. Dennoch ist eine Unterhaltung nicht möglich, denn die Sprache ist zu fremdartig, als dass ein auch noch so begabter Held, ihre Bedeutung durchschauen könnte.

Die Helden können sich problemlos nähern, und auch das Dorf betreten. Die Ma'aru werden immer auf Distanz bleiben und die Helden unter ständiger Beobachtung haben. Sollten sich die Helden aggressiv verhalten, so werden sie zunächst von den vier Kriegerern bekämpft, die bereits auf dem Platz sitzen, während der Junge nochmals fünf weitere Aus dem Schlamm holt, welcher offensichtlich ihre Bettstatt ist. Die Kampfwerte finden Sie unter 19. Beachten sie, dass die Helden die Ma'aru nie verstehen sollten. Sie sollten ein unerreichbares Volk für die Helden werden, welches sie durchaus studieren könnten, so sie genügend Zeit und Lust dazu hätten, doch momentan haben sie ganz bestimmt besseres zu tun.

Der Ausgang aus der grünen Hölle

„Und wieder einmal drängen sich Büsche und Bäume immer dichter in euren Weg. Ihr seht kaum noch eine Möglichkeit vorwärts zu kommen, ohne dass ihr jeden Finger dem Wald abkämpfen müsstet. Es scheint so hoffnungslos zu sein, dass ihr schon wieder beschlossen habt umzukehren, als Du (Held mit dem höchsten Sinnesschärfe-Wert) durch das wild wuchernde Grün einen helleren Schein schimmern siehst. Er kommt offensichtlich von einer grauen Felsplatte, die von der Sonne bestrahlt wird.

Mit neuer Hoffnung kämpft ihr euch nochmals vorwärts. Wieder fliesst der Schweiß in Strömen und ab und zu muss mehrmals auf einen Ast eingeschlagen werden, bevor er wegnickt, abgetrennt wird oder euch sonstwie den Weg freigibt. Ihr spürt, dass eure Kraft sichtlich nachlässt und so ist es nur noch der Aussicht auf endlich wieder freies Gelände zurückzuführen, dass ihre euch noch mit den letzten Ressourcen aus dem festen Griff dieser grünen Hölle befreien könnt.

Endlich habt ihr es geschafft. Auf nur zwei Metern weicht der unerbittliche Wald einem kargen Geröllfeld, welches sich am Fusse des Vulkans angehäuft hat. Nur schon nach ein paar Schritten

Klettern ist es klar, dass ihr schon lange aufwärts marschiert seid, ohne es wirklich zu merken. Ihr steht bereits unterhalb jener Stellen, die ihr für das erklettern des Vulkans als wirklich schwierig einstufen würdet. Doch auch mit diesen Gedanken im Hinterkopf, die eure Freude in Grenzen halten lässt, genießt ihr den Ausblick über die Insel zu euren Füßen. Ein grünes Meer vor euch, ein blaues dahinter bis zum Horizont und eine graue Wand hinter euch, welche jetzt von euch erwartet erklimmen zu werden. Ehrfürchtig lässt ihr euren Blick über die Felswände, Felder erkalteter Lava und Aschenflächen gleiten, bis er den Kraterrand erreicht, wo sich eine helle Rauchsäule in den Himmel erstreckt. Ab und zu glaubt ihr in der weissen Fahne dunkle Punkte zu erkennen. Sie tanzen kurze Zeit vor dem hellen Hintergrund um kurz darauf wieder von ihm verschluckt zu werden. Immer wieder an anderen Orten tauchen sie auf und verschwinden dann auch wieder.“

Es könnten Details sein, die die Helden misstrauisch werden lassen könnten. So wäre sicherlich am Fusse eines Vulkans mit Asche zu rechnen, von der man hier keine findet. Dafür gibt es grosse, graue Geröllfelder. Dies lässt sich auf eine sehr spezielle Gesteinsart zurückführen, die sich dadurch auszeichnet, dass sie Spannungen nur sehr schlecht aushält. Tatsache ist, dass dieser Vulkan erst ein einziges Mal ausgebrochen ist und damals natürlich sehr viel Asche ausgespuckt hat. Sie ist der Nährboden für den überaus üppigen Wald. Danach folgten einige kleinere Eruptionen, welche jedoch niemals über den Kraterrand hinaus kamen. Dafür bröckelte das Gestein am äusseren Rand des Schlot, wodurch er immer steiler wurde, womit die Helden noch zu kämpfen haben werden. Wenn zwischenzeitlich Magma aus dem Vulkan entkam, so durch einen der vielen Nebenkrater, die zumeist für nicht Ortskundige nicht erkennbar sind, da es sich eigentlich um nichts anderes als um Rohre handelt, welche Seitwärts aus dem Vulkan herausführen. Die aus dem Schlot entweichende Wolke besteht hauptsächlich aus Wasserdampf, was die weisse Farbe erklärt, und dem darin gelösten Schwefel, welcher sich aber nur zuoberst am Vulkan ablagert. Die Helden sollten hier die Nähe zum Wald nochmals nutzen um ein letztes Mal zu rasten, ja vielleicht um die Nacht hier zu verbringen. Immerhin werden sie die nächsten paar Stunden mit einem äusserst mühsamen Aufstieg beschäftigt sein.

Die Ersteigung des Vulkans

Die Besteigung dürfte zwar mühselig, doch keineswegs unmachbar werden. Schätzungen eines erfahrenen Kletterers zufolge wird man wohl etwas mehr als 5 Stunden dafür benötigen. Es werden dann (7 ½ - (bester TAW: Klettern der Gruppe)/8) Stunden sein. Obwohl nur gerade 2 Meilen Luftlinie vom Fuss bis zum Kraterrand (Luftlinie) zurückzulegen sind, so müssen dennoch diverse Umwege eingeschlagen werden, mehr oder minder kurze Rastpausen eingerechnet und die Verlangsamung der Reisegruppe durch schweres Gepäck berücksichtigt werden. Somit sind die etwas mehr als fünf Stunden druchaus realistisch. Diese Zeit wird zwar meistens von mühsamem Herumgekletter gezeichnet sein, dennoch sollte jede Stunde mal etwas Aussergewöhnliches passieren. Bestimmen sie das Ereignis dann jeweils mit einem W20.

1-5: Keine aussergewöhnlichen Ereignisse  
6-9: Kletterpartie  
10-13: Tierische Begegnung  
14-16: Aschelawine  
17-19: Geröllfeld  
20: Steinschlag

1-5: Keine aussergewöhnlichen Ereignisse

„Immer noch führt der Pfad, den ihr gewählt habt, in engem Zick-Zack-Kurs steil die Abhänge des Vulkanes empor. Ihr habt euch schon lange daran gewöhnt, dass eure Füße nur schwer halt finden. Auf den flacheren Strecken sinken sie in der abgelagerten Asche ein, in den steileren Passagen rutschen regelmässig Steine weg. Manchmal vermag man sich gerade noch auf den Beinen zu halten, manchmal muss man sich halt aufstützen. Doch ernsthaften Schaden entsteht euch daraus keiner.“

Was will man da noch mehr sagen? Diese Passagen sind dazu geschaffen, den Helden nochmals das satte Grün der Insel in Erinnerung zu rufen, sie Anzeichen ihrer zurückgelassenen Mannschaft erkennen zu lassen und noch einen Blick auf die Sonne zu gestatten, welche immer wieder den Helden in Erinnerung ruft, dass auch bei einer Kletterpartie die Zeit vergeht. Solche Passagen sind aber auch geeignet, die Helden eventuell darauf hinzuweisen, dass Gegenstände, die sie noch mit sich tragen nur hinderlich oder schlichtweg zu schwer sind. Wenn sie sie nicht freiwillig ablegen, kann eines der folgenden Ereignisse diese Gegenstände dann mit in die Tiefe reissen.

6-9: Kletterpartie



„Es war schon seit einiger Zeit abzusehen, dass ihr an diese Stelle kommen würdet. Von unten hattet ihr gehofft, dass es noch eine andere Möglichkeit geben würde, doch sind nun definitiv alle Hoffnungen zerstört. Ihr steht vor einer Felswand, die zu erzwingen einiges Klettergeschick erfordern wird. Eine schmale Klamm mit mehr oder weniger schroffen Felsen wird wohl den Aufstieg erleichtern, doch kann niemand von euch sagen, was euch an deren Ende erwarten wird.“

Der Schwierigkeitsgrad der Wand bestimmt der Meister mit einem W10. Dies ist dann auch der Aufschlag auf die Kletterprobe, die jedem einzelnen Held gelingen muss, so er nach oben Klettern will. Ein kann durchaus in Erwägung gezogen werden, doch werden die Helden dabei zwei Stunden Zeit verlieren, wobei erst für die zweite Stunde wieder ein Ereignis erwürfelt wird. Man bedenke, dass eventuell vorhandene Hindernisse auf dem Rückweg nochmals überquert werden müssen und dass dieses Ereignis nochmals stattfindet.

Wer klettert und stürzt erleidet pro 2W6 Schadenspunkte. War der Held gesichert, so wird dieser Schaden halbiert. Zudem erleichtern oben befestigte Seile, die Kletterprobe so stark, dass der Zuschlag gestrichen werden kann.

#### 10-13: Tierische Begegnung

„Man würde es kaum glauben, aber auch in dieser lebensfeindlichen Gegend haben durchaus Tiere zu überleben gelernt. Vor euch auf dem Weg steht eine Zezitu, eine Aschengemse und hält euch Kampflostig ihren gesenkten Kopf entgegen, so dass ihr euch ihrem mächtigen Gehörn, einer Art Kampfaufforderung, gegenüberseht. Trotzdem, dass die Flanke des Vulkanes hier nicht allzu steil ist, kann ein Kampf euch in grosse Gefahr bringen, denn wer weiss, wo man im Eifer des Gefechtes hintritt?“

Zunächst sei gesagt, dass es hier sehr wohl eine Ausweichmöglichkeit gibt. Diese führt leider durch etwas unwegsames Gelände und endet vor einer Felswand (vgl. oben).

Doch es gibt auch mehrere Möglichkeiten die Zezitu aus dem Weg zu räumen. Schuss und Wurfaffen machen das Tier aber aggressiv. Sobald es das erste mal getroffen wurde, wird es auf die Helden zuhalten und sie in blinder Wut umzurennen versuchen. Ob sie bei diesem Angriff gestorben ist, wird erst ausgewürfelt, wenn sie zu einer neuerlichen Attacke ansetzen will.

Die Kampfwerte der Zezitu: AT: 6, PA: -, TP: \*, LE: 15, RS: 0, Gfs: 6

Die Zezitu führt nur Ramm-Angriffe durch, die immer gelingen. Ein Held kann nicht parieren, sondern nur Ausweichen. Dabei wird die Ausweichenprobe um sowiele Punkte erschwert, wie der Attackewurf der Zezitu unter 6 lag. Die Trefferpunkte errechnen sich dann aus Würfelresultat-Ausweichenwert. Ein Angriff der Zezitu gilt immer für die ganze Gruppe. Unabhängig von der Ausweichenprobe muss dann jedem Kämpfer eine GE-Probe gelingen, die um die Anzahl eventueller Trefferpunkte erschwert ist. Gelingt diese nicht, so ist der Kämpfer unglücklich ausgewichen und stürzt etwas den Abhang nach unten. Dabei gerät er zwar aus dem Aktionsbereich der Zezitu, kassiert dafür 2W6 Schadenspunkte und kann seine Freunde für den Rest des Kampfes nicht mehr unterstützen.

Erst dann kann der Kämpfer auf die Zezitu einschlagen, welche den Hieb nicht parieren wird. Bei der Kehrtwende wird ermittelt, ob die Aschengemse noch lebt, oder ob sie dort leblos zusammenbricht.

#### 14-16: Aschelawine

„Schon seit einiger Zeit seid ihr von einer bedrückenden Stille umgeben. Nur zu gut wisst ihr inzwischen die Zeichen der Natur zu deuten und so erwartet ihr jeden Augenblick eine Gefahr, welche dem Rest der Natur die Sprache verschlagen hat. Doch bis anhin blieb auch alles ruhig. Ab und zu wirbelt ein schwacher Wind Asche auf, welche dick auf den Hängen liegt, die ihr nun gerade erklimmt. Doch ansonsten bleibt die trügerische Stille bestehen.“

Sollte sich ein Held in einem solchen Abschnitt erdreisten, laut zu rufen, so wird er der Auslöser für die Lawine sein.

„Dann endlich geschieht, was seine Schatten schon so lange vorausgeworfen hat. Aus dem Inneren des Vulkanes ist ein dumpfes Grollen zu hören und der Boden unter euren Füßen bebte leicht. Was sich auch immer im Inneren des Berges abgespielt haben mag, so deuten keine Anzeichen auf einen Ausbruch des Vulkanes hin.“

Reaktionszeit! Schauen sie kurz in die Runde, um eventuelle Reaktionen entgegen zu nehmen und fahren sie dann unerbittlich fort.

„Dann geschieht alles ganz schnell. Wohl kaum ein Herzschlag nachdem ihr die Asche auf euch

herunterkommen sieht, hat sie euch auch schon erreicht und ihr steht inmitten einer Aschelawine, die euch nicht nur zwingt sofort die Augen zu schliessen, sondern auch kräftig an euren Füßen zerrt.“

Wer keine Vorbereitungen getroffen hat, wird nun mit einer IN-Probe beweisen müssen, dass er sich dennoch richtig verhalten hat, sonst bekam er Staub in die Augen und hat vor allem eine gehörige Portion eingeatmet, was mit W4 SP zu Buche schlägt und die Ausdauer des betroffenen Helden auf die Hälfte senkt. Dadurch wird die Reise der Helden um 1 Stunde verlängert.

Doch ist damit die Gefahr noch nicht überstanden. Eine GE-Probe, erschwert um eventuelle Schadenspunkte, gibt darüber Auskunft, ob der Held von den Staubmassen mitgerissen wird. In diesem Fall schluckt er (nochmals) eine Portion Staub (W4-Schadenspunkte) und prellt sich beim Sturz auch leicht (W4 weitere Schadenspunkte).

Nachdem der ganze Spuk vorüber ist, können aber so abgestürzte Helden ohne Probleme wieder zu ihrer Gruppe aufschliessen.

#### 17-19: Geröllfeld

„Am Rande eines grossen Geröllfeldes macht ihr mehr oder weniger unfreiwillig eine Rast. Geübte Blicke erkennen schnell, dass ein Überqueren des Feldes eine ziemlich akrobatische Angelegenheit werden dürfte. Nur wenige grosse Brocken weisen auf einen ziemlich rutschigen Untergrund hin. Auch wenn die Überquerung ein gewisses Risiko birgt, so führt auf der anderen Seite ein möglicher Pfad vielversprechend bergan.“

Auch hier können die Helden natürlich anderen Weg wählen. Der einzige, für den man aber nicht zurückgehen müsste und der keine zusätzliche Zeit kostet ist ein Aufstieg in einer eher glatten Felswand, vgl. oben. Die Erschwerung der Kletterprobe wird nochmals um 2 Punkte erhöht.

Wer das Feld überquert, dem müssen jeweils eine IN-Probe und eine GE-Probe gelingen. Das Versagen einer der beiden Proben hat einen schmerzhaften Sturz zufolge, der 2W6 Schadenspunkte verursacht. Mit einer weiteren Probenkombination kann der Held dann erneut versuchen das andere Ende des Geröllfeldes zu erreichen, usw. Wer dreimal abstürzt, stürzt gar über eine Felswand in die Tiefe. Für ihn dürfte dann jede Hilfe zuspät kommen.

Werden hier Seilschaften eingesetzt, so verhindern sie zwar den letzten definitiven Absturz, doch können sie den Schaden nicht verhindern. Zudem

müssen Helden in der Nähe des gestürzten, eine GE-Probe und eine KK-Probe bestehen um nicht ebenfalls in die Tiefe gezogen zu werden.

Über das Feld gespannte Seile können indes sogar die Schadenpunkte bei einem Sturz auf W4 SP verhindern, so dem Oper eine KK-Probe gelingt.

#### 20: Steinschlag

„Zwar ist der Sims, auf dem ihr euch jetzt gerade befindet nicht überaus schmal, doch weckt ein kurzer Blick in die Tiefe durchaus Höhenangst in euch. Stellt man sich vor, wie unwirklich verrenkt eure Körper unten liegen bleiben würden, wenn ihr stürzen würde, so ist das nicht gerade ein sehr erfreuliches Bild.

Glücklicher Weise erreicht ihr eine Einkerbung im Fels, welche sich als einfach erkletterbare Klamm erweist. Zwar hätten hier durchaus drei Personen nebeneinander Platz, doch macht es mehr Sinn immer noch hinter einander zu gehen, denn nur in der Mitte der Klamm findet man einigermaßen sicheren Halt auf den Geröllbrocken, die hier herumliegen.“

Will da einer der Spieler etwa widersprechen? Nun gut, dann muss er sich mit den gleichen Strapazen wie auf einem Geröllfeld auseinandersetzen mit dem Unterschied, dass er einfach in der Mitte der Klamm zu liegen kommt, wenn er ausrutscht. Dies ergibt auch nur 1W6 Schadenspunkte.

„Ihr kommt in der Klamm relativ gut voran, als plötzlich Geräusche zu hören sind wie aufeinanderschlagende Steine. Nach einem Moment des Erstarrens seht ihr schon die ersten kleineren Steine auf euch zufliegen. Definitiv! Ihr seid in einen Steinschlag geraten.“

Helden die einen Schild bei sich tragen, vermögen die Steine mit jeweils einer PA-Probe abzuwehren. Diese Steine gelten dann auch als gestoppt respektive auch für ihm folgenden Helden keine Gefahr mehr. Insgesamt sind es 6W6 Steine, die den Helden Schaden zufügen könnten. Jeder Stein, der irgendwogegen schlägt, zählt als gestoppt (also auch solche, die getroffen haben). Jedem Stein kann ein Held mit einer Ausweichenprobe entkommen, dabei wird die Probe erschwert um die Hälfte der Position des Helden in der Truppe, da ihm seine Vordermänner und -frauen die Sicht nehmen. Der vorderste und der Zweitforderste jeweils +1, die nächsten beiden +2, usw. Ein Stein der trifft verursacht 1W10 Schadenspunkte, je nachdem wo ihn der Held abbekommen hat.

Getroffene Helden müssen mit einer GE-Probe beweisen, dass sie dadurch ihr Gleichgewicht nicht verloren haben. Ansonsten strützen sie hin (W4 SP) und bringen ihren Hintermann zu Fall, der dies wieder mit einer GE-Probe verhindern kann, dafür aber den nächsten Stein abbekommt, sofern dieser überhaupt an seinen Vordermännern vorbeikommt. Helden am Boden sind aber nicht ausser Gefahr. Die Hälfte der Steine, die Vorbeikommen werden sie treffen (Glücksprobe) und entsprechenden Schaden anrichten. Aufstehen ist nur mit einer gelungenen GE-Probe möglich, wobei der Held aber wieder einen Stein abbekommt, falls ihn die Vordermänner nicht aufgehalten haben.

Noch eine kleine Anmerkung: Auch wenn hier das Hinunterkommen jedes Steines einzeln durchgespielt wird, so kommen sie mehr oder weniger alle auf einmal. Die Reaktionen der Helden sind hier also mehr instinktiv.

#### Der Rand des Feuerschlunds

„Je näher ihr dem Kratertrand kommt, desto heftiger streicht ein kalter Wind durch euer Haar. Trotz den Strapazen des Kletterns beginnt ihr langsam aber sicher zu frieren. Andererseits werdet ihr in spätestens in einer Viertelstunde den Rand des Kraters erreicht haben.

Bereits jetzt macht sich ein Glücksgefühl in euch breit. Zu erklären vermögt ihr es nicht, doch bietet ein Blick in die Ferne ein unbeschreibliches Bild. Nicht dass ihr noch nie den Horizont betrachtet hättet, aber dieses Mal kommt es euch vor, als ob er viel weiter entfernt wäre. Dieser Ort scheint etwas ganz besonderes darzustellen. Wie der kalte Lufthauch, der ab und zu mit warmen, schwebigen Luftfetzen durchmischt ist, streifen Szenen eures vergangenen Lebens an euch vorbei: Angefangen bei der Geburt, über all die Abenteuer, die jeder von euch bestritten hat, grosse Siege und schändliche Niederlagen, tödliche Gefahren und überschwengliche Freuden, gute und schlechte Zeit, bis hin zum Erhalt des Dokumentes des Brissalion und der darauf folgenden Reise ans Ende der Welt. Und für einen ganz kurzen Augenblick hattet ihr das Gefühl zu wissen, was die Welt im Innersten zusammenhält.“

Gestalten sie die Erinnerungen durchaus noch ein Bisschen aus, denn dieser Ort ist wirklich sehr besonders. Zwar werden die Helden auf dem ganzen Weg bis sie wieder aus dem Krater hinausgeklettert sind (nach meisterlichem Willen) immer wieder solche oder ähnliche Visionen haben. Nicht umsonst ist der Feuerschlund eine der beiden Seiten eines Portal, das Welten miteinander

verbindet. Solche Orte bergen noch ganz andere Geheimnisse. Doch sind diese Visionen, die von einem Aufbruch, von einer neuerlichen Bestärkung des jetzt eingeschlagenen Weges zeugen, hier besonders stark, da sich all die Elemente, aus der die Welt bestehen mag, in einem Gefühl vermischen. Gegensätze werden hier nur allzu deutlich hervorgehoben und lassen eine besseres Verständnis der Welt zu (zumindest solange sich die Helden auf oder im Vulkan aufhalten). Bis oben zum Kraterrand werden die Visionen noch stärker, dann aber spätestens haben sich die Helden daran gewöhnt, so dass sie sich ganz den Aufgaben am Kratertrand widmen können.

„Die letzten paar Schritte treiben euch Schweissperlen auf die Stirn. Zudem erschwert der unangenehme, schweflige Geruch in der Luft euch das Atmen, so dass ihr keuchend den nur einige Schritt breiten Kraterrand erreicht, welcher nicht ganz so glattrandig ist, wie er von unten geschienen haben mag. Diverse Felsbrocken liegen hier in eurem Blickfeld, aber auch Einkerbungen und klippenartige Felssäulen versperren den Weg. Zur einen Seite hin habt ihr nun eine wunderbare Aussicht über die Insel und über das unendlich scheinende Meer, auf die andere Seite hin erhebt sich die aus dem Vulkan aufsteigende Rauchwand, welche sich hier nun mit dem Wind vermischt und dadurch ab und zu etwas aufgelockert wird. Dennoch besteht keine Möglichkeit ans andere Ende des Kraters zu sehen. Mal streicht euch die warme Luft behaglich am Körper entlang, bis sie eure Nase erreicht und ihr dort ihren beissenden Geruch bemerkt. Mal schlägt euch die kalte Luft mit einigem Pranke euch ins Gesicht. So stark eure Vorahnungen hier oben von der Gesamtheit der Welt auch sein mögen, so klar ist euch auch, dass ihr es hier nicht wirklich lang aushalten werdet.“

Wollen wir mal kurz innehalten um den Helden auch wieder mal die Möglichkeit zu geben, sich zur Situation zu äussern. Viel können sie aber an jenem Punkte, an dem sie nun stehen aber nicht erkennen. Ein Abstieg an dieser Stelle wäre reiner Selbstmord. War der Aufstieg schon steil, so könnte man die Wand hier drinnen durchaus als senkrecht bezeichnen. Wirft man einen Stein hinein, so wird der Ton seines Aufpralls von dem Pfeifen des Windes übertönt, doch ist es wirklich sehr tief. Zudem sieht man in diesem Rauch wohl gerade mal fünfzig bis hundert Schritt weit (wenn man Glück hat). wer vermag also schon zu sagen, was die Helden hier noch alles erwarten mag? Sobald sich die Helden von hier aufmachen (vermutlich zuerst

einmal dem Krater entlang), so werden sie unweigerlich die folgende Szene mitbekommen.

#### Die Feuervögel

„Erst einige wenige Schritte, da dringen andere Geräusche als das Donnern des Windes an eurer Ohr, zunächst hört ihr nur ein schrilles, entfernt tönendes Krächzen, bald aber schon vermeint ihr Flügelschläge zu vernehmen. Dann taucht wohl zwei Schritt über euch aus dem Rauch ein rötlicher, federloser Vogel von der Grösse eines Esel auf, welcher einen weiteres Krächzen ausstösst, als er euch sieht. Durch seine grosse Spannweite, der mit einer Flughaut überzogenen Flügel, geratet ihr für kurze Zeit in seinen Schatten, als er sich zwischen euch und die Sonne schiebt. Noch ehe ihr aber nur irgendetwas tun könnt ist der Vogel schon wieder in die Rauchsäule eingetaucht und aus eurer Sicht verschwunden.“

Es bleibt mal zu hoffen dass einer der Helden den Vogel, als eines der Wesen im Traum mit dem gelben Stein erkennt, so dass die Vögel bei ihren weiteren Erkundungsflügen nicht mit Pfeilen beschossen werden. Ansonsten müssen die Helden sich schon etwas einfallen lassen, damit sie die Vögel nach unten tragen. Das Runterklettern wird sonst zu einer gnadenlosen Zitterpartie, welche vermutlich mit dem Tod endet.

Wenn sich die Helden auf dem Kraterrand fortbewegen, so müssen sie immer wieder einfache Kletterproben ablegen um kleine Hindernisse erfolgreich überwunden zu haben. Ein Misslingen bewirkt im Normalfall W6 Schadenspunkte durch einen unglücklichen Sturz, der gebremst wurde, ehe es wirklich gefährlich wurde.

Je länger sie unterwegs sind, desto grösseres Interesse zeigen die Vögel an ihnen, und wenn die Helden nicht von alleine mit den Vögeln zu sprechen beginnen, werden sie die folgende Szene wohl noch

dazwischenschieben müssen.

„Inzwischen hat ihr euch irgendwie schon an die Vögel gewöhnt. Sie fliegen zwar ab und zu über eure Köpfe hinweg scheinen aber keineswegs feindliche Absichten zu haben. Ab und zu tauchen sie sogar zu zweit aus dem Rauch auf, beobachten

euch und fliegen nachher wieder in den Nebel zurück.

Vor euch weitet sich eure Pfad etwas aus, doch stehen dort auch mehrere Gesteinsbrocken herum, so dass ihr im Endeffekt doch weniger Platz habt, euch fortzubewegen als an anderen Stellen. Ihr hab aber das Feld mit den Gesteinsbrocken noch nicht erreicht, das hört ihr schon wieder das Schlagen von Flügeln, doch ist das Geräusch dieses Mal um einiges intensiver als die vorhergehenden Male. Es müssen dieses Mal weit mehr als nur ein, zwei Vögel sein und da kommen sie auch schon aus dem Rauch geflogen. Ihr Ziel sind die Felsbrocken, wo sich einer nach dem anderen niederlässt. Neun Stück zählt ihr bis am Schloss, die sich mit ihren mächtigen Krallen an dem schroffen Fels festklammern und neugierig in eure Richtung schauen. Die letzten beiden, die aus der Rauchsäule erscheinen gesellen sich aber nicht zu ihren Artgenossen, sondern setzen sich so hinter euch, dass sie euch einen Rückzug verunmöglichen. Von allen Seiten her sind nun Blicke auf euch gerichtet und ihr könnt nur hoffen, dass euere Deutung der Blicke nicht falsch ist.“

Es braucht wohl kaum erwähnt zu werden, dass ein Kampf ziemlich aussichtslos ist, denn die Helden stehen auf einem eher schmalen Grat und ein heftiger Treffer (über 6 Trefferpunkte!) bedeutet, dass der Held in eine Richtung gestürzt ist. Dann hilft ihm nur noch das Glück. Zu den Trefferpunkten werden dann auch noch die W20 Punkte aus dem Sturz addiert, wobei hierbei die Zahlen 1 - 5 für einen Sturz mit tödlichen Folgen stehen. Die Werte der Feuervögel: MU: 10, AT: 5, PA: 5, TP: W6, RS: 2, LE: 40, Körperschema: Vögel,

Gfs: 18

Die Werte gelten für den Nahkampf, vor dem sich die Vögel aber wenn möglich hüten werden. Sie beschränken sich auf den Luftkampf: Sturzflugattacke: 12, Ausweichen:

16, Kunstflugaktionen: 14. Hierbei liefert ein Treffer 3W6 Trefferpunkte.

Doch zu fürchten brauchen sich die Helden nicht, denn die Vögel sind ihnen gut gesonnen, sofern sie von den Helden noch nicht attackiert wurden. Im zweiten Fall muss der Meister der Gruppe entsprechend etwas improvisieren, im ersten werden die Vögel mit den Helden zu sprechen beginnen, sobald sie zwischen ihnen stehen oder



angesprochen werden. Mit krächzender Stimme und einfachsten Worten werden die Vögel sich mit den Helden unterhalten können. Auf Wörter, die sie nicht verstehen, reagieren die Vögel mit einem öffnen der Schnäbel, was den Spielern irgendwann ja mal auffallen dürfte, da die Vögel in solchen Fällen nur selten eine brauchbare Antwort geben. Das Gespräch muss der Meister selber gestalten, hier seien einfach einige Anhaltspunkte zu den Vögeln selber:

- Sie hören auf den Namen Feuervögel und sind eine Sippe die auf dieser Insel lebt und im Vulkan ihre Nester hat. Es gibt nach ihrem Wissen noch mehr Vögel ihrer Art, vorbeigekommen sei aber noch keiner. Dies liegt wohl daran, dass die hiesige Rasse sich im Rauche des Vulkans sicher fühlt. In der Dämmerung fliegen sie dann für kurze Zeit auf die Insel hinunter um sich von Pflanzen und Kleintieren zu nähren. Die Helden wären als Beute schon zu gross.

- Die Vögel sind den Helden gerne behilflich bei ihrer Reise und erklären sich bereit die Helden auf ihren Rücken an den Grund des Kraters zu bringen, wo es eine Plattform oberhalb der brodelnden Lava gäbe, von der aus viele Höhlen zugänglich wären. Dort unten gibt es aber schwarze Kreaturen, die den Boden des Kraters für sich beanspruchen. Dass der Krater etwas mit den Göttern zu tun haben soll, davon wissen die Vögel nichts, denn ihr einziger Gott ist die Rauchsäule in deren Sicherheit sie schon sehr weit in den Himmel hinaufgestiegen sind.

- Doch fordern die Vögel auch eine Gegenleistung. Ein 'riesiger' Drache lebt ebenfalls im Vulkan. Er ernährt sich von den Nestern der Feuervögeln, so dass es diesen immer sehr schwer fällt Nachwuchs so lange zu beschützen, bis er fliegen kann und dann dem flügellosen Ungeheuer entkommen kann. Dies ist oftmals nur dann der Fall, wenn einer der alten Vögel stirbt und der Kadaver Zyrxuul, so heisst der Drache, zum Frass vorgeworfen wird. Sollten die Helden sie von diesem Untier befreien können, sprich ihn töten, so werden sie die Helden nach unten fliegen. Sind die Helden einverstanden, so heissen sie die Vögel aufsitzen, damit sie die Helden zur Höhle Zyrxuuls bringen können.

„Es ist ein etwas merkwürdiges Gefühl, als jeder von euch auf einen der Vögel klettert. Ihre Haut ist etwas rau, so dass ihr nicht gerade abrutscht. Dennoch musset ihr euch kräftig am Hals festhalten, als sich das Tier dann zu bewegen beginnt. Diejenigen Vögel, die keinen von euch tragen müssen, haben sich in den in den Wind gestellt und ihre Flügel gespreizt, worauf sie elegant abhoben. Doch ihr seid offensichtlich eine sehr

grosse Last, denn ihr könnt werdet so nicht in die Höhe getragen. Unbeirrt laufen aber eure Führer auf den Abgrund zu, wo sie dann auch schon bald den Boden unter den Füssen verlieren und zu fallen beginnen. Dem einen oder anderen von euch wird es dabei schon etwas mulmig ums Herz, als ihr zunächst wie ein Stein nach unten in das bodenlose Weiss fällt. Nach und nach wird aber euer Fall gebremst und ihr zieht im Schlund des Vulkans enge Kreise.

Erst jetzt werdet ihr euch gewahr, dass das Tosen aufgehört hat. Zudem wurde die Luft nochmals stickiger und die feinen Rauchpartikel, welche immer wieder in eure zusammengekniffenen Augen geraden, nehmen euch oftmals die Sicht.“

Die Helden sollten sich nun noch etwas für die kommende Sequenz aklimatisieren. Die Tiere fliegen an sich von alleine und geben dabei auch auf die Helden acht, so dass sich diese nur festzuhalten brauchen. Wenn die Helden aber etwas anderes wünschen als ruhigen Flug, dann muss er dies dem Vogel erst einmal klar machen, was gar nicht so leicht ist, da der 'Rauch', welcher grösstenteils aus Wasserdampf besteht, viele Töne verschluckt. Und da die Vögel in der menschlichen Sprache nicht gerade allzu bewandert sind, entscheidet schlussendlich eine normale Charismaprobe, ob der Held dem Vogel klar machen konnte, was er wollte. Der Vogel besitzt mit aufgeladenem Helden noch folgende Eigenschaftswerte: Sturzflug: 8, Ausweichen: 9, Ausweichen: 10. Misslingt dem Vogel die Probe so dass er es ohne Held geschafft hätte, so hat er das Manöver zwar ausgeführt, doch nicht allzu gut auf den Helden aufgepasst, so dass diesem eine KK-Probe gelingen muss um sich festzuhalten. Misslingt diese, so wird der Held stürzen. Ob der Held dabei von dem Vogel wieder eingefangen werden kann, oder ob das wirklich der Tod des Helden ist, sei dem Meister überlassen. Aber auch wenn der Held überleben sollte, so muss das Auffangen eine überaus spannende Sache werden und der Meister sollte unzählige Male dafür würfeln lassen, so dass der Spieler doch noch etwas um seinen Helden bangen muss.

Sollte der Held sich zutrauen, den Vogel zu fliegen, wie man Reittiere reitet (ein entsprechender Wert dafür existiert ja), so entfallen all die oben angesetzten Proben und der Vogel sorgt sich nur noch um das Manöver, das ihm der Held mit einer Fliegenprobe diktiert. Misslingt diese aber, so entscheidet eine Glücksprobe über das weitere Schicksal des Helden. Ist ihm das Glück hold, so misslang einfach das Manöver, wenn nicht, so

stürzt der Held, wobei der Meister wieder die oben beschriebenen Optionen bestitzt.

#### Kampf mit einem Drachen

„Ihr seid noch nicht allzu lange nach unten gesegelt, da bemerken eure Nasen neben dem schwefligen Geruch, an den sie sich inzwischen gewöhnt haben, einen äzenden, sauren Gestank. Auch die Vögel zögern ein Bisschen, doch segeln sie gerade auf den Gestank zu. War inzwischen durch den Rauch keine Mauer mehr zu sehen, so kommt nun wieder eine Felswand durch den weissen Schleier auf euch zu. Unter euch erkennt ihr eine wohl acht mal acht Schritt messende Plattform, an die sich eine Höhle anschliesst. Just in diesem Moment erhebt sich das über 13 Schritt lange, vierbeinige Untier auf die Hinterbeine und streckt euch aufmerksam seinen mit zwei gewundenen Hörnern geschmückten Echsenkopf entgegen. Dabei schlägt er aufgeregt mit seinem muskulösen, in einem Kranz Stacheln endenden Schwanz auf den Boden, als ob dieser eine Kriegstrommel wäre. Trotzdem erinnert das Geräusch doch eher an ein metallisches Rasseln. Ihr spürt wie die Vögel unruhig werden und könnt dies angesichts des gelben Ungetüms mit dem gezackten Rückenamm auch verstehen, auch wenn euch weniger das Aussehen, als der Geruch euch abschreckt.“

Wie genau der Kampf gegen Zyrxuul geführt wird, bleibt den Spielern überlassen. Dem Meister sollen einfach einige Hilfestellungen geboten werden, mit denen er im Kampf improvisieren kann.

Die Werte des Drachen Zyrxuul: MU: 18, 3xAT: 15, PA: 6, TP: 2W6+6 (Maul), 3W (Klauen), 2W+1 (Schwanz), Körperperzonenschema: Echse, Gfs: 50 Zyrxuul hat noch eine unschöne Überraschung für die Helden parat. Er kann zwar kein Feuer speien, dafür verursacht seine ätzende Spucke erheblichen Schaden. Mit ihr kann er Ziele bis zu 15 Schritt Entfernung mit einem Wert von 15 treffen. Natürlich ist dieser je nach Grösse des Ziel noch nach den bekannten Tabellen zu variieren.

Wollen die Helden sich auf einen Luftkampf beschränken, so gibt es einige Probleme mit dem weissen Rauch. Für die Helden gilt prinzipiell immer das Doppelte der tatsächlichen Schussdistanz als Richtwert für die Probenschwerung. Zudem werden noch einmal 5 Punkte daraufgeschlagen, falls der Held vom Rücken eines der Vögel her schiessen will. Immerhin muss er sich gleichzeitig oben halten und zielen. Sollte sich dabei ein Patzer einstellen, so gibt der W6 über die Auswirkungen Auskunft: 1-3: jämmerlich verfehlt, 4 -5: Der Pfeil

ist abgerutscht und hat dabei einen der Helden verletzt (es könnte auch der Schütze selbst gewesen sein), 6: Der Held hat den Halt verloren und stürzt in die Tiefe (vgl. oben). Sucht sich ein Schütze einen Felsvorsprung o.ä., von wo aus er den Drachen mit Schüssen eindecken kann, so findet sich nur eine einzige Stelle, die sicherer wäre als der Rücken der Vögel. Sie bietet aber nur einem Helden Platz und ist ca. 50 Schritt entfernt (Fernkampftabelle, als ob der Ort hundert Meter entfernt wäre).

Sollten die Helden einen Nahkampf wagen, was Zyrxuul automatisch auf seine Speiattacken verzichten lässt, so erreichen sich mit einem von den Vögeln ausgeführten Sturzflug so den Vorsprung Zyrxuuls, dass sie seine erste Attacke gerade noch parieren können (misslingt der Sturzflug, so ist die erste Attacke Zyrxuuls nicht parierbar), wobei darauf ein normaler Kampf folgt, bei dem eine 1 des Drachen gedoch bedeutet, dass er den Helden vom Vorsprung zu fegen versucht hat. Dies gelingt ihm auch, wenn dem Helden nicht eine ganz normale Parade gelingt. Sofern diese kein Patzer war, gewähre man dem Helden noch (unter Verlust seiner Waffe) eine Akrobatikprobe erschwert um die Trefferpunkte des Drachen, die darüber Auskunft gibt, ob sich der Held noch an der Fels halten konnte, als seine Füsse bereits über dem Abgrund hingen.

Doch nicht nur die Helden können bei diesem Kampf Fehler machen. Ein Patzer des Drachen bringt ihn soweit aus dem Konzept als dass er seine Angriffsserie nicht durchführen kann. Zudem besteht eine kleine Chance (1 und 2 auf dem W20), dass er ebenfalls seinen Halt verliert und unter einem grässlichen Zischen und Fauchen in die Tiefe stürzt.

#### Flug in die Tiefe

„Das Jubeln der Vögel, als sie realisierten, dass der Zyrxuul nun wirklich tot ist, hört sich für eure Ohren mehr als nur fremdartig an. Wer den Zusammenhang nicht kennt, würde wohl darauf tippen, dass Zyrxuul sich wieder mal aufgemacht hat, die Nester der Feuervögel zu plündern und sie dewegen nun in grosser Panik wären.

Was dann folgt, lässt sich kaum ihn Worte fassen. Ein nicht enden wollender Sinkflug auf den Rücken der Vögel bringt euch immer weiter im Schlund nach unten. Zwar könnt ihr selten etwas anderes als die immer in wilden Formationen um euch herumtanzenden Dampf- und Rauchschwaden erkennen, doch lässt euch das immer schwächer werdende Licht darauf schliessen, dass ihr immer weiter nach unten vorstösst. Auch die Wärme nach

alsbald merklich zu und ich schwitzt, wobei der Dampf sein übriges dazu tut. Bald schon seid ihr so nass, als ob ihr gerade mit samt euer Ausrüstung ein Bad in einem See genommen hättet.

Dann hört ihr ein Plätschern, welches sich nur kurze Zeit später mit einem Zischen vermengt. Ungefähr zum gleichen Zeitpunkt wird es dann auch wieder heller, doch ist es dieses mal nicht das vertraute Licht der Sonne, sondern eine geheimnisvolle Nuance Orange, welches ihr noch nie am Himmel erblickt habt. In diesem Licht erkennt ihr, dass die Vögel inzwischen dem Rand des Schlundes entlang segeln, dessen Durchmesser kräftig geschrumpft sein muss, während ihr da durch den Nebel geflogen seid.

Auf den Felswänden seht ihr einige kleinere Wasserfälle, die sich über den Stein ergiessen und ihn kühlen und dann löst sich der Schleier, welche so lange euch die Sicht geraubt hat. Unter euch, wohl noch 200 Schritt entfernt erkennt ihr einen Lavasee auf dessen tieferer Oberfläche sich helle, orange Blasen bilden und alsbald schon wieder zerplatzen.

Die Feuervögel steuern nun einen grossen Sims an - Es dürfte der letzte, vor dem Lavasee sein. Ihr werdet sanft dort abgesetzt, bevor euch die Vögel noch einmal herzlich für das Besiegen Zyrxuuls danken und sich dann wieder in die Lüfte erheben. Bald hat sie der Nebelschleier, welcher über euch sehr dicht ist, verschluckt.“

Variante: Abstieg ohne Hilfe

Hier eine Kletterpartie wagen zu wollen ist mehr als nur sinnlos, doch wenn die Helden in diese Lage kommen, so können sie, so sie Seile dabei haben, immerhin sich ein wenig nach unten kämpfen. Pro zehn Schritt wird eine Kletterprobe fällig. Die Erschwerung wird mit dem W20 festgelegt. Bis wirklich etwas wichtiges passiert sind das aber schon 15 Proben, deren Misslingen jeweils W6 SP bedeutet. Dabei kommen sie an geplünderten Nestern der Feuervögel vorbei und stossen schlussendlich unweigerlich auf Zyrxuul, welcher sie im Fels verfolgen wird. Ein Kampf zu sehr ungünstigen Konditionen ist schon vorprogrammiert. Sollten die Helden hier aber siegreich bleiben, so werden die Feuervögel sie als Freunde akzeptieren und sie in die Tiefe tragen (egal was sie vorher getan haben).

Im Vulkan

Am Grunde des Vulkans

„Immer und immer wieder schweift euer Blick über die so unreal erscheinende Szenerie. Augen und Ohren sind verwirrt von Eindrücken, die über euch einbrechen und vermögen euch erst nach und nach einen klaren Überblick zu liefern. Es dauert eine ganze Weile bis ihr überhaupt in der Lage seid, als das zu fassen, was um euch herum ist.

Bedeckt wird dieser Raum, wenn man ihm denn so sagen will, von einem Dach aus Dampfschwaden, welche in dem orangen Licht zwar hell, aber dennoch bedrohlich wirken. Die ständige Verformung ähnelt jener von Gewitterwolken, kurz bevor das Unwetter losbricht.

Die Wände des Vulkans sind hier unten steil. Dennoch kann man leicht Kletterrouten entdecken, die eine Rückkehr nach oben wieder ermöglichen dürften. Angesichts des Dampfes oberhalb von euch ist das aber auch nur ein erster Eindruck. Wie gut man aus dieser Sackgasse wieder herauskommt, wird wohl erst ein Versuch zeigen. Das Gestein ist zumeist hart, was ein solches Vorhaben begünstigen wird.

Und dennoch interessiert ihr euch am meisten der Teil des Kraters, welcher noch unter euch liegt. Ein schmaler Pfad führt nach unten, so ein Sims von zwei Schritt Breite den Krater umführt. Dort unten scheint der Fels extrem zerklüftet. Die Schatten bieten in diesem Licht ein bedrohliches Schauspiel, welches viele Gefahren zu versprechen scheint. In diesen Klüften offenbaren sich dem guten Beobachter Eingänge zu Höhlen, die von dem Sims her mehr oder minder gut erreichbar sein dürften.

Auch wenn es aufgrund der immensen Hitze für euch nicht möglich sein wird diesen Pfad zu begehen, so führt trotzdem ein kleiner, sich eng windender Weg bis ganz an das flüssige Gestein hinab. Es wäre die einzige Möglichkeit von dort unten wieder hinaufzuklettern, da alle anderen Passagen sehr steil und zum Teil sogar überhängend wären.“

Geben sie den Helden auf dem Plateau durchaus noch etwas Zeit sich das weitere Vorgehen genau zu überdenken und Pläne zu schmieden. Vielleicht ist dem einen oder anderen Helden auch aufgefallen, dass da immer wieder von Wegen die Rede war. Falls sie die Feuervögel nicht darüber ausgefragt haben, so könnten sie nun zu ahnen beginnen, dass hier unten noch Lebewesen hausen. In diesem Fall ist natürlich Vorsicht geboten. Schlussendlich hilft aber alles nichts. Kleinere Höhlen, die direkt vom Plateau aus erreichbar sind, erweisen sich als leer und uninteressant und nach oben klettern, wollen die Helden ja wohl auch nicht. Dann müssen sie dem nach unten führenden Sims folgen.

„Ihr schon mit den ersten Schritten bricht ihr angesichts der Hitze in Schweiß aus. Bald schon werden aus den einzelnen Perlen ganze Sturzläche welche an euren Wangen entlang rinnen. Auch trocknet euch die Hitze den Mund aus und ihr bekommt Durst, welcher schneller wächst, als ihr Trinken könnt. Ja, jeder Schluck Wasser scheint noch in eurem Mund zu verdampfen. Mit jedem Schritt, den ihr weiter nach unten vorstösst, schwinden eure Kräfte langsam. Und im gleichen Masse nehmen die Zweifel in euren Köpfen zu, ob eure Entscheidung richtig war.

Die Kraft in euren Beinen verabschiedet sich langsam und ihr beginnt benommen nach vorne zu stolpern. Distanzen verschwimmen zeitweise vor euren Augen und einen Blick in die Tiefe ruft Schwindelgefühle hervor. Langsam formt sich in euren Köpfen ein Gedanke, der immer schwerer zu verdrängen ist: Ich schaffe das nicht!“

Machen sie auch als Spielleiter noch etwas Druck und umschreiben sie die Situation, welche an einen der wichtigsten Faktoren des menschlichen Lebens, den Überlebenswillen, appelliert. Ganz abgesehen davon, dass die Ausdauer von Helden hier wohl auf die Hälfte reduziert ist, verliert jeder Held aufgrund der körperlichen Anstrengung W3 Lebenspunkte. Aber wie schon so oft kommt es hier hauptsächlich auf den Willen des Helden an, er wird das Ziel erreichen.

Bekanntschaft

„Überglücklich den um den Lavasee herumführenden Sims erreicht zu haben gönnt ihr euch zwangsweise eine Ruhepause. Die Welt, so klein sie jetzt auch geworden sein mag, dreht sich um euch und ihr habt grosse Schwierigkeiten euch hier zu orientieren. Kein Wunder, dass ihr erst sehr spät bemerkt, in welcher beunruhigenden Situation ihr geratet seid. Ihr hattet die sich bewegenden Gesteinsbrocken als einen Teil eurer eingeschränkten Wahrnehmungsfähigkeit eingestuft, doch jetzt erkennt ihr bei den Wesen, die aus der Höhle rechts von euch gekommen sind, menschliche Formen. Am besten ist ihr Aussehen mit der grob behauenen Skulptur eines Steinmetzen zu vergleichen, der gerade begonnen hat, einen Menschen in voller Grösse aus einem schwarzen, matt glänzenden Gestein zu meisseln. Alles wirkt noch sehr massig und Details sind noch nicht zu erkennen. Das Gesicht besteht offensichtlich nur aus einem sehr breiten Mund und stechend orange leuchtenden Augen. Die Hände bestehen gerade mal aus einem Daumen und einem Block, aus dem

man noch vier Finger hätte meisseln können. Auch die Füße gleichen einem unbehauenen Quader Gestein.

Die Wesen, welche noch etwa 25 Schritt von euch entfernt, auf euch zukommen sind zwar nicht bewaffnet, doch reicht ein Blick um zu wissen, dass ein Schlag von denen, das Ende eines von euch sein könnte. Glücklicherweise scheinen sie ziemlich schwerfällig und kommen nur langsam auf euch zu.“

Feindseelige Handlungen wären hier mehr als fehl am Platz. Zum einen ist es mühsam jemanden, der offensichtlich aus Gestein besteht durch einen Kampf mit Waffen beeindrucken zu wollen. Zum anderen sind die Helden so geschwächt, dass ein Kampf keinen Sinn macht. Wenn es die Helden dennoch versuchen wollen, so dritteln sie alle ihre Kampfwerte. Die Kampfwerte der Lavamenschen sind: AT: 6, PA: 2, LE: 80, RS: 10, TP: 3W+5, Gfs: 40, Körperzonenschema: Unwichtig, da sie aufgrund von Treffern in Körperzonen nicht in Ohnmacht fallen.

Es kann ja aber auch sein, dass die Helden die Lavamenschen als jene Wesen identifizieren, die in einem Traum ihnen geholfen haben, das Feuertor zu durchqueren. Dann wäre eine Kontaktaufnahme wichtig.

Die Lavamenschen, bei denen nur der Häuptling der Sprache der Menschen mächtig ist, wiegen sich in Sicherheit. Hier unten hat sie noch nie jemand bedroht. Das Wort Gefahr kennen sie nur in Zusammenhang mit Erdbeben, Steinschlag und dem Lavasee. Auch wenn man nicht dieselbe Sprache spricht, so kann man sich doch durch simple Zeigen, einermassen gut mit den an sich nicht wirklich intelligenten Lebewesen verständigen. Bedenken sie dabei, dass die Wesen gar nicht fähig sind feine Zeichen zu machen und dementsprechend diese Zeichen auch nicht interpretieren können. Nur was plump ist, vermögen die am besten mit zu gross geratenen Kindern zu vergleichenden Wesen verstehen.

Interessanter Weise sind die Wesen keineswegs nachtragend. Sollten sie von den Helden angegriffen werden, so verteidigen sie sich zwar, doch werden sie ihnen nicht nachstellen oder sonstwie aggressiv gegenüber treten, wenn die Helden klar zu erkennen geben, dass sie aufgeben. Eine Entschuldigung vor dem Herrscher wäre aber durchaus angebracht.

Wie auch immer werden die Helden, wenn sie nicht gerade das weite suchen, von den Wesen zu ihrem Herrscher eskortiert.

Die Unterredung

„Die beiden Wesen führen euch durch einen der vielen Höhleneingänge in das Innere des Felsens. Der Gang wird von schummrigen orangen Licht erhellt, welches lange Schatten wirft. Doch schon nach der ersten Biegung öffnet sich der Gang wieder und ihr steht am Rande einer riesigen Höhle. Die vielen Plätze auf verschiedenen Höhen, welche durch grobe in den Stein gehauene Treppen miteinander verbunden sind, sind verziert mit Stalaktiten. Stalagtiten hängen von der Decke herunter und geben der an sich schon reich gegliederten Deckenwölbung noch zusätzliche Struktur. Erhellung wird die ganze Höhle durch Bäche aus orange glühender Lava, welche sich zwischen den Sims hindrückschlängeln und an vielen Orten, Wasserfällen gleich, über den Rand eines Platzes auf den nächsten hinunterstürzen. Auch verschwinden einige dieser wohl niemals versiegenden Bäche einfach im Boden, andere treten an unerwarteten Stellen aus dem Fels hinaus. In dieser Grotte entdeckt ihr wohl noch vierzig weitere Wesen, welche zum Teil einfach nur da sitzen und wirklich mit Steinstatuen verwechselt werden könnten. Andere drehen sich neugierig zu euch um, als ihr die Höhle betritt.“

Ohne Rast führen euch die Wesen über diverse Treppen hinauf in den hinteren Teil der in die Länge gezogenen Höhle. Dort oben erwartet euch auf einem Thron aus dem gleichen Gestein, aus dem auch die Wesen sind, eine etwas grössere Ausgabe dieser Spezies. Obwohl er oder sie, das lässt sich beim besten Willen nicht feststellen, keinerlei Insignien auf sich trägt, so ist dennoch klar, dass ihr soeben dem Anführer vorgestellt werdet. Ich staunt nicht schlecht, als die Gesteinsgestalt ihre Arme ausbreitet und euch mit einem tiefen, donnernden ‘Willkommen’ begrüsst.“

Wie auch immer das Gespräch verläuft, bedenken sie, dass dem Anführer nur ein sehr beschränkter Wortschatz zur Verfügung steht. Er kann nur das ausdrücken, was er auch schon einmal gesehen hat und abstrakte Begriffe kennt er nur sehr wenige. Es ist schwierig vorherzusagen, wie das Gespräch verlaufen wird. Deshalb seinen hier einfach einige Informationen angegeben, welche dem Anführer bekannt sind und die Helden interessieren dürften. Ansonsten müssen Sie halt etwas improvisieren.

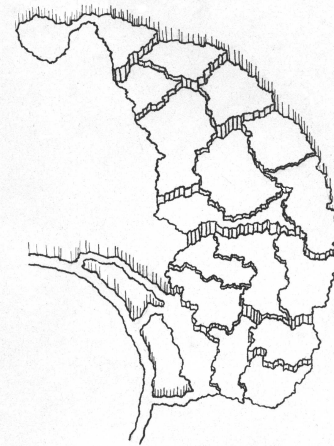
- Die Geschichte der Lavamenschen, so nennen sie sich offensichtlich selber, ist nicht gerade glücklich verlaufen. In ihrem Glauben verehrten sie die drei Wesensheiten des Feuers (Hitze, Flamme, Lava). Auf eine Zeit der tiefen Verehrung erfolgte eine Zeit des Frevels, da sie anderen Gottheiten huldigten, deren Namen sie

schon längst wieder vergessen haben. Zur Strafe mussten die Lavamenschen die Stadt im glühenden Gestein verlassen. Laut einem Orakelspruch dürfen sie erst zurückkehren, wenn sie wieder mit ihrem König vereinigt sind, der in der Stadt zurückgelassen werden musste.

- Sie leben für menschliche Verhältnisse sehr langsam, was bei den schwerfälligen Körpern auch nicht wirklich überrascht. Dies ergibt zusammen mit der Tatsache, dass hier unten immer Tag herrscht, das Problem, dass keine Zeitrechnung etabliert wurde. Die Geburt von jungen Lavamenschen ist sehr selten und der Tod scheint für sie nur dann eine Bedeutung zu haben, wenn sich eines dieser Wesen unvorbereitet in die Lavafluten stürzt.
- Dank der Einsicht ihrer Torheit können die Lavamenschen inzwischen immerhin wieder nach einem Ritual kurze Zeit in der Lava tauchen, doch gelingt es ihnen nicht die gelobte Stadt wieder zu finden. Sie würden natürlich auch mit den Helden dieses Ritual durchführen, wenn sie sich bereit erklären, die Stadt für sie zu suchen um ihnen ihren König zurückzubringen.
- Sollten sich die Helden hier länger aufhalten, so werden sie bemerken, dass die Lavamenschen im Grunde genommen Einzelgänger sind. Obwohl oder gerade weil sie sehr nahe aufeinander leben müssen, versuchen sie sich immer wieder von den anderen abzugrenzen. Es wird nur soviel wie nötig kommuniziert, was auch die Einfachheit der Sprache erklärt.
- Dieser Vulkan scheint nur zum Teil das zu sein, was die Prophezeiung versprochen hat. Waffen oder Artefakte der Götter werden hier unten keine zu finden sein. Im Gegenteil. Man hat eher den Zorn der Götter auf sich gezogen. Doch dass der Vulkan das Tor zum Goldenen Reich darstellt, daran zweifeln schwarze Kreaturen keinen Augenblick.
- Was das Tor zum Goldenen Reich angeht, so erzählen alte Geschichten von einem geheimen Gang, der eigentlich offensichtlich sei. Dieser führe in eine Welt, aus der es kein zurück mehr gäbe. Ob dies das Goldene Reich ist, von dem die Helden sprechen, können die Lavamenschen natürlich nicht beurteilen. Der Gang soll irgendwo im Reich der Lavamenschen beginnen.

Folgende Aussagen werden die Lavamenschen nur machen, wenn die Helden gezielt (!) danach fragen.

Die warme Welt/Höhle im Krater Eredlus Teil 4



- Der Weg nach oben ist immer mit Wolken verhangen. Ein Aufstieg ist für die plumpen Lavamenschen unmöglich und scheint auch für die Helden mit dem sicheren Tode zu enden. Es gibt aber auch noch einen Weg durch versiegte Kavernen, durch die einst Lava floss. Zwar gibt es mindestens eine Stelle an der die Lavamenschen scheitern (eine kleine Felswand), doch streicht manchmal frische, kühle Luft von draussen durch die Höhlen.
- Die Feuervögel kommen selbst für die Begriffe der Lavamenschen nur selten hier herunter. Dann und wann berichten sie von der Welt da draussen und schüren jene Neugierde der Lavamenschen, welche schlussendlich dazu geführt hatte, dass diese ‘verbannt’ wurden. Genauer gesagt erlaubte ihnen das Feuer nach draussen zu gehen, befahl aber den König zurückzulassen. Und sie würden erst wieder zurückkommen können, wenn es ihnen gelänge sich mit dem König wieder zu vereinigen.
- Der König, von dem alle immer sprechen, ist aber ein Edelstein. Für die Lavamenschen ist diese Tatsache so banal, dass sie gar nicht darauf kommen, dass die Helden etwas anderes erwarten. Der wundervolle, faustgrosse Rubin hat diesen Namen auch durchaus verdient, und keiner der Lavamenschen, so unbeholfen er auch sein mag, würde diesen mystischen Gegenstand als simplen Stein bezeichnen.

Die Helden werden schnell herausfinden, dass die Lavamenschen die einzige Möglichkeit sind, wie sie weiterkommen können. Dazu müssen sie sich nur bereit erklären ihnen den König zurückzubringen. Das Ritual braucht einige Vorbereitung. Man wird die Helden rufen, sobald es soweit ist. Diese Zeit können die Helden nutzen, um ein wenig auf Erkundungstour zu gehen.

#### Die warme Welt

„Der Blick von dem Plateau des Anführers hinunter in auf die anderen Plätze regt in euch eine eigenartige Faszination für das, was sich da zu euren Füßen abspielt. Nur langsam bewegen sich die schwarzen Figuren scheinbar ziellos über die Plätze. Das Fließen der Lavabäche wirkt dazwischen geradezu hektisch. Langsam werden Gedanken des Pioniergeistes in euch wach. Wer hatte schon einmal von einer solchen Welt gehört? Wer kennt die Geheimnisse, welche unter der Erde begraben liegen? Antworten scheinen euch nicht wichtig. Ihr habt diese Welt gesehen und könnt von ihr berichten.“

Die Helden können sich frei in der Höhle bewegen. Ohne fachkundige Führung, werden sie aber schon bald auf Probleme stossen. Ein Weg, den sie eingeschlagen haben, kann unvermittelt vor einem Bach aus Lava enden. Ob es sich dann lohnt einen Sprung zu wagen, hängt hauptsächlich von der dortigen Bodenbeschaffenheit ab. Die Erschwerung/Erleichterung auf einen Probe ‘Springen’ wird mit 2W6-5 ermittelt. Auf den einzelnen Plätzen können die Helden auf weitere Vertreter der Lavamenschen stossen. Ihre Kontaktscheue lässt sich nicht nur durch das Naturell der Lavamenschen erklären, sondern auch durch die Tatsache, dass sie die Sprache der Helden nicht verstehen. Wenn sich die Helden also unterhalten wollen, so müssen sie auf Zeichensprache umstellen und sich kräftig aufdrängen. Dann werden sie aber durchaus auf einige interessante Individuen stossen.

#### Begegnungen

- Der Maler  
„Zunächst scheint jener Lavamensch, den ihr auf dem Platz unterhalb der Treppe antrefft, nur still mit dem Kopf zur Wand dazusitzen, während er diese mit dem Daumen einer Hand berührt. Er auf den zweiten Blick erkennt man, dass das Wesen seinen Daumen langsam über die Wand gleiten lässt. Dies muss er schon sehr oft getan haben, denn in der Wand haben sich Rillen gebildet, welche mit

etwas Phantasie, einen stilisierten, geschliffenen Edelstein darstellen. Als ihr näher an den Lavamenschen herantretet, schaut er kurz über die Schulter zu euch hin, wendet sich dann aber sofort wieder in der schwerfälligen Art der Lavamenschen seinem Bildnis zu.“

Da Lavamenschen nicht wirklich arbeiten müssen um zu überleben, haben sie genügend Zeit für solchen Zeitvertreib. Dieses Exemplar wird sich durch die Helden nur in groben Ausnahmefällen (Attacken, u.ä.) aus der Ruhe bringen lassen. Ansonsten kommuniziert er mit den Helden überhaupt nicht. Sollte der Chef auf ihn angesprochen werden, so kann immerhin das Missverständnis mit dem König aus dem Weg geräumt werden.

- Der Neugierige

„Bereits auf der Treppe erregt ihr offensichtlich die Aufmerksamkeit einer Gruppe Lavamenschen, welche auf dem Platz beisammenstehen, zu welchem hin die Treppe führt. Als ihr dann den besagten Platz erreicht, zieht sich die Gruppe langsam in den hinteren Teil des Platzes zurück. Nur ein einziges, der schwarzen Wesen, bleibt stehen, dreht sich euch zu und nähert sich euch zaghaft. In sicherer Entfernung bleibt er dann stehen und betrachtet euch mit seinen orange funkelnden Augen.“

Dies ist der Zeitpunkt in dem die Helden reagieren können. Sollten sie einfach mal abwarten, wird sich der Lavamensch irgendwann abdrehen und zu seiner Gruppe zurückkehren.

Dieses Verhalten ist eigentlich für alle Lavamenschen typisch; entweder haben sie Angst und flüchten vor den Helden, oder ihre Neugierde besiegt die Angst, worauf sie dann vorsichtig näherkommen. Wenn die Helden mitspielen kann das durchaus ein Kennenlernen im Stile von 'Ich Tarzan, Du Jane' werden. Auch ein erforschendes Abtasten ist durchaus denkbar. Hierbei würden die Helden bemerken, dass die Haut der Lavamenschen zwar wirklich sehr hart ist, aber vielmehr als Leder denn als Stein gelten muss, als was sie aber den Anschein macht. Lavamenschen bestehen durchaus nicht aus Stein, zumindest nicht mehr seit sie aus ihrer Heimat verbannt wurden.

- Der Pedant

„Dass der Platz, den ihr über diese Treppe erreicht, etwas spezielles sein muss, fällt bereits auf den ersten Blick auf. Kein loser Kiesel liegt hier herum. Verantwortlich dafür ist wohl ein Lavamensch, welcher sich gerade bückt, um mit seinen klobigen

Fingern etwas zu greifen, das ihm offensichtlich immer wieder entgleitet. Dass es sich hierbei um einen der wenigen losen Kiesel handelt, die ihr übersehen habt, fällt euch auch erst bei näherem hinschauen auf. Jetzt bekommt der Lavamensch den Kiesel gerade zu greifen und trägt ihn in gemächlichem Tempo zum Rande des Platzes, wo er ihn einem Hügel aus all den Bereits zusammengesammelten Steine beifügt. Die Präzision mit welcher er den Stein platziert lässt eine komplexe Ordnung vermuten. Tatsächlich erkennt man mit scharfem Blick, dass die Steine ihrem Farbton nach sortiert sind. Eher in eure Richtung findet man die hellen Steine. Die dunklen sind dementsprechend auf der gegenüberliegenden Seite.“

Doch ist die Farbe nicht der einzige Grund für die präzise Anordnung der Steine. Ein Held der es ausprobiert, wird bemerken, dass er (mit der gebotenen Vorsicht) den Wall erklettern kann, ohne dass sich ein einziger Stein verschiebt. Es scheint fast so, als ob der Lavamensch hier eine Art 3D-Puzzle gespielt hätte.

Dementsprechend kann der ruhige Riese durchaus sehr ungehalten reagieren, wenn die Helden meinen, sie müssten seinen Platz verunstalten oder gar den Hügel abtragen. Das kann dann schon zu einer unter Umständen lebensbedrohlichen Rauferei kommen, welche erst durch das Auftauchen des Chefs abgebrochen wird.

- Der Wissenschaftler

„Etwas befremdend ist der Anblick des Lavamenschens ja schon, der sich über den diesen Platz überfließenden Lavabach lehnt. Auch wenn ihr hier unten schon so einige skurrile Szenarien angetroffen habt, so könnt ihr beim besten Willen nicht erkennen, was der Lavamensch mit dem kleinen Stalagtiten bezwecken will, welchen er immer wieder in die Lava taucht. Dass dies aber nicht einfach so Zufall sein kann, bezeugen weiter kleine Stalagtiten, die neben ihm fein säuberlich ausgelegt am Ufer des Rinnsals liegen.“

Hier haben die Helden einen Wissenschaftler mit kindlichem Entdeckungsdrang vor sich, der den Helden stolz zu erklären versuchen wird, was seine Arbeit hier soll, wenn er darauf 'angesprochen' wird. Wieder einmal dürfte hier die fehlende Sprache der Haupthinderungsgrund sein, dass die Helden nicht alles auf Anhieb verstehen.

Der Lavamensch versucht an sich aus den kleinen Stalagtiten grosse zu ziehen (ähnlich dem Kerzenziehen). Sein Problem ist aber, dass sich die Dinger jeweils eher auflösen, als wachsen. Der

Grund, den er nicht kennt, ist natürlich, dass er die Steine nicht abkühlt/abkühlen kann. Ein Wissenschaftler unter den Helden kann hier wahrhafte Aufklärungsarbeit leisten.

- Die Mutter

„Ihr hattet euch schon lange gefragt, ob des hier auch jemals Nachwuchs gibt. Auf dem Platz den ihr gerade erreicht, präsentiert sich euch die Antwort eurer Frage. Offensichtlich sitzen hier eine Mutter am Rande des Platzes, während auf ein Kind in der Mitte des Platzes Steine wirft. Dass es sich hier um ein Kind handeln muss, schliesst ihr alleine aus der Tatsache, dass es nur halb so gross ist, wie alle anderen Lavamenschen. Ansonsten gleicht es diesen aber wie ein Ei den anderen. Das Prinzip des Spieles ist offensichtlich sehr einfach; das Kind versucht die kleinen Steine so nahe wie möglich an einen grösseren in der Mitte heranzuworfen. Die Mutter indes scheint sich für all das nicht im geringsten zu interessieren. Nicht einmal als das Kind, nachdem es euch bemerkt hat, zu ihr flüchtet, zeigt sie gross Reaktion.“

Diese Begegnung ist eine von viele weiteren möglichen, in denen die Helden nur Beobachter spielen können. Ihre Hauptaufgabe ist das Interpretieren dessen, was sie da miterleben.

So gäbe es noch viele weitere mögliche Begegnungen, die der Spielleiter noch selbstständig fortführen kann. Es ist aber darauf zu achten, dass sich die Helden nicht plötzlich zu langweilen beginnen. Falls dieser Zustand einzutreffen droht, sind die Vorbereitungen zur Zeremonie abgeschlossen und die beiden Begleiter, welche die Helden schon im Krater aufgelesen haben, kommen sie nun holen und bringen sie wieder zum Chef hinauf.

### Veränderungen

„Erneut steigt ihr die Stufen bis zum höchsten Podest empor. Dann führen euch eure stummen Führer einen kürzeren Gang entlang, bis ihr in einer weiteren Halle steht. Da aufgrund der Krümmung des Ganges das Licht der Höhle nicht bis hierher vordringen kann, wurden einige Schalen mit Lava hierhergebracht, welche den Raum nur notdürftig erhellen. Das düstere Licht, welches nur Schemen und Schatten erkennen lässt, vermitteln eine mystische Stimmung, welche durch einen eigenartigen, monotonen Singsang von drei an der Wand stehenden Lavamenschen noch verstärkt wird. In der Mitte erwartet euch ein weiterer Lavamensch, vermutlich der Chef, und deutet euch

näher zu kommen und euch auf den Boden zu setzen.“

Spätestens jetzt muss das für die Spieler leidige Thema der Ausrüstung geklärt werden. Gemäss Angaben der Lavamenschen erlaubt das Ritual zeitlich begrenzten Aufenthalt in der Lava. Das gilt nicht nur für Menschen, sondern auch für Gegenstände. Also muss klar festgelegt werden, was die Helden auch in die Lava hinab mitnehmen wollen. Sollten die Helden unrealistisch viel Karsumpel bis an den Boden des Vulkanes mitgeschleppt haben, so besteht hier die Möglichkeit Gewichtslimiten zu setzen.

Zudem muss hier eines ganz klar festgelegt werden: Es ist nicht das Ritual an sich, das Lebewesen gegen das Feuer resistent macht, denn prinzipiell sind es Ort und Umstände, welche alle Dinge dahingehend beeinflussen, dass sie nicht einfach so verbrennen. Das Ritual hat nur noch verstärkenden Charakter.

Diese Tatsache bedeutet aber auch, dass alle Gegenstände und Personen bereits während ihres Aufenthaltes verändert wurden. Diese in erster Linie metaphysische Veränderung hat auf Gegenstände die unterschiedlichsten Auswirkungen, die sogar die Unbrauchbarkeit eines Gegenstandes nach sich ziehen können. Dies hier ist ganz klar ein guter Ort um den Helden Ausrüstung abzunehmen, resp. unbrauchbar zu machen, welche dem Helden schon immer ein Dorn im Auge gewesen ist. Es gilt hierbei die Faustregel, dass ein mächtiger Gegenstand (z.B. Tränke, Gifte, heilige und unheilige Artefakte, magische Waffen und Rüstungen, grosse Diamanten) fast all seine Wirkung verliert oder diese drastisch minimiert wird, während ein nicht allzu mächtiger Gegenstand, seine Wirkung beibehält. Von dieser Regel ausgenommen sind wahre persönliche Gegenstände, welche den Helden beinahe schon definieren und zu denen dieser ein Verhältnis aufgebaut hat. Sie sind grösstenteils gegen Einflüsse resistent.

Der Entscheid über die Veränderungen der Gegenstände liegt schlussendlich aber nur beim Spielleiter, welcher seiner Gruppe ein gesundes Mass an Spezialgegenständen gestatten sollte.

„Kaum habt ihr euch alle um den kopfgrossen Stein in der Mitte der Halle herumgesetzt, beginnen die Sänger ihrem monotonen Gesang Rhythmus zu verleihen. Der Chef greift sich nun einen der Töpfe, welche neben ihm stehen und giesst eine Flüssigkeit über den Stein, welche zischend verdampft. Die Dampfwolke steigt dann schnell auf, während ein erdiger Geruch eure Nasen kitzelt.

Langsam werden eure Gliedmassen immer schwerer und ihr verfällt in eine Art Trancezustand. Im Halbschlaf wohnt ihr nun dieser Zeremonie bei, erkennt aber nur noch umhertanzende Schatten. Langsam kriecht der Schlaf in eure schweren Glieder und übermannt euch ehe das Zeremoniell fertig ist.

Als ihr nun eure Augen wieder öffnet, erkennt ihr, dass man euch in die grosse Höhle zurückgetragen und auf dem obersten Platz an der Wand auf den Fels gebettet hat. Ausser dem regungslos in die Halle hinausstarrenden Chef befindet sich kein weitere Lavamensch mehr hier oben.“

Der Chef an sich ist selber von der ganzen Zeremonie ziemlich überanstrengt und wartet eigentlich nur noch, dass die Helden sich nun auf in den Lavasee machen, damit er sie verabschieden kann. Was die Zeremonie angeht, so sind keine Details aus ihm herauszuquetschen, da er vorgibt, dass er den genauen Ablauf nicht verraten dürfte. Diese Massnahme schützt ihn eigentlich nur vor allzu neugierigen Fragen und langwierigen Antworten. Auch ansonsten weicht er immer aus. Beispiel: ‘Wie lange haben wir geschlafen?’ - ‘Lange.’

Was nun geschieht bleibt wieder einmal den Helden überlassen. Am ehesten verabschieden sie sich so schnell als möglich und steigen in den See. Es könnte aber durchaus sein, dass sie noch einige Bekanntschaften schliessen oder sonstige Aktionen vollbringen wollen. Dabei ist einfach zu bedenken, dass die Lavamenschen davon ausgehen, dass die Zeit ab Ende des Rituals läuft, und die Helden deshalb zur Eile mahnen werden. Tatsächlich baut sich der Schutz aber erst mit dem direkten Kontakt des Feuers ab. Helden, welche in diesem Zustand den Vulkan verlassen würden, genössen bis zu 10 Tagen das Privileg dieses Schutzes.

#### Umgeben von Feuer

„Etwas enttäuschend ist es schon, dass nur der Chef allein euer Abschiedskomitee bildet. Immerhin werdet ihr den König der Lavamenschen suchen gehen. Nach eurer Vorstellung sollte das die Kreaturen eigentlich interessieren. Solche Gedanken verschwinden augenblicklich aus euren Köpfen als ihr wieder am Boden des Kraters oberhalb des Lavasees auf dem Sims steht, wo sich dann auch der Chef von euch verabschiedet und euch noch einen guten Weg zum runterklettern zeigt. Dann liegt es an euch diese letzten zwanzig Schritte in die Tiefe zu klettern. Zunächst scheint noch alles in Ordnung, doch als ihr wieder die

Hitze realisiert, welche von der Lava ausgeht, steigen bedenken in euch auf.“

Die Befürchtungen sind, sogar für nicht zeremoniell behandelte Helden, nicht zutreffend und nur auf der Tatsache des Unbekannten begründet. Eine solche Situation erfordert ganz klar eine Furchtprobe. Nur wenn der Held seiner Furcht widerstehen kann, sei ihm der weitere Abstieg sofort erlaubt. Ansonsten müssen die Helden den furchtsamen Kollegen in die Tiefe stossen oder warten, bis er sich beruhigt hat (alle viertel Stunde eine Probe). Letzteres sollte aber immer mit den Mahnungen des Chefs einhergehen. Dennoch ist anzunehmen, dass die Gruppe das Problem irgendwann besteht.

„Euer erster Körperkontakt mit der Lava lässt sich nur schwer in Worte fassen. Zunächst lässt sich bei allen von euch eine gewisse Nervosität feststellen. Euch quält klar die Vorstellung, was Menschen sonst in einer solchen Situation widerfahren würde. Auch die Aussicht, das die Wirkung der Zeremonie nachlassen könnte ist nicht gerade sehr motivierend. Somit überlagern eure hässlichen Gedanken ganz klar jene schönen, die das Berühren der ganz speziellen Flüssigkeit hervorrufen. Wohligh warm umschmeigt euch das rote Wasser und gibt euch gar ein Gefühl der Geborgenheit.“

Der Tauchgang als solches stellt sich ebenfalls leichter als erwartet heraus. Nach einiger Zeit der Angewöhnung ist es auch den Helden möglich fünf Schritt weit durch die Magma hindurchzuschauen. Auch das Atmen ist aufgrund der Zeremonie nicht mehr problematisch.

#### Visionen

Die folgenden Bilder können die Helden in aufsteigenden Magmablasen erkennen. Sollten sie diese aber anfassen wollen, dass zerbersten sie wie eine ordinäre Seifenblase. Die Helden sind zum beobachten verdammt.

„In der orangen Masse die Orientierung zu behalten wäre ziemlich schwer, wenn nicht eindeutig eine Kraft zu spüren wäre, die euch konstant ein wenig nach oben drückt. Sie drückt aber auch kleine und grössere Gasblasen nach oben und dürfte auch für die zeitweilig auftauchenden dunkelroten Fäden verantwortlich sein. Ihr taucht gegen diesen Strom an und gewinnt dabei immer mehr an Tiefe. Trotz der eingeschränkten Sicht von etwa fünf Schritt ist eure Reise keineswegs eintönig. Immer wie ändert sich kaleidoskopartig die Umgebung um

euch herum. Eure Bewunderung für die Vielfalt der Natur selbst an so eintönig scheinenden Orten schlägt sich aber plötzlich in Neugierde um, als ihr in einer der Gasblasen ganz klar einen Adler ausmachen könnt. Das Tier ist zwar viel zu klein, um ein Original zu sein, dennoch zieht es in der grossen Blase mit ausgebreiteten Flügeln majestätisch seine Kreise. Noch bevor ihr aber gross reagieren könnt ist die Blase schon wieder aufgestiegen und eurem Blickfeld entschwinden.“

Je nachdem wie es die Helden mit den Zwölfgöttern halten, sollten auch alle weiteren Tiere der Götter kurz an den Helden vorbeiziehen. Es handelt sich hierbei um:

Adler (Praios), Löwin (Rondra), Delphin (Efferd), Gans (Travia), Rabe (Boron), Schlange (Hesinde), Bär (Furun), Eidechse (Tsa), Fuchs (Phex), Storch (Peraine), Hammer und Amboss\* (Ingerimm), Pferd (Rahja)

\*Ingerimm besitzt als einziger Zwölfgott kein Tierzeichen. Es wird im Normalfall von ihm auch keine Blase geben.

#### Die Gasblase

#### Die Aussenhülle

„Langsam taucht ihr immer weiter hinab in die Tiefe wo das Ungewisse hinter einem Vorhang aus dem trüben, flüssigen Feuernstein euch erwartet. Ihr vermögt nicht einmal mehr zu schätzen, wie weit ihr schon abgetaucht seid, als auf einmal der Strom, welcher euch zur Oberfläche treibt merklich intensiver wird. Offensichtlich seid ihr in eine Art Strudel oder Walze geraten. Auch die orange Farbe des euch umgebenden Materials wird leuchtender und ihr bemerkt, dass ihr viel weiter durch die Lava blicken könnt als bisher. Nicht einmal mehr zwanzig Schritt trennen euch von einer gelborange schimmernden, gekrümmten Oberfläche, welche zu einer mindestens hundert Schritt durchmessenden Kugel gehören könnte.“

Bis anhin konnte man sich einfach fallen lassen und man ist abgesunken. Hier ist damit Schluss. Wer weiter in die Tiefe vorstossen will muss eine KK-Probe-I ablegen um dem Strudel entgegen zur gelben Oberfläche zu schwimmen.

„Mit geringer Anstrengung erreicht ihr die gelbe Oberfläche, welche sich, je näher ihr kommt, als durchsichtige Trennwand entpuppt. Unter euch erkennt ihr eine auf einem Felsen erbaute Stadt. Sie besteht aus einem phantasievollen, auf der Spitze stehenden Schloss mit beinahe unzählig vielen,

asymmetrisch angeordneten Türmchen, welches von drei grossen Mauern umspannt. Zwischen diesen Mauern stehen einfachere Flachdachbauten, die aber niemals höher als die halbe Höhe der Mauern gebaut wurden. Wenn eure Schätzungen zutreffen, so besitzt die Kugel, in der das Schloss sich befindet, einen maximalen Durchmesser von ca. 150 Schritt. Die unförmigen Schutzmauern besitzen jeweils einen Radius von ca. 20, 40 und 60 Schritt. Ebenfalls 40 bis 60 Schritt beträgt eure momentane Distanz zum Boden in der Blase, welcher ganz klar durch seine dunkle, rote Färbung auszumachen ist. Wenn ihr es euch so richtig betrachtet, so sind ein dunkles Rot, Schwarz und Grau, sowieso die einzigen Farben, welche die Gebäude und Strassen aufweisen.“

Neugierige Helden werden schon bald herausgefunden haben, dass es sich hier um eine riesige Luftblase handelt, das durch schlichtes Greifen durch die ‘Hülle’ erkannt wird. Ein Sturz aus einer solchen Höhe müsste zwangsweise zum Tode führen. Es ist daher anzunehmen, dass sich die Helden weiter der gelben Hülle entlang kämpfen. Bis sie aber das Niveau des Bodens erreichen müssen ihnen noch 4 weitere KK-Proben gelingen, welche um +1, +3, +5 und +7 erschwert werden. Misslingt eine Probe, so wird der Held zurückgedrängt bis zum letzten Ort, von wo aus ihm eine Probe gelang. Ein Held verkräftet nur AU/10 (abgerundet) Fehlversuche, bevor er entkräftet auf dem Niveau der letzten gelungenen Probe verharren wird. Einzig die erleichterte Probe bis an den Rand kann er immer wieder versuchen. Wollen sich die Helden gegenseitig helfen, so verzichtet der eine Held auf seine KK-Probe während der andere unter die Hälfte seines Wertes würfelt.

Irgendwann werden die Helden in die Blase eintreten. Es ist durchaus Möglich, dass sie dann einen Fall aus grosser Höhe zu ertragen haben. Normalerweise überlebt man einen Sturz aus 60 Schritt Höhe nicht. Vielleicht hat man Glück und er Untergrund ist entsprechend. Dann überlebt man zumindest den Aufprall. Nun, die Helden finden sich hier in einem Umfeld, in dem die ‘Schwerkraft’ (dieser Begriff ist für Tharun eigentlich falsch) nicht mehr zu grossen Einfluss hat. Der Sturz zu Boden ist stark abgebremst, so dass der Held je nach Höhe 1W6, 2W6, 3W6 aber maximal 4W6 Schaden nimmt. Da die Held aber in seiner Empfindung stark eingeschränkt ist, sollte er nur darauf aufmerksam gemacht werden, dass er extrem wenig Schaden davonträgt. Der Grund davor kann vielfältig sein. So wäre es auch denkbar, dass diese Wirkung dem Ritual der

Lavamenschen oder dem göttlichen Schutz zugeschrieben wird. Gelingt den Helden die oben erwähnte KK-Probe+7, so sind sie soweit hinuntergetaucht, dass sie noch etwas mehr erkennen. Spätestens wenn die Helden die Blase zwangsweise auf Bodenniveau verlassen, können sie einen kurzen Blick nach unten erhaschen.

„Hier unten tobt die Lava. Der Strom zieht an den Kleidern und immer wieder gibt es heftige Strudel, welche unangekündigt dich umher wirbeln. Neben dir befindet sich die gelbe durchsichtige Hülle mit dem Schlosshügel in der Mitte. Du erkennst, dass die untere Halbkugel voll und ganz aus Gestein zu bestehen scheint. Dein Blick schweift noch etwas weiter nach unten. Dort wo die Lava so wild tobt, dass sie wieder trübe wird, dort erkennst Du noch eine riesige Felsnadel, auf welcher die Kugelblase neben Dir zu ruhen scheint. Nein, wenn du es dir genau überlegst, so ist die Spitze auf welcher das Schloss gebaut wurde ebenfalls die Spitze der aus der Tiefe emporgangenen Feldnadel. Es sieht beinahe so aus, als ob die Blase aufgespiess worden wäre. Wieder erfasst dich ein Wirbel und reisst dich jäh aus deinen Gedanken und du wirst dich wieder der Situation bewusst, in welcher du dich gerade befindest.“

Natürlich ist es theoretisch möglich noch weiter nach unten zu Tauchen, doch wird es zunehmend schwieriger. Sollte sich wirklich jemand vornehmen, bis zum Angriffspunkt der Felsnadel zu tauchen, so müssen ihn jeweils eine KK-Probe +10, +14, +19 gelingen. Höchst unwahrscheinlich! Ausserdem gibt es dort auch nichts interessantes zu sehen. Und um in die wirklich brodelnde Region hinabzutauchen, fehlt den Menschen einfach die Kraft.

Der äussere Bezirk

„Auch wenn hier alles nur aus Stein und Asche besteht, und euch somit einen sehr beklemmenden Eindruck vermittelt, so kommt ihr aus dem Staunen nicht mehr heraus. Dass hier alles was 'normalerweise' Gras zu sein pflegt, durch eine drei-Finger-dicke Ascheschicht ersetzt ist, in der ihr grossartige Spuren hinterlässt, bemerkt ihr mal so nebenbei. Ihr blickt immer noch wie gebannt auf die äusserste, ganz aus schwarzem Stein bestehende Stadtmauer. Ihre fünf Schritt Höhe sind zwar nicht sehr imposant, dafür sind die Reliefs entlang der gesamten Mauer, welche aus einem einzigen Steinbrocken bestehen zu scheit, umso

eindrücklicher. Selbst der Wehrgang, wenn ihr das von hier unten richtig feststellen könnt, ist reich mit Ornamenten verziert. Die Reliefs zeigen Lavamenschen in verschiedensten Haltungen und bei verschiedensten Handlungen. Nur wenige könnt ihr mit Sicherheit zuordnen. Viele sagen euch einfach nichts.

Durch ein riesiges an seine höchsten Stelle wohl zwei Mann messendes, zweiflügeliges Tor betritt ihr den äusseren Bezirk der Stadt. Die beiden Torflügel lehnen auf der ebenfalls mit Reliefs verzierten Schutzmauer. Scharniere sind keine zu erkennen, was den Schluss nahelegt, dass die - wen wundert's noch - ebenfalls mit eingravierten Bildern verzierten Torflügel bei Bedarf von Hand an ihren Platz getragen wurden. Die Flachdachhütten, die hier eine Höhe von zweieinhalb Schritt nicht übertreffen, sind im Gegensatz zu der Mauer nicht mit Gravuren geschmückt. Sie besitzen nicht einmal Türen oder Fenster, nur Löcher durch die man in das schmuck- und einrichtungslöse Innere gelangen oder - in eurem Fall - auch sehen kann. Als letztes Detail müssen hier auch noch die Strassen erwähnt werden. Wo ihr auch geht oder steht, bewegt ihr euch im äusseren Bezirk auf Kopfsteinpflaster. Diese Art des Strassenbaus wird normalerweise nie in Randquartieren einer auch noch so wohlhabenden Stadt angewandt.“

Nun, der obige Text sagt auch schon alles aus. Die Helden werden in dem ganzen äusseren Bezirk keine interessanten Dinge finden. Während sie den Bezirk aber noch durchstreifen, oder ihn einfach durchqueren passiert das Folgende:

„Ein tiefes Grollen weckt plötzlich eure Aufmerksamkeit. Als der Boden dann merklich zu beben beginnt, bleibt euch für kurze Zeit das Herz stehen. Was wäre, wenn sich die Blase lösen und in die Tiefe sinken würde? Doch die Situation gesteht euch für solche Überlegungen gar keine Zeit zu. Denn als das Grollen und mit ihm auch das Beben des Bodens langsam wieder nachlässt, zeigt sich an der gelben Haut der Blase ein wirres Muster von orangen Strichen - eine Flamme nicht unähnlich -, welches sich schnell nach oben bewegt und sich dort auflöst. Doch es ist nicht das einzige Muster das sich an der Hülle abzeichnet. Es folgen ihm noch drei weitere, wobei das zweite gar heftig und stark ist. Es gibt sogar einen Riss in der Hülle, durch welchen Lava in die Blase eindringt und in feinen Tropfen auf die Stadt herab regnet. Danach kehrt wieder Ruhe ein und ihr werdet das Gefühl nicht los, dass es sich dabei um die Ruhe vor dem Sturm handle.“

Dieses Phänomen ist hier unten vollkommen normal. Starke Eruptionen bringen die Blase etwas aus dem Gleichgewicht, in welches sie aber bald wieder zurückfindet. Diese Ereignisse sind auch dafür verantwortlich, dass man auf den aus Asche bestehenden 'Rasen' keine Fussspuren findet. Nach zwei Beben ist die Ascheschicht wieder so glatt, wie sie es vor dem betreten war. Nur wer sich intensiv mit ihr beschäftigt, wird erkennen, dass die Beben auf der Asche zu Ringbildung um das Zentrum der Blase führen.

Was den Helden eher auffallen dürfte sind die Überreste von eindringender Magma in die Blase. Interessanter Weise landen die meisten Magmaergüsse im inneren Bezirk. Es sind keine wirklichen Spuren im äusseren Bezirk zu erkennen. Diese Eruptionen können die Helden immer wieder heimsuchen. Setzen sie sie immer dann ein, wenn sich die Helden durch die Erschütterungen verunsichert oder gestört fühlen müssen. Doch waren die Lavamenschen zu gute Baumeister, als dass auch nur eines ihrer Gebäude den Beben nicht standhalten könnte. Für die Helden besteht keine Gefahr, solange sie noch unter dem 'Schutze des Rituals' stehen und Feuer ihnen nichts anhaben kann.

Der innere Bezirk

„Eine weitere Mauer trennt den äusseren, vom inneren Bezirk. Diese ungefähr acht Schritt hohe Mauer ist im Gegensatz zum äussersten Wall schlicht und weist kein einziges Relief auf. Auch scheint es keinen Wehrgang im eigentlichen Sinne zu geben. Zwar findet ihr, als ihr den grossen Torbogen durchschritten habt, in die Innenseite der Mauer gehauene, grobe Einbuchtungen. Sie dienen wohl als eine Art Leiter um auf die glatte, geländerlose Oberseite der Mauer zu klettern.

Doch nicht nur die Mauer ist speziell, auch die Hütten wirken auf den Betrachter etwas befremdlich. Dabei unterscheiden sie sich hauptsächlich nur in den Dimensionen von den Flachdachbauten des äusseren Bezirkes. Es sind stattliche Bauten, die schon mal eine Länge von zwanzig bis dreissig Schritt erreichen können. Dass die Hütten weniger eng beieinander stehen, als im äusseren Bezirk bräuchte wohl schon fast nicht mehr erwähnt zu werden. Die bemerkenswerte Tatsache aber ist, dass die Hütten die halbe Höhe der Bezirksmauer auch hier nicht überschreiten. Da die Stadt an einem spitz nach oben zulaufenden Felsen errichtet wurde, bedeutet das, dass die obersten Hütten genau mal noch eine Höhe von einem halben Schritt messen. Würde man zunächst annehmen, dass das Gebäude darunter einfach um

so tiefer in den Boden hinein reicht, so sieht man sich schnell eines besseren belehrt. Mit einem Kopfschütteln denkt ihr an die Grösse der Lavamenschen und fragt euch zwangsläufig, wer in diese Hütten mit einem den 'höheren' Hütten entsprechenden Grundriss gelebt habe. Auch dieser Bezirk endet wieder vor einer hohen Mauer, welche ungefähr vierzehn Schritt messen dürfte und von unten einen gewaltigen Eindruck auf euch macht. Zur Hauptstrasse hin weist sie einen torähnlichen Durchgang auf, der aber mangels einer Lichtquelle sich nur als schwarzes Loch offenbart.“

Wenn die Helden genauer suchen, so werden sie feststellen, dass keine der beiden Mauern, welche den inneren Bezirk umgeben Türflügel aufweist. Auf jeden Fall können die Helden keine finden. Der innere Bezirk bietet den Helden etwas mehr als der äussere. So können sie hier in den 'hohen' Hütten durchaus auf Spuren von Leben stossen. Einige sind schlicht möbliert (Tisch, Bänke und evtl. so etwas wie eine Schlafstätte), in anderen findet man Abnutzungsspuren (z.B. auf der Türschwelle). Trotz alledem finden die Helden in diesen Hütten auch nichts, das ihnen weiterhelfen könnte.

Der Weg muss zwangsweise in die dunkle Tiefe führen. Glücklicher Weise werden Helden am Eingang herausfinden, dass der Gang nicht ganz so dunkel ist, wie er von weitem her noch gewirkt hat.

Die Schloss-Attrappe

Um das nochmals klarzustellen: Der oberirdische Teil des Palastes, jenen, den sie als Schloss bezeichnen würden, ist eine Attrappe und kann von nirgendwo her einfach so erreicht werden. Wer wirklich dort hinkommen will, muss die innere Schutzmauer des inneren Bezirkes erklettern. Dies ist schon ein gewisses Abenteuer und erfordert ohne Hilfsmittel eine Kletterprobe +10. Gibt es geeignete Hilfsmittel, so wird der Malus halbiert. Alle genauen Untersuchungen bringen genau gleich wenig, wie eine intensive Beobachtung (Sinngeschärfe-Probe+7) aus einiger Entfernung:

„Unzählige Türmchen und Erker sind das Kennzeichen dieses höchst unsymmetrischen Baus, der in seiner Gesamtheit einem lodernen Feuer nicht gerade unähnlich sieht. Offensichtlich ist dies genau auch der Sinn des Kunstwerkes. Was auf den ersten Blick wie Fenster gewirkt hat, enpuppt sich als Löcher in der Wand, hinter welchen sich aber keine Räume verbergen. Auch haben die plumpen Lavamenschen dieses Bauwerk kaum selber



errichtet, noch könnten sie sich in den kleinen Türmen und engen Treppen, welche vorhanden sein müssten, nicht fortbewegen.“

Wieder einmal stellt sich die Frage, weshalb das Gebäude dann da ist. Fragt man die Lavamenschen danach, so werden sie genau wie bei den unsinnig niedrig gebauten Flachdachhütten nur belanglos meinen: 'Es muss so sein.', 'Es ist doch schön. Findet ihr nicht?' etc.

#### Der eigentliche Palast

„Ihr durchschreitet das grosse Portal und geht den dunklen Gang entlang. Obwohl die Geräusche der Blase und auch eure Schritte in der Wölbung widerhallen, so erfährt ihr einen Eindruck wartender Leere. Es scheint fast unglaublich, dass all das hier einst von Leben erfüllt gewesen sein soll. Die bedrückende Stimmung wird etwas gemindert, als der Fels wieder rot zu glühen beginnt, bis die gesamte Szenerie in einem blutroten Licht erstahlt, weitet sich der Gang auch bereits zu einer grösseren Halle aus.“

Die Helden sind ins Herzstück des ehemaligen Reiches der Lavamenschen vorgedrungen.

#### Die Eingangshalle

„Ein reichverzierter Raum präsentiert sich euch. Stuckaturen an den Wänden zeugen von einer pompösen Empfangshalle, wo jeder Gast standesgemäss begrüsst werden könnte. Die groben Kandelaber, welche von der Decke hängen, sind wohl nicht weiter als Dekor, genauso wie die verschnörkelten, nicht wirklich etwas darstellenden Ornamente, welche Wände und auch Säulen dieser Halle zieren.“

Es ist schon eine Sinnesschärfeprobe+4 nötig um zu erkennen, dass die Ornamente sich eigentlich alle entsprechen. Nur eines tanzt dabei etwas aus der Reihe. Untersucht man jenes genauer, so findet man einen losen Teil, welcher sich aus der Wand ziehen lässt. Hierbei handelt es sich um den Schlüssel zum ‚verborgenen Zimmer‘.

#### Der Garten/Thronsaal

„Beim ersten Blick in diese auffallend grosse Halle verschlägt es euch zumindest für einen Augenblick die Sprache. Manche unter euch ertappen sich dabei wie sie mit offenem Mund die in feurigem Rot erstrahlende Szenerie bestaunen, andere reiben sich doch mal verstohlen die Augen.

Ob ihr in einen Garten, oder in einen Thronsaal blickt, vermögt ihr nicht einfach so zu erkennen. Einerseits stehen da diverse farn- und palmenähnliche Pflanzen, die – wie nicht anders zu erwarten – vollkommen aus erstarrtem Lavagestein bestehen. Andererseits finden in der ganzen Halle verstreut Standbilder, Bänke und gar ein mutmasslicher Altar. Prominent steht zudem neben dem wohl zehn Schritt durchmessenden, das Zentrum des Raumes bildenden See aus flüssigem Silber, ein Hochthron, welcher in jene Höhe hinaufreicht, auf der sich auch die rund um die Halle führenden Balustraden befinden.

Zwischen abgegrenzten Flächen aus feinsten Asche, führen breite Pfade zum Spiegelsee, auf dessen Oberfläche sich ganz leicht Wellen bilden, wenn ihr auf einem der breiten Wege schreitet. Von dem See, auf dessen Oberfläche man sein eigenes Spiegelbild beobachten kann, geht eine Faszination aus, die ihr nur schwer erklären könnt.“

Dieser Raum gibt für die Helden jede Menge zu entdecken. Einerseits sind die Balustraden natürlich über kleine Treppen erreichbar und vermitteln noch einmal einen ganz anderen Blickwinkel des wirklich äusserst faszinierenden Raumes.

Vielleicht geben sich die Helden mit dem Thron oder dem Altar ab. Sie beide enthalten Geheimfächer, welche Edelsteine jedwelter Farbe (ausser Rot) enthalten. Ausserdem sind die Mechanismen ziemlich simpel und die Schlösser lassen sich mit einer allgemeinen Schurkerei+4 problemlos öffnen. Aber auch rohe Gewalt (KK-Probe+6) vermag da weiter zu helfen. Es gilt zu bedenken, dass die Steine zwar in der hier herrschenden Hitze zwar durchaus wie Edelsteine funkeln, ja hier in der Blase sind es auch Edelsteine, doch ausserhalb (an der ‚Kälte‘) werden sie stumpf und verlieren ihren einstigen Glanz.

Desweiteren fällt einem aufmerksamen Helden (Sinnerschärfe-Probe+2) auf, dass verdeckt von einigen mächtigen Farnen, in einer Ecke des Raumes, eine Tür existiert, welche aus vom Thronsaal wegführt. Zumindest weil es vermeintlich die einzige Tür des ganzen Palastes ist, wird sie den Helden mal sofort ins Auge stechen. Die vollkommen glatte Asche, welche die Helden durchschreiten müssen um zu ihr zu gelangen, zeugt davon, dass schon sehr lange niemand mehr dort war. Eine genauere Untersuchung ergibt, dass man einen dornähnlichen Schlüssel benötigt um das Schloss zu öffnen. Hier hilft weder Fingerfertigkeit noch Körperkraft. Offensichtlich befindet sich hinter der Tür doch etwas wichtiges. Dem Meister sei verraten, dass die Tür zum verborgenen Zimmer führt und dass der

Stein auf dem unregelmässigen Ornament in der Eingangshalle den Schlüssel darstellt.

Als letztes Kuriosum sei hier noch der Spiegelsee erwähnt. Vermögen die Lavamenschen das flüssige Metall nach ihrem Willen zu Formen, so werden die Helden nur eine Eigenschaft der wohl einen Schritt Dicken Spiegelfläche miterleben. Das Silber (auch wenn es keines ist, soll es mal als solches bezeichnet werden) verabscheut jegliche Art von Verunreinigung. Deshalb schleudert es alles, was irgendwie auf die Oberfläche gelangt nach unten und alles was unten an die Spiegelplatte herankommt, wird nach oben katapultiert. Sollte also ein Held ‚unvorsichtigerweise mit dem kleinen Finger ausprobieren, ob der See wirklich flüssig ist, so wird er von diesem vollständig eingesogen, es sei den er trenne jene Gliedmassen von seinem Körper ab, die bereits in der metallenen Brühe eingetaucht sind. Sollten die Helden aber von unten wieder durch den Spiegelsee nach oben klettern wollen, so wird ihnen die Katapulteigenschaft zu Hilfe kommen. Der Möglichkeiten gibt es dann viele und der Spielleiter soll entscheiden, ob sie funktionieren.

Übrigens: In jenem Moment wo der See irgendetwas in welche Richtung auch immer katapultiert, verliert er seine Spiegeleigenschaft und für wenige Augenblicke, vermag man den bodenlosen ins Dunkel führende Schacht darunter zu erkennen. (vgl. Der Sturz)

Natürlich ist es dieser See von dem die Helden geträumt haben und vor allem die Aventurier haben keine andere Chance als diesen ihnen durch ein Orakel nahegelegten Weg zu wählen, nachdem sie feststellen, dass es irgendwann hier unten merklich wärmer wird. Dies ist ja eigentlich nicht der Fall, doch die Resistenz der Zeremonie lässt früher als erwartet nach, so dass es keinen anderen Weg mehr hier raus gibt. Wann dieser Moment Eintritt entscheidet der Spielleiter. Spätestens wenn die Helden aber wieder durch die Lava schwimmen wollen, wird die Wirkung merklich nachlassen.

Das obengenannte gilt natürlich für Tharunsche Helden nicht. Sie müssen zurückkehren, da sich der Schacht für sie als Sackgasse entpuppen wird.

#### Raum der Wachen (1)

„Dieser Raum diene offenbar nicht nur als Wachstube, sondern auch als Schlafstelle von Gardisten. Davon zeugt jedenfalls sämtliches aus schwarzem Lavagestein bestehendes Mobiliar. Ein grober Tisch in der Mitte des Raumes, einige rund herum angeordnete Steinklötze als Hocker und eine fast der gesamten Wand entlangführende Steinbank, welche wohl als Pritschenlager gedient

hat, füllen den doch relativ schmucklos wirkenden Raum. Einige säuberlich auf der Steinbank bereitgelegte Steinkeulen und viele im ganzen Raum verteilte rotbraune Kügelchen von der Grösse einer normalen Perle sind die einzigen wirklich auffallenden Dinge in diesem Raum.“

Die Steinkeulen sind unbrauchbar. Einerseits sind sie sehr schwer und andererseits zerbröseln sie bereits bei einem normalen Hieb.

Auch die Kügelchen haben keinen Wert, es sind einfach extrem runde Steine, auf denen die Helden ausrutschen können wenn sie nicht speziell auf diese Gefahr aufpassen. Eine GE-Probe entscheidet dann ob sie gestürzt sind. Dabei nimmt der Held aber keinen Schaden.

Wer sich etwas mit der Kultur der Lavamenschen auseinandersetzen will, der wird erkennen, dass Keulen, welche gegen Lavamenschen ganz sicher nichts ausrichten können, die einzigen Waffen in der ganzen Blase darstellen. Ausserdem konnte man im Exil der Lavamenschen nicht eindeutig Krieger ausfindig machen. Tatsache ist, dass die Lavamenschen hier unten ganz sicher keine Feinde zu fürchten haben, welchen man mit Waffen beikommen könnte. Somit entpuppt sich der Raum dann bei genauerer Betrachtung eher als Aufenthaltsraum für das Gesinde, von denen es nämlich keinen gibt.

#### Raum der Wachen (2)

„Ihr betretet einen trostlos leeren Raum. Zwar sind etliche grosse, schwarze Steinquader wild durch den ganzen Raum verteilt, doch ist dieser Raum ansonsten leer. Mit etwas Phantasie kann man sich vorstellen in einen Schlafsaal für Lavamenschen getreten zu sein. Aufgrund von wild auf einen Haufen geworfener Steinkeulen und der besonderen Lage gerade neben der Eingangshalle, müsste man wohl annehmen, in einen Wachraum getreten zu sein. Doch daran zweifelt ihr doch ein wenig.“

Es gilt das gleiche wie für den Wachraum (1). Dieses Mal sind die Steinkeulen sogar beschädigt, zum Teil sogar zerbrochen. Die Helden haben hier wohl einen Abfallberg gefunden. Ausserdem finden sich in diesem Raum keine Kügelchen.

#### Speise & Gemeinschaftsraum

„Ein langer durch den ganzen Raum reichender Tisch lässt keine Zweifel daran offen, dass es sich hier um den Speise- und Gemeinschaftsraum handelt. Viele Hocker sind rund um den Tisch verteilt und ein grösserer Lehnstuhl steht in der

Mitte einer Breitseite. Der Wand entlang stehen diverse grobe, aus Stein gehauene Skulpturen, deren Gehalt ihr nicht identifizieren könnt.“

Die Tafel ist nicht gedeckt und auch ansonsten macht es irgendwie nicht den Anschein, dass die Lavamenschen überhaupt etwas essen müssen. Also hat dieser Raum in erster Linie halt als Gemeinschaftsraum fungiert.

Helden, welche versteckte Schätze suche, werden hier aber enttäuscht werden.

#### Küche

„Das beherrschende Gebilde dieses Raumes ist ein riesiger Rauchfang in der Mitte des Raumes, welcher von allen Seiten her zugänglich ist. In die Wanne unter dem Rauchfang wird man wohl flüssige Lava geleitet haben. Zumindest ist ein Zufluss-/Abflusssystem erkennbar. Rund um diesen Platz sind noch fünf wohl als Tische fungierende Steinquader angeordnet. Auch zwei in die Wand gehauene Regale entgehen dem geübten Auge des Betrachters nicht. Wie die meisten anderen Räume erscheint auch dieser Raum ziemlich leer. Ausser der groben Einrichtung findet sich hier nichts; kein Teller, kein Messer.“

Und wieder ist der Raum nicht ganz das was er zu sein scheint. Die Tatsache, dass die Lavamenschen wenn sie mal ausgewachsen sind, nur noch sehr wenig essen (und dann immer nur Steine!), macht eine Küche überflüssig. Die Helden stehen hier also eher in einer Werkstatt, was sie aber anhand der fehlenden Gerätschaften nicht erkennen können. Ausserdem benötigen die Lavamenschen nur sehr primitive Werkzeuge. Das meiste machen sie von Hand. Auch diese Tatsache dürfte dazu beitragen, dass die Helden sie falsch einschätzen.

#### Der Lagerraum

„Dass es sich bei diesem Raum um ein Lager handelt ist auf den ersten Blick klar. In die meisten Wände wurden Löcher gehauen, welche als Lagerstätten für alle möglichen dienen könnten, aber alle leer sind. In der Mitte des Raumes stützt eine gleichsam bearbeitete Säule die Decke. Mal abgesehen von ein paar faustgrossen Kieselsteinen sind aber auch alle diese Höhlen leer.“

Das Lager diente als Aufbewahrungsort von verschiedenem Gestein. Das jetzt sich noch hier befindliche ist die Notration der Erwachsenen Lavamenschen. Für die Helden sind die Steine vollkommen unbrauchbar.

#### Der Geräteraum

„Ein Blick in diesen Raum demonstriert euch gähnende Leere. Gerade mal drei Eimer aus schwarzem Lavagestein und ein paar aus demselben Material geschaffene Steinstangen finden sich in einer Ecke, des vollkommen kahlen Raumes. Ein Blick in die henkellosen Eimer zeigt, dass diese etwa zur Hälfte mit feiner grauer Asche gefüllt sind.“

Die Helden haben so ungefähr das Gartenhäuschen gefunden. Die Asche ist natürlich dieselbe welche auch als Wiesenersatz im Thornsaa/Garten ausgestreut wurde. Die Stangen dienen dazu Spuren in der Asche wieder auszubügeln. Es ist schon erstaunlich, dass die ansonsten so plumpen Lavamenschen mit solchen Stangen zu hantieren wissen, ohne dass die doch ziemlich zerbrechlichen Teile in Bruchstücke zerspringen. Sollte ein Held jedenfalls eine solche Stange fallen lassen, so zerbricht sie in unzählige Stücke.

#### Die Ankleidehalle

„Dieser Raum ist prunkvoll eingerichtet. Mit Stuckaturen verzierte Wände, ein zumindest auf der Seite mit Ornamenten geschmückter Tisch und ein ebenso verzierter Hocker zeugen von Luxus genauso wie zwei Schränke. Wie alle anderen Möbel des Palastes auch, bestehen sie aus schwarzem Lavagestein.“

Würden Lavamenschen Kleidung tragen, so wäre dies der Ankleideraum. So aber handelt es sich vielmehr um eine Art persönliches Refugium, oder um es modern auszudrücken um ein Büro.

In einem der Schränke verbirgt sich eine weitere Geheimtür. Sie ist schnell entdeckt, falls jemand mal den Schrank öffnet. Um sie aber zu öffnen wird zwingend der Schlüssel aus dem verborgenen Zimmer benötigt. Weder Fingerfertigkeit, noch Körperkraft können hier weiterhelfen.

#### Das Schlafgemach

„Dominierend in diesem Raum ist ganz klar das riesige Bett in der einen Ecke des Raumes. Es ist zwar nicht viel mehr als ein Quader aus schwarzem Lavagestein, doch ist vor allem die Seite der Bettstatt mit wild ineinander verschlungenen Ornamenten geschmückt. Ebenfalls auffallend sind zwei weitere, kleine Steinquader, welche genauso kunstvoll verziert sind. Wenn ihr das alles richtig deutet, so sind diese Blöcke Kissen und das Bett

muss als Doppelbett gelten, auch wenn selbst vier Lavamenschen gleichzeitig darin ohne Probleme Platz finden würden. Auch das restliche Inventar des Raumes, ein paar kleinere Tische und entsprechende Hocker, ist reich verziert.“

Wie auch in allen anderen Räumen, so findet man auch hier schnell mal die grobe Einrichtung. Doch jene Kleinigkeiten, welche einem Raum Individualität einhauchen vermisst man auch hier. Auf den Tischen stehen weder Wasen noch Karaffen, Schatullen noch Döschen. Kein Kamm oder sonstige persönliche Accessoires können gefunden werden.

#### Die Badehalle

„Inmitten dieses Raumes befindet sich ein wohl eineinhalb Schritt tiefes Becken, welches allerdings leer ist, so dass man Quader aus schwarzem Lavagestein darin ausmachen kann. Im Gegensatz zu all den anderen Quadern, welche ihr bis anhin schon in dem Palast gefunden habt, besitzen diese ganz abgerundete Kanten. Es braucht nur wenig Phantasie um sich auszumalen, dass es sich hier um die Badehalle des Palastes handelt. Ein Zufluss und Abflusssystem zum Becken ist erkennbar, auch wenn ihr nicht herausfindet, wie es zu steuern ist. Zusätzlich stehen an den Wänden einige an Fässer erinnernde, schwarze Steingefässe.“

Nein, die Steinfässer sind keine Latrinen. Lavamenschen verwerten alles, was sie essen, haben also keine Ausscheidungen und benötigen deshalb keinen Abort. Was die Fässer hier also machen werden die Helden wohl niemals erraten.

#### Das verborgene Zimmer

„Ein simpler, dreibeiniger Tisch steht in dem vollkommen schmucklosen Raum, zu dem ihr gerade die Tür geöffnet hat. Gerade mal eine Schatulle steht auf dem Tisch und sie ist auch nicht gerade gross. Ihr Deckel ist bereits geöffnet, so dass ihr vier in den verschiedensten grüntönen funkelnde Steine erkennen könnt.“

Die Steine besitzen wie alle anderen Edelsteine auch, nur in dieser Welt ihren wunderbaren Glanz. Werden sie in kühlere Regionen gebracht, werden sie stumpf und gleichen schlussendlich nur noch ganz normalen Kieselsteinen. Eine genauere Untersuchung der Schatulle bringt aber sehr schnell noch einige interessante Details ans Licht. So langen hier zum Beispiel einmal fünf Steine. Die naheliegende Vermutung, dass es sich

bei dem fünften um den König gehandelt hat, ist zutreffend. Dieser fünfte Stein hinterliess aber in der Schatulle nur noch eine Delle ist aber nicht mehr auffindbar. Desweiteren erkennt ein geübtes Auge, dass der Schatulle noch ein kleiner Boden angeklebt wurde. Mit einer simplen KK-Probe lässt sich dieser wegheben und das Geheimfach freilegen. Dort drin findet sich der Schlüssel, welcher die Tür zur echten Schatzkammer öffnet. Dabei ist es nicht die Schatulle, sondern der Tisch, dem die Aufmerksamkeit gebühren würde. Immerhin sind die Beine in die Tischplatte geschraubt und lassen sich auch wieder rausschrauben. In den hohlen Tischbeinen finden sich dementsprechend noch einmal Geheimfächer, wobei zwei leer sind und sich im dritten der König befindet. Natürlich kommt man auch mit roher Gewalt an den König ran. Dafür ist dann aber schon eine KK-Probe+4 fällig.

#### Die Schatzkammer

„Sobald ihr den Schlüssel gedreht habt, schwenkt die kleine Tür selbstständig zurück und gibt euch den Blick auf eine Schatzkammer der ganz besonderen Art frei. Kurze Zeit ist es in dem vollkommen mit dem schwarzen Lavagestein ausgekleideten Raum noch dunkel. Aber das durch die kleine Tür eindringende Licht wird von den Steinen aufgenommen und in alle Richtungen weitergegeben, so das sich die Finsternis nach und nach erhellt, bis schliesslich der ganze Raum in einer Farbenvielfalt funkelt, dass es eine wahre Pracht ist. Nur einen feuerroten Schein, so wie ihr ihn von draussen her zur genüge kennt, könnt ihr trotz der Berge von Juwelen nicht erkennen.“

Auch für die Edelsteine hier gilt, was bereits oben erwähnt wurde. Den Helden bringen sie nicht wirklich viel. Hingegen lohnt es sich hier nach nicht leuchtenden Gegenständen Ausschau zu halten. Eigentlich hat man sie sehr schnell entdeckt, wenn mal der erste überwältigende Eindruck des Glitzerns verarbeitet ist. Es handelt sich dabei zum einen um eine Spruchtafel, die nur Helden lesen können, welche der tharunschen Schrift kundig sind. Alle anderen werden das als weitere Ansammlung von Schnörkeln und Ornamenten betrachten. Dort steht ist deutsche Übersetzung:

„Verstecke sind nur dann sinnvoll wenn man nicht nach ihnen sucht. Und wer wird schon dort suchen wo er bereits fündig wurde? Ayachons gesammelte Sprüche: Weisheit 15.“

Viel besser könnte der Hinweis auf das Geheimversteck im verborgenen Zimmer wohl nicht sein.

Zudem finden Helden, wenn sie geduldig die Steine durchforsten einen stumpfen Stein, der an sich eine Beleidigung für all die anderen Steine darstellen dürfte. Ausserdem ist er noch eingeritzt. Kenner werden ihn zwar sofort als Rune identifizieren, doch den Unwissenden sollte er einfach mal auffallen. Die Rune (für Aventurier Kampf, für Tharuner Geist) kann von den Helden durchaus mitgenommen werden, doch ist darauf zu achten, dass sich sobald die Wirkung der Zeremonie nachlässt sehr heiss sein wird. Dann muss der Held sie für einige Zeit beiseite legen, bevor er sie wieder einpacken kann.

Wo die Welt Kopf steht

Der Sturz

Natürlich wird mit weiterlesen gewartet, bis sich alle entschlossen haben hindurchzugehen oder nicht. Eventuell müssen für den folgenden Text noch Anpassungen gemacht.

„Durch den Spiegelsee gezogen beginnt ihr sofort zu fallen. Im spärlich von oben herabfallenden rötlichen Licht erkennt Ihr die Wände immer schneller an euch vorbeiziehen. Dass am Fels entlang eine schmale Rampe nach oben führt bemerkt ihr nur am Rande, seid ihr doch damit beschäftigt mit euch und euren Göttern Frieden zu schliessen. Irgendwo in der Finsternis unter euch, droht der Grund dieser Faverne. Den Aufprall werdet ihr wohl kaum überleben und wenn doch, dann werdet ihr euch wünschen, ihn nicht überlebt zu haben.“

Nichts gegen etwas Endzeitstimmung. Die Helden sollen detailliert beschreiben, was sie in den letzten Sekunden ihres Lebens tun. Immerhin dauert der Fall doch ein paar Momente. Dann muss der Spielleiter wohl langsam aber sicher das Geheimnis liften:

„Dass der Sims plötzlich nach unten zeigt, stört genauso wenig wie die Tatsache, dass das von oben herabfallende Licht inzwischen nicht einmal mehr reicht um die Konturen der Wand richtig zu erkennen. Gedanken jagen euch durch den Kopf, so als ob ihr in den letzten Sekunden eures Lebens all das noch Denken wollt, was ihr während des Lebens versäumt habt.

Die Götter mögen wissen warum, auf jeden Fall wird euer Fall jäh abgebremst. Ihr spürt förmlich

wie eure Eingeweide noch fallen wollen. Eure Haut aber wird wie von unsichtbarer Hand festgehalten. Die Todesangst ist unlängst einer grässlichen Übelkeit gewichen und langsam beginnt euer ganzer Körper zu schmerzen. Ihr hattet euch den Moment des Todes sicherlich kürzer vorgestellt. Während ihr noch mit euer Übelkeit kämpft bemerkt ihr, dass euer Fall ganz geendet hat, viel eher beginnt ihr nun wieder zurückzufallen. Zunächst nur langsam dann aber wieder immer schneller geht es dem roten Licht entgegen.“

Vom Regen in die Traufe? Zumindest den Aventurieren sollte bewusst werden, dass sie ausserhalb des Spiegelsees ein scherzhafter Tod durch verbrennen erwartet.

Ausserdem haben sich die Helden auch noch mit ihrem Magen zu kämpfen. Mal ganz abgesehen davon dass die ganze Kehraction W6 SP verursacht hat, vermag auch die Übelkeit bei einer misslungenen Selbstbeherrschungsprobe+SP zusätzlich nochmals 2W6 Schadenspunkte zu verursachen.

Der Fall nach oben endet gleich wie jener nach unten, doch wird deutlich (etwa 200 Schritt) unter dem Spiegelsee abgebrochen. Ausserdem Verursacht er nur noch W6-1 SP. Die Selbstbeherrschungsprobe wird aber um die Summer aller während des Fallens erlittenen Schadenspunkte erschwert.

Spätestens jetzt dürfte es klar sein, dass die Helden hier langsam aber sicher auspendeln. Sie nehmen weiterhin Schaden W6-2, W6-3 etc, bis schliesslich die Wende an Heftigkeit entsprechend viel eingebüsst hat.

„Was da genau passiert ist, vermögt ihr nicht zu erkennen. Tatsache ist, dass ihr jetzt irgendwo in der Luft hängt. Man hat ja schon davon gehört, dass Magier solche Kunststücke vollführen können sollen, doch weshalb das gerade hier passiert, vermögen wohl nur die Götter zu erklären, welche ganz sicher auch für dieses Phänomen verantwortlich zu machen sind.

Nachdem euer Körper und auch euer Geist wieder ruhe gefunden haben und ihr wieder zu klaren Gedanken fähig seid, erkennt ihr, dass ihr auf jener Höhe hängt, wo der Sims, den ihr bei eurem Fall bemerkt habt seine Ausrichtung ändert. Genau gesagt beginnen hier einander gegenüber jeweils ein Sims, wobei ihr nur noch dank des schwachen Lichtes von der einen Seite her erkennen könnt was oben ist. Oder müsst man vielleicht besser sagen, woher ihr gekommen seid?

Wie auch immer, bemerkt ihr schon bald ein nächstes Problem. Ihr könnt euch soviel bewegen

wie ihr wollt, ihr kommt nicht vorwärts; weder nach oben oder unten, noch auf die Seite.“

Erklärungen gefällig? Dass sich die Helden hier an der Schwerkraftsgrenze der beiden Welten befinden, dürfte den Spielern auch mal noch einfallen. Auch wenn die Erklärung annähernd richtig ist, wird sie aber weitere Fragen aufwerfen, die nicht so simpel beantwortet werden können. Zumindest in Tharun ist die Schwerkraft nicht das, was wir gemäss physikalischer Doktrin voraussetzen. Aber dieses Geheimnis soll noch etwas ungelüftet bleiben. Die Helden werden schliesslich das Phänomen sowieso nur der Göttern zuschreiben.

Und trotzdem ist es die Physik, welche die Helden aus ihrer jetzigen Position befreit; genauer gesagt die Impulserhaltung, falls das irgendjemand interessieren sollte. Solange die Helden nur sich bewegen geht es wirklich nicht vorwärts, stossen sie sich aber gegenseitig ab oder werfen sie irgendetwas weg, so schweben sie immer gegenseitig auseinander. Sind sie dann mal an einer Wand angekommen, so können sie sich dieser entlang bewegen oder sich erneut abstossen um wieder durch den Raum zu schweben.

Während ihrer Schwebetour werden die Helden vereinzelt auf grössere Kieselsteine treffen, welche ebenfalls hier herumschweben. Mal ganz abgesehen davon, dass es beinahe schon an ein Wunder grenzt, dass keiner der Helden bei seinem Fall auf einen solchen Stein gestossen ist, was unter Umständen schwerwiegende Folgen für den Unglücklichen gehabt hätte, so sind die Steine mit Sicherheit etwas Besonderes. Magisch gebildete Helden erkennen schon (wie auch immer) schon bald eine diffuse Macht, welche von ihnen ausgeht. Und selbst solche, die nichts von der Materie verstehen, scheinen irgendwie von den mit merkwürdigen Strichen verzierten Steinen angezogen zu werden.

Dem Meister sei verraten, dass es sich hier um Runensteine handelt. Jeweils drei Steine pro Held (Körper, Sehen und Kampf) finden sich hier unten. Der Spielleiter sollte darauf achten, dass jeder Spieler ‚seine‘ Steine bekommt, da sie in Tharun ein sehr grosses Potential darstellen. Zur Not müssen Meistertricks her: immerhin ist es sehr düster und die Steine sind nicht wahnsinnig gross. Es ist also schon möglich, dass ein hamsternder Held ein paar Runen übersieht und dafür ganz normale Kieselsteine eingesammelt. Ausserdem bedenke man auch immer die unkonventionelle Fortbewegung, die manchem Helden gar heftig zu schaffen machen kann.

Irgendwann werden die Helden aber wieder daran denken müssen, aus diesem Schacht zu

entkommen. Im folgenden wird davon ausgegangen, dass die Helden Fackeln dabei haben, ansonsten müssen wohl noch paar der folgenden Abschnitte abgeändert werden.

„Einerseits ist es beruhigend wieder Boden unter den Füßen zu haben, andererseits fühlt ihr euch viel schwerer, was erklärt, weshalb ihr so ungeschickt auf den Sims geklettert seid. Schon aber nach den ersten paar Schritten lässt dieses Gefühl nach und macht anderen unangenehmen Gedanken platz. Was, wenn es nicht möglich ist, diesem Gefängnis zu entkommen? Was wenn euch vorzeitig das Licht ausgeht?“

Der Ausgang nach Aventurien

„Der Weg nach oben gestaltet sich ziemlich abenteuerlich. Der Sims weist teilweise wirklich schmale Stellen auf und ihr könnt froh sein, dass der Fels zumindest einen gewissen Halt bietet. Dann gibt es wieder leichter zu passierende Stellen, doch alles in allem folgt ihr immer dem sich am Rand des Schachtes entlangwindenden Simses, welcher euch nach und nach in die Höhe führt. Nach einer geräumigen Zeit vermögt ihr in einiger Entfernung ganz klar ein mehr oder minder rundes Loch in der Decke, den Ausgang, zu erkennen. Obwohl sich dieses Loch sicherlich noch fünfzig Schritt über euch befindet, muss es an dieser Stelle erwähnt werden, denn der Weg, dem ihr gefolgt seid, endet hier abrupt. Nein, der Sims ist noch nicht fertig und reicht bestimmt fast bis zum Loch hinauf, was ihr bei den jetzigen Lichtverhältnissen aber nicht genau erkennen könnt. Euer weiterkommen hindert ein grüner Schleim, welcher nicht nur auf dem Sims sondern am ganzen Fels klebt. Dieser Schleim macht sowohl Felswand als auch Sims so schlüpfrig, dass ihr keinen Halt mehr finden könnt. Törichten Versuchen den Weg trotzdem weiterzugehen wird wohl ein Sturz in die Tiefe ein Ende setzen.“

In der Tat wäre es mehr als leichtsinnig dem Sims noch weiter folgen zu wollen. Alle 10 Schritt müsste dem Helden eine GE-Probe+4 gelingen um nicht von dem Sims zu rutschen und nach unten zu fallen. Und bis ganz oben wären das doch immerhin 20 Proben. Selbst dann müsste der Held noch hinausklettern, was eine entsprechende Probe+3 (inklusive einem um 6 Punkte erniedrigten GE-Wert) verlangen würde. Ein solches Ergebnis ist mehr als unwahrscheinlich. Sollte es aber dennoch gelingen, muss der Meister improvisieren. Aventurische Helden erfahren einen qualvollen Feuertod, wenn sie wieder durch den Spiegelsee

auftauchen und Tharunsche Helden werden nach einem beschwerlichen Aufstieg durch das Innere eines erloschenen Vulkans (vgl. unten) auf einer einsamen Insel irgendwo inmitten eines riesigen Ozeans stehen und sich gezwungen umzukehren, solange ihre Feuerunverwundbarkeit noch anhält. Immerhin können sie einen Einblick der anderen Welt mitnehmen.

Doch auch wenn die Helden nicht weiter nach oben vorstossen können, so ist dieser Ausflug nicht umsonst. Besonnene Helden vermögen erkennen, dass der Schleim nicht einfach heruntertropft, sondern vielmehr auf dem Fels nach oben und nach unten zirkuliert, als ob er von der Schwerkraft nicht betroffen sei. Er wer das Phänomen genauer untersucht wird feststellen, dass es sich hier um ein Lebewesen handelt. Und mit etwas Zeitaufwand gelingt es durchaus mit dem Wesen zu reden.

Es handelt sich um einen Wahrer der Grenzen, wie sie in dieser Kampagne noch ein paar mal auftauchen werden. Diese sehr weisen Wesen, deren Rolle im Spiel der Götter an dieser Stelle noch nicht gelüftet werden soll, vermögen den Helden einige Fragen zu beantworten, auf welche sie niemals eine Antwort zu erhalten gehofft hätten. Lassen sie die Helden durchaus Fragen stellen, welche das Wesen geduldig beantwortet wird, doch werden sie nur auf die wenigsten Fragen konkrete Antworten erhalten. Oftmals sind die Antworten rätselhafter als die Fragen. Kein Wunder betont der nach eigenenangaben uralte Wahrer immer wieder, dass die Helden noch sehr viel lernen müssen.

Seine Aufgabe ist klar: Er bewacht eine jener Grenzen, welche zwischen der äusseren und der inneren Welt bestehen. Da der Wahrer ein Wesen des Ausgleiches ist und in der inneren Welt momentan ein ziemliches Extrem herrscht, ist er (wie auch die Zwölfgötter) daran interessiert, dass die Helden nach Tharun (zurück?)gehen und nicht nach Aventurien reisen. Dies ist wohl der banalste (aber für so unerfahrene Helden auch verständlichste) Grund, weshalb er sie nicht passieren lassen will.

Der Ausgang nach Tharun

„Der Sims führt kontinuierlich nach oben, bis ihr nach langer Zeit, es muss wohl mehr als eine Stunde vergangen sein, das Ende des Simses erreicht. Bis hierhin konntet ihr euch bereits zweimal nur noch aufgrund eurer Reaktion davor bewahren, wegen eines Losgetretenen Simsteils in die Tiefe zu stürzen. Nun, da sich der Sims aber auf weniger als Fussbreite verengt, steigt die Gefahr eines Sturzes gewaltig an.

Dies ist umso ärgerlicher, als ihr den Ausgang aus diesem Schacht bereits erkennen könnt. Das annähernd ovale Loch in der Decke befindet sich zwar nur noch etwa 20 Schritt über euch, doch bedarf es sehr guter Kletterkünste um es zu erreichen.“

Tatsächlich muss ein Held der Reihe nach eine Kletterprobe+2, +5, +3, +4, +1, +10 (für einen kleinen Überhang) und +2 bestehen, bevor er durch das Loch gelangt. Misslingt auch nur eine Probe, so findet der Held keinen Halt und stürzt in die Tiefe. Was ihn dabei erwartet wurde bereits oben einmal beschrieben. Gelingt auch nur einem Helden der Aufstieg, so kann dieser im Raum oberhalb des Loches ein Seil befestigen, was den restlichen Helden erlaubt mit einer einzigen Kletterprobe+2 nach oben zu gelangen. Misslingt diese, so verlässt den Helden die Kraft und er stürzt ebenfalls nach unten. Dies geschieht natürlich nur, wenn keine Sicherungsmassnahmen getroffen wurden.

Das Ende der gemeinsamen Reise (Meisterinfos)

Jener Teil des Abenteuers, welcher für Aventurier und Tharuner gleich ablaufen sollte, wäre hiermit abgeschlossen. Ab jetzt trennen sich die Wege der Gruppen. Die Aventurier werden in eine neue Welt vordringen, von der sie zunächst mehr als nur überrascht sein werden, die Tharuner kehren zu den Lavamenschen zurück um diese über den erfolgreichen oder weniger Erfolgreichen Fund des Königs zu informieren, um dann in ihre Welt zurückzukehren.

Demzufolge gibt es für das Ende des Abenteuers zwei Handlungsstränge, die separat ausgearbeitet werden. Zunächst wenden wir uns dem ‚Aventurierstrang‘ zu, danach wird das Abenteuer für Tharuner zu Ende geführt. Vor allem für einen Tharun-Spielleiter kann es aber nicht schaden, einmal das Ende für Aventurier druchgelesen zu haben, gibt es doch einen Einblick, wie einer aus einer anderen Welt Tharun erleben muss.

Das Ende für Aventurier

Im nächsten Vulkan

„Eine tiefschwarze Höhle ist alles, was ihr erkennt, nachdem ihr durch das Loch geklettert seid. Sie ist nicht übermässig gross und wird durch das ovale Loch im Boden dominiert. In den offensichtlich von jahrhundertem altem Russ geschwärzten Wänden erkennt man nur einen einzigen Spalt, der zwar sehr eng ist, sich aber bei genauerem Untersuchen als Gang entpuppt, auch wenn ihr alle eure Köpfe

einziehen werden müsst um euch durch ihn hindurchzudrängen.“

In diesem Raum werden die Helden keine bedeutenden Entdeckungen machen können. Personen, die eine sehr intensive Beziehung zu Feuer haben, vermögen bei genauerer Untersuchung festzustellen, dass die Wände durch ein grosses offenes Feuer so schwarz geworden sind (und nicht etwa durch Lavagestein). In Anbetracht dessen, dass hier aber kein ‚normales‘ Feuer genügend lange wüten könnte, als dass solche Spuren an den Wänden zu entdecken sind, könnte man sich mit dem Bild eines nicht erlöschenden Feuerballs behelfen.

Sollte übrigens jemand so tapfer gewesen sein und bis hierhin wirklich sperrige Gegenstände (darunter kann auch eine Rüstung fallen – ist aber alles Meisterentscheid) mit sich geschleppt haben, so muss er diese hier spätestens zurücklassen, denn in dem anschliessenden Gang gibt es zwei Stellen, die zu überwinden nicht nur das Bestehen einer Raumangstprobe, sondern auch dasjenige einer GE-Probe+3 erfordern. Sperrige Gegenstände lassen letztere aber automatisch scheitern.

Zerstörtes Paradies

„Obwohl der Gang nicht sehr lang war, schien euch das Durchquere dieser Passage eine mühselige Qual. Jetzt aber weitet sich der Gang, der kontinuierlich nach oben führte zu einer Höhle mit ansteigendem Boden aus, welcher mit unzähligen mehr oder minder breiten Rissen übersät ist. Die bis zu drei Schritt breiten Risse verlaufen kreuz und quer über den Boden und lassen ihn sehr instabil erscheinen. Mit den Wänden ist es aber auch nicht besser und von der Decke rieselt dann und wann mal ein Kieselstein. Im Licht eurer Fackel ist das andere Ende der Höhle irgendwo im Dunkel zu erahnen.“

Besonders spirituelle Helden fühlen hier die Überreste einer wohlwollend ordnenden Kraft. Eine kurze Meditation ruft sofort geistige Bilder hervor, welche diese verfallene Höhle als glänzenden Tempel zeigen. Helden, welche sich auf Architektur und Baukunst verstehen werden trotz der Risse Bodenstrukturen (wie z.B. Stufen, Plätze, Mauernansätze und wenn man genau sucht sogar Mosaik) erkennen können. Und dem Spielleiter sei hier nur soviel mitgeteilt: Das verlorene Paradies war einst die Behausung des Wahrers der Grenzen. Was genau sich hier ereignet hat, wird aber im Verlaufe der Kampagne ganz bestimmt noch wichtig werden.

Für die Helden stellt die Höhle zunächst einmal eine äusserst gefährliche Passage dar, die es zu meistern gilt. Proben auf Rohstoffbearbeitung(Stein)+6 zeigen zwar auf, wie der sicherste Weg verläuft, doch muss man auch dort über ein paar Spalten springen. Ja es gibt sogar eine Stelle wo man auf eine offensichtlich instabile (weil sehr kleine) Felsnadel springen muss um sich gleich wieder abzustossen. Es ist klar dass sie dann Weg ist und der Nachfolger einen neuen Weg suchen muss. Das Durchqueren der Höhle soll spannend sein und etwas Taktik von den Spielern verlangen. Dem Spielleiter stehen dazu Proben auf Springen und GE zur Verfügung, welche je nach Vorkehrungen der Helden und Schwierigkeiten des Weges entsprechend erschwert werden können. Prinzipiell sollte eine mit einem Seil gesicherte Reisegruppe in dieser Höhle aber keine Toten zu beklagen haben, auch wenn es durchaus passieren kann, dass der eine oder andere Held in die Tiefe stürzt. Ohne Sicherung ist dies ziemlich sicher tödlich, denn die Fallstrecke ist ziemlich lang und unten laufen die Spalten einfach enger aufeinander zu, so dass ein Held eingeklemmt würde. Wollte man mit Analogien arbeiten, so sehen sich die Helden hier mit einem nicht fliessenden Steingletscher konfrontiert.

„Ihr habt wohl die Mitte der Höhle erreicht und könnt auch bereit einen breiten Ausgang erkennen, als sich eine grosse Steinplatte von der Decke löst und etwas Seitlich von euch mit lautem Knall auf den Boden kracht und ein Loch hinein reisst. Ein genauerer Blick zur Decke zeigt, dass weitere solche Ereignisse möglich sind. Auf jeden Fall rieselt mehr Gestein von der Decke herab, als wie ihr die Höhle betreten habt. Sollte eure bloss Anwesenheit genügen um die an sich schon instabile Höhle zum Einsturz zu bringen? Ist es auf die Fackeln zurückzuführen? Nun, all diese Fragen sind irrelevant hinsichtlich der einen wirklich wichtigen: Wann wird die Höhle definitiv einstürzen. Die Antwort darauf erkennen auch Helden, welche sich nicht wirklich mit Statik beschäftigen: Sehr bald!“

Ein weiterer Faktor um die Durchquerung der Höhle spannender zu machen. Notieren sie spontan ein paar Zahlen (1-20) auf einem Zettel und lassen sie mit dem W20 würfeln. Jedes Mal wenn eine solche Zahl gewürfelt wird, kracht erneut eine Steinplatte von der Decke, reisst den gerade geplanten Weg ein, kommt zwischen den Helden herunter und reisst kräftig an dem Verbindungsseil oder was sonst noch gerade alles einfällt. Die

Spieler müssen jedoch merken, dass die Höhle alsbald einstürzen wird.

„Der Ausgang aus dieser Höhle ist nun auch erreicht und es präsentiert sich euch ein Gang, welcher immerhin so breit ist, dass man sich mehr oder minder darin bewegen kann, so man den Kopf einzieht. Ihr habt noch keine 100 Schritt in diesem Gang zurückgelegt, als ihr hinter euch ein gewaltiges Donnern vernehmt. Der Boden bebzt und ein grau Wolke von Gesteinsstaub kriecht den Gang zu euch hin.“

Tja, nun ist der Gang definitiv eingestützt. Auch alle theoretischen Überlegungen bezüglich Rückkehr wurden damit hinfällig. Nun heisst es für die Helden nur noch: Blick nach vorn und hinein in die neue Welt.

Am Boden des neuen Kraters

„Stieg der Gang zu Beginn nur mässig an, so wird er mit der Zeit immer steiler. Dies ist aber kein Problem, da man an den Seitenwänden immer genug halt findet. Auch die zwei senkrechten Kletterpartien wären selbst für ungeübte Personen kein Problem. Aber auch wenn die Strecke technisch nicht anspruchsvoll ist, so verlangt sie doch sehr viel Kondition zumal mit der Zeit grosse Strecken gebückt, einige sogar auf allen Vieren kriechend zurückgelegt werden müssen. Verständlicher Weise müssen immer wieder Verschnaufpausen eingelegt werden. Zwei Stunden zwingt ihr euch durch den Kanal ohne Verzweigungen und hofft immer, dass er nicht plötzlich abrupt endet. Dann erkennt ihr am Ende es Ganges ein Licht. Zunächst noch hegt ihr Zweifel, je näher ihr dem Licht kommt, desto sicherer seid ihr euch: Es ist Sonnenlicht! Ihr habt es beinahe geschafft! Einzig ein paar verwitterte den Ausgang grösstenteils versperrende Felsbrocken trennen euch jetzt noch von der Aussenwelt und dann hat euch das Gestein endlich wieder freigegeben.“

Euphorie ist sicherlich fehl am Platz, doch etwas Erleichterung dürfte schon zu spüren sein. Und die Tatsache, dass zwei KK-Proben benötigt werden um sich einen Weg nach draussen zu bahnen dürfte auch nur noch Formsache sein.

Schnell sind die paar Gesteinsbrocken aus dem Weg geräumt und ihr tretet nach draussen. Auch wenn ihr immer noch sehr froh seid, dem einengenden Fels entkommen zu sein, wird eure

Euphorie doch etwas gedämpft, als ihr erkennt, dass eure Anstrengungen noch nicht zuende sind. Ihr steht erneut am Grunde eines Vulkans. Euer Ausgang liegt etwa 10 Schritt über dem knapp sechszig Schritt druchmessenden Boden des Kraters. Dieser Feuerschlund scheint schon sehr lange erloschen zu sein, denn auf seinem Grund wachsen zwischen erodierten Geröllbrocken und einigen Pfützen aufgesammelten Regenwassers Gras, Moose, Farne und sogar einige kümmerliche Sträucher. Selbst einige Insekten sind hier anzutreffen.

Es ist offensichtlich gerade Mittag, denn die leuchtend orangene Sonne scheint senkrecht in den nach allen Seiten steil aufsteigenden Krater hinein. Eine vorsichtige Schätzung sagt euch für die nächste Zeit eine Kletterpartie von über 3000 Schritt aus. Dies dürfte bei eurem Zustand schon zwei bis drei Tage beanspruchen.“

Wollen die Helden sich sofort an den Aufstieg machen, so haben sie langsam mit den Folgen der andauernden Anstrengung zu kämpfen. Wertemässig heisst das, dass GE und KK jeweils um 1 Punkt reduziert sind, bis die Helden zumindest einen halben Tag Ruhe einlegen. Sinnvoll wäre ein solcher halt natürlich am Boden des Kraters, so dass der Beginn der Kletterpartie auf den nächsten Morgen gesetzt würde. Sollten sich die Helden dagegen entscheiden, so werden sie die Informationen des nächsten Kapitels während des Kletterns erfahren.

Befremdliches

Tharun ist anders, als die Welt aus der die Helden kommen. Das fällt aber jeweils erst auf den zweiten Blick auf. Die folgenden Details sollen jeweils nur Helden mitgeteilt werden, die speziell darauf achten oder von Natur aus sich damit prinzipiell abgeben:

*Die Sonne:* „Auch wenn euer Zeitgefühl unter Tage etwas gelitten haben dürfte, so fällt euch schon bald auf, dass mit der Sonne irgendetwas nicht stimmen kann. Es ist bestimmt eine Stunde vergangen, seit ihr sie das erste Mal gesehen habt, doch bewegt hat sie sich nicht im Geringsten. Sie steht genauso senkrecht über euch wie vor einer Stunde. Etwas geändert hat sich aber in dieser Zeit schon, auch wenn ihr doch ziemlich überlegen müsst, was euch dieses Gefühl vermittelt, bis ihr erkennt, dass es die Farbe der Sonne ist. War sie vor einer Stunde noch leuchtend orange, so wird sie nun strahlend gelb.“

Da Tharun eine Hohlwelt ist, also im inneren einer Kugel existiert, ist es nur logisch, dass sich die

Sonne nicht bewegt, sondern starr in im Zentrum der Kugel steht. Na ja, zumindest beinahe, diese Modellvorstellung stimmt nicht exakt, was aber auf Hamur, jener Insel, auf der die Helden nun gelandet sind, absolut keinen Einfluss hat.

Anstatt zu wandern erschafft diese Sonne, welche von den Einheimischen übrigens Arran genannt wird, Tageszeiten indem sie ihre Farbe wechselt. Ein Zyklus beginnt mit den schwarzen Nachtstunden, in denen man absolut nichts sieht, falls man keine künstlichen Lichtquellen bei sich hat. Die Nacht hat hier genau 10 Stunden. Danach bricht der Morgen mit der azur dämmrigen Sonne an. Nach und nach wechselt sie dann ihre Farben über violett, purpur, rot, orange und gelb hin zu weiss. Jede dieser Phasen dauert eine Stunde. Und vom Mittag bis am Abend durchläuft die Sonne ihre Farben wieder, aber diesmal in umgekehrter Reihenfolge. Dadurch erhält man einen vollen Tag von 24 Stunden.

*Pflanzen:* „Dein Erstaunen ist ziemlich gross, als du dich mal etwas genauer mit den Pflanzen befasst. Zwar sehen sie auf den ersten Blick vertraut aus, doch kennst Du, wenn du sie richtig anschaut keine einzige. Irgendwelche Details unterscheiden sie immer von denen, die dir vertraut sind. Bald schon schießt dir ein fürchterlicher Gedanke durch den Kopf: Wenn sie schon nicht gleich aussehen, so werden sie vermutlich aus nicht gleich wirken. Wer weiss also welche Beere und Pilze essbar sind, welche Pflanzen heilen und welche töten?“

In der Tat ist dies ein grosses Problem, mit dem sich die Helden zunächst in der neuen Welt herumschlagen müssen. Alles was ihnen so vertraut, kann in Tharun genau anders sein. Regeln gibt's keine! Diese Überlegungen gelten natürlich analog auch für Tiere.

*Magie:* „Es war ein ganz simpler Zauberspruch, du beherrscht ihn eigentlich im Schlaf. Und trotzdem ist er dieses Mal schief gegangen und auch seine Wiederholung. Du könntest jetzt an deinen Fähigkeiten zu zweifeln beginnen, doch dafür hast du sie schon zulange geschult. Nein, an dir kann es nicht liegen, dass deine Zaubersprüche nicht mehr funktionieren.“

Dies ist ein sehr leidiges Thema, denn die magiebetonten Helden werden bald feststellen, dass sie in Tharun grosse Probleme erwarten. Prinzipiell funktioniert kein Zauberspruch mehr so, wie er gelernt wurde. Irgendetwas wird immer verändert, seien das nun die Spruchkosten (Idealfall), Wirkungsradius, Effizienz, Ziel oder gar die ganze

Wirkung (Worst Case). Die effektive Veränderung bestimmt der Spielleiter. Normalerweise soll die Anpassung spielspezifisch. Dadurch versagen halt Hellsichtzauber in entscheidenden Situationen. Der Bösewicht kann entkommen, weil aus dem Feuerball ein Ball von Gänseblümchen wurde, oder der Türöffnungzauber öffnet anstatt der verschlossenen Fluchttür eine Fallgrube im Boden, in welcher die Verfolger versinken.

Schuld an dieser Magieverwandlung ist die Sonne, denn das Licht, welches sie spendet, hemmt zusätzlich gewisse Arten von Magie. Da die Helden aber schon zu stark mit dieser Magie verbunden sind, bleibt ein Restpotential durchaus noch in ihnen schlummern, auch wenn die Wirkungen nicht mehr so präzise planbar sind, wie bisher. Ausserdem hat die Sonne noch einen weiteren antimagischen Effekt. Sie verhindert den Fluss der dazu benötigten Energie (will für Aventureur heissen: Astralenergie wird nicht mehr regeneriert! Zumindest nicht durch einfachen Schlaf.)

Beschwerliche Kletterpartie

Prinzipiell wird davon abgeraten, den Aufstieg ist ganz auszuspielen, auch wenn die folgenden Ereignisse dies durchaus zulassen würden. Irgendwann wird es halt einfach langweilig. Auch wenn dies ein guter Ausdruck der mühsamen Kletterei darstellt, welche die Helden zu erleiden haben, soll Rollenspiel in erster Linie fesseln. Ein Vorschlag zur Güte lautet deshalb, die ersten 500 bis 1000 Meter nach dem unten angegebenen System durchzuspielen und dann pro Tag noch W6+2 interessante Ereignisse einzubauen. Im Endeffekt entscheidet ja wieder der Spielleiter was passiert.

Bei Kletterpartien haben Helden zumeist den dringenden Wunsch sich aneinander zu binden, um so Stürze abzufangen. Einige Regeln seien dazu noch erwähnt: Damit das Seil bei Klettern nicht behindert muss zwischen den einzelnen Personen mindestens 10 Schritt Seil sein. Wenn dann einer stürzt, so genügt es wenn dem anderen eine KK- und eine GE-Probe gelingen um den Stürzenden aufzuhalten. Gelingt dies nicht, so stürzt auch dieser Held. Sind mehrer Leute aneinandergebunden, so geht das weiter bis entweder alle stürzen oder einer der Helden die Proben geschafft hat. Wird das Seil irgendwo befestigt (sofern das möglich ist), so gilt der Stein als Person in der Kette, die keine Probe ablegen muss.

Zunächst wird zu der Würfeltabelle gegriffen. Der W20 bestimmt die jeweils nachfolgende Strecke, wobei die Helden meist nicht zum vornherein

wissen, welche Strecke auf sie wartet (umkehren können sie ja immer). Hinter dem Ereignis ist in Klammern die Anzahl Schritt angegeben, welche die Helden mit diesem Weg zurücklegen können. Dahinter ist die Anzahl der nach diesem Abschnitt weiterführenden Wege angegeben. Es ist oftmals möglich, dass die Helden nach einer Strecke keine weiterführenden Wege mehr finden können, die mit vernünftigem Risiko begangen werden können. Wer dennoch eine solche Kletterpartie wagt, sieht sich mit Kletterproben konfrontiert, die um bis zu 50 Punkte (Meisterentscheid) erschwert sein können.

Würde die Anzahl weiterführender Wege bestimmt, so lässt sich mit dem W10 die ungefähre Richtung dieser Wege bestimmen.

1 = horizontal nach links

2-4 = nach links oben

5 = senkrecht nach oben

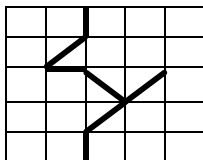
6-8 = rechts nach oben

9 = horizontal nach rechts

10 = nach unten (Richtung ist Meisterentscheid)

Es wird dabei einfach solange gewürfelt, bis auch die nötige Anzahl weiterführender Wege bestimmt ist. Sollte es dadurch passieren, dass sich neue Passagen mit bereits begangenen schneiden würden, bricht die neue Passage vor dem bereits begangenen Weg ab. Es gibt dort dann einfach kein Weiterkommen. Der Spielleiter kann auch situativ entscheiden, dass sich die Wege vereinen (falls das Sinn macht). Achtung, die Richtung ist keineswegs definitiv. Einzelne Passagen (3 und 12) verlangen eine ganz bestimmte Richtung und ändern den Verlauf des Weges dann entsprechend.

Beispiel einer Kletterkarte:



	Ereignis	Länge	Wege
1	Natürlicher Weg	W6+3	W3
2	Breites Sims	W4+4	W3-1
3	Weg nach unten	W2+1	2
4	Geröllfeld	W4+3	W3-1
5	Ungehinderter Aufstieg	W6+1	W3-1
6	Einfacher Klettersteig	W3+3	W2
7	Leichte Kletterpartie	W4+2	W2-1
8	Enge Klamm	W4+1	W2
9	Zerklüftete Felswand	W3+2	W3-1
10	rutschiger Abhang	W3+1	W2-1

11	Schwere Kletterpartie	W2+2	1
12	senkrecht verlaufender Kamin	W2+1	W2
13	Steile Felswand	2	1
14	Kein Weiterkommen	1	0
15	Rastplatz	*	*
16	Höhle	*	*
17	Steinschlag	*	*
18	Nahrung	*	*
19	Kampf/Gefahr	*	*
20	Widrige Umstände	*	*

1: Natürlicher Weg (W6+3 x 25 Schritt, W3 Wege):

„Wären doch nur alle Passagen so leicht wie diese zu bewältigen. Im Fels zeigt sich eine art natürlicher Weg. Es ist unwahrscheinlich, dass hier Tiere oder Menschen ihre Spuren hinterlassen haben und trotzdem erkennt man ganz klar einen Pfad, den ihr ohne Probleme entlanggehen könnt. Es ist doch immer wieder erstaunlich, welche Wunder die Natur hervorzubringen vermag.“

2: Breites Sims (W4+4 x 25 Schritt, W3-1 Wege):

„Der nächste Abschnitt der Kletterpartie führt euch über ein breites Sims. Auch wenn es mehr als genug breit ist um ohne grössere Vorsichtsmassnahme darauf gehen zu können, so vermag die Tatsache, dass es auf der einen Seite senkrecht in die Tiefe geht, doch zu beunruhigen. Ein Fehltritt und dem unglücklichen wäre nicht mehr zu helfen.“

3: Weg nach unten (W2+1 x 25 Schritt nach unten!, 2 Wege):

Zunächst stieg der Weg noch an, doch führt er in sehr unwegsames Gelände. Schon bald seid ihr gezwungen etwas nach unten zu steigen, doch eine Möglichkeit für den weiteren Aufstieg bietet sich auch hier nicht. Auf der Suche nach einem nach oben führenden Weg klettert ihr immer weiter nach unten, so dass ihr bald schon ziemlich weit unter jenem Niveau ankommt auf welchem ihr euch für diesen Weg entschieden habt. Nach und nach beginnt ihr zu fürchten, dass sich der Weg nie wieder nach oben wenden wird. Als ihr dann aber endlich aus dem unwegsamen Felsabschnitt herauskommt, bieten sich euch neue Möglichkeiten.“

Der Weg auf der Kletterkarte wird sich natürlich dementsprechend nach unten verlagern, auch wenn er eigentlich anders vorherbestimmt war. Sollte er ehemals senkrecht nach oben gegangen sein, so entscheidet der Spielleiter auf welche Seite er jetzt nach unten geht.

4: Geröllfeld (W4+3 x 25 Schritt, W3-1 Wege):

„Das nächste Stück Weg führt durch ein Geröllfeld. Bizarre Gesteinsbrocken von ganz unterschiedlicher Grösse blieben auf dem etwas flacheren Abhang liegen, welchen es zu passieren gilt. Das Unterfangen entpuppt sich aber etwas schwieriger, als es sich zunächst präsentiert hatte, denn nur die grossen Brocken bieten auch festen Halt. Alle andern können schon mal kippen und es erfordert Reaktion und Geschick um nicht das Gleichgewicht zu verlieren.“

Mit anderen Worten hat jeder Held eine GE-Probe abzulegen, bei deren Misslingen er zwischen die zum Teil doch recht scharfen Steine stürzt und dabei W6 Trefferpunkte kassiert. Mal abgesehen von ein paar Schürfwunden hat ein solches Ereignis aber keine weiteren Auswirkungen.

5: Ungehinderter Aufstieg (W6+1 x 25 Schritt, W3-1 Wege):

„Zunächst schien das Terrain, welches ihr begehen solltet unwegsam und ihr habt euch schon auf diverse Probleme vorbereitet, doch immer wenn ihr an eine vermeintlich schwierige Stelle gekommen seid, bot sich eine einfache Umgebung dieser. Dadurch kommt ihr erstaunlich rasch vorwärts, auch wenn ihr diverse Umwege dafür gehen müsst.“

6: Einfacher Klettersteig (W3+3 x 25 Schritt, W2 Wege)

„Einen mässig steiler Abhang gilt es im Folgenden zu überwinden. Das ist aber verhältnismässig einfach, denn die Kanten, Simse und hervorstehenden Steine sind alle fest und lassen einfache Griffe zu. Meisten jedoch braucht man diese nicht einmal, denn der Halt mit den Füßen alleine genügt bis auf wenige Stellen vollends. An manchen Stellen findet ihr gar natürliche Treppen im Fels.“

Eine einfache Kletterprobe, um diese Strecke zu passieren dürfte für die Helden nur Formsache sein. Eine misslungene Probe bedeutet in diesem Fall, dass der Held keine Möglichkeit mehr sieht weiterzukommen. Ein Hinweis eines anderen Helden genügt aber bereit, um dieses Problem zu lösen.

7: Leichte Kletterpartie (W4+2 x 25 Schritt W2-1 Wege)

„Eine doch ziemlich steile Felswand zwingt euch, den nächsten Teil eures Weges kletternd zurückzulegen. Glücklicherweise weist diese Wand

aus massivem Gestein viele Risse und Vorsprünge, ja sogar ein paar wenn auch nur schmale Simse auf. Ausserdem findet sich am Fusse der Wand ein sehr breites Sims, welches Stürzende auffangen würde. Das Hauptproblem hier ist das richtige Haushalten mit den Kräften, denn anstrengend wird dieser Abschnitt sowieso.“

Dieser Weg ist in zwei Hälften geteilt. Die erste kann von den Helden überblickt werden. Danach folgt ein Sims, der sowohl zur Sammlung neuer Kräfte genutzt werden kann, als auch Stürze von weiter oben auffängt, denn daran schliesst sich der zweite Teil der Kletterpartie an.

Für jede Wand gilt es eine Kletterprobe+3 abzulegen. Misslingt diese, so verliert der Held den Halt und rutscht dem Fels entlang zurück auf den unteren Sims. Ein solcher ‚Sturz‘ bringt pro 25 Schritt Höhe der einzelnen Felswand einen W6 mit sich. Blutige Hände und neue Löcher in der Kleidung sind ebenfalls eine Folge davon, doch das wird die Helden kaum noch stören.

8: Enge Klamm (W4+1 x 25 Schritt, W2 Weg)

„Euer Weg verlief bis anhin an einer sehr glatten Felswand entlang, auf der gerade mal ein paar Moose Halt finden konnten. Jetzt aber erreicht ihr eine Stelle, wo ein Teil des Felsens durch lange Zeit der Erosion von der Kraterwand abgespalten wurde, so dass sich dort eine Klamm gebildet hat. In dieser Klamm muss dann auch eure weitere Weg verlaufen, obwohl diverse Engpässe und Geröllansammlungen euch einiges Klettergeschick abverlangen werden.“

Die Klamm betritt nur jemand, der eine Raumangst-Probe besteht. Danach werden zwei Kletterproben+4 fällig um in der Klamm vorwärts zu kommen. Bei misslingen, werden die Helden irgendwo abrutschen, sich einklemmen oder was sonst gerade noch so an Lappalien denkbar wäre. Der W6 Schaden ist dabei wohl eher symbolisch.

9: Zerklüftete Felswand (W3+2 x 25 Schritt, W3-1 Wege)

„Der Weg, welche ihr folgt führt euch direkt an eine Felswand mit riesigen Ausmassen heran. Sie bietet ein einheitliches Bild von verwittertem Gestein. Sie ist reich gegliedert und bietet genügend Risse und Kanten, als dass man eine Kletterpartie wagen könnte. Ausserdem scheint es immer wieder Möglichkeiten zur Rast zu geben, auch wenn ein eigentlicher Sims fehlt und ein Sturz in die Tiefe mit grösster Sicherheit tödlich wäre.“

Diese Strecke teilt sich in jeweils 25 Schritt lange Abschnitte. Jeder dieser Abschnitte verlangt eine Kletterprobe+5. Ein misslingen bedeutet, dass der Held an einem vermeintlich feststehenden Stein halt gesucht hat und sich dieser löste. In dieser Umgebung kann sich der Held aber mit je einer gelungenen IN- und GE-Probe reflexartig an der nächsten kannte Festhalten. Ansonsten stürzt er in die Tiefe (Folge: 20W20 SP – sprich Tod), respektive in Seil, falls die Helden sich aneinandergebunden haben (Folge: W10 SP).

10: rutschiger Abhang (W3+1 x 25 Schritt, W2-1 Wege)

„Das folgende Stück Weg entpuppt sich als sehr tückisch. Von weiter weg sah man ihm nämlich nicht an, dass der nicht einmal wirklich steile Hang sehr instabil ist. Tatsache ist aber, dass selbst auf dem vermeintlich sicheren Weg immer wieder der Boden unter euren Füßen abrutscht. Und ehe ihr euch versieht steht ihr inmitten eines Abhanges, welcher durch mangelnde Vorsicht leicht zum Abrutschen gebracht werden kann.“

Um den zu begehenden Weg zu wählen, würfelt ein einziger Spieler eine Kletterprobe+4. Die Meinung jenes Helden hat sich bei der Wahl des Weges schlussendlich durchgesetzt, auch wenn andere Helden bessere Vorschläge gehabt hätten. Diese Werden ja aber nicht einmal ausgewürfelt. Gelingt die Kletterprobe, so berechnet man die nicht benötigten Talentpunkte. Sie ergeben die Erleichterung der Schleichenprobe an, welche jeder einzelne Held zu bestehen hat. Analog wird auch die Erschwerung bestimmt, die aus einer misslungenen Kletterprobe folgt.

Gelingt jedem Held die verlangte Schleichenprobe, so hat die Gruppe den Abhang passiert ohne dass etwas passiert wäre. Misslingt aber auch nur einem einzigen Helden diese Probe, so gerät der Hang ins Rutschen. Mit einer gelungenen GE-Probe vermag sich der Held aber aufzufangen und kommt mit dem Schrecken davon. Unglückliche Helden, denen diese Probe misslingt, verlieren das Gleichgewicht und werden mit den Steinmassen nach unten gezogen. Dies verursacht 4W6 Schadenspunkte, bevor der Held Halt findet und nicht mehr weiter nach unten rutscht. Je nachdem wieviel Dramatik der Spielleiter liebt, kann er das Abrutschen des Hanges natürlich nach eigenem Gutdünken verschärfen.

11: Schwere Kletterpartie (W2+2 x 25 Schritt, 1 Weg)

„Bereits die ersten Schritte auf dem eingeschlagenen Weg erweisen sich als sehr

mühsam. Zwar kommt ihr wahninnig schnell in die Höhe, doch bedeutet dies, dass ihr umso mehr klettern. Bald schon ist der Weg nicht nur mehr mühsam zu begehen, sondern gar schwierig zu erklettern. Grösste Teile der Strecke können von geübten Personen mehr oder minder leicht überwunden werden, doch es gibt da drei Stellen, welche euch alles Klettergeschick abverlangen, das ihr besitzt.“

Alles in allem bedeutet dies drei Kletterproben+10. Misslingt die Probe, so folgt ein Sturz dem sehr steilen Abhang entlang, der erst auf einem Sims in 30 Schritt tiefe endet. Ein solcher Sturz könnte durchaus tödlich verlaufen, verursacht er doch 8W6 Schadenspunkte.

12: senkrecht verlaufender Kamin (W2+1 x 25 Schritt, W2 Wege)

„Der nächste Teil des Aufstiegs verspricht sehr abenteuerlich zu werden, den schon bald steht ihr am Boden eines in der glatten, senkrecht abfallende Felswand verlaufenden Risses, einem sogenannten Kamin. Es ist sofort klar, dass der einzige Weg um hier weiterzukommen der Kamin ist. Auch wenn der Einstieg noch ziemlich leicht sein mag, so steigert sich die Schwierigkeit bis oben hin kontinuierlich.“

Hier gibt es keine Sicherungsmöglichkeiten (zumindest nicht für den ersten Kletterer). Er kann natürlich diesen Kamin mit einem Seil durchklettern und dieses dann oben befestigen, wobei für alle anderen Charaktere die Kletterproben entfallen. Sollten die Helden aber nicht auf diese Idee kommen, so werden von allen Helden 4 Kletterproben verlangt. Die erste ist um 3, die zweite um 6, die dritte um 9 und die letzte um 12 Punkte erschwert. Misslingt auch nur eine Probe, so rutscht und stürzt der Held zurück auf den Boden des Kamins, wobei er so viele W6 Schaden kassiert, wie die Anzahl um welche die Probe erschwert war, die er nicht bestanden hatte.

13: Steile Felswand (2 x 25 Schritt, 1 Weg)

„Auf euch wartet eine sehr anstrengende Kletterstrecke. Es handelt sich dabei um eine an beinahe, an manchen Stellen gar ganz senkrecht abfallende Felswand. Das stabil scheinende Gestein bietet wenige Möglichkeiten, sich festzuhalten. Schlimm an dieser Wand ist, dass es eine Rastplätze gibt. Habt ihr euch erst einmal auf das Kletterabenteuer eingelassen, so gibt es kein zurück mehr.“

Um die gesamte Strecke zu überwinden bedarf es fünf Proben, erschwert um +3, +6, +9, +12 und +15 Punkte. Misslingt die Probe, so kann hat sich eine gewählte Halte- resp. Standfläche als ungeeignet herausgestellt. Mit einer GE-Probe, welche um so viele Punkte erschwert ist, wie die Probe nicht gelang, kann man intuitiv eine andere Fassen, ansonsten ist der Sturz in die Tiefe vorprogrammiert. Kaum jemand wird die 20W8 SP einfach so locker hinnehmen können und wenn sie nicht den Tod bedeuten, so immerhin eine Verletzung, welche Tage brauchen wird um nur einigermaßen zu heilen und während dieser Zeit ganz sicher keine Kletteraktionen unternommen werden können.

14: Kein Weiterkommen (25 Schritt, 0 Wege)

„Eigentlich sah der Weg sehr vielversprechend aus, doch je länger ihr ihm folgt, desto unwegsamer wird er. Bald schon müsst ihr Hindernisse überwinden, welche euch im Weg stehen und dann geht es plötzlich einfach nicht mehr weiter: weder nach oben, nach unten und auch nicht zur Seite. Die Felswände hier sind sehr steil und ausserdem scheinen sie nicht sehr stabil sein. Stürzte sind in einer solchen Umgebung fast nicht zu vermeiden und die Tatsache, dass keine genug breiten Simse vorhanden sind, welche einen Stürzenden auffangen könnten, lässt den Entschluss des Umkehrens leicht fällen.“

Wollen die Helden partout klettern, so dürfen sie 5 Kletterproben+20 ablegen. Dann haben sie dieses Hindernis klettertechnisch bravourös gemeistert. Dennoch ist die Wand höchst unberechenbar und der Spielleiter würfelt nochmals mit dem W6. Bei einer 6 löste sich vollkommen unvorhersehbar ein Stein, welcher dem Helden zum Halt gereichen sollte, worauf der Held in die Tiefe stürzt. Jeder Sturz ist automatisch tödlich.

Wird eine Zahl über 14 geworfen, so wird mit einem W10 erneut geworfen um anhand der obigen Ergebnisse zu bestimmen in welcher Umgebung, dieses spezielle Ereignis stattfindet.

15: Rastplatz

„Etwa in der Hälfte des Weges, welchen euch der jetzige Abschnitt der Kletterpartie weiterbringen wird, erreicht ihr einen Platz, welcher optimal für eine Rast erscheint. Der ovale, ebene Ort böte euch soviel platz dass ihr gemütlich nebeneinander liegen könntet. Ausserdem wärt ihr hier auch vor allfälligem Steinschlag geschützt.“

Auch wenn die Helden sich noch nicht hinlegen müssen, so lässt sich die Wichtigkeit von Pausen nicht genug betonen. Prinzipiell kann man davon ausgehen, dass jeder Held (Ausdauer/10) Kletterstrecken hinter sich bringen kann, bevor er eine ausgiebige Pause benötigt.

16: Höhle

„Die (W4-0.5) Schritt breite Öffnung in der Felswand war von weit weg niemandem aufgefallen. Jetzt da euer Weg aber direkt an dem Spalt vorbeiführt werdet ihr alle auf ihn aufmerksam. Eine neue Höhle. Was vermag sich in der Dunkelheit hinter dem Eingang wohl verbergen?“

Je nachdem ob die Helden hier nur einen schmalen Riss (Würfelergebnis: 1) oder aber einen gähnenden Schlund (Würfelergebnis: 4) vorfinden, wird das bevorstehende Ereignis anders ausfallen. Erneut wird mit dem W4 gewürfelt und zum vorigen Resultat addiert. Die folgende Tabelle bietet dem Spielleiter einen Anhaltspunkt für die Gefahren, welche im Dunkel lauern können:

2: Der Gang wird immer schmaler und zieht sich schon bald so eng zusammen, dass die Helden nicht mehr weiter vordringen können. Dennoch bläst einem aus der Ritze ein laues Lüftchen entgegen. Der Gang muss also irgendwohin führen. Nur werden die Helden niemals erfahren wohin.

3: Rasch wird der Gang enger und bald muss man sich seitwärts fortbewegen um noch weitergehen zu können. An dieser Stelle aber wird ein Pärchen Kioliru (einer aggressiven Nagetierart, welche an Albino-Eichhörnchen mit vier extrem langen Nagezähnen erinnern mag) ihr Revier verteidigen. Ihre Werte: AT: 7, PA: 8, RS: 0, LE: 7, TP: 1W+1, Gfs: 5. Achtung, gemäss der Eingeschränktheit der Helden können sie keine anderen Waffen als Dolche (oder Waffenlos) benutzen, wobei die Werte jeweils auf einen Viertel zurückgestuft werden. Es lohnt sich nicht, hier weiter zu kämpfen, denn der Gang endet hinter der nächsten Biegung.

4: Die Helden folgen einem Gang, in welchem sie geduckt gerade noch gehen können. Dieser Gang führt stetig nach oben, bis er wieder nach draussen führt. Wie die Helden bald feststellen werden, hat sie der Gang direkt und ohne Mühe ans Ende der gerade aktuellen Passage gebracht.

5: Der Gang führt nicht allzu weit in den Fels hinein und endet schliesslich. Dieser Gang böte eine gutes Nachlager, da man nicht nur von Wind und Wetter geschützt wäre, sondern auch nur eine Seite gegen unliebsame nächtliche Besuche zu verteidigen wären.

6: Bald schon endet der Gang in einer annähernd runden Höhle, welche zur Gänze mit Ästen ausstaffiert wurde. Dass es sich hier um den Horst eines Raubvogels handeln muss ist sofort klar, wenn man die säuberlich am anderen Ende des Horstes aufgestapelten Schädel von Tieren und vermutlich auch von Menschen betrachtet. Momentan ist der Raubvogel nicht da, und irgendwie habt ihr nicht wirklich Lust, ihm in euer Verfassung zu begegnen. Dem Meister sei gesagt: Das Tier ist vor noch nicht allzu langer Zeit hier ausgezogen.

7: Phantastisch ist jene Höhle, welche die Helden hier erwartet. Nach dem mehr oder weniger engen Eingang weitet sich der Gang zu einer Tropfsteinhöhle, welche den Helden für einen kurzen Moment den Mund offen stehen lassen sollte. Das von der Decke tropfende Wasser bildet nicht nur die eindrucklichsten Stalagmiten und Stalaktiten, sondern auch einen maximal knietiefen Teich, der keinen offensichtlichen Abfluss hat. Die Helden werden hier nichts Interessantes finden.

8: Durch das Portal geschritten erkennen die Helden sofort eine riesige Kaverne, welche von dem durch den Eingang einfallenden Licht spärlich erhellt wird. Der Boden fällt stark ab und die unvermeidbare Rutschpartie würde irgendwo im Dunkel enden. So verlockend diese Höhle auch ist, sie besitzt nur einen Ein- resp. Ausgang, welcher von unten nur mit sehr viel Geschick und Schweiss wieder erreicht werden kann.

#### 17: Steinschlag

„Ihr könnt euer Etappenziel bereits erkennen, als euch ein ungewohntes Geräusch aufhorchen lässt. Hört es sich wie das Rieseln von Sand an oder ist das schon das Poltern von Steinen? Ehe ihr darauf eine Antwort findet erkennt ihr, dass sich über euch einige Steine gelöst haben und durch ihr herunterrollen einige weitere Angestossen haben.“

Der W6 entscheidet nun darüber, was bei den Helden schlussendlich ankommt:

1: Die Steine haben das Abrutschen eines ganzen Hanges verursacht. Das Geröll bleibt jedoch glücklicherweise etwas oberhalb liegen, so dass die Helden nur von einer sehr unangenehm in den Augen beissenden Staubwolke erreicht werden. Wem eine IN-Probe misslingt, der atmet sie auch ein, was einen heftigen Hustenanfall zur Folge hat. Dass dabei auch Staub in die Augen kommt, wo er höllisch brennt, lässt sich nicht vermeiden. Es entsteht aber kein in Punkten fassbarer Schaden.

2: Die Steine reichten um etliches kleines Geröll zu lösen, welches nun auf die Helden zurollt. Eine simple Probe auf Ausweichen reicht aber schon aus,

um sich aus dem Gefahrenbereich zu retten. Sollte jedoch diese nicht gelingen, so ist der Held auf dem Schotter ausgerutscht und verliert das Gleichgewicht. Was die folgen hiervon sind, ist dem Abschnitt des Weges zu entnehmen.

3: Ein Stein stiess den nächsten an, so dass nun ein Exemplar mit beachtlicher Grösse auf die Helden zufliegt. Der Zufall bestimmt wen der Stein treffen könnte (Spieler durchnummerieren und dann würfeln). Dieser Held darf aber noch auszuweichen versuchen. Gelingt dies poltert der Stein weiter in die Tiefe, ansonsten trifft er den Helden und raubt ihm dadurch 2W6-1 LP. (Trefferzone: bei 2-5 TP: Beine, bei 6-8 TP: Arme, bei 9-11 TP: Oberkörper, bei 12 TP: Kopf)

4: Während seiner Reise in den Abgrund hat der Stein noch einige weitere Steine ‚befreit‘ und so kommt auf eine ganze Menge rollenden Gerölls auf die Helden zu. Jeder könnte getroffen werden, also muss jedem eine Ausweichen-Probe+1 gelingen um nicht von einem wenn auch kleineren Exemplar getroffen zu werden. Dies würde schmerzhaftes W6+2 TP mit sich bringen. Das Körperzonenschema ist dasselbe wie unter 3

5: Kleine Ursache grosse Wirkung. Der eine Stein hat inzwischen soviel weiteres Geröll mit sich gerissen, dass man durchaus von einer Steinschlag sprechen kann. Unmöglich da allen Steinen auszuweichen. Die einzige Möglichkeit hier keinen Schaden einstecken zu müssen ist ein genügend grosser Schild hinter den man sich ducken kann. Ansonsten nimmt man automatisch Schaden. Gelingt aber noch eine GE-Probe so hatte sich der Held zumindest der grösseren Brocken erwehren können und wird nur von kleinen getroffen. Dies reduziert die vollen 3W6 SP auf 1W6.

6: Man kann eigentlich genau zusehen, wie der eine Initial-Stein in eine Ansammlung grosser Steine fällt, welche dann alle ins Rutschen kommen. Dass da eine riesige Menge an Steinen nun auf die Charaktere niederprasseln wird, ist offensichtlich. Doch bevor sie die Helden erreicht haben, bleibt diesen genau noch eine Aktion. Prinzipiell verursachen die Steine 2W20 Schadenspunkte. Jede gute Idee eines Spielers sollte damit belohnt werden, dass die Schadenspunkte auf 1W20 oder bei einer hervorragenden Idee gar auf 0 reduziert werden. Dies liegt aber im Ermessen des Spielleiters.

#### 18: Nahrung

„In dieser Region des Kraters haben sich trotz der widrigen Umstände einige Pflanzen Wurzeln schlagen können. Dabei ist nicht die Rede von den vielen Moosen und Flechten, deren Art euch völlig unbekannt sind, sondern von Farnen, Blumen und

sogar einem kleinen Strauch mit fleischigen Blättern.“

Die Helden finden hier potentielle Nahrungsmittel. Über die Art entscheidet ein W6:

1: Die Blätter des Busches riechen würzig. Auch wenn es nur sehr schwer möglich ist sie zu zerbeißen, so lassen sich die nahrhaften Blätter solange Kauen, bis sie nach nichts mehr schmecken. Dann spuckt man sie wieder aus.

2: Am Busch findet man unscheinbare grüne Früchte. Diese Früchte schmecken ziemlich Bitter, lassen die Zunge sich pelzig anfühlen und stoppen jeden Hunger fast sofort.

3: Auf den Blättern des Strauches hat sich eine Flüssigkeit angesammelt. Wer erwartet, dass es sich um Tau handelt, der werde hier belehrt, dass in Tharun das Phänomen des Taus erst gar nicht auftreten kann. Die Flüssigkeit, welche aus den Poren der Blätter stammt, schmeckt angenehm süss, gibt aber extrem Durst.

4: Während der Strauch nichts wirklich essbares hervorzubringen scheint, finden die Helden unter den grossen Blättern eines Farnes eine Ansammlung von Hangtrauben. Auch wenn sie noch nicht ganz reif sind, so nähren sie hervorragend, auch wenn man nicht zu viele davon Essen sollte, da sich sonst Magenprobleme einstellen werden.

5: Es ist ziemlich schwierig zu erraten, ob eine Beere giftig oder essbar ist, wenn man die Pflanzen nicht kennt. Genau in dieser Situation sind die Charaktere hier, denn zwar finden sie bei den Pflanzen diverse Früchte, doch wissen sie nicht über sie. Somit wird jedes Mal durch einen Glückswurf entschieden (Ansage auf gerade oder ungerade und dann Wurf mit einem W20) ob die Beere nährte oder vergiftete. Die Folge von Gift sind Magenschmerzen und 2W20 Schadenspunkte.

6: Während sich die Charaktere gerade dem Busch zuwenden um ihn etwas genauer in Augenschein zu nehmen, stürzt ein Zuzutu, ein grau-braun gestreiftes Hangferkel aus dem schützenden Blätterwerk hervor und klettert laut quiekend und erstaunlich behände den Abhang hinauf, wo es Schutz zu finden versucht. Eine Verfolgungsjagd ist aussichtslos. Also kann nur jemand, der seinen Bogen bereits gespannt hatte, versuchen das Tier zu erlegen, was relativ einfach ist. Bereits eine gelungene Probe+6 macht das Tier bewegungsunfähig, wodurch es für die Helden leichte Beute wird.

#### 19: Kampf/Gefahr

„Früher oder später war es ja zu erwarten, denn auch in einem solch lebensfeindlichen Gebiet wie

diesem Vulkankrater werden irgendwelche Wesen ihre Zuflucht gefunden haben. Eines davon hab ihr gerade aufgescheucht und es scheint darüber verständlicherweise nicht sehr erfreut zu sein.“

Wieder einmal bestimmt der W4 gegen was sich die Helden durchzusetzen haben:

1: Lykhora (riesiges, vierbeiniges mit Fledermausflügeln bestücktes, einem Wolf ähnelndes, schwarzes Raubtier, von einer Länge bis zu drei Schritt): Die Lykhora ist nur auf Beute aus und wird, wenn sie erkennt, dass sie keine Chance hat, sich wieder zurückziehen. Ihre Werte: MU: 20, AT: 13, PA: 6, RS: 2, LE: 60, TP: 3W6+6 (Maul)/W6+6 (Pranke), Gfs: 80. Die erste Attacke ist eine Sturzflugattacke, welche mit dem Doppelten AT-Wert geschlagen wird. Dabei wird die Lykhora als einziges Mal ihre Attacke erschweren um mehr Schadenspunkte zu verursachen.

2: Hitotumi (ca. 50 Finger lange Graufels-Viper): Dieses unscheinbare Geschöpf ist in seiner Umgebung bestens getarnt. Wer nicht wirklich danach Ausschau hält, wird sie nicht erkennen, bevor das Tier das erste Mal zugebissen hat. Die Giftschlange ist sehr wendig und nur äusserst schwierig zu treffen. Sie wird fliehen, sobald ihre Lebensenergie auf die Hälfte gefallen ist. Ihre Werte: MU: 7, AT:6, PA: 17, RS: 0, LE: 20, TP: 1W6 (und falls dies Schaden macht im Verlauf der nächsten Stunde zusätzlich 2W6 durch Gift), Gfs: 20.

3: Jetano: Dass die Helden sich hier in Gefahr befinden wird ihnen nicht auffallen, denn wo so viele Steine herumliegen, da fällt der Jetano nicht weiter auf. Auch eine Gefahreninstinktprobe vermag ihn nicht zu entdecken, auch wenn sie eine Bedrohung erkennen lässt. Der Spielleiter würfelt für die gesamte Strecke sechs Mal mit dem W6. Wird dabei eine 6 geworfen, so explodiert dieser Stein spontan, wodurch scharfe Steinsplitter durch die Luft geschleudert werden. Dies bedeutet für jeden Helden W6 Schadenspunkte.

4: Massata (ca. 70 Finger grosse, alles fressende, grünbraune Klettergürteltiere): Am Anfang der Strecke erkennen die Helden eine Menge (6 Stück) grosser sich bewegender Steine, welche ungefähr auf ihrer Höhe sich behände dem Fels entlang hangeln. Je näher die Tiere kommen, desto besser erkennt man ihr stark gepanzertes Äusseres. Ziel der Tiere ist es in Rammangriffen die Spieler von den Beinen zu holen. Dann haben sie relativ leichtes Spiel. Wollen die Helden fliehen, so sind sie erst in Sicherheit, wenn sie ein relativ schlechtes Gelände für einen Sturmangriff erreicht haben (Würfe 7 bis 14 – Glück für sie wenn sie sich



bereits in einem solchen Gelände aufhalten.) Die Werte eines Massata: MU: 14, AT: 12, PA: -, RS: 7, LE: 50, TP: 1W10, Gfs: 35. Die Helden können nur Attackieren, nachdem sie gerade einem Massata ausgewichen sind (Paraden sind nicht möglich). Sollte das Ausweichen misslingen, so entscheidet eine GE-Probe+(TP-Wurf) darüber ob der Held gestürzt ist.

#### 20: Widrige Umstände

Achtung: Die beiden folgenden Ereignisse sind für die hiesigen Verhältnisse sehr selten. Jedes sollte deshalb nur einmal stattfinden. Sollten noch mehr benötigt werden, so liegt es in der Hand des Spielleiters weitere Vorkommnisse zu erfinden.

- „Wieder einmal schiebt sich eine Wolke zwischen euch und die Sonne, worauf es sofort merklich dunkler wird. Schon einige Male, seit ihr losgeklettert seid, wurde die Sonne verdeckt, doch dieses Mal handelt es sich um eine graue Wolke, die dem Kundigen nichts gutes verheisst. Und noch bevor ihr die Hälfte dieses Wegestückes zurückgelegt habt, beginnt es in Strömen zu regnen. Bald schon seid vollständig durchnässt. Auch wenn eure Wendigkeit dadurch eingeschränkt wird, so müsst ihr immerhin nicht befürchten, euch eine schreckliche Grippe einzufangen, denn der Regen ist warm, und die Luft kühlt sich durch den kurzen aber heftigen Regenguss nicht ab.“

Bis die Kleider wieder Trocken sind (will heissen bis zum Ende der nächsten Kletterpassage oder bis nach einer kleinen Rast, werden die Helden einen GE-Malus von einem Punkt hinnehmen müssen.

- „Ab und zu braucht ihr für ein grösseres Stück des Weges nicht wirklich darauf zu achten, wohin eure Füsse treten. Während solchen Passagen streift euer Blick über die rauen Felswände, welche euch immer noch gefangen halten, auch wenn oben der Himmel euch Freiheit verheisst. Wieder einmal habt ihr gerade einen Blick in die schwindelerregende Tiefe geworfen und bemerkt eher per Zufall, dass sich auf der anderen Seite des Kraters einige Steine bewegt haben. Vermutlich wäre dies euch erst gar nicht aufgefallen, wenn da nicht das merkwürdige grün-gelbliche Leuchten gewesen wäre, welches aus dem davor versteckten Spalt austrat. Wie sehr schreckt ihr zusammen als urplötzlich ein greller Blitz aus dieser Höhle ausfährt und unter ohrenbetäubendem Donner in den Himmel schiesst. Dann kehrt wieder Ruhe im Krater ein. Zwar poltern immer noch einzelne Steine in den Krater hinunter, welche sich während des Donners gelöst haben, der die Felswände

merklich erschütterte. Nur in euren Ohren klingt der Donner noch nach.“

Die Spieler dürfen ruhig etwas irritiert sein, denn selbst für Tharuner ist ein solches Naturschauspiel äusserst spektakulär. Die Helden werden keinen Sinn hinter dieser elementaren Entladung feststellen können, da es keinen gibt. Sollten sie sich die Mühe machen zum Ausgangspunkt des Blitzes hinüberzuklettern, so werden sie dort nur noch einige mit schwarzem Russ bedeckte Steine finden können.

#### Blick vom Kraterand

„Eure Kletterpartie schien zunächst kein Ende nehmen zu wollen, doch nun, da ihr nur noch knapp hundert Schritt unter dem Kraterand steht, ist das Ziel schon zum greifen nah. Von der Kraft der sich in euch mehrenden Neugierde beflügelt bringt ihr auch diese letzte, leicht zu bewältigende Passage hinter euch.

Endlich erreicht ihr den Rand des Schlundes, welcher euch zwei Tage anstrengendster Kletterabenteuer bereitet hat. Mit gemischten Gefühlen werft ihr nun euren ersten Blick in die neue Welt. Auch wenn ihr die Insel nicht ganz überblicken könnt, da der Vulkan euer Blickfeld vor allem nach hinten einschränkt, so erkennt ihr, dass ihr euch vermutlich erneut auf einer Insel befindet. Vom Fusse des Vulkans bis an den vor euch in vielen Meilen liegenden Meeresstrand erkennt ihr grosse Waldflächen, welche sich zwischen den weiten, grasbewachsenen Hügellandschaften erstrecken. Etwa in der Hälfte der Distanz bis zum Meer erkennt ihr dann eine Ansammlung aus von hier oben winzig scheinenden Hütten. Weitere Dörfer gibt es ansonsten offensichtlich nur noch in der Nähe des Meeres.

Während ihr zu eurer Rechten noch ein paar weitere Dörfer erkennen könnt, welche in die Hügellandschaft der Insel eingebracht wurden, so erkennt ihr zu eurer Linken nur einen grossen Nebelschleier, welcher sich über einen Grossteil der Insel gelegt hat. Der Nebel beginnt jedenfalls am Fusse des Vulkans und reicht wieder bis an die Küste, die er auch noch bedeckt.

Nachdem sich eurer Auge am dunstigen Horizontstreifen und an der Ferne im Allgemeinen sattgesehen hat, ohne jenes Detail genau eruierten zu können, welches nach eurem Empfinden das Gesamtbild stört, betrachtet ihr auch noch den Abhang des Vulkans. Auch wenn er steil ist, so erkennt ihr, dass es allenfalls anstrengender aber keinesfalls mörderischer Abstieg vor euch liegt. Wenn ihr euch den Weg einigermaßen wählen

könnt, so sollte der Abstieg, mal abgesehen von zwei, drei tückischen Stellen ein Kinderspiel werden.“

Wieder müssen einige Angaben zur Welt gemacht werden:

- Der Horizont ist keineswegs dunstig, wie das die Helden glauben könnten. Sie werden bald erkennen, dass der immer so aussieht. Das liegt daran, dass der Horizont ein Geschenk der Neugötter darstellt und mehr oder minder übernatürlichen Ursprungs ist. Immerhin finden sich die Helden in einer Hohlwelt, wo man theoretisch doch von jedem Punkt aus, alle anderen Punkte auf Tharun sehen können sollte.

- In Zusammenhang damit steht auch das hier erwähnte nicht zu eruierende Detail. Es geht um Grössenverhältnisse und Perspektiven. Wie man eigentlich meinen sollte, hätte man von einem Berg hinunter die bessere Sicht, als wenn man im Flachland stünde. Dies mag hier ja zutreffen, doch nicht in dem gewohnten Masse. Eine Sicht von nur etwa 40 Meilen von einem Vulkan herunter, der doch immerhin 1000 Schritt hoch ist, ist nicht üblich. Die Tatsache aber, dass überall um die Insel Meer ist, und man keine Schiffe als Vergleichswerte erkennen könnte, macht diese Tatsache nicht gerade offensichtlich.

Wenn sich die Helden die Mühe nehmen und auf den Krater einen Rundgang machen um auch den Reste der Insel überblicken zu können, werden sie die am Meer gelegene Hauptstadt entdecken, welche von einem riesigen Palastbezirk dominiert wird. Ausser einigen weiteren Dörfern (auf der ganzen Insel gibt es 10 Stück) werden aber keine weiteren markanten Punkte sichtbar werden.

Wer die Abstiegsrouten etwas begutachtet wird bald schon herausfinden, dass die einfachste Route auf jener der Stadt abgewandten Seite erfolgen kann. Dort sind nur zwei problematische Stellen ersichtlich, wohingegen, auf anderen Routen mindestens zehn der solchen überwunden werden müssten. Die leichte Abstiegsroute hat zudem noch einen weiteren Vorteil. Die Helden sind sehr schnell in einem Dorf ohne dass sie sich noch gross durch Wald und Feld schlagen müssen.

Wenn diese Argumente nicht ausreichen um die Helden ins Hinterland ziehen zu lassen, dann kann der Spielleiter noch einen weiteren Grund anführen: Die Helden haben keine Ahnung, wie man auf ihre Ankunft reagieren wird, das auszutesten mag in einem Dorf um einiges einfacher sein, als in der Stadt, denn dort hat man bedeutend mit mehr Gefahr zu rechnen, falls denn eine existiert.

#### Abstieg

„Von den Strapazen der letzten Tage gezeichnet beginnt ihr die letzte Klettertour auf dieser Reise. Gemessen an all den Hindernissen, welche ihr bis hierhin zu überwinden musstet, erscheint euch diese Passage schon fast wie ein Spaziergang. Eure gute Stimmung mag auch daran liegen, dass ihr nun endlich das Ziel vor Augen habt. Auch die Ungewissheit, ob ihr am Ende der Reise überhaupt etwas zu essen finden werdet – immerhin gehen demnächst eure Vorräte zuende -, welche zumindest unbewusst euch beschäftigte, ist verschwunden.

Und obwohl sich jeder einzelne Teil eures Körper nach Ruhe und Erholung von den Anstrengungen der Reise sehnt, so marschiert ihr in flottem Tempo den Abhang des schon seit langer Zeit erloschenen Vulkans herunter. Während die Stunden vergehen, und ihr euch über die sich nicht bewegende Sonne keine Gedanken mehr macht, habt ihr auf dem Weg nach unten zwei Stellen zu überwinden, welche doch einiges Klettergeschick erfordern.“

Beide Stellen sind mit einer Kletterprobe+3 ohne weitere zu überwinden. Sollten eine missglücken, so rutscht der Held ab, wobei er W6 Schadenspunkte nimmt. Doch mehr passiert dabei auch nicht.

#### In der neuen Welt

„Der Übergang von Gestein zu bewachsenem Gelände erfolgt ziemlich abrupt. Zwar konntet ihr immer wieder einen krüppeligen Busch oder manchmal sogar eine ganz Bergwiese mit unbekannter Blütenpracht erkennen, doch noch nicht ganz am Fusse des Vulkan, beginnt ein Wald, der euch eine ganz neue Welt offenbart. Nicht weit entfernt sprudelt eine klare Quelle, unter welcher sich das Wasser in einem kleinen Tümpel sammelt, bevor es in einer schmalen durch den Wald schlängelt. Neben euch raschelt es in einem Gebüsch, in welchem wohl ein Waldbewohner vor euch Schutz sucht, während andere Tiere, welche noch vor kurzem am Quellsee zur Tränke gegangen sind, ihr heil in der Flucht suchen. Ein flüchtiger Blick könnte die Tiere als Rehe einordnen, doch sind sie viel muskulöser und vermutlich etwas kleiner. Mehr könnt ihr nicht erkennen, bevor das Dickicht des Waldes sie verschlungen hat. Einzig ein paar Vögel baden weiterhin unbeirrt im See, auch wenn sie ab und zu einen prüfenden Blick zu euch hinüberwerfen.“

Willkommen in der neuen Welt. Noch einmal und unmissverständlicher denn je, sollte jetzt den Helden klar gemacht werden, dass sie sich in dieser Welt zumindest zurechtfinden werden, dass aber jedes einzelne Tier und jede einzelne Pflanze unbekannt ist. Nicht ein einziges Exemplar der Flora und Fauna ist identisch mit dem, was sie bisher gesehen haben. Diese Tatsache ‚zerstört‘ sehr viel Wissen: Pflanzenkunde beispielsweise vermag gerade mal noch einige allgemeine Dinge (z.B. Wachstumsverhalten o.ä.) erklären, die Kunde der Gifte muss völlig angepasst werden, etc. Hohe Werte in solchen Talenten bringen den Helden aber einen entscheidenden Vorteil: Sie sind gewohnt mit der Materie umzugehen. Und sobald sie sich etwas eingelebt haben, werden sie feststellen, dass auch in Tharun Beziehungen zwischen Pflanzen bestehen oder dass die Wirkungsweise von Giften immer noch grob in Kontakt- und Einnahmegifte unterteilt werden kann. Dem Spielleiter sei an dieser Stelle nochmals gesagt, dass alle Kreaturen in Tharun nicht dieselben sind wie auf der Erde, auch wenn sie als solche beschrieben werden. Werden explizit spezielle Kreaturen genannt, so sieht die tharunsche Ausgabe dem genannte Tier nur am ähnlichsten.

Die einzige markante Linie in diesem Wald stellt der Wasserlauf dar. Wenn ihm die Helden folgen, so finden sie schon bald Zuflüsse, welche aus dem Rinnsal einen lustig gurgelnden Bach machen. Irgendwann tritt der Bach dann aus dem Wald aus.

#### Gang durch die Felder

„Als der Wald mit einer genauso klaren Linie endet, wie er begonnen hat, und ihr aus der Baumwelt hinaustretet, steht ihr an auf einem Hügelzug welcher gegen das linkerhand in der Ferne noch zu sehende Meer hin immer niedriger wird. Wie bereits vom Kraterand her zu beobachten war gibt es auf dieser Insel grosse Hügelzüge. Ihr könnt nun in ein nicht allzu breites Tal hinunterblicken, welches von zwei auf den Vulkan zu laufenden Hügelzügen gebildet wird. Im Tal fließt ein kleiner Fluss, in welchen das Bächlein, welchem ihr gefolgt seid, mündet, nachdem es in mehreren kleinen natürlichen Kaskaden nach unten geplätschert ist. Das saftig grüne Gras hier reicht euch stellenweise bis zu den Knien. Vieles wurde aber von Wildtieren abgegrast. Einige versprengte Tiere vermögt ihr auch im oberen Teil des Tals zu erkennen. Im unteren Teil zeigen sich Anzeichen menschlicher Zivilisation. Einerseits wurde am Ufer des Flusses ein Dorf aus an die dreissig, eher kleinen, rechteckigen, mit Stroh gedeckten Hütten errichtet. Andererseits wurden die Hänge rund um das Dorf

herum zu Terrassen umgebaut, worauf nun verschiedene Feldfrüchte wachen, welche aus dieser Entfernung aber nicht genau erkannt werden können.

Während hier im oberen Teil es Tal nicht einmal Spuren von Menschen zu sehen sind, herrscht rund um das Dorf reges Treiben. Zum einen arbeiten über hundert Personen auf den Feldern, und weitere Leute sind im Dorf oder in der Nähe des Flusses beschäftigt.“

Nun geht es wohl um den ersten Kontakt. Wie die Helden den Bauern, welche für sie offensichtlich keine unmittelbare Gefahr darstellen, gegenüberzutreten, ist nur schwer vorherzusagen. Vielleicht gehen sie einfach selbstverständlich auf das Dorf zu, vielleicht greifen sie sich einfach mal nur einen Bauer um ihn auszuquetschen oder vielleicht beschränken sie sich zunächst mal nur aufs Beobachten und pirschen sich im Schutz der Bäume, dem Waldrand entlang. Ein paar Beschreibungen seinen hier gegeben, doch wie sie sich schlussendlich zusammenfügen, muss der Spielleiter entscheiden:

*Der typische Bauer:* „Der knapp 170 Schritt grosse junge Mann ist auf den ersten Blick als Bauer identifizierbar. Der ausgemergelte Körper zeugt von der schweren Arbeit und dem entbehrungsreichen Leben des Mannes, der nichts desto trotz mit wachen, dunkelbraunen Augen unter der breiten Krempe seines Strohutes hervorguckt. Dass sich darunter vermutlich hellblondes kurzes Haar verbirgt, welches in scharfem Kontrast zu seinem bemerkenswert dunklen Teint steht, vermutet man nur, da einige wenige Bauern ohne Hüte arbeiten und durchwegs eine solche Haarpracht tragen. Wie viele seiner Kollegen hat er das leichte Überwurfhemd ausgezogen, was angesichts der vielen Schlammspritzer auf seinem Oberkörper auch nur zu verständlich ist. Seine Füße und Beine sind überzogen von einer Schlammkruste überzogen, welche bis zu den weiten, kurzen Hosen hinaufreicht, welche von einer Kordel an einem Leib gehalten wird.

In seiner Hand hält der Mann eine bearbeitete Astgabel, welche als eine Art einfache Hacke dient. Offensichtlich ist es die Arbeit der Männer die Böden zu hacken und urbar zu machen, Wasser für die Felder zu schleppen, wo gerade zuwenig vorhanden ist und auch neue Terrassen anzulegen.“

Prinzipiell weichen die Bauern respektvoll vor den Helden zurück, bleiben aber sehen, wenn man sie anspricht. Es reicht auch schon aus ihn nur gezielt anzusehen oder klar erkennbar auf ihn zuzugehen.

Auch wenn die Bauern die Worte nicht verstehen, so kann man mit dem Tonfall, welcher in Tharun glücklicherweise gleich gedeutet wird wie sonst wo, sie dirigieren. Auch Gewalt ist eine Sprache, welche sie ohne weiteres verstehen. Egal was die Helden tun, die Bauern werden es widerspruchslos über sich ergehen lassen, fall die Helden offensichtlich bewaffnet sind.

*Die typische Bäuerin:* „Bäuerinnen arbeiten offensichtlich genauso hart auf den Feldern, wie die Männer. Zumindes sind auch ihre Beine bis zu den Knien mit angetrocknetem Schlamm bedeckt. Auch das Kleid, eigentlich ein Tuch, in welches sich die Frau eingewickelt hat, ist mit Schlammspritzern verschmutzt. In ein weiteres Tuch hat die Frau ein Kleinkind gewickelt, welches sie während der ganzen Arbeit auf dem Rücken trägt. Als letztes Kleidungsstück sei hier noch der breitkrempig Strohhut erwähnt unter welchem langes hellblondes Hervorkommt und welcher in diesem Falle nicht nur die Frau, sondern auch gerade noch das Kleinkind schützt, welches friedlich schlummert.

Die Arbeitsteilung schreibt offensichtlich vor, dass sich die Frauen hauptsächlich mit dem Sähen und Unkraut ausreissen beschäftigen. Da aber die Frauen hier in der Minderzahl anwesend sind, lässt sich vermuten, dass ihre Hauptaufgaben immer noch in Haus und Herd zu finden sind.

Die Frauen werden prinzipiell weiterarbeiten, wenn die Helden vorbeikommen. Sie sind dann immer darauf bedacht ja nicht aufzusehen. Auch wenn sie die Helden ansprechen werden sie ohne aufzusehen antworten.

*Die Sprache:* „Wie nicht anders zu erwarten war, sprechen die Menschen hier eine Sprache, welche ihr bis anhin noch nirgends gehört habt. Zwar sind euch durchaus sprachen bekannt, die an den Singsang erinnern könnten, welche diese Leute von sich geben, doch versteht ihr nicht ein Wort. Zudem finden sich in dieser Sprache eigenartig kehlige Laute, welche ihr noch nie mit dem Singsang verbunden gehört habt. Es bleibt dabei: Ihr versteht kein Wort.“

Tharun ist eine ziemlich komplizierte Sprache, die man am besten so beschreiben kann, dass sie aus allen bekanntesten Sprachen immer die für uns befremdlichsten Dinge entlehnt hat. Es ginge an dieser Stelle definitiv zu weit die ganze Sprachtheorie zu beschreiben. Dennoch genügt die Verworrenheit der Sprache, dass auch noch so sprachgewandete Helden sich frühestens in zehn

Tagen durch einfachste Sätze verständlich machen können.

Um diese Sprachbarriere zu überwinden muss man wohl oder übel auf die gute alte Pantomime zurückgreifen.

*Weg durch die Felder:* „Bald schon habt ihr die Felder erreicht und erkennt, dass darauf einerseits eine langes, feines Gras, ein reisähnliches Getreide und an kleinen Stauden wachende blau-weiße gurkenähnliche Gewächse angebaut werden. Diese und vermutlich noch Anbauflächen anderer Feldfrüchte wechseln sich in zufälliger Reihenfolge ab.

Als die Bauern euch bemerken stellen sie alle arbeiten ein um euch mit einer nicht zu übersehbaren Neugierde zu betrachten, offensichtlich kommen Leute wie ihr hier nicht gerade täglich vorbei. Es sollte noch speziell darauf verwiesen werden, dass zwar alle Männer in euer Richtung blicken (wenn auch nicht direkt in eure Augen), dass die Frauen aber unbeirrt weiterarbeiten, als wäre nichts geschehen.“

Grund für dieses Verhalten stellt die tharunsche Lehre der Klassen in der Gesellschaft dar. Eine der zentralen Grundregeln dieser sehr konservativen Ansichten besagt, dass die Frau innerhalb der jeweiligen Klasse immer unter dem Manne steht. Hierraus leiten sich dann viele Folgerregeln ab. So ist es der Frau nicht gestattet mit Fremden zu sprechen, falls ein Mann in der Nähe ist, welcher dies viel besser kann (!!!). In Ausnahmesituationen ist es der Frau aber dennoch erlaubt zu sprechen: Beispielsweise, wenn sie angesprochen wird. Ebenfalls auf diese Sitten und Bräuche ist die Tatsache zurückzuführen, dass den Helden niemand in die Augen blicken wird, was diese zunächst als Beleidigung empfinden können.

Hier werden die Helden nun das erste mal mit einem Gesellschaftssystem konfrontiert, welches sie im Verlaufe der Kampagne bekämpfen müssen. Achten sie darauf, dass die diskriminierenden Elemente (zugegeben nur ein ganz kleiner Teil dessen, was diese Moralvorstellungen noch bereithalten), den im Durchschnitt sehr aufgeklärten Helden besonders ins Auge springen und dementsprechend genau beschrieben werden müssen.

#### Das Verhängnis im Dorf

„Nicht nur auf den Feldern, sondern auch zwischen den zum Teil recht beschädigten Hütten im Dorf herrscht reges Treiben, welches sich auf den Platz in der Mitte zu konzentrieren scheint. Dort erkennt

man einen stattlichen Kämpfer in prachtvoller, wenn auch fremdartiger, aus Holz und Leder gefertigter Rüstung mit Helm und Schild. Doch noch sonderbarer ist sein Reittier, würdet ihr es doch als so eine Art überdimensionaler in der Sonne matt schwarz glänzender Käfer beschreiben, welcher mit seinen zwei Zangen im Kampf ganz sicher kräftig zubeissen kann. Das Gespann macht einen ziemlich bedrohlichen Eindruck, was wohl auch hauptsächlich an der finsternen Mine und an der Tatsache liegt, dass sich seine rechte Hand nie sehr weit vom Griff seiner Waffe entfernt. Dass er damit umzugehen weiss, ist eine Annahme, welche aufgrund seinem muskulösen Körperbau nicht sehr weit hergeholt ist.

Während der Kämpfer ruhig alles wachsam überblickt, bereiten die Bauern in klar unterwürfiger Körperhaltung ihm ein mal auf einem grossen Tisch, welchen sie aus einem der Häuser herbeigetragen haben. Angesichts der Tatsache, dass die Bauern selber so ausgemergelt aussehen, als ob sie kein einziges Reiskorn zuviel hätten, besitzt diese Szene einen sehr makaberen Anstrich. Als wäre es selbstverständlich tragen die Bauern Brote, Schlüssel mit dampfendem Inhalt und sogar ein gegrilltes Tier, von ungefähr der Grösse eines grossen Hasen herbei, während in irgendeiner Hütte ein Kleinkind schreit: Vermutlich vor Hunger.

Nun schwingt sich der Krieger elegant von seinem Käfer um auf der vor dem Tisch aufgebauten Bank platz zu nehmen. Er zieht behutsam seinen Helm ab und deponiert ihn neben sich auf der Bank. Dabei kommen seine eher kurzen, rötlichen Haare zum Vorschein, die im Sonnenlicht glänzen wie frisch poliertes Kupfer. Während er sich mit lautem Schmatzen und Rülpsen die wirklich schmackhaft aussehenden und lecker duftenden Speisen in sich hineinschaufelt, führt er offensichtlich leise Selbstgespräche. Währenddessen einige Bauern ihn weiterhin bedienen, machen ihm andere offensichtlich eine Aufwartung, was dem Kämpfer durchaus zu gefallen scheint.“

Die Helden kommen hier das erste Mal mit einem Schwertmeister zu tun. Dies ist die oberste Kaststufe der Kämpfer und zeichnet sich durch die metallisch glänzenden Haar (die Farbe ist dabei variabel) aus, welche sie in ihrer letzten Prüfung von den Göttern selber erhalten. Schwertmeister sind prinzipiell sehr angesehen, weil sie das Recht des Stärkeren, welches in Tharun vor allem auf den Inseln der Provinz uneingeschränkt herrscht, ohne Probleme durchzusetzen wissen. Sie treten oftmals in Funktion eines Richters auf, welcher vom Insellord ermächtigt wurde, in seinem Namen für Ruhe und ‚Frieden‘ zu sorgen. Dass ihnen dafür ein

bestimmter Lebensstandart zusteht ist selbstverständlich.

Die Tyrannei, welche zu bekämpfen eines der Hauptziele dieser Kampagne sein wird (man erinnere sich des Traums mit dem Garten), sollte den Helden hier zum ersten Mal so richtig vor Augen geführt werden. Normalerweise können sich die Spieler bei einer solchen Beschreibung, welche sie erhalten können, wenn sie das Dorf noch nicht ganz erreicht haben, noch zurückhalten, doch es kommt ja noch schlimmer.

„Bald schon aber scheint der Kämpfer an diesem Treiben keinen Gefallen mehr zu finden. Er blickt sich um und erblickt in der Masse der ihn umgebenden Bauern ein Mädchen, auf welches er mit dem Finger zeigt. Die ältere Frau an der Seite des Mädchens, vermutlich ihre Mutter, flüstert der nach euren Massstäben wohl etwa 13jährigen etwas zu worauf diese tapfer aber sichtlich gezwungen lächelt, ohne auch nur ein einziges Mal aufzublicken. Als der Kämpfer sich dann erhebt, wieder seinen Helm aufsetzt und sich in eine der unbeschädigten Hütten begibt, folgt sie ihm in etwas drei Schritt abstand. Was dort geschieht, wollt ihr euch nicht wirklich ausmalen, die Geräusche sind jedoch eindeutig.“

Frühestens mit diesem Ereignis erreichen die Helden das Dorf. Wenn sie sich beeilen, so können sie den Krieger stellen, bevor er sich mit der Jugendlichen zurückzieht. Wie man sich ein solches Eingreifen vorstellen kann, welches ab jetzt jederzeit möglich ist, wird am Ende dieses Kapitels beschrieben.

Auch hierbei werden die Helden wieder mit Sitten konfrontiert, welche sie als barbarisch bezeichnen mögen. Prinzipiell gelten Tharuner für unsere Verhältnisse schon sehr früh als erwachsen. 14 bis 16 Jahre ist normal. Dass dem Schwertmeister solche ‚Unterhaltung‘ zusteht ist ebenfalls ein ungeschriebenes Gesetz. Keiner der Bauern wird auch nur dagegen aufmucksen. Die Helden sollte dies aber schon kräftig stören, denn was hier praktiziert wird, ist schlechtweg Vergewaltigung. Wenn die Spieler zu ruhig bleiben, kann der Spielleiter durchaus mal Proben gegen Soziomanie oder Jähzorn würfeln lassen. Der Entscheid einzugreifen sollte aber wenn möglich von den Spielern selber kommen.

Sind sie dazu noch nicht bereit, dann können wir noch einen draufsetzen. Übrigens, sollten die Helden nun das Dorf betreten, wird man sie wie die Bauern auf den Feldern respektvoll behandeln. Da die Helden aber sich nicht Mitteilen können, wird man sie einfach mal in Ruhe lassen. Die Helden

können sich sogar vom Tisch mit den immer noch heissen Speisen bedienen, was nur zur folge hat, dass einige Bäuerinnen wieder verschwinden um noch mehr Speisen zu bereiten. Sobald aber der Schwertmeister zurückkehrt und die Helden sieht, wird er sie angreifen. Sollten sie sich bis dann aber wieder versteckt haben oder auch nur sich die ganze Zeit versteckt gewesen sein, so werden sie Zeuge der nächsten Ungeheuerlichkeit.

„Aus der Hütte zurückgekehrt, scheint der Kämpfer ganz zu gelaunt zu sein, setzt sich wieder auf die Bank und nimmt seinen Helm wieder ab, worauf das dienende und unterwürfige Verhalten der Bauern wieder seinen gewohnten Gang nimmt. Erneut werden Aufwartungen gemacht und ein Bauer, dessen Körpersprache eine Schleimigkeit ausdrückt, die nur sehr schwer zu überbieten ist, vermag alle Anzeichen von guter Laune aus den Gesichtszügen des Kämpfers zu vertreiben. Erbst blickt er auf und schaut in jene Richtung in welche der Bauer mit seiner Hand deutet. Nun kommt Leben in jenen Bauern, auf den gezeigt wurde. Bleich geworden und nur noch auf leicht zitternden Knien stehend, versucht er irgendetwas zu sagen, doch seine Stimme versagt und er fällt auf die Knie, wo er dann nur noch wimmert. Der Kämpfer indes hat sich wieder von seiner Bank erhoben und schreitet langsam auf den Bauern zu. Mit jedem Schritt, den er sich nähert weichen die Bauern einen Schritt zurück, bis der Kämpfer beim auf den Knien flehenden Bauern angekommen ist. Ohne auch nur ein weiteres Wort zu sagen, greift der Krieger nach seiner Waffe und ehe man sich versieht, rollt der Kopf des Bauern über den Platz, während der Rest des Körpers nach vorne fällt und mit einem leisen Schlag auf dem sandigen Boden aufschlägt. Es wurde sehr still im dort. Gerade mal das Federvieh, welches zwischen den Hütten herumlungert, weiss es nicht besser. Auch euch sitzt dieser kurze Prozess etwas in den Knochen. Vor allem die Tatsache, dass der Ankläger während der Hinrichtung selbstzufrieden lächelte lässt keinen Zweifel mehr daran bestehen, dass da offensichtlich ein Unschuldiger hingerichtet wurde.“

Also wenn das nun kein Grund zum eingreifen ist! Das nennt man nun wirklich Willkür. Offensichtlich lag dem Kämpfer nicht daran eine Schuld gerecht zuzuweisen, sondern einen Schuldigen zu richten. Dies nennt man definitiv Tyrannei. Wenn die Spieler immer noch der Meinung sein, dass ihre ‚Helden‘ von dem ganzen Treiben völlig unberührt bleiben, so sind es keine Helden! Machen sie das mit Jähzorn und

Soziomanieproben +8 klar! Ein Misslingen hat ein sofortiges Eingreifen zur Folge, wobei die Spieler noch die Art und Weise bestimmen können. Ein Gelingen hinterlässt in den Helden dennoch den Hinweis, dass man ein solches Treiben im Namen der Götter, in deren Auftrag sie hier sind, schlichtweg nicht tolerieren kann.

Das Eingreifen der Helden wird immer mit dem Tod (von wem auch immer) enden. Es lassen sich viele Möglichkeiten ausdenken, wie die Helden den Krieger töten können. Es lohnt sich aber nur für den ‚fairen‘ Kampf Regeln anzugeben, da alles andere ganz von den Spielern abhängt. Die Werte des Schwertmeisters: MU: 16, AT: 18, PA: 17, TP: 1W6+13 (!), RS: 6, LE: 107. Wenn der Schwertmeister merkt, dass seine Kräfte zuende gehen, wird er sich in die Waffen seiner Feinde stürzen, um so ehrenvoll zu sterben.

Die Waffe von ‚Haram Shamazin‘, so heisst der Krieger, dessen wütigen Sohn die Helden in Teil drei der Kampagne treffen werden, ist beseelt und besitzt dadurch drei Spezialitäten. Zunächst steigert sie die Trefferpunkte des Schwertmeisters, zweitens bietet die Waffe Schutz vor Zauberei, die auf Haram wirken soll, und drittens wird die Waffe jeder anderen Person als Haram mehr schaden als nutzen. Das heisst die Waffe wird sich im einem entscheidenden Augenblick gegen den neuen Besitzer wenden und ihm selbst erheblichen Schaden zufügen.

Je nachdem wie die Helden den Schwertmeister besiegt haben, werden die prinzipiell über diesen Akt nicht besonders erfreuten Bauern unterschiedlich reagieren. Wurde er gemeuchelt steht tiefe Besorgnis auf ihre Gesichter geschrieben. Ausserdem ist unterschwellig Zorn spürbar. Wurde er im Kampf einer gegen viele besiegt, so werden die Bauern zwar sehr besorgt sein, aber der Zorn kann nicht festgestellt werden. Sollte einem Helden gar gelungen sein den Schwertmeister im Zweikampf, der in Tharun eigentlich hauptsächlich praktizierten Kampfform, geschlagen zu haben, so spürt man zwar Besorgnis, doch ebenfalls eine Hoffnung, welche sich darauf bezieht, dass dieser Held die Stelle des Richters einnimmt und die Bedrohung, welche demnächst das Dorf heimsuchen wird, zu vernichten weiss.

Rakshasa

„Mit dem Tode des Kämpfers setzt eine angespannte Ruhe ein. Ihr erkennt genau, dass die Bauern absolut nicht glücklich sind, dass er gestorben ist. In ihren Augen erkennt ihr neue Besorgnis. Keiner würde aber auch nur wagen irgendetwas zu sagen.“

Diese Stille hält aber nicht allzu lange an. Denn als plötzlich vom Felde her die Bauern zum Dorf geeilt kommen, befällt die Bauern Unruhe. Einige fliehen, wie sie es offenbar bis anhin immer wieder getan haben mussten, andere zeigen aufgeregt in eine Richtung, während sie immer wieder die drei Silben Rak-sha-sa. Dort draussen auf den Feldern arbeitet kein Bauer mehr. Alle haben sie ihr Heil in der Ferne gesucht. Mitten auf einer Terrasse erkennt man den Grund dafür: ein zweiköpfiges, achtarmiges Lebewesen, welches aufrecht auf seinen beiden Beinen gehen, den Grössten von euch noch um mehr als nur einen Kopf überragen wird. Unbeirrt bahnt sich die Bestie, welche in jeder Hand einen grossen Ast hält den Weg durch die Felder und kommt langsam auf das Dorf zu. Erst jetzt wird euch in vollem Umfange bewusst, dass sich alle Bauern hinter euch und zurückgezogen haben und euch im Plenum erwartungsvoll anschauen.“

Sollten die Helden sich ‚spontan‘ aus welchen Gründen auch immer für den Kampf bereitmachen, so sind die folgenden Erklärungen überflüssig. Sollte sich die Helden aber aufgrund ihrer vermutlich etwas angeschlagenen Situation überlegen, ob sie den Kampf aufnehmen wollen, so steht jedem eine KL-Probe zu, um ihre Schuld am Ganzen einzusehen:

Der Schwertmeister war nämlich nicht einfach so zum Spass hier. Er wurde von den Bauern gerufen, welche ihn dafür (was selbst für Helden verständlich sein dürfte) gemäss geltendem Recht bewirten mussten. Dass die Helden die Freiheiten eines ‚hohen Gastes‘ als Tyrannei einstufen, dafür können die Bauern ja nichts. Somit sind die Helden den Bauern gegenüber fast verpflichtet den Kampf an der Stelle des Schwertmeisters aufzunehmen.

So im Nachhinein fügen sich alle Beobachtungen im Dorf zu einem grossen Ganzen zusammen. Auch die halb zerstörten Hütten (ganz klar das Werk des plündernden Rakshasas) machen jetzt Sinn. Die Helden haben soeben die von den Bauern herbeigerufene Hilfe umgebracht, um ein für sie grösseres Übel abzuwenden. Es wäre nicht sehr heldenhaft jetzt einfach davonzulaufen und ausserdem ein sehr schlechter Beginn in der neuen Welt.

Sollten die Helden den Kampf sofort eingehen, ohne die gesamten Hintergründe noch zu überlegen, so werden sie diese von den Brigantai nachgeliefert bekommen, sobald sie der Sprache mächtig sind. Immerhin sollten die Helden mal noch genau erfahren, was sie eigentlich falsch gemacht haben.

Die Werte des Rakshasas: At: 4x15, Pa: 2x12, TP: 2W+3 (Äste), LE: 95, RS: 1, Gfs: 85. Der Rakshasa

kämpft bis zu seinem Tod, da er in Rage gerät und jegliche Kontrolle über sich verliert, sobald er den ersten schweren Treffer hinnehmen musste. Der Rakshasa vermag bis zu zweimal in einem Kampf eine Feuerlohe (4W6 SP für jeden Gegner) zu speien (was bei den Ersten zwei 1 auf dem W20 passiert), welcher selbstverständlich nur ausgewichen werden darf.

Dass die Helden diesen Kampf siegreich beenden, darauf wird nun einfach mal vertraut.

Der Weg führt in den Wald

„Kaum ist das Monster leblos zu Boden gesackt, erhebt sich hinter euch ein Freudengeschrei. Die Bauern beginnen wie wild um euch herumzutanzten, tragen kleinere Gaben, vor allem Lebensmittel herbei und legen die mit der gleichen Demütigkeit zu Füßen, welche sie schon dem anderen Kämpfer zukommen liessen. Immer wieder wirft sich jemand vor euch in den Sand, murmelt kurz etwas um wieder aufzustehen und sich weiter dem Freudentaumel hinzugeben.

Es sind dann aber vor allem die Kinder, welche bald einmal den Rakshasa zunächst noch aus sicherer Distanz anschauen kommen. Erst nach und nach überwinden sie ihre scheu und treten immer etwas näher heran. Dabei achten sie aber darauf, euch nicht allzunahe zu kommen.

Während dieser Freudenzeremonie haben sich unbemerkt vier Fremde dem Dorf genähert und stehen nun bereits am Rande des Dorfplatzes, bevor sie von den Bauern erkannt werden. Ihr bemerkt sie hauptsächlich deshalb weil die Bauern sofort wieder ihr Verhalten verändern, als sie die vier Männer erkennen, welche jeweils eine grosse leicht gebundene Klinge an ihrer Seite tragen. Etwas beunruhigend ist das Ganze schon, da die zweifelsohne guten Kämpfer ausnahmslos die Hand am Griff ihrer Klinge sitzen haben. Der grösste unter Ihnen, im Vergleich zu der nicht wirklich grossen Bevölkerung ein Hüne scheint ihr Anführer zu sein. Er besitzt wie der Kämpfer, den ihr erledigt habt ebenfalls metallisch glänzendes Haar. Nur ist es dieses Mal hellblond ist.

Das Freudengeschrei der Bauern verstummte schlagartig und wieder kehrte das untertänige Verhalten der Einwohner des Dorfes zurück. Dieses Mal aber kriechen die Bauern nicht im Sand, sondern vermeiden nur den direkten Blickkontakt mit den Neuankömmlingen. Der Anführer spricht dann mit den Bauern, welche wild gestikulierend irgendwas zu erklären versuchen, immer wieder wird auf den Platz gezeigt, auf dem noch die Leichen des Kämpfers und des Rakshasas liegen. Obwohl nie auf euch gezeigt wird, wird schon

schnell mal klar, dass man hauptsächlich über euch spricht.“

Falls die Helden noch irgendwie an dem Gespräch teilnehmen wollen, so müssen sie schon bald einsehen, dass sie nichts verstehen. Wenn sie sich gar den vier Herren nähern, werden ihnen ein paar forsche Silben entgegengerufen. Sollten sie sich dann immer noch weiter bewegen, so ziehen die vier Fremden fast gleichzeitig ihre Waffen. Ähnliches gilt auch für den Fall, dass sie aufbrechen wollen. Alles in allem können die Helden momentan nicht sehr viel mehr unternehmen als genau zu beobachten.

„Das Gespräch zwischen den Bauern und den Fremden wird langsam etwas ruhiger. Die Bauern reagieren offensichtlich nicht mehr so emotional wie am Anfang. Je länger das Gespräch dauert desto mehr Details erkennt ihr. Beispielsweise, werfen die Fremden ab und zu einen sehr prüfenden Blick zu euch herüber, wobei sie euch zumindest für kurze Zeit auch mit den Augen fixieren. Die Bauern hingegen scheinen gar Angst zu haben, euch anzusehen. Das Gespräch ist eigentlich ziemlich einseitig, denn die Fremden sagen beinahe nichts. Die drei im Hintergrund sind sowieso ruhige, während der Anführer mit den glänzenden Haaren nur selten ein paar kurze Silben spricht. Das ist hauptsächlich dann, wenn die drei Bauern, welche offensichtlich wild durcheinander und mit sehr vielen Worten erzählen, einmal verstummen.

Das Gespräch zwischen den Bauern und den Fremden dauert noch an, als sich die restlichen Bauern anschicken, wieder ihre täglichen Arbeiten aufzunehmen. Während die drei Bauern den Fremden offensichtlich immer noch wieder Neues zu erzählen wissen, schleppen andere aus einer der Hütten vier grosse Säcke mit Reis heraus und setzen diese neben den Fremden auf der Erde ab. Dann endlich beenden die Bauern ihre Ausführungen und der Anführer kommt auf euch zu, bleibt aber auf einiger Distanz stehen, so dass er nicht fürchten muss, unvorbereitet einer gezogenen Klinge gegenüber zu stehen. Er neigt sich etwas nach vorne, was man vielleicht als Zeichen einer Begrüssung deuten könnte und spricht dann einige Silben in der hiesigen, singenden Sprache. Da euch die Worte nichts sagen, achtet ihr umso mehr auf den Tonfall. Die Stimme klingt nicht aggressive, aber dennoch sehr bestimmend. Möglich, dass euer gegenüber gewohnt ist, dass getan wird, was er sagt.“

Wer ganz gut aufpasst (Psychologie-Probe+18) vermag zu erkennen, dass diese Person sich bemüht

eine solch herrische Haltung einzunehmen. Vermutlich aber steckt hinter der harten Schale ein doch etwas weicherer Kern.

Auf jeden Fall ist nun guter Rat teuer. Man versteht sich nicht und bietet sich an, zumindest das folgende ‚Gespräch‘ auszuspielen. Etwas anderes als Pantomime kommt da wohl kaum in Frage. Glücklicherweise ist die Körpersprache etwas universelles, das im Grossen und Ganzen auch in Tharun gilt.

Egal wie, die Helden werden nach einiger Zeit wohl zumindest begriffen haben, was der Anführer will:

- Der Mann mit den glänzenden Haaren heisst Batu. Seine Begleiter sind Tam'Lin, Suoro und Kumro.
- Sie gehören zu der Gruppe der Brigantai (übersetzt: Gesetzlose - was die Helden durchaus auch als Familiennamen interpretieren dürfen)
- Sie wollen dass die Helden mit ihnen mit in den Wald kommen.
- Wenn die Helden einen anderen Weg gehen wollen, werden sie sterben (nicht durch die Hand der Brigantai aber durch die Hand der Guera).

Diese Informationen müssen fürs erste genügen. Irgendwie scheinen die Brigantai so schnell wie möglich wieder aufbrechen zu wollen. Jeder von ihnen schultert einen Sack Reis und Batu bedeutet den Helden, die von den Bauern vor ihren Füßen deponierten Nahrungsmittel auch mitzunehmen. Dann bricht die nun etwas grössere Gruppe auch schon auf.

„Der schmale Pfad, welcher durch die Terrassenfelder der Bauern den Abhang hinaufführt, ist an manchen Stellen, so steil, dass ihr schon wieder an die Kletterstrapazen der vergangenen Tage erinnert werdet. Dieses Mal aber braucht man die Hände aber nicht wirklich zum klettern, sondern vielmehr um sich abzustützen, wenn wieder einmal euer durch die Müdigkeit etwas in Mitleidenschaft gezogene Gleichgewichtssinn versagt. Schnell habt ihr die schlammigen Felder passiert und als ihr den oberen Teil des Abhangs erreicht, steht ihr am Rande eine grossen Waldes. Noch ein letzter Blick zurück auf das Dorf und das Flusstal, welches sich hier tief ins Erdreich gefressen hat und dann verschluckt euch der Wald. Es duftet herrlich nach Kräutern, und obwohl euch die Gerüche nicht wirklich unbekannt vorkommen, könnt ihr auch jetzt nicht sagen, welche Pflanzen ihr nun riecht.

Batu, der die Gruppe anführt, hat einen schnellen Schritt eingeschlagen. Schnell kommt ihr ins Schwitzen, obwohl es im Wald doch etwas kühler als auf dem freien Feld ist. Seine Begleiter scheinen

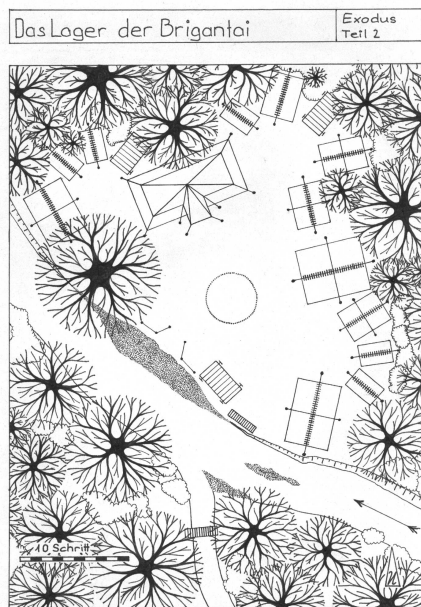
das recht hohe Tempo gewohnt zu sein und können ohne weiteres mithalten, doch für euch, die ihr in der letzten Zeit körperliche Höchstleistungen vollbracht habt, bedeutete es schon eine erhebliche Mühsal mit den andern Mitzuhalten. Und ausserdem beunruhigt euch die Tatsache, dass ihr in der Mitte gehen müsst. Auch wenn es ganz banale Gründe dafür geben mag, so werde ihr von den beiden Männern hinter euch nahezu ununterbrochen im Auge behalten.“

Menschen haben bis zu einem bestimmten Punkt grosse Angst vor dem Fremden. Während dieses ansonsten ereignislosen Marsches zum Lager sollten die Helden aber sowohl Zweifel bekommen, als auch die Vorsicht erfahren, mit der man ihnen begegnet. Die Helden sollen ruhig mal vorgerechnet bekommen, dass sie hier fremd und sie von niemandem vermisst werden. Sie sind ganz auf sich alleine gestellt, denn Hilfe wird ihnen von niemandem hier zuteil werden. Wenn die vier sie also in einen Hinterhalt führen, so haben die Helden absolut keine Chance. Hatte da nicht gerade wieder einer den Halt seiner Waffe getestet? Und warum tragen sie die waren nur Links? Vielleicht dass sie schneller ihre Waffen ziehen können, wenn es soweit ist. Hatte da nicht gerade einer der Fremden verstohlen mit der Zunge genüsslich die Lippen geleckt, als du dich zufällig umgedreht hast? Dass einige Menschen andere essen, ist ja nur allzu gut bekannt. Und weshalb tuscheln nun die beiden hinter euch schon wieder. Es ist doch schlimm genug, dass ihr die Sprache nicht versteht. Was gibt es da also noch zu tuscheln? Was führend die im Schilde? Dieses und viele andere falsch interpretierte Details können bei überanstrengten Helden durchaus leicht zu Paranoia führen. Wie weit es der Spielleiter treiben will, bleibt ihm überlassen, er sollte aber dafür sorgen, dass die Helden nicht durchdrehen und Amok laufen.

Wenn es den Helden gelingt die Paranoia zu überwinden, so werden sie anschliessend feststellen, dass nicht nur sie Probleme mit der neuen Situation haben. Während Batu zielgerichtet vorneweg schreitet, so haben die anderen drei mit seiner Entscheidung jemanden mitzunehmen offensichtlich mühe. Aufgerecht besprechen jeweils zwei mit leiser Stimme, so dass es Batu nicht hört, hinten die Situation während einer die Wachfunktion vorne übernimmt. Offensichtlich existieren da Differenzen, auch wenn niemand es wagen würde Batu zu widersprechen.

Der Fussmarsch bis zum Lager dauert zwischen drei und vier Stunden. Natürlich führt nicht der gesamte Weg durch den Wald, doch findet sich hier auffällig viel bewaldetes Terrain. Möglichkeiten

sich zu orientieren gibt es im Wald so gut wie keine. Das Blätterdach ist so dick, dass man nicht einmal überall die Sonne durch das Blätterdach scheinen sieht, geschweige denn irgendwelche markante Punkte. Steht man dagegen auf einer der Ebene, auf der einem keine Bäume die sich versperren, so erlauben der Vulkan und die vier kleinen Berge rund herum eine ungefähre Positionsbestimmung. Auch wenn ihr ein paar Bäche überquert, so sind sie zu klein um eine sinnvolle Landmarke darzustellen, an der man sich orientieren könnte.



#### Erste Zuflucht

Wenn die Helden im Lager der Brigantai eintreffen sollte ungefähr violette Stunden sein.

„Es muss schon mehr als eine Stunde vergangen sein, als ihr das letzte Mal über offenes Gelände gegangen seid, als sich langsam Batus Schritte verlangsamen. Ihr steht wieder einmal in einem der dichter bewachsenen Teile des Waldes, so dass ihr nicht weit sehen könnt. Eure Ohren verraten euch aber, dass ihr in der Nähe eines Ortes sein müsst, an dem einige Menschen leben. Immerhin vernimmt man ganz klar die Rufe einer Frau und das Lachen von spielenden Kindern. Und dann biegt ihr ein paar Äste zur Seite und tretet auf einen Platz, der von vielen Zelten und drei Planwagen

umgeben ist. Auf einer Seite wird der Platz, welcher schlichtweg aus festgetretenem Boden besteht, auf dem noch ein paar kümmerliche Grashalme spriessen, von einem kleinen Flüsschen begrenzt, an dessen anderem Ufer der Wald genauso dicht spriest, wie auf dieser Seite.

Dieses Lager ist erfüllt von fröhlichen Treiben, wie ihr es im Bauerndorf nicht erlebt habt. Während sich einige Frauen in der Mitte des Platzes auf einem Feuerplatz um das Nachtessen zu kümmern scheinen, sitzen andere vor dem grössten Zelt beisammen, wo sie nicht nur nähen und sticken, sondern auch diverse Sachen zu erzählen haben. Einige Frauen indessen stehen am Flüsschen und waschen Kleidung, wobei sie von einigen spielenden Kindern gestört werden, die lachend ein Bad im Fluss nehmen. Und die Männer? Nun, soweit sie zu sehen sind, so sitzen auch sie in Gruppen vor Zelten zusammen und gehen miteinander Plaudernd ihren Arbeiten nach. Zu diesen gehört das Reinigen und Polieren von Waffen, das Spitzen von Pfeilen, sowie das Schnitzen von Alltagsgegenständen wie Schüsseln, Löffeln und ähnlichen Dingen. Zwei Männer haben auch ein paar kleine Kuhlen in den Sand gegraben und spielen nun mit Steinen, welche sie nach einem nicht erkennbaren Muster aus den Kuhlen nehmen, um sie dann in anderen zu positionieren.

Auch dieses Mal verändert euer Auftauchen das Verhalten der anwesenden Personen. Doch dieses Mal werden euch neugierige Blicke zugeworfen. Auch einige Fragen sind zu vernehmen, auf die Batu mit einer abwinkenden Handbewegung antwortet, während er euch schnurstracks zu einem der Kastenwagen bringt, vor dem auf den Sprossen einer hinaufführenden Leiter ein weitere Kämpfer sitzt, welcher bei eurem Eintreffen gedankensunken Löcher in die Luft gestarrt hatte. Nun aber ist seine Aufmerksamkeit zurückgekehrt und er lauscht gespannt Batus Worten. Eigentlich hätte man annehmen müssen, dass ein Sermon von geraumer Länge folge, doch wofür zu berichten die Bauern viel Zeit benötigten, das fasst Batu in vermutlich zwei Sätzen zusammen. Alsdann kommt der in eine leichte Lederrüstung gekleidete Mann, dessen glattes Haar stahlblau glänzt, auf euch zu. Er deutet eine Verbiegung an, und blickt darauf jedem von euch prüfend in die Augen. Schlussendlich nickt er Batu mit einem amüsierten Lächeln auf den Lippen zu. Als er sich wieder zu euch umdreht, schlägt er sich mit der Faust auf die Brust und meint ‚Sanyarin Dhana‘, wobei er euch immer noch mit einer Mischung aus Neugierde und Amüsiertheit betrachtet.“

So, die Helden haben nun mit jener Person Bekanntschaft geschlossen, mit der sie in nächster Zeit sehr oft zu tun haben werden. Sanyarin, der Anführer der Brigantai auf Hamur, hat beschlossen, dass die Helden im Lager bleiben. Dabei versucht er zunächst einmal die Helden irgendwo einzustufen, was für einen Tharuner nicht ganz einfach sein wird. Handelt es sich hier nun um verrückte Gueraï, Monster mit besonderen Fähigkeiten, lebensmüde Aussteiger oder verwirrte Fremde? Dass die Fremden, die er momentan als interessantes Studienobjekt (eine persönliche Herausforderung) einstuft, sich bald zu geschätzten Mitgliedern der Brigantai mausern werden, weiss er ja momentan noch nicht.

Zunächst einmal will er die Fremden an das Lager angewöhnen und sie nicht gerade überrumpeln. Er lässt sie demzufolge den ganzen Abend auf eigene Faust das Lager erkunden, wobei er den Drillingen Jar, Jundari und Jugari (wiederum allesamt Schwertmeister mit metallisch glänzendem Haar) den Auftrag gibt, die Helden auf Schritt und Tritt zu folgen (und wenn nötig eingreifen) sollen, wenn die Helden ihr zugewiesenes Zelt verlassen. Ausserdem verbietet er, dass die Helden das Lager verlassen.

„Bei Sanyarin handelt es sich definitiv um den höchsten Anführer, auch wenn er noch relativ jung dafür ist. Batu und viele der Einwohner im Lager dürften älter sein als er. Dennoch führen sie seine Befehle aus und als sich Sanyarin wieder von euch abwendet, führt man euch zu einem kleineren Zelt und zeigt darauf. Ganz offensichtlich soll das eure neue Behausung werden.

Aleine schon ein Blick hinein bestätigt die Vermutung, dass es für euch alle da drinnen etwas eng werden wird. Ausserdem riecht es etwas streng, doch in eurem jetzigen Zustand vermag das nicht gross zu beeindrucken. Immerhin liegen im Zelt einige grosse Felle herum, welche sowohl als Decke als auch als Schlafunterlage dienen können. Es ist zwar nicht gerade eine Luxusherberge, doch dennoch verspricht diese Unterkunft endlich wieder mal einen anständigen Schlafplatz.“

Gehen die Helden sofort zu Bett (was ihnen nicht zu verdenken wäre), so verpassen sie das Abendessen (Reiseintopf mit Waldwurzeln, einigen Beeren und Jijau (einer Art Reh, wie die Helden irgendwann mal herausfinden werden)), welches am Boden um das Lagerfeuer sitzend von Hand eingenommen wird. Allgemein haben die Helden für den heutigen Tag noch Handlungsfreiheit. Egal was sie unternehmen, man wird ihnen nichts Übel nehmen. Im schlimmsten Fall werden sie von den

Drillingen mit Gewalt zurückgehalten. Sie werden aber niemanden umbringen. Egal was die Helden am heutigen Tag noch alles unternehmen, sie werden immer sehr interessiert von den Bewohnern des Lager beobachtet. Beim Nachtessen müssen sich die Helden sogar noch erheben (resp. sie werden an den Schulter nach oben gezogen), damit Sanyarin sie noch allen Brigantai vorstellen kann. Aber ausser dem Beobachten werden sich an diesem Tag die Brigantai noch nichts anderes getrauen.

#### Der Lernprozess

Mit dem obigen Tag endet eigentlich das Abenteuer und geht fliessend in eine Periode über, in welcher sich die Helden an die neuen Gegebenheiten automatisch anpassen werden. Die Helden werden die Kultur (und vor allem die Sprache) kennen lernen und sich langsam in das Gefüge der Brigantai einbringen. Geleitet werden sie dabei immer von Sanyarin, welcher sich ab dem Tag nach der Ankunft der Helden täglich mit ihnen mehrere Stunden lang abgibt. Er fungiert nicht nur als Sprachlehrer, sondern auch als Kundiger über die hiesige Kultur.

Es ist nicht sinnvoll diesen Lernprozess in jedem Detail auszuspielen, da nicht sehr viel passiert. Andererseits sollten die Helden die Welt von sich selber aus entdecken. Es bleibt dem Spielleiter überlassen, wie er seine Gruppe auf Tharun vorbereiten will. Er weiss auch als einziger, inwiefern sich die Spieler für das kennen lernen einer neuen Kultur interessieren. Im folgenden sei eine Möglichkeit aufgezeigt, die aber nach den Bedürfnissen der Gruppe angepasst werden muss.

*Die Sprache:* Es ist nur eine Frage der Zeit bis die Helden auch das Tharunsch verstehen und sprechen können.

Phase I: Zunächst wird sich ihr Wortschatz auf so unverbindliche Dinge wie ‚Hallo‘, ‚Ich heisse...‘ und ‚Essen‘ beschränken. Diese Worte und Satzketten erlauben schlussendlich eine Verständigung mit Händen und Füssen. Diese Phase beginnt ab jenem Zeitpunkt ab dem sich die Helden für die Sprache zu interessieren beginnen und sie auch unterrichtet werden (will heissen Tag 2) und dauert (40-KL-TAW Sprachen) Tage. Während dieser Phase ist das Ausspielen von Abenteuern nicht ratsam, da die Helden noch nicht mit jemandem wirklich interagieren können.

Phase II: Anschliessend werden die Helden beginnen sich einen Wortschatz aufzubauen auf dessen Grundlage sie auch einfache Sätze formulieren können. Fehler in der Aussprache sind

vorprogrammiert, so dass der Angesprochene ab und zu wieder zurückfragen muss, was der Held gerade gemeint hat. Immerhin vermag der Held schon einigermaßen klar einfache Sachverhalte auszudrücken, so dass man schlussendlich doch herausfindet, was er wollte. Diese Phase geht doppelt solange wie Phase I. Ab hier sind auch wieder Abenteuer möglich.

Phase III: Der Held hat gelernt sich auf Tharunsch mitzuteilen. Sein Akzent ist zwar immer noch deutlich hörbar, doch vermag der Held einen Brigantai ohne Probleme zu verstehen. Wo er natürlich immer wieder nachfragen muss, sind Tier- oder Pflanzennamen, welche er zum ersten Mal hört. Wie lange diese Phase dauert ist nicht vorherzusagen. Helden welche speziell auf eine gute Aussprache achten, werden wohl innerhalb von 200 bis 300 Tagen den Akzent grösstenteils abgebaut haben. Helden, welche die Sprache nur als Mittel zum Zweck benutzen, werden den Akzent niemals ablegen. Dies ist also die Zeit in der die Kampagne weitergeführt werden kann.

Weitere Phasen: Es ist natürlich klar, dass man im Wald draussen nur furchtbaren Slang lernt. Das Verfeinern der Ausdrucksweise, sowie das vergrössern des Wortschatzes, kann während der ganzen Kampagne das persönliche Ziel eines Helden bleiben. Tharunsch hat man nie ausgelernt (zumal dann ja noch irgendwann die Schrift dazukommt...).

*Das tägliche Leben:* Hier handelt es sich wohl um ein striktes Learning by doing. Die Helden schauen zu und machen nach. Bald schon werden sie mit einigen einfacheren Aufgaben (prinzipiell eigentlich Kinderaufgaben) vertraut gemacht, bis sie erste Erfahrungen mit den Tücken des Waldes gesammelt haben.

Was aber genau zum allgemeinen Tagesablauf zu sagen ist steht im Teil B beschreiben.

*Die Kultur:* Im Gegensatz zu der Sprache, ist dies etwas, was durchaus in einem Lehrgespräch den Spielern vermittelt werden kann, sobald die Helden ein gewisses Sprachliches Niveau erreicht haben. Das Sprachverständnis des Schnellstlernenden (man nimmt an, er fungiere für die anderen dann als Übersetzer) bestimmt also auch das Tempo, mit dem die Helden mit der neuen Kultur konfrontiert werden. Prinzipiell nimmt Sanyarin an, dass die Helden ebenfalls aus Tharun kommen, bis sie das Gegenteil behaupten. Ab diesem Zeitpunkt wird er dann interessiert nachfragen und nach Unterschieden und Gemeinsamkeiten zwischen den beiden Welten suchen, wodurch die Helden selbstverständlich einiges über Tharun lernen.

Die behandelten Themen finden sich ebenfalls im Theorieteil B genauer beschrieben.

#### Die Folgen des ersten Teils

An diesem Punkt ist der Einstieg in die Kampagne nun abgeschlossen. Was bis zum nächsten Abenteuer passiert wurde bereits beschrieben. So bleibt nur noch auf die vergangenen Strapazen zurückzublicken und die Anstrengungen zu honorieren.

- 650 EP: Durchleben der Handlung
- 50 EP: Pankenkampf auf der Sturmvogel
- 50 EP: Kampf mit dem Zyrxuul
- bis 100 RSP: Gutes Rollenspiel in der warmen Welt
- 50 EP: Lösen des Rätsels um den König
- bis 100 RSP: Gutes Rollenspiel für erstes Schritte in der Neuen Welt
- bis 100 RSP: Gutes Rollenspiel für gutes Rollenspiel im Bauerndorf
- 25 EP: Überzeugtes Eingreifen des Helden im Bauerndorf
- bis 250 RSP: Gutes Rollenspiel im Lager der Brigantai (inkl. Lernerfahrungen)

#### Das Ende für Tharuner

Wieder durch das Loch zurückgeklettert, finden sich die Helden wieder im Lavapalast. Auch wenn ihnen nicht gelingen sollte, das Rätsel um den König zu lösen, so werden sie irgendwann feststellen, dass ihr Schutz gegenüber der Hitze nachlässt. Spätestens dann werden sie gezwungen sein, so schnell wie möglich zu den Lavamenschen zurückzukehren.

„Sobald ihr die unsichtbare Blasenwand durchquert habt, zerrn Lavastrudel an euch und euren Kleidern, versuchen euch umherzuwirbeln und treiben euch schnell auseinander. Alles in allem wird aber jeder von euch nach oben getrieben. Als sich die Lava dann zusehends in den oberen Regionen beruhigt, heisst es nach oben zu schwimmen, so gut es halt jeder einzelne von euch kann.“

Das Auftauchen durch die Lava bereitet keine grosse Schwierigkeiten. Dennoch ist es eine Krux mit der Lava, denn sobald der König sich in dem flüssigen Gestein befindet, wird er weich werden und sich auflösen. Egal wie stark ihn die Helden eingewickelt haben, wer wird dahinschmelzen und sich mit dem Rest der Lava vermengen. Wann und zu welchem Zeitpunkt die Helden dies merken bleibt der Situation überlassen. Es gibt genau eine

einzig Lösung, bei welcher der Stein keinen Schaden nimmt: Man steckt ihn sich in den Mund. Dies ist bei den scharfen Kanten des Steines eine sehr spezielle Erfahrung und keinesfalls angenehm.

#### Rückkehr zu den Lavamenschen

„Sehr unerwartet erreicht ihr plötzlich die brodelnde Lavoerfläche am Boden des Vulkankraters. Ihr hattet ganz vergessen, dass das Licht bei den Lavamenschen von dem flüssigen Gestein herkommt und dass man so nicht entscheiden kann, wie nahe der Oberfläche man schon ist. Mit dem Auftauchen sind noch ein paar weitere Kleinigkeiten verbunden. So seid ihr zunächst alle noch an das helle Lavalicht gewohnt und müsst euch an die relative Dunkelheit zunächst wieder anpassen.

Nach und nach erkennt ihr den Rand des Lavasees, den Ausstieg und den schmalen nach oben zum Sims führenden Pfad. Dort sitzt ein Lavamensch, welcher wohl das flüssige Gestein beobachtet haben muss. Er richtet sich soeben schwerfällig auf, um euch den einzigen Weg nach oben freizugeben.“

Als nächstes wird wohl eine Unterredung mit dem Anführer der Lavamenschen folgen. Auch wenn man es den Gesteinsmenschen nicht direkt ansieht, so wartet er gespannt und neugierig auf den Bericht der Helden.

Sollten die Helden den König nicht gefunden haben, so ist er natürlich sehr enttäuscht, was man aufgrund fehlender Gestik, Mimik und Tonfalls aber nur bemerkt wenn man darauf achtet. Dennoch lässt der Anführer sich alles genau beschreiben und streift in seiner Phantasie durch die untere Stadt. Er wird immer wieder Zwischenfragen über Details stellen, die den Helden aufgefallen sein mögen oder nicht. Je genauer die Helden beschreiben können, desto zufriedener wird der Anführer sein. Sobald die Helden geendet haben wird der Anführer den Helden noch eine Mitteilung machen, falls sie nicht bereits schon danach gefragt haben: ‚Ich habe nachgedacht und mir ist eine andere Möglichkeit eingefallen, wie ihr den Krater wieder verlassen könnt. Manchmal weht frische Luft von draussen durch eine der Kavernen hinein. Vielleicht ist es euch möglich, dort einen leichteren Weg nach draussen zu finden, als hier hoch zu klettern.‘ Er wird die Helden dann zum Einstieg in jenes Höhlensystem begleiten.

Haben die Helden den Stein retten und heil zur Oberfläche bringen können, so wird sich der Anführer überglücklich zeigen und sofort eine Rückkehrzeremonie ansetzen. Darauf kommt dann plötzlich Leben in die Kaverne. Danach wird der

Anführer den Helden noch seine Idee mit der Höhle mitteilen und ihnen den Einstieg zeigen, lädt die Helden aber sein, zur Zeremonie noch zu bleiben.

Wenn die Helden den Stein so transportiert haben, dass er sich in der Lava auflöste, so werden sie womöglich nicht sofort mit der Wahrheit herausrücken. Auch wenn der Lavamensch ansonsten keine Menschenkenntnis besitzt, so wird er hier eine Flunkerei vermuten und solange nachfragen und bohren, bis die Helden ihm das Malheur gestehen. Sobald der Anführer weiss, dass sich der König in der Lava aufgelöst hat, wird er ebenfalls überglücklich sein, und sofort die Rückkehrzeremonie ansetzen. Verdatterten Helden erklärt er, dass die Wesen und ihr König in der Lava vereint sein können. Die Lava wird den Gesteinsmenschen nun nichts mehr anhaben. Dann wird der Anführer den Helden von den Höhlen berichten, ihnen den Einstieg zeigen und sie bitten, zum Abschied noch hier zu bleiben (siehe oben). Die nachfolgende Zeremonie wird einfach ohne den Teil mit dem Stein erfolgen.

Wenn die Helden übrigens Runen dabei haben, so müssen sie nicht fürchten, dass diese sich einfach so auflösen. Um eine Rune zu zerstören braucht es normalerweise etwas andere Bedingungen als Hitze. Die Runen werden das Tauchen durch die Lava problemlos überstehen, ganz im Gegensatz zu all den sonstigen Glitzersteinen, die man in der Stadt finden konnte, welche aber auch bei geeignetem Transport an der Oberfläche keinen Wert mehr besitzen.

Zeremonie?

„Mit der Ankündigung des Anführeres, dass man zur Stadt zurückkehren werde, begann in der grossen Höhle ein eigenartiges Treiben. Überall erhoben sich Lavamensch, ja es gab sogar welche, die sich so zusammengekauert hatten, dass sie für euch eigentlich einen Teil der Höhle dargestellt hatte. So schnell, wie es ihre Schwerfälligkeit erlaubt, begeben sie sich zum Ausgang um sich draussen, auf dem um den Lavasee führenden Sims zu versammeln. Als letztes tritt der Anführer in eurer Begleitung heraus und schliesst somit den Kreis der Lavamenschen. Bei diesem Anblick fällt euch unweigerlich der Vergleich mit einer verbotenen Geheimgestellschaft ein, welche gerade ein dunkles Ritual vorbereiten. In einer eigenartig klackenden Sprache, teilt er seinen Leuten wohl mit, dass ihr erfolgreich wart. Jedenfalls verneht ihr plötzlich von überall her solch klackende Geräusche. Vielleicht war das eine Art Raunen, vielleicht anerkennender Beifall.“

Die nächste Szene wird nur stattfinden, falls die Helden den König heil an die Oberfläche bringen konnten.

„Dann öffnet der Anführer seine rechte Hand, in welcher er bis anhin den König verborgen gehalten hatte, und präsentiert den Stein den Umstehenden. Dieses Mal schwillt das Klacken zu einem Geräusch an, das dem Prasseln von schweren Regentropfen nicht unähnlich ist. Alsdann wirft der Anführer den Edelstein in Richtung Lavaseemitte in die Luft, wo der König im Licht des leuchtenden flüssigen Gesteins noch ein letztes Mal prächtig funkelt, ehe er immer schneller auf die Oberfläche des Sees und somit sein sicheres Ende zurast. Ohne weiteres Aufsehen zu erregen versinkt der Stein dann in der Lava. Keine aufspritzenden Gesteinstropfen, dafür ist die Lava zu zäh, keine anderen bemerkenswerten Ereignisse; das Ende des Königs verlief ganz ohne Spektakel. Und dennoch scheint dieses Ereignis den Lavamenschen sehr viel zu bedeuten. Langsam und zaghaft ertönt dann wieder das Klacken, das aber stets lauter wird, bis man meinen könnte, mitten in eine Gesteinslawine geraten zu sein.“

Die Helden werden sich wohl selber ihren Reim auf diese Ereignisse gemacht haben. Sie brauchen nicht noch näher erläutert zu werden.

Den Schluss der Zeremonie bekommen dann auch wieder jene Helden mit, welche den Stein bereits beim Auftauchen mit der Lava verschmelzen liessen.

„Nach und nach wird es wieder leiser und als der Anführer mit seiner Hand seinen rechten Nachbar anstösst springt der sofort in die Lava. Er ist soeben unter der Lava verschwunden, als sich der nächste Lavamensch in den See stürzt. Nach und nach springen die schwarzen Kolosse in die orange glühende Masse bis schlussendlich nur noch der Anführer auf dem Sims steht. Noch ein letztes Mal dreht er sich um, lässt sich dann nach hinten Fallen und verschwindet dann auch im flüssigen Gestein. Ein paar Lavaspritzer zeugen noch kurze Zeit von seinem Eintauchen und dann ist auch das letzte Anzeichen der Lavamenschen verschwunden.“

Wer weiss, vielleicht ist das ein passender Augenblick für etwas Sentimentalität. Damit werden die Höhlen für die Helden aber definitiv uninteressant. Auch wenn man noch etwas die Höhlen durchsucht wird sich nicht mehr finden, das die Lavamenschen zurückgelassen hätten. Eigentlich hatten sich ja auch nie was.

Nach Hause?

Da die Wirkung des Rituals inzwischen definitiv nachgelassen hat, wäre ein Bad in der Lava inzwischen tödlich. Die Helden sollten also langsam daran denken wieder aus dem Vulkan heraus zu kommen. Wollen sie eine Kletterpartie wagen, so können die unter ‚Das Ende für Aventurier‘ aufgeführten Ereignisse angeführt werden, mit der kleinen Ausnahme, dass die Helden die meiste Zeit aufgrund des Nebels nichts sehen. Jeder Weg besitzt zusätzlich noch die Chance einfach so abrupt zu enden (eine 6 auf dem W6). Der Aufstieg ist äusserst mühsam und es ist somit nicht mal sicher, dass es einen Weg nach oben gibt. Die viel elegantere und vermutlich auch angenehmere Methode ist das Durchqueren der Höhlen.

Der kühlen Luft entgegen

Eine Reise durch die Höhle erfordert immerhin eine gewisse Standartausrüstung (Seil, Fackeln, ...), die im Folgenden als vorhanden angenommen wird. Die Höhlenpartie ist ein ziemliches Glücksspiel, welches anhand der untenstehenden Würfeltable nachvollzogen werden kann. Prinzipiell werden die Helden W10+10 Ereignisse durchstehen müssen, bis sie das Ende dieses Labyrinthes erreichen. Doch diese Zahl kann durch einige der Ereignisse auch noch angepasst werden. Es lohnt sich wohl eine Strichliste zu führen. Die Art des Ereignisses wird mit dem W10 bestimmt:

- 1: Grosse Kaverne
- 2: Kleine Kaverne
- 3: Breiter Gang
- 4: Schmalere Gang
- 5: Umweg
- 6: Schacht
- 7: Monster
- 8: Erdspalte
- 9: Sackgasse
- 10: Besonderes Ereignis

1: Grosse Kaverne

„Dieser Gang ist nur sehr kurz. Schon nach wenigen Schritten mündet er in einer grossen Kaverne. So gross wie die Wohnhöhle der Lavamenschen ist sie zwar nicht, besitzt aber dennoch beachtliche Ausmasse. In den tiefschwarzen Wänden der bis auf einige Gesteinsbrocken leeren Höhle sind zwei Ausgänge auszumachen.“

Diese Höhle ist absolut uninteressant, wenn man nicht gerade Echospiele liebt, die sich hier drin natürlich wunderbar durchführen lassen.

2: Kleine Kaverne

„Mehr und mehr müsst ihr euch bücken, um dem gewählten Gang noch folgen zu können. Ihr fürchtet schon, dass dieser Gang so niedrig würde, dass ihr ihm nicht mehr folgen könntet, als ihr unerwartet in einer kleinen Höhle steht. Sie hat ungefähr die Ausmasse eines grösseren Zimmers und lässt euch wieder aufrecht stehen. Der Ausgang auf der anderen Seite ist aber genauso niedrig wie der Gang, den ihr gerade durchschritten habt. Auf Kopfhöhe gibt es zu eurer linken Wand noch ein Loch, das genug gross wäre, damit ein Mensch hineinkriechen könnte. Ein kurzer Blick dort hinein lässt kein Ende dieses ‚Ganges‘ erkennen.“

Tatsächlich führen sowohl der Hauptgang, als auch das Loch auf Kopfhöhe zu weiteren Gängen und Höhlen. Ausserdem dehnen sich sowohl das Loch als auch der Gang wieder aus, so dass man bequem drin gehen kann.

3: Breiter Gang

„Der gewählte Gang bringt euch schnell voran. Er verläuft mehr oder weniger geradlinig und wenn er mal eine Richtungsänderung macht, dann wird diese auch bald schon wieder aufgehoben. Ausserdem ist er so breit, dass ihr gemütlich darin marschieren könnt ohne darauf aufpassen zu müssen irgendwo anzustossen. Stellenweise ist es sogar möglich zu zweit nebeneinander zu gehen.“

Dieser Gang ist für die Helden ein echter Glücksfall. Sie kommen ungefähr doppel so schnell voran, wie unter normalen Umständen. Für die oben genannte Strichliste bedeutet ein solches Ereignis gleich zwei Striche.

4: Schmalere Gang

„Als eng und verwinkelt weist sich dieser Gang, dem ihr gerade folgt. Immer wieder bleibt ihr an den rauen Gestein der Seitenwände hängen oder stösst euch an einem der vielen in den Gang hineinragenden Felsstücke. Selbst der Untergrund ist schräg und immer wieder mit Kieseln belegt, so dass man leicht darauf abrutscht. Ihr seid überglücklich, als sich ein Ende, dieser schwierigen und zeitraubenden Passage in Sicht kommt.“

In einem solchen Gang kommen die Helden nur mit halber Geschwindigkeit voran, was nur halb so viele Striche auf der Liste bedeutet. Sollte es dadurch halbe Striche geben, so werden sie beim ersten Mal abgerundet und beim zweiten Mal aufgerundet, usw.

#### 5: Umweg

„Obwohl ihr in diesem eher schmalen Gang zügig vorwärts kommt, stellen sich bei euch nach und nach Zweifel ein, ob ihr schon weiter nach draussen vorgestossen seid. Immer und immer wieder ändert der Gang seine Richtung, so dass eine Orientierung beinahe unmöglich ist. Es ist auch eher ein Gefühl als eine Gewissheit, die ihr alle verspürt: Dieser Gang hat euch keinen Schritt weiter an euer Ziel gebracht. Und in welche Richtung schaut ihr momentan? Nach Aussen oder nach Innen? Das Gefühl sagt nach aussen, doch stimmt das wirklich?“

Nur wem eine Orientierungsprobe+25 gelingt, vermag mit Bestimmtheit zu sagen, dass die Helden am Ende dieses Ganges ungefähr dort stehen dürften, wo sie ihn betreten haben. Auf jeden Fall steht man – so weiss der Held weiter -, als sich die Art des Ganges ändert vermutlich so, dass man nach aussen schaut. Alle anderen müssen sich mit einem Gefühl zufrieden geben.

#### 6: Schacht

„Nur wenige Schritte führt euer weiterführende Gang durch den Fels als er abrupt endet. Nun, das stimmt nur bedingt, denn nach oben führt senkrecht ein Schacht mit einem Durchmesser von wohl drei Schritten. Wie weit er nach oben geht, vermögt ihr nicht zu sagen, denn im Licht eurer Fackeln ist keine Decke zu erkennen. Was die Wände des Schachtes angeht, so bestehen sie aus schroffem Vulkangestein mit vielen Ecken und Kanten, das zu erklettern durchaus möglich sein sollte. Die Frage ist nur, lohnt sich die Mühe, denn zumindest bis dorthin, wo das Licht eurer Fackeln hinreicht, ist kein weiterführender Gang erkennbar.“

Aus diesem Schacht führen W3-1 Ausgänge, die (wenn überhaupt) in 20 Schritten und 30 Schritte Höhe zu finden sind. Sollten die Helden dort hinaufklettern, so wird das als ein Stück ihres Weges gewertet (ein Strich).

Die Kletterei verlangt pro 10 Höhenmeter eine Kletterprobe+5. Misslingt sie um maximal 5 Punkte, so fand der Held einfach keinen Halt zum weiterklettern und kam nicht voran. Ansonsten hat

er falsch gegriffen und wird (so keine Vorkehrungen getroffen wurden) in die Tiefe stürzen. Pro 10 Schritte Fall bedeutet dies in dieser Wand 5W6 Schaden

Übrigens, wenn die Helden ein zweites Mal an ein solches Ereignis kommen, kann der Schacht (nach Lust und Laune des Spielleiters auch in die Tiefe gehen!)

#### 7: Monster

„Aus irgendeinem Grund ist der Boden dieses Teils des Höhlensystems mit einem Haufen Geröll bedeckt. Dies macht euer Vorankommen nicht wirklich einfacher. Immer stolpert ihr über die zum Teil beachtlich grossen Kiesel, die alle von der Decke heruntergekommen sein dürften. Dort oben gibt es jedenfalls endlos scheinende Löcher – Röhren nicht unähnlich – die für euch wohl aber etwas zu eng sein dürften. Während ihr noch nach oben blickt ertönt hinter euch ein scharfes Fauchen. Ein grosser, fetter Wurm, den zu umfassen ein erwachsener Mann noch mühe hätte, schiebt sich aus einem der Löcher in der Decke. Aus seinem vierkiefrigen, weit aufgerissenen, lippenlosen mit offensichtlich äusserst scharfen Zähnen bestückten Maul ertönt ein weiteres Mal ein lautes Fauchen.“

Die Helden täten gut daran zu fliehen, denn da wo ein solches Ding ist, da kann es auch noch mehrere geben. Diese normalerweise steinfressenden Ungeheuer, für die niemand einen Namen kenne wird, betrachten die Helden wohl als Nahrungsergänzung. Wieviele schlussendlich auftauchen und wie viel Platz sie den Helden noch zur Flucht lassen, sei den Launen des Spielleiters anvertraut.

Die Werte der Steinwürmer: AT: 6, AW: 4, TP: 5W6+10, RS: 6, LE: 35+\*, Gfs: 40, Körperzonenschema: Schlange

Wenn die Helden in weiteres Mal in Wurmgebiet kommen, so bemerken sie dies natürlich vor der Konfrontation. Es ist also durchaus möglich zurückzuweichen oder hindurchzurennen, um einen weiteren Kampf zu vermeiden.

#### 8: Erdspalte

„Für einige Zeit kommt ihr wieder gut vorwärts, auch wenn der Gang ab und zu ein paar Engpässe aufweist. Gerade weitet er sich wieder etwas aus, als ihr unvermittelt an einem Abgrund steht. Grosse Kräfte müssen einst dazu geführt haben, dass sich hier der Fels teilte, so dass sich euer Weg, der auf der anderen Seite, wenn auch etwas verschoben, fortsetzen könnte. Die an dieser Stelle wohl vier bis

fünf Schritte breite Spalte, die nach unten hin spitz zulaufen dürfte, besitzt glatte Wände, so dass ein Sturz wohl dem sicheren Tode gleich käme. An eine Kletterpartie ist jedenfalls nicht zu denken.“

Hier einen Sprung zu wagen, kostet etwas Überwindung und eine Springen-Probe+4. Misslingt die Probe um bis zu vier Punkten, so ist der Sprung zwar geglückt, doch die Landung nicht wirklich. Dies kann je nachdem Prellungen, Verstauchungen oder gar ernste Wunden (bis zu W6 SP) nach sich ziehen. Sollte es wirklich zu einem Sturz in die Tiefe kommen, so ist dem Unglücklichen kaum mehr zu helfen. (Wenn der Spielleiter Lust dazu hat, könnte es noch sehr riskante Bergungsaktionen geben, doch die sind nicht vorgesehen...)

Auch diese Stelle bringt die Helden um eine Etappe in ihrer Strichliste vorwärts, so sie diese denn überqueren. Kehren die Helden übrigens zurück um einen anderen Weg zu suchen, so besteht eine erhöhte Chance, dass sie ein weiteres Mal auf genau diese Spalte treffen. Jeder gerade Wurf wird automatisch als 8 gewertet.

#### 9: Sackgasse

„Es hatte sich eigentlich schon seit einiger Zeit angekündigt, und so seit ihr auch nicht wirklich überrascht, als der Gang, dem ihr gerade folgt mehr oder weniger in einer Sackgasse endet. Wenn man sich richtig erinnert, so wurde der Gang immer enger und die Wände kamen immer mehr aufeinander zu, bis sich jetzt vor euch nur noch ein Riss im Fels auftut, durch den ihr euch unmöglich mehr hindurchzwängen könnt.“

Es bleibt den Helden nichts anderes übrig als umzukehren. Selbst wenn sie sich bemühen, werden sie den Gang nicht breiter machen können.

Strichmässig bleibt eine Sackgasse natürlich ohne Strich (und somit unbelohnt). Alle anderen Sequenzen die zu dieser Sackgasse hingeführt haben, zählen jedoch dazu.

Noch eine Kleinigkeit: Wenn die Helden einem Lufthauch gefolgt sind (vgl. 10), so hat mit der Sackgasse auch die Luft als Wegweiser ihren Sinn verloren und die Striche zählen bis zum Auffinden des nächsten Luftzuges wieder nur noch einfach.

#### 10: Besonderes Ereignis

Sollten die Helden noch keinem Lufthauch folgen so werden sie jetzt auf einen Treffen:

„Nur ein kleines Aufflackern der Fackel, dem ihr beinahe keine Bedeutung beigemessen hättet, lässt nun euer Herzen höher schlagen. Wenn die Fackel flackert, dann muss irgendwo ein Luftzug existieren, den ihr noch nicht bemerkt habt. Schon wieder tanzt die Flamme der Fackel unruhig im sanften Windstoss, der durch das Höhlensystem bläst. Jetzt könnt ihr ihn gar fühlen. Nur stossweise und völlig unregelmässig weht ein frisches Windchen von draussen durch die sich durch den Fels windenden Röhren. Wenn das mal kein guter Wegweiser ist!“

Und wirklich; auch wenn dieses Ereignis an sich keinen Strich zu verbuchen weiss, so werden alle folgenden Striche immer doppelt geschrieben. Ein so guter Wegweiser vermag den Weg nach draussen ungemein zu verkürzen, ausserdem verspricht er die Sicherheit, in der richtigen Richtung unterwegs zu sein.

Sollten die Helden bereits einem Lufthauch folgen so ist, das nächste besondere Ereignis eine unterirdische Quelle

„Völlig überrascht stellt ihr fest, dass sich am Boden, dieses Teils des ansonsten völlig trockenen Höhlensystems kleine Pfützen gebildet haben, die durch mickrige Rinnsale miteinander verbunden sind. Ab und zu tretet ihr nun in maximal zwei Finger tiefe Wasserlachen, die keine offensichtlichen Abfluss haben. Nach und nach werden auch die Wände nass und bald schon tropfen grosse, schwere Wassertropfen von der Decke. Das Geräusch der in Pfützen platschenden Wasserperlen verdrängt die Ruhe der ansonsten totenstillen Gänge. Doch mit der Zeit wird das von der Decke tropfende Wasser wieder weniger, das Platschen der auf dem Steinboden zerspringenden Wasserperlen verstummt und schon bald erinnert nichts mehr an diese sehr eigenwillige Laune der Natur.“

Hier können die Helden falls nötig natürlich ihren Wasservorrat auffüllen oder einfach auch mal nur etwas trinken. Vielleicht erinnern sie sich jetzt, dass sich seit dem Eintreffen bei den Lavamenschen nichts mehr getrunken haben. Und auch wenn nicht, so ergibt das durchqueren der Sickerquelle einen Strich in der Liste (der wegen dem obengenannten Lufthauch verdoppelt wird). Das zweite mögliche besondere Ereignis ist ein Besuch in einer Kristallhöhle:

„Schon seit einiger Zeit verläuft der Gang nun strickt geradeaus, als euch plötzlich ein Leuchten am anderen Ende des Ganges auffällt. Auch wenn ihr



zunächst schon Hoffnungen habt, den Ausgang bereits gefunden zu haben, so stellt sich schnell heraus, dass das Licht künstlicher Natur sein dürfte, da es beispielsweise immer wieder willkürlich heller und dunkler wird. Am Ort dieses Funkelns angekommen bleibt euch für kurze Zeit zumindest die Spucke weg. Am Ende des Ganges findet ihre eine kleinere Höhle, die über und über mit natürlichen Kristallen verschiedenster Formen und Farben gefüllt ist. Es sind die Kristalle, die das Licht der Fackel brechen und ihr ganz eigenes Leuchten daraus kreieren. Solche Höhlen gibt's nur äusserst selten und Geschichten erzählen davon, dass sie so etwas wie das Herz eines Berges darstellen.“

Mal abgesehen von der Tatsache, dass auch das Durchqueren dieses Segmentes einen Stricht gibt (man kann zwei weitere Ausgänge finden), bietet die Höhle rein schon vom Materiellen her gesehen, eine ganze Menge. Auch wenn die Geschichten und Legenden jenen schlechte Zeiten prophezeihen, die sich an einem solchen Schatz eines Berges vergreifen, so kann diese Höhle durchaus auch als Belohnung für die Strapazen der Charaktere angesehen werden. Wie gross die Erdschätze im Endeffekt sind, hängt schlussendlich wieder vom Spielleiter ab. Mindestens die Aufwandskosten (die nicht gerade niedrig sind), sollten die Helden durch die Schätze wieder hereinholen können.

Der Ausstieg

„Schon seit einiger Zeit steigt euer Gang an und eure Hoffnungen, durch ihn wieder an die Erdoberfläche zu gelangen, werden immer grösser. Und als ihr dann endlich nach einer leichten Biegung am Ende des Ganges Licht erkennt, eilt ihr diesem entgegen.

Tatsächlich kommt das Licht von draussen, wie ihr feststellt, als ihr das Ende des Ganges erreicht habt. Nur könnt ihr nicht so ohne weiteres dorthin gelangen, denn der Gang mündet in eine riesige wohl dreissig Schritt hohe und ähnlich viele Schritt durchmessende annähernd runde Kaverne, die durch einen Spalt in der Decke fallenden Tageslichtes erhellt wird. Der von oben herabfallende, in der staubigen Luft klar umrissene Lichtstrahl fällt am Boden der Kaverne auf einen Fleck, den einige Pflanzen als Lebensraum erobert haben. Der hier herumliegende Kot lässt darauf schliessen, dass in der Decke dieses Gewölbes sich Nester von Flugtieren befinden dürften.“

Den Spalt erreichen zu wollen ist ein mörderisches Vorhaben. Ein Überhang in dreissig Schritthöhe

bedeutet für jeden Stürzenden den sicheren Tod. Viel mehr dürften einige von hier weg führende Gänge im oberen Teil der relativ leicht erkletterbaren (Probe+2) Seitenwände sein. Sie alle führen zwar Richtung Erdoberfläche, was einige im mehr oder weniger lockeren Erdrreich auffindbare Wurzeln beweisen, doch nicht ganz hinaus. Doch von hier dürfte es kein Problem mehr sein, sich auch mit primitiven Hilfsmitteln (und sei es auch nur mit den Händen) innerhalb eines halben Tages an die Oberfläche zu graben. Tun dies die Helden, so stehen sie im Wald in der Nähe des Vulkans.

Die Rückfahrt

Was nun folgt, das wurde alles schon mal in früheren Teilen dieses Kapitels beschrieben. Zunächst dürften die Helden einen Weg an den Strand suchen, wobei die Zufallstabelle des Waldes dieser Insel wieder hervorgenommen werden kann. Auch wenn ein anstrengender Weg realistisch ist, so haben die Helden das meiste ja schon gesehen und werden sich eher langweilen. Diesbezüglich lohnt es sich die Rückreise insgesamt knapp und kompakt durchzuspielen und nur noch auf wichtige Ereignisse einzugehen.

Je nachdem wie stark das Schiff unter dem Angriff des Seeungeheuers gelitten hat, werden die Helden noch einige Zeit auf dieser Insel verbringen müssen. Entweder ist das Schiff noch nicht wieder seetüchtig, und einige kundige Numinai sind mit Reparaturarbeiten beschäftigt, oder das Schiff wurde ganz zerstört, und man muss sich für die Rückreise eine geeignete Strategie zurechtlegen. Eventuell ist es nützlich ein Floss zu bauen, auf dem Nahrungsmittel und Wasser mittransportiert werden können.

Vielleicht wollen die Helden aber einfach so noch etwas auf dieser Insel verbleiben um ein paar ihrer Geheimnisse zu entdecken. Es soll davon noch einige geben... (aber das ist dann definitiv Sache des Spielleiters)

Die Seereise zurück an den Ausgangspunkt der Expedition verläuft ruhig und kann mit einem intakten Schiff in sieben Tagen gelingen. Es ist möglich, dass die Piraten nochmals auftauchen, es ist möglich, dass es zu einer weiteren Begegnung mit einem der Meeresungeheuer kommt, aber das alles liegt nicht mehr in der Geschichte dieses Abenteurers, sondern ist bereits eine nächste Handlung, die auf den Ideen des Spielleiters basiert.

Die Folgen dieses Teils

Die ganze Mühe verdient natürlich auch angemessene Belohnung. Neben eventuellen Runen

und Schätzen, welche die Helden von der Insel mitnehmen können bleiben da noch die durch das Erleben der Geschichte angesammelten Erfahrungspunkte auszurechnen:

- 250 EP für das Erleben der Geschichte
- 50 EP für die Teilnahme an einem Prankenkampf auf der Sturmvogel
- 50 EP für die Teilnahme am Kampf gegen Zyrxuul
- bis 100 EP für gutes Rollenspiel in der warmen Welt
- insgesamt 100 EP für das Lösen des Rätsels um den König und die Ermöglichung der Rückkehr der Lavamenschen in ihre Stadt
- 20 EP für ein Treffen mit dem Wahrer der Grenzen