

Mondsteinsuche in den Südlichen Zitadellen

Ein Splittermond-Abenteuer für Heldengrad 1

Ein Beitrag für den Splittermond-Abenteuerwettbewerb 2016 (Platz 9)

von Martin Thönes aka SeldomFound

Übersicht: Die Abenteurer werden in einem Wettlauf, um einen abgestürzten Mondsplitter verwickelt. Sie können sich eine von drei Gruppen anschließen oder es auf eigener Faust versuchen, doch müssen sich dabei mit Ihren Konkurrenten auseinandersetzen.

Hintergrund:

Vor einigen Wochen stürzte in den Südlichen Zitadellen ein von Ruinen durchzogenes Gebiet, in der Nähe der Stadt Arwingen, die größte Hafenstadt Selenias an der Kristallsee, eine leuchtende Komete ab. Der Verdacht, dass es sich dabei um einen neuen Mondsplitter handelt, hat in den letzten Tagen allerlei Glücksritzer, Abenteurer und Mondsteinsucher auf den Plan gerufen, doch bislang war keine Expedition in das nicht ganz ungefährliche Gebiet erfolgreich gewesen.

Bei dem Mondsplitter handelt es sich tatsächlich um einen Wurfspeer, der vor einigen Wochen von Myuriko in Richtung Osten geworfen wurde, die Welt umrundete und in der Nähe von Selenia abstürzte. Der Speer ist das ehrfürchtige Geschenk eines Meisterschmiedes an Myuriko, sein Lebenswerk, mit einer Spitze aus Mondstahl.

Was Myuriko dazu bewogen hat, dies zu tun, ist auch ihren direkten Untergebenen ein Rätsel. **Die Schwertalben**, die beim Myuriko-Schrein in Arwingen leben, gehen aber davon aus, dass dies eine Prüfung der Lebendigen Göttin für sie ist. Denn am Tag des Absturzes erhielten sie eine Vision und erfuhren damit von der wahren Identität des „Mondsplitters“. Es war ihnen sogar möglich, durch ein Ritual einen ihrer besten Kämpfer, **den erfahrenen Kantioku Kuryuu**, mit dem Speer zu verbinden, so dass dieser die Präsenz des Speeres aktiv erspüren kann.

Dabei ist ihnen wohl bewusst, dass sie sich bei der Suche nach dem Speer beeilen müssen. Denn nach dem *Mondsteinedikt des Kaiserreiches Selenia* beansprucht der Kaiser jeden Mondstein für sich. Daher hat die Markgräfin Arwingens einen lokalen Volkshelden, **den beliebten Recken Wulfrik Weißklinge**, angeheuert, damit dieser mithilfe eines heiligen Kompasses der Yonnus-Kirche sich auf die Suche nach dem Mondsplitter macht und für das Kaiserhaus sicherstellt.

Stellvertretend für all die verschiedenen Gruppen, die im Schatten sich versammeln, um den Splitter zu finden, sind in diesem Abenteuer der Kult der **Lunaren Sucher**. Dieser Kult des gerissenen Gottes *Caran* halten Ausschau nach Mondstein, wo sie nur können. Ihr Ziel ist die Erschaffung einer Waffe, um damit die finstere Gegenspielerin Carans und alle anderen Götterin, *Iosaris*, zu bekämpfen. Leider hat der Kult aktuell nur eine Agentin innerhalb von Arwingen, **die junge Zwergin Yasmira**. Diese hatte das Glück, den Fall des Mondsplitters beobachten zu können. Durch wochenlangen Recherchen, Berechnungen und Gesprächen mit gescheiterten Mondsteinsuchern, konnte sie den Ort des Einschlages halbwegs gut eingrenzen.

Auswahl der Abenteurer

Dieses Abenteuer spricht vor allen Dingen Charaktere an, die auf der Suche nach Schätzen sich gerne in ein unbekanntes und auch unter Umständen gefährliches Gebiet wagen. Demzufolge sind im Hauptteil des Abenteuers wildnis- und kampfprobt Charaktere sehr wichtig.

Gelehrte unter den Abenteurern sind wiederum für die Identifizierung von gefundenen Gegenständen und Phänomenen recht wichtig, während Charaktere mit sozialem Schwerpunkt sehr nützlich sind, um mit Konkurrenten auf der Schatzsuche ohne Gewalt fertig zu werden.

Aber auch zwielichtige Abenteurer können mit ihren Taktiken in diesem Abenteuer sehr hilfreich sein, doch es ist zu empfehlen, dass es mindestens einen tugendhaften Abenteurer unter der Gruppe gibt, den Myuriko ihren Speer mitnehmen lässt.

Ablauf des Abenteuers

Das Abenteuer besteht aus fünf Phasen:

1. Anwerbung

Die Abenteurer schließen sich in Arwingen einer der drei Gruppen an oder entscheiden sich, auf eigene Faust, den Splitter zu suchen.

2. Vorbereitungen

Die Abenteurer bereiten sich auf die Suche vor, bzw. versuchen die Konkurrenz zu sabotieren oder Sabotageaktionen von diesen abzuwehren.

3. Suche in den südlichen Zitadellen

Die Abenteurer müssen ihren Weg durch die südlichen Zitadellen finden. Auch hier kann es zum Konflikt mit ihren Konkurrenten kommen.

4. Die Ruine

Die Abenteurer finden die Ruine, in die der Speer abgestürzt ist. Sie müssen die Gefahren der Ruinen überwinden und versuchen, als erstes den Speer zu erreichen.

5. Der Speer

Die Abenteurer finden den Speer und müssen sich nicht nur mit den steinernen Wächtern auseinandersetzen, sondern auch entscheiden, wie sie mit ihrer Entdeckung nun umgehen werden.

Zeitlicher Ablauf

Als Orientierung für den Spielleiter ist hier noch einmal der ungefähre zeitliche Ablauf der Ereignisse ohne die Beteiligung der Spielercharaktere angegeben.

Zeit	Ereignis
2-3 Wochen vor Beginn der Expedition	Der Wurf Myurikos und Absturz des Speeres
Bis 5 Tage vor Beginn der Expedition	Erfolgglose Versuche von Glücksrittern den „Mondsplittern“ zu finden; Die Schwertalben/die Markgräfin/die Lunaren Suchern bereiten ihre Suche vor
5 Tagen vor Beginn der Expedition	Die Vorbereitungen sind abgeschlossen, die Parteien haben ihre Champions erwählt.
4 Tagen vor Beginn der Expedition	Die drei Champions suchen nach passenden Abenteurern
Beginn der Expedition	Die Gruppen werden rekrutiert; Yamira versucht den Kompass von Wulfrik zu stehlen und scheitert. Sofern sie Erfolg hat, scheidet Wulfriks Gruppe am dritten Tag der Suche aus.
1 Tag nach Beginn der Expedition	Die Suchtrupps ziehen los
3 Tage nach Beginn der Expedition	Ankunft im Suchgebiet
ca. 4 Tage nach Beginn des Expedition	Die Gruppe von Kuryu findet den Eingang als Erstes, durch die ausgelösten Zauber der Ruinen werden die anderen Gruppen angezogen. Yamira allerdings wagt es nicht alleine die Ruinen zu betreten, aus Angst vor möglichen Gefahren und beendet ihre Suche.
ca. 2 Stunden nach dem Betreten der Ruinen	Kuryus Gruppe erreicht schwer verletzt durch die Harpyien der Ruinen die Schleusel und nimmt sich eine Verschnaufspause. Wulfriks Gruppe kommt dazu und ein Streit bricht zwischen den beiden Anführern aus. Kuryu kann den Streit durch ein Duell für sich entscheiden, jedoch lässt ihn darauf hin seine Gruppe alleine.
ca. 3 Stunden nach dem Betreten der Ruinen	Die Gargyle beim Speer erweisen sich als zu mächtig für Kuryu . Verzweifelt versucht er noch den Speer mit zu nehmen und muss erkennen, dass er in den Augen seiner Göttin nicht würdig ist. Gebrochen lässt er sich von den Gargylen abtransportieren und begeht in dem zerstörten Gefängnis Selbstmord.
ca. 3 Tage nach dem Fund der Ruinen	Wulfriks Gruppe erreicht mit den Überlebenden von Kuryus Gruppe Arwingen. Sein Bericht führt dazu, dass die Markgräfin Anklage erhebt gegen die Konklave der Schwertalben.

1. Der Tag vor dem Aufbruch - Die Gruppen sammeln sich

Ziel: Den richtigen Auftragsgeber finden; Eine gute Belohnung für sich heraushandeln.

Das Abenteuer beginnt einen Tag vor der Abreise der drei Gruppen, die im folgenden beschrieben werden. Die Abenteurer haben genug Zeit, um sich eine Gruppe anzuschließen, sich für die Expedition vor zu bereiten und Sabotageaktionen durchzuführen (Dazu später mehr).

Natürlich können sich die Spielercharaktere auch auf eigener Faust auf die Suche begeben, doch ihnen ist vor dem Beginn des Abenteuers zu Ohren gekommen, dass es drei mögliche Expeditionen geben soll, deren Erfolgchance als relativ hoch angesehen werden:

- **Wulfrik Weißklinge**, ein bekannter Lokalheld, wurde von der Markgräfin und der Yonnuskirche damit beauftragt, den Mondstein sicher zu stellen und die Wahrung des Mondstein-Ediktes durchzusetzen. Jeder Stein des Splittermondes gehört offiziell dem Kaiserhaus, das ist göttliches Gesetz! Für Weißklinge zu arbeiten wird nicht so lukrativ sein, wie den Mondstein selbst zu finden, doch es würde euer Ansehen in der Arwinger Mark und unter Umständen in ganz Selenia beträchtlich verbessern...
- **Yamira Blinzelblick** ist nur einfache Schatzsucherin, die nach ein paar Freunden sucht... Tatsächlich handelt es sich bei ihr um eine Lunare Sucherin, ein Mitglied eines kleinen Ordens der Caran-Kirche, die angeblich Mondsplitter sammeln, um damit eine Waffe gegen ein böse Göttin zu schmieden. Allerdings wird der Orden auch in der Caran-Kirche eher misstrauisch beobachtet, haben sich doch alle Kirchen in Selenia offiziell dem Mondstein-Edikt unterworfen. Dies können die Spieler im Laufe des Abenteuers mit einer Probe auf Geschichte-&-Mythen gg. 25 erkennen, wenn Sie eines von Yamiras kleinen Stoßgebeten bemerken. Ansonsten bietet auch ihre Carans-Maske einen Anhaltspunkt, den sie in einem geheimen Fach in ihrem Rucksack versteckt.
- Ortsfremden wird mitgeteilt, dass ein Kämpfer der Schwertalben namens **Kuryu** nach geeigneten und vor allen Dingen verschwiegenen Leuten sucht. Die Schwertalben leben in ihrer eigenen ruhigen Enklave inmitten der Stadt und es ist schon recht seltsam, dass sie an der Jagd nach den Mondstein Interesse haben.

Aufenthaltort der Auftragsgeber/Konkurrenten

Kuryu: Den Schwertalben findet man selbstverständlich bei seinesgleichen. Er hat in der kleinen Konklave der Schwertalben bei **15**, ein kleines Zimmer in der Nähe des Schreines bekommen. Die meiste Zeit verbringt er aber im Freien im prächtigen Garten um den Schrein und trainiert dort.

Wulfrik: Der Recke hat Quartier im Gasthaus *Ratskeller* (**7**) bezogen. Dort empfängt er einen Bittsteller nach dem anderen, wobei die meisten Besucher aber in erster Linie nur den Helden persönlich kennenlernen und seine Geschichten lauschen wollen. Ein Wunsch, den der eitle Lokalheld nur allzu gerne nachkommt und darüber fast vergisst, seine Gruppe zusammen zu suchen.

Yamira: Die Zwergin wartet bei der Hafentaverne „Zur lachenden Maid“ (**21**). Sie selbst hat keinen Aushang oder dergleichen aufgehängt, sondern hofft darauf, dass ihre Kontakte die notwendigen Interessierten besorgen werden.



Abb.1: Karte von Arwingen und wo die Auftragsgeber zu finden sind.

Zur Auswahl der Auftragsgeber

Je nach der Zusammensetzung der Gruppe, können sich die Abenteurer selbst entscheiden, für wen sie arbeiten wollen oder werden entsprechend einem Auftragsgeber zu gewiesen.

Die Arbeitgeber haben unterschiedliche Vor- und Nachteile.

Kuryu: Ein äußerst mächtiger kampfstarker Verbündeter, der die wahre Natur des abgestürzten Splitters kennt. Durch eine Ritual beim Schrein von Arwingen, wurde auf Kuryu die besondere Verbindung zwischen der eigentlichen Trägerin und dem Speer übertragen, weshalb er auch die Aufenthaltsort des Speeres erspüren kann. Da er aber das Gebiet der südlichen Zitadellen nicht kennt, sucht er als Absicherung eine Gruppe, auch wenn er insgeheim glaubt, dass er alles alleine schaffen könnte. Wegen dem Mondstein-Edikt hält er vor allen Dingen nach Ausländern Ausschau oder Selenier, für die persönlicher Profit wichtiger ist als Loyalität zum Kaiserhaus.

Die Belohnung für die Abenteurer sind 30 Lunare für jeden. Darüber hinaus stellen die *Shojite*, die Wunderhandwerker Myurikos, einen besonderen Gegenstand in Aussicht, wenn der Auftrag zufriedenstellend erfüllt wird. Die Schwertalben bestehen aber darauf den kompletten „Splitter“ zu erhalten.

Ein Problem für die Gruppe wird Kuryus Zielstrebigkeit sein. Er sieht ihren eigentlich Zweck nur darin, ihn zum Speer zu bringen und lässt sie daher mit Problemen, die ihn oder die Mission nicht betreffen alleine. Darüber hinaus ist er kein sonderlich guter Anführer und lässt sich schnell von Fehlern frustrieren. Im schlimmsten Fall (spätestens nach dem dritten Fehlschlag von sich oder der Gruppe) wird er sie aus ihrem Dienst entlassen und versuchen auf eigener Faust den Speer zu bergen.

Wulfrik Weißklinge: Wulfrik hat von der Yonnus-Kirche einen Kompass erhalten, der die ungefähre Richtung zum Splitter zeigt (die Einstellung auf neue Mondsplitter erfordert allerdings ein aufwendiges Ritual der Yonnuskirche, weshalb die Anwendung in anderen Abenteuern schon etwas Aufwand erfordert). Seine Aufgabe ist es, im Namen des Kaiserreiches das Mondstein-Edikt durchzusetzen. Nach diesem göttlichen Gesetz gehört jeder Mondstein auf Lorakis dem Kaiser von Selenia. Er weiß nichts von der wahren Natur des abgestürzten Splitters.

Die Belohnung ihn zu unterstützen sind 25 Lunare und ein freier Punkt für Ansehen bis Ansehen 4, bzw. eine andere Ressource, die im Vorfeld vereinbart werden sollte.

Wulfrik selbst ist ein erfahrener Kämpfer, der gut auf sich aufpassen kann, doch nicht so gut wie Kuryu. Dafür ist er aber ein viel besserer Anführer und hat immer ein offenes Ohr für seine Gruppe.

Yamira Blinzelblick: Yamira hat nur ihre lange Erfahrung als Lunare Sucherin und eine ungefähre Ahnung, wo der Splitter abgestürzt sein könnte. Sie wird von allen Teilnehmern wahrscheinlich eher als Letzte ankommen, wenn die Konkurrenz nicht schon zuvor behindert werden kann. Auch im Kampf ist die ehemalige Diebin keine große Hilfe und wird, wenn sie verletzt wird, die Gruppe im Stich lassen (Feigling). Doch sie hat von allen Teilnehmern die beste Möglichkeit, die Konkurrenz auszuschalten (durch Rosentrunk, Diebstähle etc.). Sie aber nicht an den Tod ihrer Konkurrenten interessiert und wird eher ihre eigenen Pläne aufgeben, als diese umkommen zu lassen.

Ihre Angebot besteht in erster Linie darin, dass sie einen sicheren Abnehmer für den gefundenen Mondstein kennt und garantiert den Abenteurern ein Gewinn von mindestens 50 Lunare pro Person. Ansonsten stellt sie auch in Aussicht, ihre Kontakte mit den Abenteurern zu teilen, wenn diese sich als verlässlich erweisen (Kontakte +1, bis Kontakte 4) oder andere Gefallen in dieser Richtung an.

Die Werte dieser Charaktere finden Sie im Anhang auf S. 25-27

2. Vorbereitungen in Arwingen

Ziel: Sich auf die Reise vorbereiten; Die Konkurrenz kennenlernen/sabotieren

Vor der Abreise am nächsten können die Abenteurer in Arwingen sich noch vorbereiten, Informationen einholen oder auch versuchen die Konkurrenz zu sabotieren bzw. selbst das Opfer von Sabotage werden. Sie haben dafür insgesamt 6 Stunde Zeit, sofern sie noch in der Nacht schlafen wollen.

Was macht die Konkurrenz?

Bis zum Abend hin, sind Wulfrik, Yamira und Kuryu noch damit beschäftigt sich Leute zusammensuchen, sofern sich die Helden ihnen nicht angeschlossen haben.

Gegen Abend versucht Yamira Wulfriks Kompass zu klauen. Sollte sich die Abenteurer ihr angeschlossen haben, wird sie auch vorsichtig ein entsprechendes Vorgehen andeuten. Sollten dies aber auf Ablehnung stoßen, zieht sie ihren Vorschlag sofort zurück.

Sind die Spieler die Verbündeten von Wulfrik können sie dies aber unter Umständen verhindern. Haben Sie sich Kuryu angeschlossen, kann der Spielleiter mit einem Würfelwurf entscheiden, ob Yamiras Vorhaben klappt oder nicht. Bei einem 8-10 auf einem W10 hat sie Erfolg.

Kuryu selbst benötigt keine Hilfsmittel, um den Splitter zu finden. Yamira wird den Schwertalben auch bewusst meiden, da sie sehr viel Angst und Respekt vor ihm hat. Doch vielleicht fallen den Abenteurer ein paar gute Ideen ein. Sollten sie sich Kuryu angeschlossen haben, treten während der Vorbereitungsphase keine Probleme auf.

Einkaufen gehen

Als eine Hafenstadt stehen den Abenteurern in Arwingen fast alle notwendige Ausrüstungsgegenstände zur Verfügung. Aufgrund des Auflaufs an Möchtegern-Mondsteinsuchern sind die Preise aber 20% teurer als im *GRW* oder in *Mondstahlklingen* angegeben.

Sehr seltene Ausrüstungsgegenstände wie Kompassse erfordern eine Straßenkunde gg. 30 um einen geeigneten Käufer zu finden und kosten das Doppelte vom Ladenpreis, da es sich hierbei um ein Schwarzmarkt-Geschäft handelt (In dem Sinne, dass es nicht von einem Händler, sondern von einem Kapitän oder anderem Abenteurer verkauft wird).

Sabotageaktionen

Es ist schwer vorherzusehen, was die Abenteurer genau planen werden. Von daher wird folgende Regelmechanik vorgeschlagen, um die unterschiedlichsten Pläne schnell abzuhandeln und sich auf das Rollenspiel dabei konzentrieren zu können.

Je nach Vorschlag der Gruppe, müssen 3 erweiterte Proben geworfen werden, die je nach Risiko oder Planung eine Schwierigkeit von 20 (gute Ablenkung, die Konkurrenz kriegt die Abenteurer nicht zu Gesicht) bis 30 (Direkte Konfrontation mit der Konkurrenz, großes Risiko ertappt zu werden) haben können. Die jeweiligen Fertigkeiten sollten sich aus dem Vorgehen der Abenteurer ableiten, aber immer unterschiedlich sein.

Beispiel: *Die Gruppe beschließt, die Gruppe von Wulfrik einen über den Durst trinken zu lassen. Dazu wenden sie sich zuerst nicht direkt an Wulfrik und seine Leute, sondern sprechen zuerst den*

Wirt an (Redegewandtheit gg. 20). Um Wulfrik zum Trinken zu animieren, muss er durstig gemacht werden, daher lässt sich einer der Gruppe mit Wulfrik in einen Ringkampf ein (Handgemenge gg. 25; wichtig ist nicht der Sieg, sondern nur die Anstrengung). Zum Schluss muss man durch gekonntes Mittrinken Wulfrik bei der Stange halten. Hier spielt Zähigkeit eine große Rolle (wieder gegen 25).

Am Ende werden die erworbenen Fortschrittspunkte zusammengezählt. Dabei sollte man auch die konkrete ausgespielte Situation beachten und entsprechend Punkte hinzufügen oder abziehen. Am Ende sind folgende Ergebnisse möglich, wobei man sich hier auch an die konkrete Situation am Tisch orientieren sollte:

5 negative FP	Die Gruppe wird bemerkt und kann erfolgreich bei der Stadtwache angezeigt werden. Sie müssen nun einen Weg finden, entweder die Stadt rechtzeitig zu verlassen oder sich aus dem Gefängnis freikaufen.
4-2 negativen FP	Die Gruppe wurde bemerkt, aber es gibt keine konkreten Beweise, die für eine Anzeige ausreichen. Dennoch weiß die Konkurrenz jetzt, dass sie die Gruppe als Feind hat.
1-0 negativer FP	Die Gruppe wurde bemerkt und die Konkurrenz weiß, dass sie einen Feind hat. Sie kennt aber nicht die Identität der Gruppe.
1-2 positive FP	Die Sabotage gelingt, aber nur knapp. Die Konkurrenz erhält einen leicht negativen Umstand und weiß, dass sie einen Feind hat, aber nicht genau wer.
2-5 positive FP	Die Sabotage gelingt. Die Konkurrenz erhält einen leicht negativen Umstand auf ihre Proben, weiß aber nicht wieso.
5-10 positive FP	Die Sabotage gelingt gut. Die Konkurrenz erhält einen stark negativen Umstand auf ihre Proben, weiß aber nicht wieso.
10 positive FP	Die Konkurrenz ist komplett aus dem Rennen und für den Rest des Abenteuers nicht mehr relevant.

Diese Regelmechanik ist nur ein Vorschlag. Auf Wunsch der Gruppe kann man natürlich auch ein kleines Mini-Abenteuer aus diesem Abschnitt machen. In diesem Falle ist es angebracht, zusätzliche 3 EP für diesen Abschnitt zu vergeben.

Natürlich könnte man auch versuchen, die Konkurrenz direkt mit Gewalt oder Zauber aus dem Weg zu schaffen. Allerdings führt dies im Falle eines unvorsichtigen Vorgehens oder Scheiterns fast zwangsläufig dazu, dass die Gruppe von der Stadtwache gesucht oder gar verhaftet wird.

Yamira selbst schreckt vor Mord oder schwerer Körperverletzung (dazu zählt sie auch entsprechende geistige Beeinflussung mit Magie) zurück und wird die Gruppe eher verraten, als eine solche Untat zuzulassen. Kuryu hingegen wird über ein solches Vorgehen stillschweigend hinweg sehen, wenn es seinem Vorhaben dient.

Gegnerische Gruppen

Folgende Gruppen kommen zustande, wenn sich die Abenteurer nicht dem jeweiligen Auftragsgeber anschließen. Hier nur ein paar beispielhafte Vorschläge für Charaktereigenschaften und wichtige Werte. Orientieren sie sich für die Werte an die Möglichkeiten des Heldengrades 1 und an die Herausforderung, die die NSCs für die SCs darstellen sollen. Hier haben sie auch eine gute Möglichkeit, NSCs einzuführen, die den Spielern vielleicht häufiger begegnen werden, sei es als Rivalen, als Freunde oder als zukünftige Auftragsgeber.

Wulfrik Weißklings Gruppe

Wulfrik Weißklinge wird von einem menschlichen Yonnuspriester, eine albische Waldläuferin, einem vargischen Magier vom Zirkel der Zinne und eine gnomische Heilerin begleitet. All seine Begleiter kommen aus Selenia und sind dem Kaiserreich treu ergeben.

- Wulfrik erzählt gerne überlebensgroße Geschichten seiner Abenteurer, die aber tatsächlich alle einen wahren Kern haben. Desweiteren ist er im Grunde genommen ein sehr weichherziger Mensch und versucht so gut wie es nur geht, seine Gruppe vor Schaden zu bewahren. Er ist als Kämpfer und Anführer sehr erfahren und kompetent. **Werte:** Siehe Anhang, S.26.
- Der Yonnuspriester kann über diese Geschichten aber nur schmunzeln. Er ist ein alter Freund, der Wulfrik schon lange kennt und teilweise eher peinlich findet. Nichtsdestotrotz hat er großes Vertrauen in ihm. Er ist ein ganz guter Magier und kann auch recht gut mit seinem Kampfstab umgehen. **Werte:** VTD 20, KW 17, GW 19, LP 7, FO 20, INI 7; Kampfstab 12, Empathie 13, Geschichten & Mythen 13, Schicksalsmagie 14, Erkenntnismagie 10, Bannmagie 13
- Die Waldläuferin ist verschwiegen und stoisch. Innerlich allerdings ist sie begeistert davon DEN Wulfrik Weißklinge zu begleiten. Ihre Versuche ihrem Idol gegenüber möglichst "cool" aufzutreten, führen allerdings eher dazu, dass sie eher "unterkühlt" erscheint. Sie ist nichtsdestotrotz eine äußerst fähige Wildniskundige und Bogenschützin. **Werte:** VTD 22, KW 20, GW 16, LP 8, FO 12, INI 4; Kurzbogen 14, Kurzsword 9, Entschlossenheit 10, Überleben 15
- Der Magier ist für einen seiner Zunft überaus bodenständig und hat ein verblüffend faules Mundwerk. Er kennt sich in der Natur nicht sonderlich aus, stolpert immer wieder über Wurzeln und flucht wie ein Maultiertreiber. Sein derbes Auftreten verbirgt einen messerscharfen Verstand und ein Talent für Schutz- und Stärkungszauber. **Werte:** VTD 17, KW 18, GW 22, LP 6, FO 26, INI 8; Arkane Kunde 13, Empathie 12, Entschlossenheit 12, Schutzmagie 14, Stärkungsmagie 12, Wassermagie 12, Windmagie 14, Kampfmagie 11
- Die gnomische Heilerin mag ganz lieb und nett wirken, doch sie trägt auch allerlei Gifte mit sicher herum und weiß diese über ein Blasrohr gut einzusetzen. Sie ist von allen Teilnehmern noch die materialistischste, doch man kann sich auf sie verlassen. **Werte:** VTD 21, KW 16, GW 24, LP 5, FO 20, INI 7; Blasrohr 12, Alchemie 10, Heimlichkeit 14, Heilkunde 14,

Yamira Blinzelblicks Gruppe

Yamira findet keine verlässlichen Verbündeten und wird notgedrungen alleine agieren müssen. **Werte:** Siehe Anhang S.27

Kuryus Gruppe

Kuryu rekrutiert ein bunt gemischten Haufen aus ganz Lorakis, nur nicht aus Selenia. Seine Gruppe folgt ihm aus sehr unterschiedlichen Gründen, ist aber verlässlich. Sie besteht aus einem albischen Entdeckerin aus Pashtar, einer zwergischen Wanderpriesterin aus Korobrom, einer menschlichen Zwingarder Speermaid und einem gnomischen, adligen Taugenichts aus Dalmarien.

- Kuryu ist ein Kämpfer auf einem fast legendären Niveau und weiß das. Im Prinzip würde er es sich zutrauen, sich auch alleine in das Suchgebiet zu begeben, doch da man nie vorsichtig genug sein kann, wollte er eine kompetente Gruppe an seiner Seite haben. Doch er merkt schon bald, dass er als Anführer, Wildniskundiger und Gelehrter leider nicht so gut wie als Kämpfer ist und hat Schwierigkeiten seine Gruppe auf Kurs zu halten und voranzutreiben. **Werte:** Siehe Anhang, S.25.
- Der Entdecker freut sich vor allem darauf, die Ruinen der südlichen Zitadellen sich mal anschauen zu können. Er zwingt die Gruppe immer wieder mal zum Anhalten, um sich irgendwelche Notizen zu machen und ist auch ansonsten gefährlich fasziniert von der Ruinenlandschaft. Dafür ist er unumstritten ein sehr schlauer Kopf mit einem unglaublich großen Wissen und wenn er sich mal konzentriert, kann er auch eigentlich immer einen guten Tipp geben. **Werte:** VTD 17, KW 19, GW 20, LP 7, FO 12, INI 8; Athletik 8, Geschichten & Mythen 13, Naturkunde 14, Länderkunde 14, Erkenntnismagie 13
- Die Wanderpriesterin folgt der Gruppe, da sie von einigen seltenen Pflanzen gehört hat, die in den südlichen Zitadellen wachsen. Sie ist eine sehr mütterliche Person und eine exzellente Heilerin und Köchin, was sie allerdings bei jeder Gelegenheit beweisen möchte. Die recht häufigen und sehr ausgedehnten Mahlzeiten von ihr verzögern die Reise erheblich. **Werte:** VTD 18, KW 20, GW 19, LP 8, FO 20, INI 7; Knüppel 8, Alchemie 10, Empathie 12, Edelhandwerk (Kochen) 13, Heilkunde 14, Naturkunde 12, Überleben 11, Heilungsmagie 12
- Die Speermaid aus Zwingard ist offiziell mit dabei, um später als Belohnung sich mit Kuryu messen zu dürfen. Tatsächlich allerdings hat sie sich in den Entdecker aus Pashtar verguckt und ist im geradewegs in diese Expedition hinein gefolgt. Sie gibt sich sehr kämpferisch und wild, doch hat immer ein Auge auf den Entdecker und eilt ihm bei Gefahr sofort zur Hilfe. Wann immer der Entdecker eine Pause einlegen will, unterstützt sie ihn dabei. **Werte:** VTD 22, KW 19, GW 17, LP 9, FO 15, INI 5; Valkyriaspeer 13, Akrobatik 10, Athletik 13, Entschlossenheit 11, Zähigkeit 12.
- Der adlige Taugenichts ist eigentlich nur für das Geld dabei. Als seine ersten Versuche, die Speermaid zu bezirzen allerdings ohne Erfolg bleiben, fühlt sich der kompetente Verführer und Lebemann in seiner Ehre gekränkt und versucht nun bei jeder Gelegenheit, die Speermaid auf sich aufmerksam zu machen, was allerdings einfach nicht gelingen will und nur zu weiteren Verzögerungen führt. **Werte:** VTD 19, KW 15, GW 21, LP 4, FO 14, INI 8; Leichte Armbrust 10, Darbietung 10, Entschlossenheit 13, Redegewandheit 13, Zähigkeit 5

3. Reise zu den Ruinen

Ziel: Kompetenzen in der Wildnis zeigen; mögliche Konfrontation mit Konkurrenten

Die Abenteurer machen sich auf den Weg und betreten die scheinbar idyllische Landschaft der südlichen Zitadellen. Die Abenteurer durchschreiten dichte Wälder, in denen die Pflanzen gewaltige Bauwerke der Drachlinge überwuchert haben.

Die Reise in das Gebiet dauert zwei Tage und muss nicht gewürfelt werden. Erst im Gebiet der südlichen Zitadellen muss geworfen werden. Hier können pro Tag die Regel für Reisen angewendet werden (GRW, ab S. 151).

Das Gebiet gilt als "Wildnis", entsprechende Proben zur Wegfindung pro Tag laufen normalerweise gegen die 25. Es können einige Zufallsbegegnungen eingeführt werden und es gibt auch wieder Möglichkeiten die Konkurrenz zu behindern, bzw. sich gegen Sabotageaktionen zu verteidigen.

Ziel ist der Eingang einer alte Ruine der Drachlinge, hinter dem ein helles Leuchten in der Ferne sieht. Der einzige Weg zu diesem Licht scheint durch einen dunklen Tunnel zu führen. Natürlich könnten die Spieler auch nach anderen Zugängen suchen, was aber so viel Zeit in Anspruch annehmen kann, dass derweil ein Konkurrent (wenn möglich) aufholen kann.

Mit Kuryu reisen

Begleiten die Abenteurer Kuryu kann er sie durch sein Gespür für den Speer führen, anhand denen die Gruppen innerhalb von zwei Tagen die Ruinen finden kann, wo der Splitter abgestürzt ist. Hierfür muss ihnen jeden Tag eine Probe auf Überleben gg. 20 gelingen.

Aber dabei kümmert sich der ungeduldige Alb wenig darum, ob die Gruppe verfolgt wird oder ob sie irgendwelche Monster aufscheucht. Daher wird es am ersten Tag auf jeden Fall zu einer Begegnung mit einem Feind kommen (Sehen sie die Tabelle unten für passende Beispiele).

Mit Wulfrik reisen

Wulfrik weiß zwar durch den Kompass den richtigen Weg, überlässt aber die Wildnisführung entsprechenden Experten. Die Schwierigkeit ist dank des Kompasses auch nur eine 20, allerdings wird Wulfrik angesichts der Gefahren der Region ein vorsichtiges Vorgehen vorschlagen, um mögliche Feindbegegnungen zu vermeiden. Dadurch erhöht sich diese Reise bis zum Ziel um einen Tag, die Wahrscheinlichkeit für eine Feindbegegnung sinkt aber um 10%.

Mit seiner Gruppe hat Wulfrik das Glück, dass diese recht gut zusammenarbeitet. Damit und dem Kompass kann auch Wulfrik etwa zeitgleich mit Kuryus Gruppe die Ruine am 2. Tag finden. Ohne den Kompass allerdings wird seine Gruppe an eine Dämmerweide geraten und diese nur knapp überleben. Die Gruppe ist danach so angeschlagen, dass sie nach Arwingen zurückkehrt, wo Wulfrik nichtsdestotrotz seine Gruppe zu Helden erklären wird und fröhlich feiern lässt.

Mit Yamira / auf eigene Faust reisen

Ohne den Kompass oder Kuryus Führung wird es sehr schwer rechtzeitig vor den anderen die Ruine zu erreichen. Es muss im Suchgebiet das Ereignis "Reiseglück" (Chance darauf ist 5%) erlangt werden. Die Chance darauf erhöht sich pro Tag im Gebiet um je 5%.

Man kann aber versuchen, die anderen Gruppen zu verfolgen, bzw. in ihre Vorteile zu nehmen und sie dafür in die Irre zu führen. So kann man mit etwas Glück beim Beschatten von Kuryus Gruppe eine ungefähre Wegbeschreibung erfahren oder nochmal versuchen, den Kompass von Wulfriks Gruppe zu stehlen.

Sofern die Gruppe sich nicht schon verdächtig gemacht hat, kann man sich natürlich auch einfach eine der beiden Gruppen anschließen. Wulfrik empfängt weitere Entdecker mit offenen Armen, doch die anderen Gruppenmitglieder können da vorsichtiger sein...

Kuryu hingegen wird versuchen, Neuankömmlinge höflich, doch bestimmt abzulehnen. Jedoch kann hier ihm wieder seine Gruppe einen Strich durch die Rechnung machen, die unter Umständen wesentlich weniger ablehnend gegenüber Fremden sind.

Insgesamt können Sie bei dem zeitlichen Abstand zwischen den Gruppen eher grob bleiben. Solange die Gruppe hinter der ersten Gruppen nur um einen Tag zurück liegt, kann sie die Ruinen später recht leicht finden, sobald die alten Zauber der Ruine aktiviert werden (Siehe dazu den nächsten Abschnitt).

Mögliche Ereignisse innerhalb der südlichen Zitadellen sind:

Feinde	<ul style="list-style-type: none"> - Wolfsrudel (1 Geisterwolf + 4 normale Wölfe) (GRW, S. 271; S. 286) - Eine kleine Gruppe von Mondsteinsuchern, die aggressiv gegen Konkurrenz vorgeht (Spieleranzahl+1 Banditen) (GRW, S. 276) - Konkurrenten, die der Gruppe schon feindlich gegenüber stehen.
Hindernisse	<ul style="list-style-type: none"> - Eine gewaltige Säule, die im Weg liegt, muss überklettert werden - Ein Sumpfloch - Ein tiefer Fluss
Freunde	<ul style="list-style-type: none"> - Ein freundlicher Einsieder (verkauft/tauscht Heilkräuter/Nahrung/Informationen etc.) - Eine neugierige Flimmerfee (bietet Führung an: +10% auf die Ereignisprobe, um die Ruine zu finden) - Ein paar erfolglose Mondsteinsucher (haben die Konkurrenz gesehen) - Einer der Konkurrenten, der den Abenteurer noch neutral oder gar freundlich gegenüber steht

4. Die Ruine

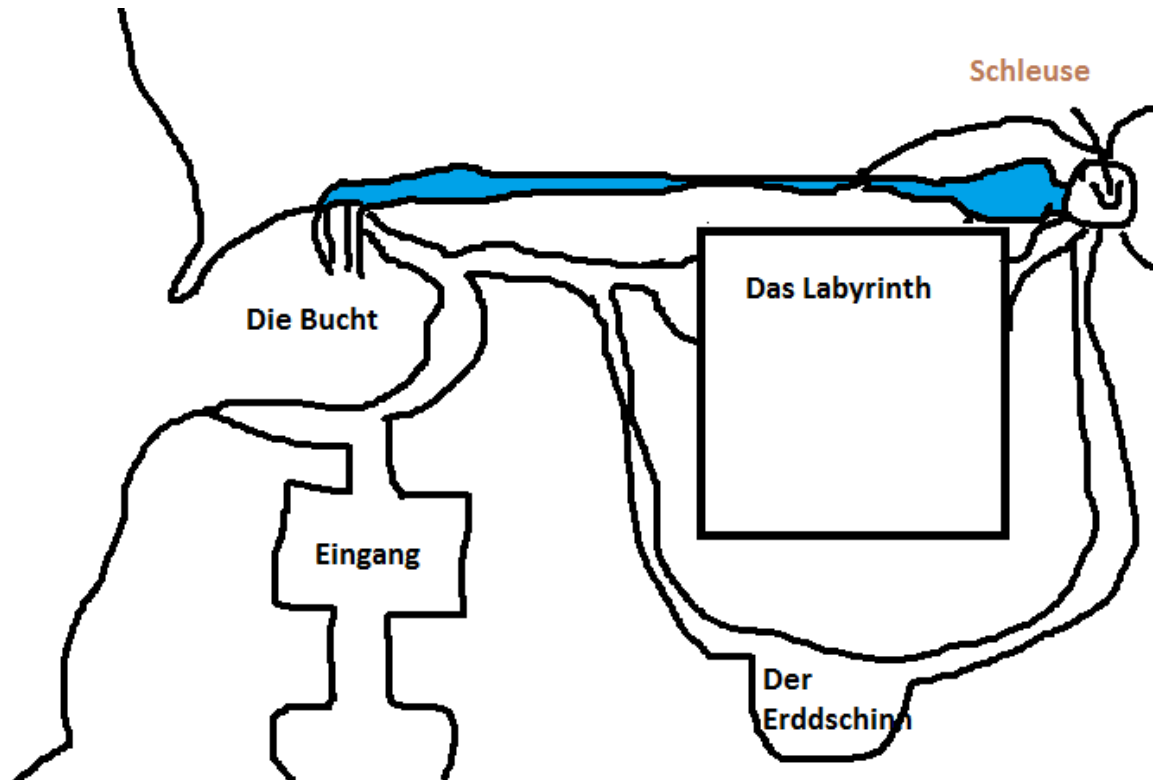


Abb.2: Die Ruine

Ziel: Eine anspruchsvolle (und auf Wunsch gefährliche) Suche nach dem Splitter durch die Ruinen der Drachlinge gestalten.

Durch den Eingang kann man einen dunklen Gang in die Tiefe der Erde folgen. Nach einer Weile betritt man eine breite, viereckige Kammer. Innerhalb der Tunnel herrschen Lichtverhältnisse der Stufe 5.

Der Eingang

In der viereckigen Halle gehen Kristalllichter an und eine laute Stimme in der alten Sklavensprache ertönt. Die Stimme schallt durch den Gang bis nach draußen und kann mögliche Konkurrenten im Umkreis zu der Ruine rufen. Dasselbe gilt natürlich auch für die Abenteurer, sollte ihnen die Konkurrenz zuvorkommen. In diesem Falle kann davon ausgegangen werden, dass die erste Gruppe einen Vorsprung von **2 Stunden** hat.

Die Stimme stammt von einem Sklaventreiber der Drachlinge, der die Sklaven dazu anhält, ihr Leben für den Dienst an die erhabenen Geflügelten zu geben. Das versteht man, wenn man den Zauber "Sprachverständnis" anwendet, die Sprache Lingua Dracis spricht oder mit der Länderkunde-Meisterschaft „Sprachgelehrter“ eine Probe gg. 25 schafft.

Die Bucht

Verlässt man die Eingangskammer gelangt man wieder ins Freie. Vor der Gruppe liegt ein enger Weg entlang den steilen Klippen eine Bucht. Der Weg zu der vermuteten Absturzstelle kann nun anhand eines hellen Lichtes erkannt werden, das dem Ausgang des Tunnels gegenüber leuchtet.

Die Bucht ist gefüllt mit Trümmern von Ruinen, die im Folge des Mondenfalls hier eingestürzt sind

und im Laufe der Jahre überflutet wurden. Durch die Leuchtkristalle an den Klippen der Bucht und innerhalb der Ruinen herrscht die Lichtstufe 4.

Die Bucht wird von einem großen Wasserfall gespeist, der sich aus einem 10 Meter breiten und 5 Meter hohen Aquädukt speist. Vor dem Wasserfall führt ein Weg nach rechts oben auf eine Anhöhe, von der aus die Abenteurer einen Überblick über die Ruinen erhalten.

Dadurch können Sie sehen, dass der Wasserfall sich in ein Kilometer Entfernung aus einer gewaltigen Zisterne, so groß wie ein kleiner See speist. Von dieser Zisterne geht das helle Licht aus.

Man sieht aber auch geflügelte Gestalten über die Ruine fliegen. Ein Wahrnehmungsprobe gg. 20 enthüllt, dass es sich dabei um Harpyien handelt.

Die Wege zur Schleuse

Der Weg über die Dächer

Es gibt drei Wege zu den ehemaligen Wasserversorgungssystem. Der direkte Weg führt direkt über die Dächer und Mauern der Ruinen. Dies erfordert insgesamt 3 Athletikproben gegen 25, um Lücken zu überspringen und Mauern zu erklimmen. Jede Probe repräsentiert dabei quasi **10 Minuten** Laufzeit. Möchte ein Charakter nicht würfeln, kann sich ein anderer Spielercharakter seine Athletikprobe, um die *Größenklasse* des Geholfenen erschweren. Der Geholfene kann mit einer Athletik-Probe zur Zusammenarbeit gg. 20 versuchen, diesen Malus auszugleichen. Kreative Lösungsvorschläge für andere passende Fertigkeiten zum Unterstützen sollten hierbei beachtet werden. Bei einer verheerendem Ergebnis stürzt man 3 Meter tief in das Labyrinth der Ruinengänge.

Es kann bei diesem hierbei passieren, dass die Gruppe getrennt wird. In diesem Falle beachten Sie den unteren Abschnitt „*Das Labyrinth der Ruine*“.

Gleichzeitig muss man sich mit einem Schwarm von Harpyien auseinandersetzen (Anzahl der Gruppe + 1). Diese werden von einer äußerst erfahrenen Anführerin geführt (Alle Fertigkeiten +4, alle Widerstände +2, Anführen 12, VER 3), die jeden Vorteil ausnutzt, dem sich ihren Schwarm anbietet. Somit geht der Schwarm bei Beschuss in Deckung, greift gezielt bei Überquerungsversuchen an und zieht sich zurück, wenn die Abenteurer die Oberhand gewinnen sollen.

Geht es noch ein bisschen schwerer?

Bei kampfstarken Gruppen empfiehlt es sich, den Wert für *Anführen* der Harpyienanführerin auf 17 zu erhöhen und ihr die Meisterschaften „Schlachtplan: Verteidigung“ und „Schlachtplan: Angriff“ zu geben.

Man kann jederzeit zwischen den Dächern und Gängen mit einer erweiterten Athletik-Probe gg. 20 (2 FP / 1 FP mit *Kletteraffe*) wechseln.

Das Labyrinth der Ruine

Sich einen schnellen Weg durch das Labyrinth zu suchen, erfordert einen guten Orientierungssinn (Überleben gg. 25; Jeder Versuch dauert **1 Stunde** (bei mehr als 5 EG **eine halbe Stunde**). Auch hier kann man den Harpyien belästigt werden, aber durch die engen Gänge bekommt man es maximal mit 3 Harpyien zu tun und man erhält einen taktischen Vorteil gegenüber den Bestien.

Wenn die Gruppe bereit ist, eine halbe Stunde zu investieren, kann sie in diesen Gänge mit einer Wahrnehmungsprobe gg. 20 kleine Schätze finden, wie etwa Leuchtkristalle (Lichtstufe -1; 3 Meter Reichweite) oder andere Gegenstände im Wert von 5 Lunare + 1 Lunar pro EG. Jeder Abenteurer kann nur eine erfolgreiche Probe würfeln.

Es ist möglich, dass die Abenteurer auf der Mauer und innerhalb der Ruinen zusammenarbeiten. Jedes Mal, wenn ein Abenteurer auf den Mauern weiter kommt, kann er Spieler innerhalb der Ruinen führen, so dass sie innerhalb von 20 Minuten die gleiche Strecke schaffen, ohne das eine Probe auf Überleben notwendig ist.

Der ausgeschilderte Weg

Es gibt aber auch einen ausgeschilderten Weg zu den Schleusen. Diese können durch eine Geschichten&Mythen-Probe gg. 15 anhand von einigen Bildern identifiziert werden. Dieser führt allerdings in einem weiten Bogen um das Labyrinth und die Harpyien und dauert daher insgesamt **3 Stunden**. Dieser Weg führt zu einem Tor, dass von dem Erddschinn Ragoock bewacht wird.

Dieser alte Torwächter der Drachlinge bewacht die Räumlichkeiten der Wärter, die es inzwischen aber nicht mehr gibt. Dementsprechend hat das Elementar wenig bis gar kein Interesse seine Pflicht zu erfüllen, doch bevor er die Gruppe passieren lässt, müssen sie ihn zunächst „täuschen“. Denn Ragoock kann nur einem „Geflügelten“ den Weg frei machen, was er auch bereitwillig erklärt.

Wie nun die Gruppe diese Bedingung erfüllt, ist Ihnen überlassen.

Dieser Weg ist besonders für soziale Charaktere geeignet, da sie auch von dem Elementar einige Details über die alte Ruine herausfinden können und über die Gargyl-Wächter, die sie beim Splitter antreffen werden.

Aufbau der Ruine

Es gibt keinen festen Plan, wie die Ruine aufgebaut sind. Wenn Sie gerne diese Passage etwas ausweiten wollen, zögern Sie nicht und bauen Sie weitere Fallen, Monster oder Hindernisse mit ein. Sie sollten aber daran denken, dass die Konkurrenz auch von diesen neuen Elementen betroffen sein sollte.

Verhalten der Konkurrenz

Kuryu entscheidet sich für den direkten Weg und bezahlt dies teuer. Sofern ihm nicht noch rechtzeitig die Abenteurer zuvor gekommen sind oder mit ihm zusammenarbeiten, kann es hier passieren, dass ein Großteil seiner Gruppe verletzt oder gar getötet wird, bevor sie in Sicherheit ist. Dies lastet schwer auf Kuryus Seele und kann als Ansatzpunkt bei den Verhandlungen an der Schleuse verwendet werden (siehe weiter unten).

Wulfrik beschließt, nachdem seine Gruppe die Harpyien erkennt, den Weg durch die Ruinen zu nehmen, um die Gesundheit seiner Kameraden nicht zu riskieren. Dabei allerdings entdeckt die Gruppe einige Schätze und verwendet eine zusätzliche Stunde mit dem Einsammeln von einigen kleinen, aber wertvollen Relikten.

Yamira, wenn sie es überhaupt rechtzeitig in die Ruine schafft, nimmt den ausgeschilderten Weg zum Torwächter. Sie lässt sich dabei in ein langes Gespräch mit dem Elementar verwickeln, wodurch sie eine Menge Zeit verliert, aber von den Gargyl-Wächtern erfährt. Besorgt macht sie sich

dann auf, um die anderen Gruppen zu warnen.

Die Letzten werden die Ersten sein

Aufgrund der Natur des Hindernisses mag es sein, dass Gruppen, die später dazu kommen, es leichter haben werden, da entweder die Harpyien schon vertrieben wurden oder der Erdelementar schon seinen Posten verlassen hat.

5. Bei der Schleuse

Ziel: *Sozialer Konflikt zwischen den Gruppen und Ruhepunkt*

Der Zugang zu der Zisterne wird von einem großen Schleusentor versperrt. Vor der großen Schleuse findet man ein offenes Gelände, wo Unkraut aus weißen Fliesen herauswächst.. Über eine eingerostete Drehwinde, die mit zwei Laufrädern betrieben wird, kann man diese öffnen und schließen, was aber ungefähr eine halbe Stunde braucht. Hier kann es zu einer Begegnung mit den anderen Gruppen kommen, sofern dies noch möglich ist. Orientieren Sie sich bei der Reihenfolge der Ankunft an die bisherigen Ereignissen.

Es folgen einige mögliche Konflikte als Beispiele:

Kuryu (Ungebrochen) vs. Wulfrik

Dieser Konflikt passiert nur, wenn Kuryu nicht zuvor eines seine Gruppenmitglieder verloren hat.

Wulfrik versucht Kuryu davon zu überzeugen, den Splitter dem Kaiserreich zu überlassen. Kuryu wird das Geheimnis des Splitters enthüllen und Wulfrik auffordern, die Suche nach dem Splitter einzustellen.

Wulfrik selbst wird dadurch nachdenklich, doch seine Gruppenmitglieder wollen nicht so einfach nachgeben.

Entweder können die SCs hier vermitteln oder Kuryu und Wulfrik werden sich auf ein Gottesurteil durch ein Duell einigen, dass Kuryu für sich entscheiden kann. Dieser kehrt mit seiner Gruppe nach Arwingen zurück, wo der Yonnuspriester allerdings umgehend die Yonnus-Kirche informiert, was das Ansehen von Kuryus Gruppe in Arwingen nachhaltig schädigen kann. Für Wulfrik hingegen war die Sache mit dem Duell entschieden und seine Einstellung ändert sich gegenüber der Gruppe nicht.

Kuryu (gebrochen) vs Wulfrik

Kuryu wird zunächst die schwer verwundeten Gruppenmitglieder heilen lassen und die Toten ignorieren. Von Wulfrik und den Abenteurern fordert er, dass sie ihre Suche nach dem Splitter einstellen. Auf Widerworte wird er die Wahrheit enthüllen und gereizt mit Gewalt drohen.

Wulfrik wiederum kümmert sich wenig um Kuryus Ansprüche oder seinen eigenen Auftrag. Er ist über die Rücksichtslosigkeit von Kuryu gegenüber dessen Gruppe empört und wird diesen darüber zur Rede stellen.

Hier kann Kuryu von der Gruppe und Wulfrik zur Einsicht gebracht werden. Ansonsten kommt es zu einem Duell zwischen Kuryu und Wulfrik (sowie jeden SC, der diesen unterstützen möchte), doch wenn man weiter Kuryu seine Fehler vor Augen führt, kann ihn dies erheblich schwächen.

Durch eine erfolgreiche Diplomatie oder Redegewandtheitsprobe gegen Kuryus GW vor dem Beginn des Kampfes (siehe Werte im Anhang), sinken Kuryus Angriffswerte und seine VTD um 1 Punkt sowie um einen weiteren Punkt für jeden Erfolgsgrad.

Wird Kuryu auf die ein oder andere Weise besiegt, gibt er seine Mission auf und lässt Wulfrik und die Abenteurer ziehen.

Yamiras letztes Aufgebot

Sollte Yamira von der Gruppe begleitet worden sein und als erstes an der Schleuse ankommen, ohne von den Wächtern zu erfahren, wird sie folgendes vorschlagen, sobald die Konkurrenz auftaucht: Man könnte die anderen Gruppen dazu überreden, ein gemeinsames Mahl einzunehmen, welches Yamira dann mit Rosentrunk vergiften wird.

Bei Kuryus Gruppe ist dies sehr einfach, solange diese noch unverletzt ist. Dann nämlich wird ein Teil seiner Gruppe von sich aus anfangen zu kochen und auch Kuryu wird stillschweigend mitessen.

Ist Kuryus Gruppe hingegen verletzt worden, wird es recht schwer, diese irgendwie zu einem gemeinsamen Essen zu überreden. Doch ein Schluck Schnaps, so als Mittel gegen die Trauer...

Bei Wulfriks Gruppe hingegen wird Yamiras Vorschlag nur sehr schwer umsetzbar sein. Denn auch wenn Wulfrik den Vorschlag zu einem gemeinsamen Mahl annimmt, seine Gruppenmitglieder sind sehr wachsam und mindestens die Heilerin hat ein gutes Näschen für Gifte sowie die geeigneten Gegengifte dabei.

Yamiras Warnung

Alleine stößt Yamira bestenfalls erst sehr spät hinzu und versucht die Gruppen vor den Gargylen zu warnen, doch dies wird von Kuryu und den meisten aus Wulfriks Gruppe einfach als eine Lüge abgewunken und ignoriert. Die Spielercharaktere können da natürlich andere Meinung sein. Während Wulfrik sich relativ leicht überzeugen lässt (einfache Probe mit Redegewandtheit gg. seinen Geistigen Widerstand von 18), stellt sich Kuryu stur, wenn ihm nicht sehr gute Argumente genannt werden (erweiterte Probe mit *Redegewandtheit* gg. 20, es müssen 3 FP gesammelt werden, *stark negativer Umstand*).

6. Die Absturzstelle

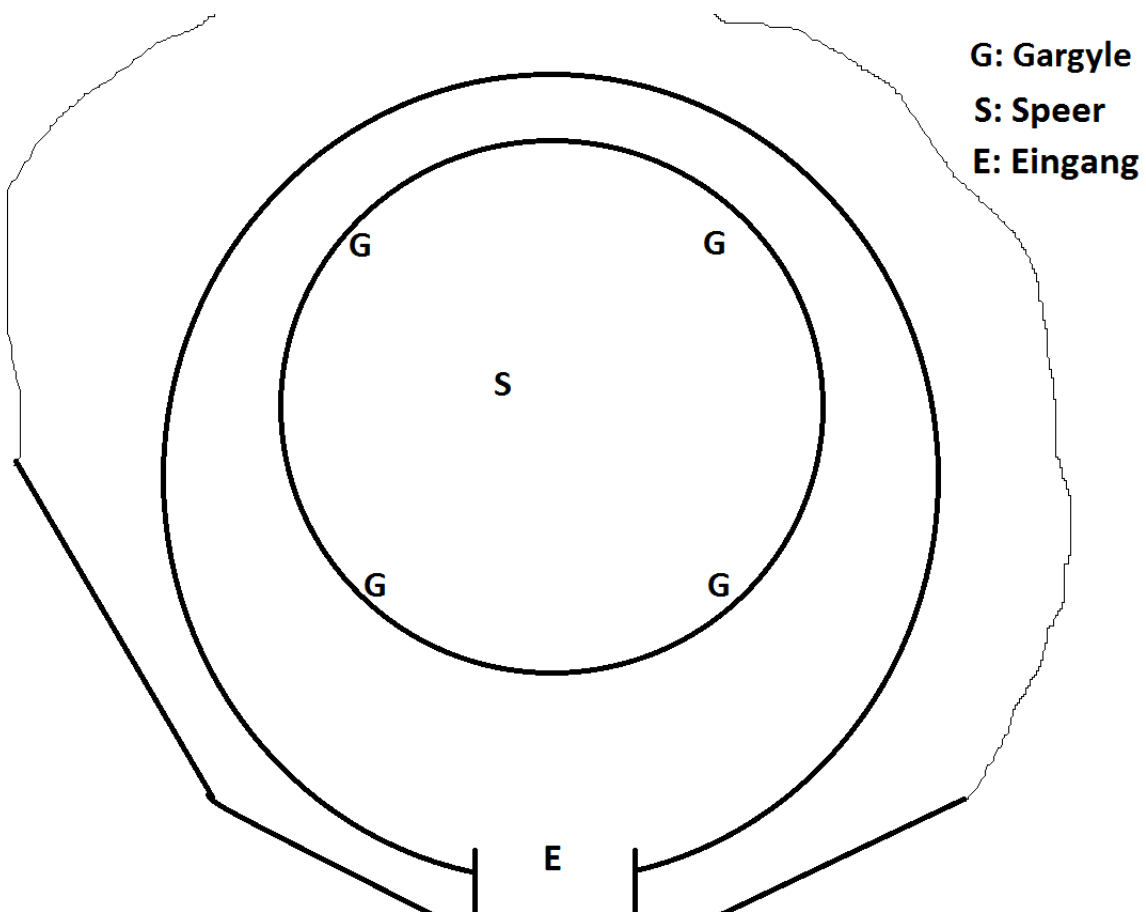


Abb.3: Der Fundort des Speeres

Ziel: Das letzte Hindernis für die Gruppe als spannender Endkampf inszenieren

Sollte die Gruppe weiter ziehen können, entlang der geöffneten Schleuse, wird sie schließlich in den langsam sich leerenden Zisternen auf einen kreisrunden Tümpel stoßen, in dessen Mitte ein helles Licht leuchtet. Das helle Licht kommt von dem Speer, der mit der Spitze voran in der Mitte des Tümpels steckt.

Herausziehen kann ihn nur jemand, den die Lebendigen Göttin als würdig erachtet (sei es, weil er besonders mutig ist, sich immer um Perfektion bemüht oder einfach nur den Speer den Schwertalben überreichen will).

Jedoch wird er bewacht von Gargyl-Wächter (ungefähr halb so viele wie die Abenteurer und ihre Verbündeten, mindestens 4 Stück), die steinernen Drachlingen ähneln. Sie sind die Wächter der Wasserversorgung des ehemaligen Arbeitslagers gewesen, das die Ruine früher war. Es handelt sich dabei um nur begrenzt denkfähige Wesen, die stumpf ihre alten Befehlen folgen: Sie sehen die Gruppe als Flüchtlinge an und wollen diese nicht töten, sondern nur zurück in ihre Zelle bringen. Daher wenden sie im Kampf vor allen Dingen Manöver wie *Umreißen* oder *Betäubungsschläge* an. Die ehemaligen Zellen liegen eine Stunde von dem Absturzort entfernt, sind aber dafür derart zerstört, dass man einfach wieder heraus spazieren kann, nachdem die Gargyle wieder weg sind. Allerdings könnte dann inzwischen ein Konkurrent das Fehlen der Wächter ausnutzen und sich den Speer greifen.

Die Gargyle greifen nur die Charaktere an, die die Wasserfläche um den Speer betreten wollen. Eine

findige und gut koordinierte Gruppe kann also versuchen, die Vorgaben der Gargyle zu überlisten und an den Speer zu kommen, ohne dabei einen Angriff der Gargyle auszulösen. Zum Beispiel könnten sie versuchen, ein Seil um den Speer zu werfen (mindestens 20 Meter Länge; Fingerfertigkeit gegen 20) und diesen damit heraus ziehen.

Die Gargyle sind bei dem Aufprall des Speeres von Splitter des Speeres getroffen worden. Diese haben die Lebenspunkte der Gargyle um 10 Punkte reduziert und stellen nun verheerende Schwachstellen da. Ein Abenteurer kann mit einer erfolgreichen Wahrnehmungsprobe gegen 20, möglich nach jedem Angriff gegen den Gargyl oder wenn er die Handlungen "Lücke suchen" oder "Zielen" ansagt, feststellen, dass die Gargyle nicht nur angeschlagen sind, sondern es aus einigen Kratzern auch funkelt. Schlägt man oder schießt man in diese Kratzer (einmal eine Aktion Lücke suchen oder Zielen reicht dafür) und trifft, verursacht man drei Punkte zusätzlichen Schaden und ignoriert die SR der Gargyle.

Während Kuryu es mit einem Gargyl alleine aufnehmen kann und damit die Anzahl der Gegner für die Gruppe um eins senkt, kann Wulfrik die Gruppe nur ganz regulär unterstützen. Yamira hingegen wird wahrscheinlich eher das Weite suchen, insbesondere wenn sie herausfindet, dass sie den Speer nicht aus dem Boden ziehen kann. Kann sie davon überzeugt werden mitzukämpfen, wird sie wohl nach ein paar Schlägen schon zu Boden gehen.

Wenn ein geeigneter Held versucht den Wurfspeer zu ziehen und gegen die Kreaturen zu richten, passiert folgendes, sofern er nicht mehr als 20 Punkte zum Treffen braucht: Er würfelt automatisch einen Triumph und die Waffe verursacht den maximalen Schaden! Danach allerdings zerbricht der Speer und nur der Speerkopf bleibt übrig.

Zum Speer:

Man kann den Speer und seine Eigenschaften mit einer Arkane Kunde-Probe oder Geschichte & Mythen-Probe gg. 26 identifizieren. Gelingt die Probe, erkennt man, dass der Speer ein hochwertiges Relikt mit einer Spitze aus Mondstahl ist (Reliktstufe 12). Für jeden EG, kann man eine der folgenden Eigenschaften unten erfahren. Orientieren sie sich dabei an die konkrete Fragestellung des Spielers, der den Speer identifizieren möchte.

Der Wurfspeer (siehe GRW, S. 185) hat folgende Werte:

Last 2	Härte 4	Schaden: 1W10+7	WGS 8	BEW+ STÄ	Durchdringung 2, Nahkampftauglich, Wuchtig
--------	---------	--------------------	-------	----------	--

Er gibt außerdem auf alle Wurfaffenproben mit ihm einen Bonus von +3. Zusätzlich hat er die Legendären Kraft "Beschränkung des Trägers" (siehe Mondstahlklingen, S.102). Als „Träger“ gilt nach wie vor Myuriko, doch die Göttin kann jederzeit einen anderen Charakter temporär zum Träger machen, wenn sie es für notwendig hält. Ansonsten erleidet ein falsche Träger normalerweise einen Abzug von 12 Punkten auf jeden Probe mit dem Speer und seine besonderen Eigenschaften wie die Verbesserungen oder die Wirkung des Mondstahls (siehe unten) gelten für ihn nicht.

Der Speer hat eine Last von 2 und die Speerspitze hat insgesamt eine Last von 1. Die besonderen Materialeigenschaften von Mondstahl kommen nur zum Zuge, wenn Myuriko den Speer auch entsprechend freigibt.

In diesem Falle gilt folgendes (siehe auch *Mondstahlklingen*, S.97f):

- Wird der Speer zu einem Artefakt verzaubert, erhält man einen *stark positiven Umstand*.
- Die Waffe macht 3 Punkte zusätzlichen Schaden gegen Kreaturen der Finsternis und der göttlichen Domäne, sowie weitere Kreaturen der Anderswelten nach Spielleiterentscheid
- Pro Punkt Last erhält der Träger einen zusätzlichen Splitterpunkt (Maximal +5)
- Es können die Fähigkeiten der Mondzeichen vom nächsthöheren Heldengrad eingesetzt werden. Im Falle von Heldengrad 4-Charakteren werden die Wirkung von allen allgemeinen Splittergaben um 1 Punkt erhöht.
- Der Träger erhält 2 statt 1 Splitterpunkt, wenn seine *Schwäche* zum Tragen kommt.
- Der Speer besitzt automatisch und kostenlos die Legendäre Kraft „Du gehörst zu mir“. Der Besitzer weiß immer, wo sich der Speer aufhält, wenn er zu einem *Relikt* gemacht wird.

Die besondere Wirkung, die während des Kampfes mit den Gargylen auftreten kann, kann sich nach Spielleiterentscheid jederzeit zu einem günstigen Zeitpunkt manifestieren. Dabei wird der Speer immer zerstört, unabhängig von möglichen Gegenmassnahmen wie den Zauber „Unzerstörbar“. Er kann auch nicht mehr repariert werden.

Epilog und Belohnung

Allgemein

Nachdem die Gargyle besiegt sind, können aus ihren zerstörten Körper Mondstahlsplitter geborgen werden. Diese Splitter haben alle zusammen nur eine Last von 0, nicht genug, damit sie die besondere Macht des Mondstahls entfalten können, doch man kann sie auf jeden Fall schon mal für 100 Lunare verkaufen.

Alternativ kann man auch versuchen auf genug Material für einen entsprechenden Gegenstand hinzu sparen. Man kann auch aus den Splittern hervorragende Strukturgeber und Talismane herstellen (*stark positiver Umstand*).

Dazu kommen noch die zusätzliche Belohnungen, die mit möglichen Auftragsgebern zuvor vereinbart wurden.

Außerdem erhalten die Spieler folgende EP:

- 5 EP für das Bestehen des Abenteuers.
- 2 EP für jeden Konkurrenten, den Sie durch Sabotage aus dem Rennen werfen
- 1 EP für jede vereitelte Sabotage-Aktion
- 2 EP für jeden Konkurrenten, dem sie bei der Schleuse zuvor gekommen sind
- 3 EP für eine friedliche Lösung, wenn es zu einem Konflikt zwischen Wulfrik und Kuryu kommen sollte.
- 1 EP, wenn sie es bis zum Speer schaffen
- 2 EP, wenn sie erfolgreich den Speer mitnehmen können.

Ansonsten folgen hiermit noch einige Beispiele, was noch alles passieren kann:

Ein Ende mit Kuryu

Egal ob der Speer intakt ist oder nur die Speerspitze noch da ist, Kuryu wird sie beschlagnahmen und nach Kintai bringen wollen. Er lädt aber die Abenteurer gerne ein, ihn zu begleiten, und unter Umständen Myuriko selbst kennen zu lernen. Doch das ist dann Stoff für ein anderes Abenteuer (wie zum Beispiel „Die Seidende Stadt“).

Ein Ende mit Wulfrik

Wulfrik wird entscheiden, dass diese Geschichte politisch zu brisant ist. Er schlägt die Abenteurer vor, die Wahrheit über den Fund für sich zu behalten und den Speer in die Obhut der Yonnus-Kirche zu geben. Doch er weiß, die Erlebnisse in der Ruine entsprechend aufzubauchen und sichert den Abenteurer das versprochene Ansehen.

Ein Ende mit Yamira

Sollte die Zwergin trotz allem noch mit den Abenteurern am Ende zusammen sein und von ihnen sogar den Speer oder die Speerspitze erhalten, ist sie den Abenteurern zu tiefstem Dank verpflichtet und wird diese als Verbündete der Lunaren Sucher bei ihren Orden präsentieren. Die Kontakte der Abenteurer steigen gratis um 1 (bis zu Kontakte 5).

Ein Ende mit dem Speer

Das Abenteuer kann damit enden, dass die Gruppe den Speer oder die Speerspitze für sich behalten.

Jedoch gibt es nur einen Speer oder Speerspitze, also kann auch nur ein Charakter am Ende den Speer behalten... Nun, an Mondstahlwaffen sind nicht wenige Kameradschaften zerbrochen...

Anhang: Wichtige NPCs

Kuryu – Schwertalbe mit einer Mission

Kuryu (*901, schwarzes Haar im Pferdeschwanz, kaut gerne auf Strohhalmen herum) ist ein reisender Schwertmeister, der auf seinen Reisen seine Fähigkeiten mit dem Schwert und der Magie gemeistert hat... und sonst nicht viel. Kuryu sieht in diesem Auftrag eine Möglichkeit, sich gegenüber seiner Göttin als würdig zu beweisen. Im Laufe dieses Abenteuers wird es aber deutlich, dass Kuryu zu viel Zeit als Einzelgänger verbracht hat und als Anführer für eine Gruppe eher ungeeignet ist. Dabei steht ihm nicht zuletzt auch sein eigener Stolz im Weg.

AUS	BEW	INT	KON	MYS	STÄ	VER	WIL
3	7	5	2	3	4	2	2
GK	GSW	LP	FO	VTD	SR	KW	GW
5	14	8	20	31	0	20	20

Katana	24	1W10	8	INI 2-1W6	Exakt (3)*, Vielseitig, Kritisch (2)
Waffenlos	20	1W6	5	INI 2-1W6	Entwaffnen (1), Stumpf, Umklammernd ,

Typus: Humanoider

Fertigkeiten: Akrobatik 20, Athletik 17, Anführen 8, Empathie 11, Entschlossenheit 11, Überleben 10, Wahrnehmung 13, Zähigkeit 11, Bewegungsmagie 16, Kampfmagie 16

Zauber: Bewegung 0: Stoß; I: Sprung II: Katzenreflexe; Kampf 0: Geisterdolch; I: Flammende Klinge; II: Feuerstrahl; III: Beflügelte Waffe

Meisterschaften: Handgemenge (I: Halten, Kampf mit zwei Waffen; II: Tödlicher Schaden) Klingengewaffen (I: Vorstürmen, Umreißen, Verwirren; II: Klingenwirbel; III: Klingentanz); Akrobatik (I: Stehaufmännchen; Blitzreflexe II: Koordiniertes Ausweichen); Bewegungsmagie (I: Arkane Geschwindigkeit); Kampfmagie (II: Veteran des Kampfgetümmels)

Merkmale: Dämmerlicht, Schmerzresistenz, Scharfes Gehör, Taktiker

Beute: Katana Q2 (48 L), Schwere Stoffrüstung Q3 (60 L)

Zusätzliche Exakt (X): Es werden X zusätzliche Schadenswürfel gewürfelt. Der beste

Waffenmerkmale: Würfel gilt.

Kritisch (X): Für jeden Schadenswürfel, für den der Maximalwert gewürfelt wird (z.B. 10 bei einem 1W10), wird X auf den Schaden hinzuaddiert

Wulfrik Weißklinge – Der Lokalheld der Arwinger Mark

Wulfrik Weißklinge (*962, blondes, gut gepflegtes Haar, funkelndes Lächeln) ist innerhalb der Arwinger Mark eine bekannte Persönlichkeit... was nicht zuletzt an den Prahlerien des gutaussiehenden Mannes selbst liegt, der nur allzu gern seine Heldengeschichten zum Besten gibt, in der jede geretteter Bauer zu einer wunderschönen Baronstochter wird und jeder Bär zu einem Monster der Finsternis.

Dennoch, bei aller Prahlerie ist Wulfrik Weißklinge tatsächlich ein kompetenter Abenteurer und passt sich seiner Gruppe gut an. Zwar nimmt er wie selbstverständlich gerne die Rolle des Anführers an, doch unter seinem prahlerischen Auftreten versteckt sich ein gutes Bewusstsein für seine Stärken und Schwächen, die er auf die Gruppe gut abzustimmen weiß.

AUS	BEW	INT	KON	MYS	STÄ	VER	WIL
6	4	2	3	2	5	2	2
GK	GSW	LP	FO	VTD	SR	KW	GW
5	8	8	13	27	1	19	18

Langschwert	18	1W6+4	8	INI 7-1W6	Scharf (2), Legendäre Kraft: Besondere Schadensart (Licht)*
Schildabwehr	18	-	-	-	Defensiv 2
Waffenlos	15	1W6	5	INI 7-1W6	Entwaffnen (1), Stumpf, Umklammernd

Typus: Humanoider

Fertigkeiten: Akrobatik 11 (12), Athletik 12 (13), Anführen 17, Darbietung 14, Diplomatie 17, Entschlossenheit 12, Redegewandtheit 17, Überleben 14, Zähigkeit 11, Wahrnehmung 7, Stärkungsmagie 10

Zauber: Stärkung 0: Ausdauer stärken; 1: Zunge des Diplomaten

Meisterschaften: Handgemenge (I: Block, Abdrängen); Klingenwaffen (I: Ausfall, Verteidigungswirbel II: Riposte, Klingenwirbel, gezielter Treffer); Anführen (I: Herausforderung, Sammeln; II: Inspirieren); Diplomatie (II: Etiquette); Redegewandtheit (II: Beißender Spott), Zähigkeit (I: Schildträger I; Rüstungsträger I)

Merkmale: Attraktivität, Schmerzresistenz, Taktiker

Beute: Langschwert (Relikt 3: Besondere Schadensart*, Rückkehr zum Besitzer*) (unverkäuflich), Leichte Platte Q2 (Tick-Zuschlag -1, Standfest) (43 L), Großschild Q2 (Tick-Zuschlag -1; Defensiv 2) (37 L)

Zusätzliche Waffenmerkmale: Besondere Schadensart (Licht): Sofern es relevant wird, verursacht die Waffe Lichtschaden, außerdem leuchtet sie leicht im Dunkeln (Lichtsstufe -1 innerhalb von 3 Meter)
Rückkehr zum Besitzer: Die Waffe findet immer innerhalb von 4 Wochen wie von selbst ihren Weg zurück zum Besitzer

Yamira Blinzelblick – Lunarsucherin des Carans

Die Zwergin Yamira (*969, rotes Haar im Dutt gebunden, beißt sich beim Denken auf die Unterlippe) hat bislang als Lunare Sucherin noch nicht viele Erfolge aufweisen können, denn immer wieder steht der an sich professionellen Diebin ihr eigenes Gewissen im Weg. Sie hofft, mit dem neuen Fund in den südlichen Zitadellen endlich ihren Durchbruch zu erzielen und ihren Teil für die ehrbaren Mission der Lunaren Sucher beitragen zu können.

Was sie selbst nicht weiß, ist, dass es sich bei ihr, um eine Splitterträgerin handelt. Dies ist aber der Grund dafür, warum sie verblüffend naiv sofort Vertrauen zu der Gruppe fasst. Sie möchte der Gruppe so hilfreich sein wie möglich und riskiert dabei unabsichtlich, dass ihre wahre Identität auffällt. Nur eine Sache wird sie nicht so leicht aufgeben – Ihre Prinzipien, dass niemand wegen ihrer Ziele zu Schaden kommen darf.

AUS	BEW	INT	KON	MYS	STÄ	VER	WIL
2	3	4	2	2	2	3	3
GK	GSW	LP	FO	VTD	SR	KW	GW
4	8	7	15	19	4	23	19

Dolch	9	1W6+1	6	INI 6-1W6	Wurffähig
Wurfpfeil (Fernkampf)	13	1W6	3	INI 6-1W6	Durchdringung (1), Scharf (2), Reichweite 8m
Sprengkugel	12	-	7	INI 6-1W6	Bei Treffer: Kein Schaden, Benommen 2 (30 Ticks), Radius 2m, Reichweite 4m,
Waffenlos	5	1W6	5	INI 6-1W6	Entwaffnen (1), Stumpf, Umklammernd

Typus: Humanoider

Fertigkeiten: Akrobatik 11, Athletik 11, Entschlossenheit 14, Heimlichkeit 13, Redegewandheit 11, Schlösser & Fallen 13, Naturkunde 13, Überleben 12, Zähigkeit 8, Schattenmagie 12

Zauber: Schatten 0: Schattenspiel I: Katzenaugen II: Verhüllung

Meisterschaften: Wurfwaffen (I: Scharfschütze; Improvisierte Waffen); Heimlichkeit (I: Leisetreter); Redegewandheit (I: Ablenken), Schlösser & Fallen (I: Vorsicht I), Überleben (I: Wildnisläufer; Geländekunde Wald)

Merkmale: Feigling, Priester (Caran), Taktiker, Splitterträgerin (Das Schwarze Omen; 3 Splitterpunkte)

Beute: Dolch (3 L), leichte Lederrüstung (9 L), 5 Wurfpfeile (je 2 Lunare), Karmesintraum (3 Portionen; je 10 Lunare), Rosentrunk (10 Lunare), 3 Sprengkugeln (je 10 Lunare),

Einbruchswerkzeug (20 L), Karten der südlichen Zitadellen (5 Lunare)