

# Das Amulett der Monde

Ein Midgard-Abenteuer für die Grade 7-8  
von Tomcat  
(Braunschweig 2006)

## Das Amulett der Monde

### Vorwort:

Dieses Abenteuer ist für einen netten Spielabend für die Grade 7-8 gedacht. Es soll die auf Midgard lange vergessene Legende um den Anarchen wiederbeleben und so eine dunkle Bedrohung aus vergangener Zeit in die Gegenwart bringen. Die Gruppe sollte mindestens einen Charakter mit Zauberkunde und Lesen von Zauberschrift aufweisen. Ferner sind verschiedene Sprachkenntnisse sehr wichtig.

### Vorgeschichte:

Als vor Aeonen der Anarch, der Weltenverschlinger, besiegt und eingekerkert wurde, wurden auch viele seiner Diener gefesselt oder gar von der Welt verbannt.

Einer von ihnen war Ra Ashul der Vernichter. Er war ein Halbwesen, geboren zwischen den Ebenen, hervorgegangen aus der Verbindung eines Schwarzalben mit einer Sritra ähnlichen Zauberin. Er diente dem Anarchen als Heerführer und Vorbote des Schreckens. Er war ein militärisches Genie, getrieben von dunklen Gelüsten und oftmals genügte schon allein sein Ruf, um den Gegner in Angst zu versetzen und jeglichen Widerstand im Keim zu ersticken.

Er war der Letzte aus dem engsten Kreis des Anarchen, der festgesetzt wurde. Um ihn wirksam für immer aus der Welt zu halten, mußte ein mächtiges Gefängnis errichtet werden.

So schufen die Mächtigen der Elfen zusammen mit den Touquiner (früher Menschenstamm auf Midgard) den Turm der Orte und Zeiten. So sollte Ra Ashul für immer in diesem Turm und doch an keinem Ort und in keiner Zeit gebunden sein, gebunden durch das Amulett der Monde von Lady Masaria, einer Mächtigen der Coraniaid, einem Kind der Alfar.

Solange das Amulett im Turm der Orte und Zeiten fest in den Strängen der Bannzauber ruht, ist Ra Ashul ohne Macht und von der Welt entfernt.

Sna Tister, ein mächtiger Priester aus dem Volke der Sritra, ein Raityas sammelt seit mehr als fünf Jahrhunderten Informationen, um für die Sritra von Rawindra einen Weg zu finden, wieder ein Tor zur Nestwelt zu öffnen, um sein Volk auf Midgard wieder erstarken zu lassen.

Durch verschiedene Quellen erfuhr er von Ra Ashul. Er ist davon überzeugt, daß ein hoher Diener des Anarchen, der unendlich viele Welten bereiste, ihm und seinem Volk helfen könnte.

Durch die Befreiung von Ra Ashul hofft Sna Tister, sich das Wohlwollen des lange gebannten Feldherrn zu erschleichen.

### Hintergrund:

Sna Tister hat nun nach langen Jahren der Suche den Eingang zum Turm der Orte und Zeiten gefunden. Er weiß, daß der Turm mit Fallen und Gefahren jeder Art jeden Eindringling daran hindern wird, daß Amulett zu erreichen, um sicherzustellen, daß Ra Ashul gebunden bleibt. Also beschloß er, einige seines Volkes mit der Aufgabe Ra Ashul zu befreien, zu betrauen. Doch als die kleine Gruppe nicht wiederkehrte, schickte er Dämonen, aber auch diese verschwanden und scheiterten. So kam er zu dem Entschluß, daß „dunkle“ Kreaturen für diese

Aufgabe nicht geeignet sind. So versucht er nun mittels einer unwissenden Gruppe, den Spielern, sein Ziel zu erreichen.

### **Die Auftragsvergabe:**

#### 1. Der Ort

Das Abenteuer beginnt im Norden Erainns, nahe dem Grenzgebirge zu Ywerddon, in einem kleinen Dorf namens Curin, im gemütlichen, gut bürgerlichen Gasthof „Zum Wege“. Der Herbst neigt sich dem Ende zu und die Spieler werden zum Abend hin froh sein, den Gasthof vorzufinden. Da zu dieser Jahreszeit nicht mehr viel Reiseverkehr unterwegs ist, werden sie neben ein paar Einheimischen die einzigen Gäste sein.

Der Wirt wird die neuen Gäste herzlich willkommen heißen, das Essen umfaßt kalten Braten, Käse, Brot, Trockenobst und einen Eintopf, sowie landesübliche Getränke. Alles ist von guter Qualität, wenn auch recht einfach zubereitet.

Die einheimischen Gäste geben sich alle Mühe, die Reisenden (Spieler) nicht zu beachten und bei einem netten Würfelspiel die Mühen des Tages zu vergessen. (benötigte Personen sind im Anhang I zu finden)

#### 2. Die Ereignisse beginnen

Etwa 2 Stunden vor Mitternacht, betreten eine schöne alterslose Frau mit hellem Haar, gekleidet in schlichter weißgrauer Robe und ein eher finster dreinschauender Krieger in schlichter heller Kleidung, bewaffnet mit einem Anderthalbhänder und einem großen Jagdmesser die Wirtsstube. Bei der Frau sollte der Spielleiter auf die zugespitzten Ohren und die blaßgrüne Hautfarbe hinweisen, bei dem Krieger auf das seltsam funkelnde Kettenhemd, so daß die Spieler ganz von allein mutmaßen, daß es sich um eine weise Frau in der Begleitung eines Fian handelt. In Wirklichkeit handelt es sich bei den beiden um Sna Tister und seinen Leibwächter Huass einen Raityas Sritra, siehe Anhang I Personen.

Die beiden mustern die Wirtsstube, wobei die Frau die Personen betrachtet und ihren Blick zum Schluß auf die Fremden (Spielercharaktere) verweilen läßt, während der Krieger den Raum abschätzt und scheinbar nach Gefahren für seine Begleiterin Ausschau hält.

#### 3. Der Auftrag

Die Frau geht an einen freien Tisch, der Krieger stellt sich hinter ihr, mit dem Rücken zur Wand, auf. Beim Setzen rutscht zufällig ein Schmuckstück, ein silberner Anhänger mit dem Nathirsymbol, aus dem Ausschnitt der Frau. Sie bestellt etwas bei einer Schankmaid und läßt durch diese die Spieler zu sich an den Tisch bitten.

Wenn die Spieler der Bitte Folge geleistet haben, stellt sie sich als Suria vor und ihren Begleiter als Nathan. Sie redet leise aber deutlich. Ihr ganzes Benehmen wirkt wohlherzogen und sanftmütig, wenn sie auch etwas nervös erscheint. Sie bittet die Spieler um Hilfe bei einem schwerwiegenden Problem, nach einer kurzen Vorstellung erzählt sie dann folgendes:

- 1) Sie und ihre Schwester Myriel dienen beide der großen Schlange (bei der Erwähnung ihrer Schwester stockt sie etwas und wirkt den Tränen nahe).

- 2) Zusammen mit ihrer Schwester forscht sie seit langem nach einem alten Artefakt ihres Volkes, dem Amulett der Monde, dieses sollten ihre Urahnen mit nach Midgard gebracht haben, es soll ein Artefakt sein, welches große heilende Macht in sich birgt.
- 3) In einem Gebirgstal, zwei Tagesreisen nördlich von hier, hat ihre Schwester eine Spur verfolgt. Dort soll ein alter Turm stehen. Doch jetzt ist sie seit zwei Wochen verschollen. (Sna Tister tötete sie, um die Gewänder für sich und seinen Begleiter zu bekommen)
- 4) Auf dem Weg dorthin liegt eine Tagesreise entfernt das kleine Dorf Cawaith. Von dort soll man über einen schmalen Gebirgspfad den alten Turm finden.
- 5) Falls der Turm wirklich das Artefakt beherbergt, ist es sicher gut geschützt, starke Magie wird es verbergen, um Eindringlinge fernzuhalten.
- 6) Das Amulett ist silbrig und halbmondförmig. Es stellt drei Mondphasen, Halb-, Voll und Neumond dar, mit feinen Onyxeinlegearbeiten, die kleine rote Sprenkel aufweisen.

Suria wird der Gruppe zwei Belohnungen anbieten, eine zum Auffinden der Schwester und eine zum Erringen des Artefaktes.

Als Belohnung bietet sie 2000 GS für das Auffinden der Schwester und je eine Brosche der Heilung für das Bergen des Artefaktes. Alle magischen Gegenstände oder besonderen Gegenstände sind im Anhang II Besonderes beschrieben.

Da sie selbst momentan durch ihre Aufgaben als weise Frau gebunden ist, bietet sie der Gruppe an, sie in diesem Gasthof in drei Wochen wieder zu treffen.

## **Der Aufbruch ins Abenteuer:**

### 1. Das Bergdorf Cawaith

Cawaith ist ein kleines beschauliches Bergdorf, das etwas windgeschützt sich an das nördliche Grenzgebirge schmiegt. Es wird von 3 Sippen bewohnt und zählt ca. 125 Einwohner. Die auffälligsten Gebäude sind drei größere Gehöfe, das Dorf scheint sich hauptsächlich von Viehzucht zu ernähren. Im Anhang I sind ein paar Dorfbewohner kurz beschrieben, auf die der Spielleiter gern zurückgreifen kann. In dem Dorf können die Spieler gegen einen kleinen Obolus Unterkunft für die Nacht finden. Folgendes können die Spieler erfahren:

- 1) Eine weise Frau ist vor zwei Wochen mit einem Begleiter gezogen. Zwei Boten schlossen sich ihr an, sie kannten wohl eine Abkürzung durch das Gebirge. Die Boten (Sna Tister und sein Begleiter) waren nicht sehr gesprächig, die weise Frau machte keine Angaben über ihr Reiseziel.
- 2) Die weise Frau heilte mehrere Kinder, die an einer Durchfallerkrankung litten.
- 3) Zwei Pfade führen im Osten und Westen des Gebirges auf Hochalmen.
- 4) Die weise Frau, ihr Begleiter und die beiden Boten zogen nach Norden ins Gebirge, der Weg, falls es denn einer sein sollte, ist den Einheimischen nicht bekannt.
- 5) Falls die Spieler sich mit einem Kind des Dorfes gut stellen, weiß dieses zu berichten, daß der nördliche Weg steil ins Gebirge führt in ein kleines Tal mit einer Turmruine. In dem Tal wachsen nur Brennesseln und Disteln und der Turm macht Angst, dringt dunkel in Träume ein, wenn man ihn gesehen hat. In den Träumen will er sich auf einen stürzen.
- 6) Ein Knecht weiß zu berichten, daß der Begleiter mit der weisen Frau nach Nordosten wollte.

Mehr kann die Gruppe vor Ort nicht in Erfahrung bringen, aber hier im Dorf kann sie ihre Reittiere unterstellen und etwas Proviant erwerben.

## 2. Der Pfad ins Gebirge

Hinter dem Dorf Cawaith stehen die Berge des Nordens. Mit Hilfe der Dorfbewohner sollte es der Gruppe schnell möglich sein, den alten vergessenen Pfad zu finden. Er ist kaum als Pfad zu erkennen und schraubt sich steil ins Gebirge, so daß er nicht weit einzusehen ist. Die Spieler können schnell erkennen, daß ihr Weg für Reittiere ungeeignet ist.

An diesem Tag wird die Gruppe von kaltem Wind geplagt und ein paar Schneeflocken werden sie begleiten.

Der Pfad zieht sich steil ins Gebirge entlang einem steilen Abhang (EW-Klettern entfällt, wenn ein Seil gespannt ist) zwischen zwei Bergen zu einer Steilklippe. Wenn die Spieler diese erreichen, können sie in ein kleines Tal einblicken. Das Tal ist vollkommen mit langsam verwelkenden Disteln und Brennesseln bedeckt, beim letzten Sonnenlicht können die Spieler noch den Blick auf eine schwarze, steinerne Turmruine werfen. Der Turm wirkt düster und bedrohlich. Sein Abbild scheint sich tief in die Charaktere zu brennen. Er scheint mit vielen Reliefs verziert zu sein, die auf die Entfernung nicht genau zu erkennen sind. Das Tal scheint etwas mehr als einen Kilometer zu durchmessen.

Zur östlichen Seite der Steilklippe findet die Gruppe versteckt hinter einer Felsensäule eine kleine Felsmulde, die sich als Lagerplatz zu eignen scheint.

## **3. Die Gebirgsmulde**

Die ca. 2 x 8 m lange Mulde ist windgeschützt. In ihr können die Spieler die Reste eines ca. 2 Wochen alten Lagerfeuers finden.

Sollte die Gruppe die Mulde genauer untersuchen oder durch Glück (EW-2:Wahrnehmung) wird sie auf eine Felsplatte am östlichen Ende aufmerksam.

Die Felsplatte läßt sich mit etwas Gewalt (St-Summe 150) beiseite schieben und gibt den Eingang zu einer kleinen Höhle frei.

## **4. Die Höhle**

Falls die Spieler die Höhle entdecken, stoßen sie auf eine Szenerie des Grauens und Duft der Verwesung schlägt ihnen entgegen. Die Höhle ist nahezu rund und durchmißt ca. 4 m, hat eine Deckenhöhe von knapp 2 m, ihre Wände sind natürlich gewachsen, doch in ihr scheint ein grausames Ritual stattgefunden zu haben.

Auf dem Boden sind mit eisernen Nägeln zwei Leichname aufgespannt, die Nägel sind durch Hand- und Fußgelenke direkt in den Fels geschlagen. Die Gedärme der Toten sind quer durch die Höhle gespannt, die geöffneten Brustkörbe sind leer. Die Wände und die Decke der Höhle sind mit dem Blut der Gemarterten verschmiert und zeigen seltsame Symbole. Mit einem erfolgreichen EW-4:Zauberkunde kann man erkennen, daß es sich um eine Anrufung an einen Chaosgott handelt. Sna Tister hat hier die weise Frau und ihren Begleiter geopfert und sich Rat bei seinem finsternen Gott gesucht, um eine geeignete Gruppe (die Spieler)

ausfindig zu machen. Es ist keine Kleidung oder sonstige Ausrüstung zu finden, da die Sritra diese für ihre Verkleidung benötigten.

## **Das Tal des Turmes:**

### 1. Allgemeines

Von der Steilklippe aus kann die Gruppe das ungefähr einen Kilometer durchmessende Tal einsehen, jetzt zum Winter hin ist es von einem bräunlich grünen Teppich bedeckt. Wie die Spieler im Bergdorf erfahren konnten, ist es vollständig mit Brennesseln und Disteln bewachsen.

Am gegenüberliegenden Ende steht eine steinerne Turmruine. Der Baustil wirkt klotzig und der ganze Turm scheint mit Reliefs bedeckt zu sein, doch um diese zu sehen, muß man Wohl oder Übel näher an den Turm. Wer den Turm erblickt, muß beim ersten Mal einen WW:Resistenz gegen Geistesmagie (EW:Zaubern+19). Wem dieses nicht gelingt, der wird zwei Tage/Nächte lang im Schlaf von Träumen geplagt, in denen sich der Turm vor dem Nachthimmel empor schraubt. In dem Turm scheint der Turm auf einen zu stürzen, den Betroffenen unter sich zu begraben, so daß dieser nach Luft schnappt, ob der tonnenschweren Last aufwacht, gebadet von kaltem Schweiß. Diese Träume sind der erste Schutz, den die hohen Menschen und die Elfen für den Turm errichtet haben. Ein von den Träumen geplagter Spieler wird im Schlaf zwei Tage lang weder LP noch AP regenerieren. Mit einem gelungenen EW-5:Sehen kann man an manchen Stellen zwischen den Brennesseln und Disteln mehrere elfenbeinfarbene Flecken entdecken.

Wenn die Gruppe sich von der Klippe ins Tal begibt, kann sie feststellen, EW-2:Spurenlesen daß in letzter Zeit schon jemand sich eine Schneise durch die Pflanzen geschlagen hatte, auch wenn diese schon wieder halb zugewachsen ist. Dabei handelt es sich um Spuren, die von Sna Tisters beiden Sritragruppen geschlagen wurden, als diese den Turm erreichen wollten.

Der Weg durch die halb verdorrten Pflanzen ist schwierig (B halbiert) und viele Pflanzenreste werden sich wohl in der Kleidung der Abenteurer festsetzen. Wenn diese sich bis zur Mitte des Tals vorgearbeitet haben, wird das Verhängnis seinen Lauf nehmen.

### 2. Der Angriff

Wenn die Spieler die Mitte des Tals erreichen, können sie raschelnde Geräusche wahrnehmen (EW:Hören). Bewegung kommt scheinbar geisterhaft in die Disteln und Brennesseln. Falls die Gruppe das Rauschen und Raspeln überhört, wird sie etwas überrascht sein, wenn sich plötzlich pro Spieler 1W6 Skelette aus den Büschen erhebt. Bei einer überraschten Gruppe haben die Skelette die Initiative in der ersten Runde. Sie erheben sich im Umkreis von 25 m um die Spieler und wollen diese angreifen.

Skelett, Wächter	Grad 2	In: t20
LP: 10	AP: 00	
GW: 45	ST: 65	B: 18
		RK=KR
Abwehr +11 +1 alter Schild		Res: +11/+13/+10
Angriff: rostiges Schwert	+5 (1W6 +1)	
Klaue	+5 (1W6)	
Raufen	+6 (1W6 -3)	
Besonderheiten: Stich-, Speiß- und Schußwaffen richten höchstens einen Punkt Schaden an		

Es scheint zwar seltsam, daß ein von den Hohen Menschen und Elfen geschaffener Ort von Skeletten bewacht wird, doch bei diesen handelt es sich um Wächter, die vor Aeonen den Eid ablegten, das Gefängnis des Ra Ashul für alle Ewigkeiten zu bewachen. Von ihren einstmaligen prunkvollen Waffen und Rüstungen hat nichts mehr von Wert dem Zerfall durch die Zeit standgehalten (auch diese Skelette waren einst Mitglieder der Assgesa).

Die Skelette bewegen sich mit halber B im Pflanzenmeer.

Spieler, die sich schnell, gar panisch, durch die Pflanzen bewegen, riskieren sich die Kleidung zu beschädigen (kann der Spielleiter nach eigenem Ermessen bestimmen).

### 3. Vor dem Turm

Etwa 10 m vor dem Turm hört der Bewuchs auf und das düstere, steinerne Gebäude erhebt sich 15 m vor dem Talende, der Steilwand in die Höhe. In den letzten Pflanzen liegen die zerrissenen Überreste zweier Sritra, die vor Monaten den Turm erreichen wollten, um sie herum liegen 5 zerschmetterte Skelette, wie sie die Gruppe schon zur Genüge kennt.

Der Turm selbst ist vom Grundriß her quadratisch mit einer Seitenlänge von 6 m und einer Höhe von 8 m. Bis auf ein steinernes Portal auf der Südseite weist er weder Fenster noch Türen auf. Er ist über und über mit Pflanzenornamenten geschmückt, viele sind im Laufe der Zeit von den Witterungsverhältnissen im Tal beschädigt worden.

Der Turm weist ein flaches Dach auf ohne jegliche Öffnung, die einstigen Zinnen sind verfallen. Wenn man die Pflanzenornamente genauer betrachtet, entdeckt man stellenweise Symbole und halbverwaschene Schriftzeichen. Mit einem EW:Zauberkunde und einem EW:Lesen von Zauberschrift kann man bestimmen, daß es sich um Schutz- und Abwehrrunen handelt gegen Dämonen, Finstere und Elementarwesen.

Genauer ist daraus nicht zu erfahren, da es sich um sehr alte Runen handelt, die schon lange vergessen sind. Diese Runen verhinderten, daß die von Sna Tister ausgeschickten Dämonen den Turm betreten konnten, statt dessen wurden sie in ihre finsternen Heimatebenen gebannt.

In dem Portal sind Schriftzeichen in Hochcoraniaid zu finden, falls ein Spieler sie übersetzen kann, steht geschrieben:

„Reisender meide diesen Ort, er soll für ewig versiegelt bleiben. Nichts in ihm ist für Dich bestimmt.“

Das Portal selbst ist mit einem Zauberschloß versiegelt, es kann mit Bannen von Zauberwerk oder Zauberschlüsseln geöffnet werden (EW:Zaubern+19), notfalls auch mit Gewalt.

## **Der Turm:**

### 1. Allgemeine Informationen

Die Erbauer des Turmes konnten übernatürliche Wesen mittels ihrer Magie den Zutritt verweigern, aber sie wußten, daß auch andere Diener versuchen würden, Ra Ashul zu befreien. Deswegen schufen sie ein Verwirrspiel der Realität, eine Reise voller Aufgaben, die es jedem unmöglich machen sollte, Ra Ashul zu befreien.

Die Spieler werden nun durch verschiedene Szenarien getrieben werden, deren Übergänge sollten vom Spielleiter ohne großen Aufwand einfach weiter beschrieben werden, so als ob sich nichts verändert hätte.

Die Erbauer des Turmes rechneten allerdings nicht damit, daß eine Gruppe Unbedachter das Amulett zu erlangen versuchen wird. Vielleicht liegt darin die Chance der Spieler.

### 2. Der Turm, Erdgeschoß

Wenn die Spieler das Portal geöffnet haben, schauen sie in einen schuttbedeckten dunklen Raum, der die gesamte Etage ausfüllt. Die Decke wird durch das Dach des Turmes begrenzt.

Die Wände sind mit fremdartiger Zauberschrift verziert. Mit einem erfolgreichen EW-4:Lesen von Zauberschrift, kann man folgendes daraus ersehen:

- 1) Verschiedene Sternkonstellationen
- 2) Der Name Assgesa.
- 3) Viele der Runen weisen auf Dweomermagie hin.
- 4) Die Zauberschrift scheint menschliche und elfische Einflüsse zu vereinen.

Aus diesen Daten ergeben sich die Zeitsprünge, die die Spieler durchleben werden. Die Daten sind wage gehalten, da die Erbauer des Turmes nicht die Zukunft kannten. Mithilfe der Sternkonstellationen und dem Blut der Assgesa wollten sie starke Persönlichkeiten des Kriegerhauses als Zielort bestimmen. Hier können Spielleiter auch weitere Reisepunkte für die Gruppe einfügen, um das Abenteuer zu verlängern.

Wenn die Spieler 10 Minuten in dem Raum verbracht haben, beginnt die Reise zwischen den Orten und Zeiten. Der Spielleiter sollte übergangslos auf die Aktionen der Spieler eingehen und die neue Szenerie beschreiben, so als ob sich nichts verändert. So werden die Spieler mit etwas Verwirrung immer weiter in das Abenteuer schlittern. Falls beim ersten Mal nicht alle Spieler im Turmraum waren, können sie alle 10 Minuten nachkommen, ansonsten sind sie Wohl oder Übel aus dem Abenteuer ausgeschlossen. Der Spielleiter sollte nachfragen, ob alle Spieler von dem Wunsch beseelt sind, das Artefakt zu finden, mit dieser Einwilligung steht ihnen kein Resistenzwurf zu, ansonsten haben die Spieler einen WW:Resistenz gegen Körpermagie (EW:Zaubern+26 wegen starker Ritualmagie).



## Die Reise zu den Orten, durch die Zeit:

### 1. Allgemeine Informationen:

Als Ra Ashul vor langer Zeit eingekerkert wurde, suchten die Mächtigen nach passenden Wächtern für sein Gefängnis. Sie fanden sie in der Kriegerfamilie Assgesa, aus dem Volk der Hohen Menschen.

Diese Sippe hatte durch Ra Ashul viel Schmerz und Leid erfahren müssen und schwor nur zu gern den Eid, für immer das „Gefängnis“ zu bewachen. Nun verbindet dieses Gefängnis viele Orte durch die Zeit und das Blut der Sippe verteilte sich im Lauf der Jahrhunderte über alle Kontinente Midgards. Viel von ihrem Wissen um ihre Aufgabe ist im Lauf der Zeit verloren gegangen. Das war zum Teil auch von den Erbauern geplant, denn wer nichts weiß, kann auch nichts preisgeben.

Die Spieler werden nun an verschiedenen Orten zu verschiedenen Zeiten auf diese Sippe treffen und gemäß ihrem Handeln weiter durch die Zeit, durch die Welt treiben und vielleicht finden sie sogar das Amulett und bringen wieder großes Unheil in die Welt von Midgard.

### 2. Das Kriegerhaus Assgesa:

Die Spieler, die noch immer den Schutt auf dem Turmboden untersuchen, stellen plötzlich einige Veränderungen fest. Die Wände um sie herum bestehen aus einem Holzgitter, die mit weißem Reispapier bespannt sind. An ihnen hängen Banner mit Schriftzeichen in KanThaiTun, der Boden ist sauber und mit roten Tonfliesen bedeckt, das Portal des Turms ist zu einer Reispapier-Schiebetür geworden. An der gegenüberliegenden Wand ist eine aufwärtsführende Steintreppe zu sehen. Der Raum wird durch vier in den Ecken stehenden Laternen erhellt.

In der Mitte des Raumes kniet scheinbar in sich vertieft ein in einem seidenen Kimono gekleideter älterer Mann, (siehe Anhang I Personen). Vor ihm liegen ein Wakizaschi und ein Katana.

Falls einer der Spieler KanThaiTun lesen kann, so werden ihm die Wandbanner folgendes verraten:

- 1) Dies ist das Anwesen des Kriegerhauses Assgesa.
- 2) Das Haus hat schon dem großen Kaiser Ho gedient.
- 3) Eine Namensliste der größten Krieger des Hauses.

Der Alte wird von sich aus kein Gespräch beginnen, sollte er angesprochen werden, so kann er nur in der Sprache der KanThai antworten, da er nur diese beherrscht. Seine Stimme ist etwas rauh und er redet zwar deutlich, aber sehr leise.

Wenn die Spieler Akiko Assgesa ignorieren und einfach die Treppe nutzen wollen, ruft er seine Wachen (siehe Anhang I), gleiches passiert, wenn die Gruppe ihm gegenüber aggressiv wird. Die Kan Thai würden keine Gefangenen machen. Falls die Spieler die Schiebetür nutzen wollen, werden sie wieder vor dem Turm stehen.

In einem Gespräch kommt zu Tage, daß:

1. das Kriegerhaus Assgesa hält altes Übel gefangen, den ältesten und größten Feind, ansonsten treu dem Kaiser dient. Er wird natürlich nicht preisgeben, wo der Gefangene versteckt ist, da er es selber nicht weiß. Er weiß, daß der Gefangene Ra Ashul ist.
2. Über das heilende Artefakt und die weise Frau weiß Akiko nichts.
3. Falls elfisches Blut erwähnt wird, weiß er zu berichten, daß sie in dessen Auftrag das Übel bewachen.

Wenn das Gespräch gut verläuft und der alte Samurai und Waffenmeister respektvoll behandelt wird, wird er die Gruppe die Treppe hinaufschicken. Anderenfalls würde er sie aufhalten, denn er und seine Wachen haben schon zwei Gruppen der Sritra aufgehalten, denn diese erwiesen ihm keinen Respekt. Sie versuchten mit Arroganz und Gewalt an ihr Ziel zu kommen.

Er wird die Spieler darauf hinweisen, daß in der nächsten Etage der Bewahrer der Geschichten und Hüter der Ahnen Skinoske zu finden ist. Vielleicht kann er der Gruppe weiterhelfen, so soll die Gruppe weiter in den Turm geführt werden.

### Informationen:

In dem Gespräch kann es zu Mißverständnissen kommen, da die Spieler in KanThaiPan vor der Ankunft der schwarzen Adepten angekommen sind. Zur Zeit des Kaisers Hsüan im Jahre 1452 nL.

Sollte Akiko die Wachen rufen, kommen zunächst 1W10, nach zwei Minuten noch einmal so viele.

Sollten die Spieler den Turm verlassen und ihn später wieder betreten, kennt Akiko sie nicht, da sie wieder zur selben Zeit erscheinen wie bei ihrem ersten Besuch.

### 3. Im Labor des Seemeisters Ar Assgesa

Wenn die Spieler in das Treppenhaus gehen, verändert es sich nach ca. 10 m. Dies geschieht ganz plötzlich und sollte wieder übergangslos beschrieben werden. Deshalb müssen die Spieler einen EW:Geländelauf ablegen, um nicht zu stolpern oder gar zu fallen. Aus dem geraden, breiten von Reispapierwänden umgebenen Treppenhaus mit Tonziegelstufen wird eine schmale Marmorwendeltreppe, die sich zwischen Marmorwänden steil empor schraubt. An den Wänden sind in regelmäßigen Abständen Lichtkugeln angebracht. Falls die Gruppe nun abwärts gehen will, wird sie feststellen, daß die Treppe scheinbar endlos ist. Hierbei handelt es sich um eine Art des Versetzens, gepaart mit einem großen Trugbild, ferner kommt die Gruppe so nicht in Verlegenheit im alten Candranor rumzustümpern.

Bei diesem Phänomen handelt es sich um eine Schutzmaßnahme des Seemeisters Ar Assgesa, um Eindringlinge festzusetzen. Folgt man der Treppe nach oben, so kommt man an eine schwere Eichentür mit starken Metallbeschlägen.

Die Tür ist nur angelehnt, sie führt in einen quadratischen 6x6 m großen Raum mit 4 m Deckenhöhe, der Raum weist neben der Tür noch ein Bogenfenster auf. Er ist vollständig und schlicht mit weißem Marmor ausgeschmückt. Seine Einrichtung besteht aus einem Schreibtisch am Fenster, davor einen Sessel, Tresen und Regalen, die überfüllt sind von Töpfen, Tiegeln, Büchern, Schriftrollen und allerhand alchemistischen Gerätschaften, kurzum

es handelt sich um ein Zauberkunde. Einen Meter vor der Tür ist mit verschiedenfarbenen Kreiden ein wirres Muster auf dem Boden aufgemalt. Mit einem EW:Zauberkunde lassen sich die wirren Linien als Oktagramm, Tetragramm, Pentagramm (diese Symbole dienen als Verbindung zu den Ebenen der Finsternis, Elementarebenen und den Urwelten für Beschwörungsmagie) entschlüsseln. An einem der Tresen arbeitet ein alter Mann (ca. Mitte 60), gekleidet in einer weißen schlichten Robe, es handelt sich dabei um den Seemeister Ar Assgesa (siehe Anhang I).

Er ist so vertieft in seine Arbeit, daß er erst auf die Gruppe aufmerksam wird, wenn die ihn anspricht.

Sollte die Gruppe aggressiv gegen Ar Assgesa vorgehen, oder aber er das Bewußtsein verlieren, brechen aus Ringen an seinen Fingern 8 Lufterelementare hervor (siehe Anhang I – BEST S.78) und aus den Kreidesymbolen wächst ein Dschinn (siehe Anhang I - BEST S.80). Sie werden den Seemeister mit allen Mitteln verteidigen. So daß die Gruppe nur das Fenster als Fluchtweg hat.

Wenn die Spieler das Gespräch mit ihm suchen, wird er erstmal wegen ihrem Auftauchen mißtrauisch sein. Aber im Lauf des Gesprächs wird klar, daß er sehr zerstreut ist und er wird auch das unangemeldete Auftauchen der Spieler schnell vergessen.

Seine Arbeit wird er die ganze Zeit nebenbei weiter fortführen. mit einem EW:Zauberkunde kann man erkennen, daß er eine Art von Beschwörung ausübt und dieses große Ritual wohl schon mehrere Tage vorantreibt. Auf seine Arbeit angesprochen, gibt er an, daß er eine neu im Imperium aufgetauchte Art der Magie versucht zu erforschen, jene Magie die Radamanthus ins Imperium brachte. Dieser junge Adept Radamanthus vertritt die Ansicht, neue Existenzebenen mit nützlichen Dienern gefunden zu haben. Er ist ein junger Emporkömmling mit wirren Ideen, der mit allen Traditionen bricht.

Da Ar Assgesa viele Sprachen spricht, sollte die Verständigung kein Problem darstellen. Wenn die Gruppe Fragen zu ihrer Aufgabe stellt, hat er nur folgende Informationen:

- 1) Das Artefakt, welches die Gruppe beschreibt, müßte ein Amulett sein.
- 2) Es kommt von den ersten Elfen, die auf Midgard heimisch wurden.
- 3) Er weiß nicht, über welche Kräfte das Artefakt verfügt, er dachte immer es wäre eine Art von Siegel oder Schlußstein. Laut den Aufzeichnungen seiner Bibliothek. muß es sich um ein Artefakt für rituelle Magie handeln, einen Gegenstand der verschiedene Zauber bündelt.
- 4) Schlußstein kann in der Magie ein bündelndes Artefakt sein, ein Siegel welches das Gesamte verbindet.

Zum Ende des Gesprächs wird der Seemeister aufschreien, als er zwei Reagenzgläser beim Vermischen fallen läßt und diese sich über die Anordnung seines Experimentes ergießen. (kann der Spielleiter auch durch das Aufschlagen der Bücher darstellen, da der gelehrte alte Seemeister sein Wissen für die Spieler aus solchen holt, und diese Bücher immer auf dem Tresen, zwischen seinem laufendem Ritual aufschlägt). Die Kreidesymbole werden aufstrahlen und in weißem Licht verbrennen (PW:Gw oder die Spieler sind 1W6 Runden geblendet). Mit einem Knall wird ein Dämonfürst (siehe Anhang I) erscheinen und die Tür blockieren. Ar Assgesa wird die Gruppe lautstark auffordern, den Turm durch das Fenster zu verlassen, denn er will seine Diener herbeirufen, diese und auch der Dämonenfürst würden

wohl die Gruppe angreifen. Sie sollen schnell eine Etage höher klettern, er wird sich später im Salon zu ihnen gesellen. Der Weg nach unten sei ihnen versperrt.

Sollten die Spieler der Aufforderung nicht nachkommen, kann der Spielleiter mittels des Dämonen oder der Luftelementare etwas nachhelfen.

Klettern die Spieler nach unten, müssen sie sich aus 6m (EW-2:Klettern) Höhe über fugenlosen Marmor quälen, so wie es aussieht, in Wirklichkeit wäre der Weg wie schon die Wendeltreppe endlos. Sollte ein Spieler abstürzen, so empfängt er 4 m Sturzschaden und landet im Tal der Brennesseln und Disteln vor dem Turm der Zeiten und Orte.

Nach oben ist der Weg einfacher, über Ornamente im Marmor mit vielen Griffmöglichkeiten (2x EW+4:Klettern) scheint ein Fenster recht nahe, aber es wird die Spieler nur zu einem weiteren Ort führen.

#### Information:

Ar Assgesa lebt zur Zeit des valianischen Imperiums in der Hauptstadt des Reiches, gerade zu der Zeit, als das Beschwören der Dämonen entdeckt wird. In seiner Familie ist das Wissen um Ra Ashul und die Aufgabe der Familie Assgesa völlig verloren gegangen.

#### 4. Im Harem des Maharadschas

Die Spieler werden während des Kletterns plötzlich nicht mehr Marmorornamente als Kletterhilfe vorfinden. Statt dessen klettern sie an einer mit Kalk verputzten Turmwand empor, wo eben noch viele Griffmöglichkeit waren, finden sich nun nur noch vereinzelt schmale Simse, die um den runden Turm verlaufen. Ein Blick in die Tiefe zeigt in 8 m Entfernung den Boden, die Gruppe kann ersehen, daß sie am Turm eines rawindrishen Palastes „hängt“. 4 m über sich sieht die Gruppe einen Balkon, Hilfe- und Schmerzensschreie einer Frau dringen in aranisch zu den Spielern. Um den Balkon zu erreichen, benötigt man 2 erfolgreiche EW-2:Klettern

Ein Sturz würde 6 m Sturzschaden bedeuten und wieder im Tal des Turmes enden. Abwärtsklettern würde wieder zum Labor des Seemeisters führen.

Wenn die Spieler den Balkon erreichen, können sie durch Vorhänge in einen ca. 6x6 m großen Raum schauen und sehen ein pompöses Schlafgemach. Feuerschalen erhellen den Raum, der zwei weitere Ausgänge aufweist, dicke, kostbare Teppiche bedecken den Boden, die Wände sind mit erlesenen Tüchern verhängen, ein Springbrunnen steht in der Mitte des Raumes, drei reich mit Schnitzereien verzierte Kommoden stehen an den Wänden, auf ihnen sind Obstschalen und Karaffen angeordnet, mehr als ein Drittel des Raumes ist mit einer scheinbar aus Dutzenden kostbaren Kissen bestehende Schlafstelle ausgefüllt.

Auf der Kissenwiese liegen zwei Gestalten, eine schöne schwarzhaarige, dunkelhäutige junge Frau (Sheila Ass al Gesa siehe Anhang I). Die Frau schreit immer wieder auf aranisch um Hilfe, während der Mann auf sie einschlägt, ihre Beine auseinanderspreizt und in rawindrish schreit, „Du wirst mir zu Diensten sein und auch das Geheimnis eures Schatzes wirst Du mir preisgeben“.

Es liegt nun an der Gruppe, wie sich die Situation weiter entwickelt:

- 1) Sie nimmt die rechte Tür, so kommt sie über eine abwärtsführende Wendeltreppe in einen Saal, der schön und prunkvoll ausgeschmückt ist, in dem 18 Frauen vor 8 Eunuchen Musik spielen. Die Eunuchen werden die Spieler als Eindringlinge ansehen und sofort angreifen (Werte siehe Anhang I).
- 2) Sie nehmen die linke Tür, dann landet die Gruppe wieder vor dem Turm im Tal der Brennesseln und Disteln, da nur das Blut der Familie Assgesa (sprich Sheila) sie zu dem nächsten Ort führen könnte.
- 3) Die Spieler greifen in die Situation diskutierend ein. Dann wird Jussa seine Eunuchen rufen und die einzige Rettung für die Gruppe bleibt die linke Tür.
- 4) Die Gruppe setzt Jussa schnell außer Gefecht, dann kann sie mit Sheila reden, Jussa wird im Fall eines Angriffes aus seinen überall verteilt liegenden Kleidungsstücken nach seinem reich verzierten Krummsäbel greifen und versuchen, seine Wachen zu alarmieren. Sollte ihm dies gelingen, wird wohl der Gruppe nur Möglichkeit 3 überbleiben.

In einem Gespräch mit Sheila Ass Al Gesa werden folgende Informationen klar:

- a) Die Gruppe ist wieder in ihrer Zeit angelangt, im Reich Rawindra.
  - b) Maharadscha Jussa hat Sheila aus Aran rauben lassen, er handelt aber scheinbar im Auftrag eines noch Mächtigeren (Sna Tister wußte, daß Sheila zu dem Geheimnis des Turmes gehört und wollte sich so einen Vorteil verschaffen)
  - c) Das Amulett der Monde ist Sheila nicht bekannt. Aber ihre Familie bewacht seit ewigen Zeiten einen Schatz, der der Sage nach am Anbeginn der Zeit von sehr Mächtigen in die Obhut der Familie übergeben wurde.
  - d) Wenn die Spieler Sheila zur Flucht verhelfen, wird sie die Spieler zu dem Schatz führen. Aber nur das eine Artefakt darf die Gruppe mit sich nehmen.
  - e) Sie weiß von den Eunuchen hinter der rechten Tür, die linke führt über ein Labor zur Sternenbeobachtung in ein Treppenhaus, daß zum Dienstbotentrakt führt.
- 5) Die Gruppe kann auch schnell die bedrängte Dame befreien und durch die linke Tür fliehen, so erreicht sie wohl am schnellsten die letzte Etappe des Abenteuers.

#### Information:

An Sheila Ass Al Gesas Aussagen wird schnell klar, daß der größte Teil des Wissens um Ra Ashul verloren gegangen ist. Sie weiß auch nicht, wo der sogenannte Schatz verborgen ist, aber sie hofft, daß ihr Vater Achmed ihr Versprechen gegenüber den Spielern einlöst.

#### 5. Das Felsplateau

Wenn die Gruppe in Begleitung von Sheila durch die linke Tür in eine gewundenen, aufwärtsführendes Treppenhaus geht, kommt es zum nächsten Übergang.

Die Spieler stolpern (EW Geländelauf von der Treppe auf einen Gebirgspfad). Sheila wird genauso überrascht sein wie die Gruppe.

Sie stehen knapp 80m unterhalb einer Bergkuppe, die Säulen eines Steinkreises aufweist. Auf einem Pfad, der sich an den Berg schmiegt. Unter ihnen verbirgt dichter Nebel die Sicht, zum Gipfel hin scheint der Weg frei.

Falls die Gruppe beschließen sollte, vom Berg zu steigen, wird sie über drei Wochen durch Berge, Schnee, Eiswüste, Gletscher und Wind reisen müssen, bevor sie auf eine waeländische Siedlung trifft. Den Weg zum Gipfel wird die Gruppe dann wohl nicht wiederfinden und hat somit das Abenteuer verlassen. Jeder Spieler würde 150 AEP bekommen. Sheila würde wohl versuchen, ihre Heimat zu erreichen.

*Hinweis: Für Reisen im Gebirge und den Auswirkungen von Kälte gibt es in der 1. und 3. Ausgabe von Daimonion's Sammelsuriums umfangreiche Regeln und Informationen.*

Wenn die Gruppe sich nicht leise verhält, wird sie von den Riesen (siehe unten) mit Felsbrocken vom 20m entfernten Gipfel beworfen, kurz vorher werden große Schatten zwischen den Säulen auftauchen..

Sollte die Gruppe den Gipfel erreichen, wird sie eine karge Felsplatte erreichen, die von acht Säulen umgeben ist. Zwei der Säulen sehen stark beschädigt aus. In der Mitte der Felsplatte ist eine Grabplatte eingelassen, auf der ist ein großer vollgerüsteter Krieger dargestellt, seine Gürtelschnalle ist das gesuchte Artefakt.

Zwei primitiv in Felle gekleidete Riesen dienen hier als Wächter, sie sprechen Waelska, doch zu einem Gespräch wird es wohl nicht kommen, da die beiden die Gruppe angreifen (BEST S. 211). Sie waren scheinbar in zwei der Säulen gefangen, sollte die Gruppe die restlichen Säulen untersuchen, wird sie auch in ihnen die Umrisse von Riesen entdecken. In den beiden beschädigten Säulen lassen sich auf dem Boden Runen finden. Mit einem EW Lesen von Zauberschrift -2 ( 22) können die Spieler sie auch deuten, sie stehen für Wächter, Erwecken, 50 m Umkreis, 2 bei 1-8, 4 bei 8-16, alle bei mehr.

Die Riesen sind von den Erbauern des Gefängnisses als letztes Hindernis gedacht. Wenn die Spieler gegen die Wächter bestehen, sind sie in der Lage, das Artefakt aus der Steinplatte zu entfernen, dazu reicht schon ein schmaler spitzer Gegenstand, der die Eis-schicht abkratzt und das Artefakt vorsichtig rauslöst (dauert wegen Frost und Eis 2W6 Runden).

Sollte es wirklich entfernt werden, sind damit allerdings auch alle Zauber gebrochen, die Ra Ashul gebunden haben. Sheila wird im selben Augenblick zerfallen, da sie mit der Zerstörung der Bannsprüche das Geas ihrer Familie gebrochen hat. Der Spielleiter sollte diesen Zerfall der schönen Frau mit dem Wechsel in die finale Szenerie zusammen beschreiben.

## 6. Das Finale

Die Grabplatte zerspringt, die bindenden Zauber sind gebrochen, die Gruppe wird erneut Opfer eines magischen Übergangs und findet sich auf dem Dach des Turmes im Tal der Brennesseln und Disteln wieder. Die Trümmer fallen auf das Dach des Turmes, die Gruppe hat somit wieder ihren Ausgangsort erreicht.

Eine schwarze Wolke entsteht am Rande des Turmdaches.. Aus ihr tritt ein 2,20 m großer schwergerüsteter Krieger (siehe Anhang I Ra Ashul). Vor der Wolke erscheinen zwei Gestalten, die weise Frau und ihr Begleiter, beide verlieren ihre Form, ihre Konturen, bis sie in ihren wahren Gestalt dort stehen, als Sritra Raityas. Sna Tister verkündet folgendes voller Belustigung:

„Danke ihr Narren, ihr habt das geschafft, was ich nicht vermochte, ihr habt den Heerführer Ra Ashul befreit, den Heerführer des Anarchen. Er wird mein Volk zu Ruhm führen, die Tore zum Nestwelt öffnen und eure Länder werden brennen.“

Danach werden die drei verblassen, mittels eines Rituals das Sna Tister lange vorbereitet hat.

Nun wissen die Spieler, was sie angerichtet haben, jeder bekommt für seine Teilnahme am Abenteuer 250 AEP. Vom Turm müssen sie auch noch steigen. Es versteht sich von selbst, daß die Gruppe keine weitere Belohnung erhält.

#### Information:

Dieses Abenteuer könnte der Beginn eines Abenteuerzyklus sein, um Ra Ashul, eine Allianz zwischen Sritra und Arrachten, sowie anderer Diener des Anarchen. So ist es jedenfalls von mir geplant gewesen. Die ersten beiden Gruppen haben Ra Ashul auch freigesetzt, die dritte ist aus Waeland abgereist, ohne diesen Fehler zu machen. Diese Abenteuerreihe endet nicht unbedingt mit einer neuen Verbannung Ra Ashuls, vielmehr kann dadurch in der Welt Midgard eine neue, alte Gefahr auf Dauer Fuß fassen (immer nur Seemeister ist halt auch nicht sehr unterhaltsam).

## Anhang I: Personen

### A. Der Gasthof der Auftragsvergabe

#### Wirt Brian:

Zivilist Gr.0, 42 Jahre

Aussehen: wohlbeleibt, braunhaarig

Verhalten: freundlicher, aufgeschlossener Typ

#### Wirtin Resa:

Zivilist Gr.0, 38 Jahre

Aussehen: etwas beleibt, rothaarig, Frau des Wirtes

Verhalten: mütterlich, bleibt als Köchin wohl in der Küche

#### Schankmaid Elli:

Zivilist Gr.0, Mitte 20

Aussehen: blond, schlank, unscheinbar

Verhalten: etwas schüchtern

#### Schankmaid Addi:

Zivilist Gr.0, Anfang 20

Aussehen: rothaarig, normal gebaut

Verhalten: sehr aufgeschlossen, wäre auch für eine nette Nacht zu haben für einen Obolus.

#### Stallknecht Kenny:

Zivilist Gr 0, Mitte 20

Aussehen: blond, von hagerer Statur

Verhalten: ein wortkarger junger Mann

#### Rufus, Lang:

Zwei einfache Waldarbeiter, die im Wirtshaus zum Feierabend ein Bier genießen und etwas Würfeln, gehen beide auf die 30 zu und bleiben lieber unter sich, sie spielen um Kupferstücke.

### B. Das Bergdorf

#### Snoga:

Zivilist Gr. 0, Großbauer, Familienvorstand, ca. Mitte 30

Aussehen: normale Statur, rotblonde Haare

Verhalten: etwas zurückhaltend, taut erst langsam im Gespräch mit Fremden auf

#### Talia:

Zivilist Gr. 0, seine Frau, Anfang 30,

Aussehen: kleine, normal gebaute Frau, mit blonden Haaren und einer niedlichen Stupsnase

Verhalten: wirkt anfangs etwas nervös, ist den Umgang mit Fremden nicht gewohnt

#### Moras:

Zivilist Gr.0 einfacher Knecht, 16 Jahre alt

Aussehen: schlanker, schlacksiger Jüngling, hellbraune Haare, eher unscheinbar, stottert

Verhalten: schweigsamer Typ, wegen seines Sprachfehlers



### Kwai.

Zivilist Gr.0 Sohn des Bauern 8 Jahre alt,

Aussehen: kleiner Rotschopf, sein Gesicht scheint nur aus Sommersprossen zu bestehen

Verhalten: findet Fremde toll, will mal ein Held und Ritter werden, wird die Spielercharaktere stets belagern, um nichts zu verpassen.

### Thorn:

Zivilist Gr.0 Sohn des Bauern 10 Jahre alt,

Aussehen: stämmiger Junge, eher unauffällig

Verhalten: ist etwas wortkarg, eifert seinem Vater nach, um in Zukunft den Hof führen zu können,

### C. Das Kriegerhaus Assgesa

Akiko Assgesa	Samurai	Grad 11	In: 79
LP: 16		AP: 67	
GW: 89	ST: 80	B: 25	RK=TR
Abwehr +18		Res: +16/+17/+16	
Angriff:	Katana	+19 (1W6 +3)	
	Wakizaschi	+17 (1W6+2)	
	waffenlos	+15 (1W6)	
	Raufen	+9 (1W6-2)	
Fertigkeiten: Beidhändiger Kampf +18, Kampftaktik +16, nach Wahl des Spielleiters Kan Thai Spezialfertigkeiten, wie Kidotechniken.			
Akiko ist ca. 55 Jahre alt, schlank gebaut, wirkt sehr athletisch. Er trägt einen seidenen Kimono. Er spricht nur KanThaiTun und hat eine rauhe, leise Aussprache.			
Besonderes: Akiko ist Samurai und Waffenmeister des Hauses Assgesa, er wird im Kampf meist gezielte Schläge einsetzen, vornehmlich gegen die Waffenhand des Gegners. Er trägt einen Ring der Beschleunigung (ABW 02 - Aktivierung: Gedanke, 1 sek).			

Hauswache Kriegerhaus Assgesa		Grad 2	In: 65
LP: 15		AP: 14	
GW: 70	ST: 75	B: 24	RK=LR
Abwehr +12		Res: +11/+13/+11	
Angriff:	Katana	+8 (1W6 +2)	
	Wakizaschi	+6 (1W6+1)	
	waffenlos	+6 (1W6 -3)	
	Raufen	+7 (1W6-3)	

## D. Das Labor des Seemeister Ar Assgesa

Seemeister Assgesa Elementarbeschwörer (Wasser& Luft)	Grad 12	In:
99		
LP: 17	AP: 55	
GW: 75	ST: 50	B: 22
		RK=OR
Abwehr +17	Res: +20/+20/+21	
Angriff: Zauberstab	+12 (1W6)	
Raufen	+6 (1W6-4)	
<p>Zauber+23: Ar Assgesa beherrscht alle Elementarbeschwörungen und Bannzauber seiner Art, von den Zaubersprüchen der Beschwörer kann er alle bis auf <i>Erdbeben</i>, <i>Erdwandlung</i>, <i>Macht über Mumien</i>, <i>Mumie erwecken</i>, <i>Tor</i>, <i>Feuerregen</i>, <i>Golem erschaffen</i> und <i>Weltentor</i> (die Sprüche sind den MdS S.173-174 zu entnehmen.)</p>		
<p>Assgesa ist ein alter Mann (Mitte 60) und trägt eine schlichte weiße Robe. Er spricht viele Sprachen.</p>		
<p>Besonderes: Ar Assgesa trägt acht Ringe an seinen Fingern, aus diesen kann er Luftgeister rufen (BEST S.78). Über die Kreidesymbole kann der Seemeister auch einen Dschinn zu Hilfe rufen (BEST S.80)</p>		
<p>Beschreibung: Ar ist 1,80 m groß und schlank, sein graues Haar und sein Bart wirken stets wild und zerzaust. Er ist sehr zerstreut und wirkt wie ein liebenswerter alter Opa.</p>		

Shorval, Dämonenfürst	Grad 13	In:m65
LP: 114	AP: 127	
GW: 90	ST: 100	B: 32
		RK=PR
Abwehr +18	Res: +19/+19/+19	
Angriff: 2 x Klaue	+16 (1W6+4)	
Schwanz	+14 (2W6+2)	
Raufen	+11 (1W6+3)	
<p>Besonderes: Nur mit magischen Waffen von +2 oder mehr zu verletzen. Gegenzauber +20 (Ausnahme Magie der Beschwörer) Regeneration 1W6 LP&amp;AP pro Runde</p>		
<p>Beschreibung: Shorval ist fast 3 m groß, von breiter Statur und hat einen in einem Stachelstreitkolben endenden Schwanz von 3 m Länge. Seine Haut ist rotbraun und sein Gesicht wirkt wie das einer großen Echse, gelbe Augen strahlen daraus hervor. Er ist der Herrscher einer Ebene der Finsternis, in der alle Magie entschwunden ist. Er herrscht über ein verdorrtes Reich der Finsternis, bewohnt von aggressiven kämpferischen Dämonen.</p>		

## E. Im Harem des Maharadschas

Sheila Ass Al Gesa LP: 15	Grad 1, Zivilistin AP: 8	In: 70	
GW: 80	ST: 70	B: 25	RK=OR
Abwehr +11	Res: +11/+12/+10		
Angriff: Raufen	+8 (1W6 -3)		
Beschreibung: Sheila ist 1,70 m groß, von schlanker Statur, sie hat hellbraune Haut und langes, seidiges, schwarzes Haar. Sie ist 18 Jahre alt und hat diese Zeit wohlbehütet im Palast ihres Vaters verbracht. Dort ist sie sehr beliebt wegen ihrer Schönheit (Au 92, pA 90) und ihres freundlichen Wesens. Ihr Vater weiß zwar mehr über die Aufgabe der Familie, doch hat er seine Tochter nicht eingeweiht.			

Maharadscha Jussa Jaren LP: 14	Grad 7, Händler AP: 40	In: 80	
GW: 60	ST: 60	B: 23	RK=OR
Abwehr +15	Res: +14/+15/+13		
Angriff: Krummsäbel	+11 (1W6 +1)		
Raufen	+9 (1W6 -4)		
Beschreibung: Jussa ist in den mittleren Jahren, etwas beleibt und 1,75 m groß, er hat kurzes, schwarzes Haar und trägt einen geckenhaften Spitzbart. Sna Tister hat ihn als menschlichen Priester verkleidet für sich gewonnen, indem er dem Maharadscha Macht und Reichtum versprach. Jussa sollte eigentlich Sheila nur als Geisel halten, aber da er gierig ist und sich für klug hält, hat ihm das nicht genügt.			

Eunuchen, Krieger LP: 17	Grad 1 AP: 9	In: 55	
GW: 70	ST: 85	B: 22	RK=OR
Abwehr +9	Res: +10/+12/+10		
Angriff: Großer Krummsäbel	+7 (2W6 +2) (wie Zweihänder)		
Raufen	+8 (1W6-1)		

## F. Die Hauptfiguren

### Sna Tister

Sna Tister, ist ein Sritra Raitya im Alter von 117 Jahren, er hat sein ganzes Leben seinem Volk gewidmet, um es zu Ruhm und Größe zu führen. Er ist fest der Ansicht, daß die Welt Midgard seinem Volke zusteht. Er ist wie ein Assassine (8. Grad) und ein Priester des Chaos (11. Grad) zu behandeln, falls der Spielleiter auf seine Fertigkeiten zurückgreifen muß. In diesem Abenteuer sind keine Werte von ihm nötig, da er entkommen soll. Genaueres über die

Sritra und Raytya ist im BEST S301 oder RawQB S.58) nachzulesen. Er und sein Leibwächter tragen jeweils einen Ring der Verschleierung (ABW8). Die Ringe schützen den Träger vor jeder Art von Informationszaubern, wie z.B. Erkennen der Aura. Der Anwender des Zaubers merkt allerdings, daß sein Zauber „ geblockt „ wird.

Huass, Raityas Sritra, Leibwächter Sna Tisters, Assassine			
Grad 9			In:80
LP: 18			AP: 63
GW: 70	ST: 95	B: 24	RK=KR
Abwehr: +16	Res: +17/+19/+17		
Angriff:	Kurzschwert	+17 (1W6+3)	
	Klaue	+17 (1W6+1)	
	Raufen	+X (1W6-X)	
Fertigkeiten:	Beidhändiger Kampf	+16	
	Schleichen	+ 15	
	Tarnen	+ 15	
	Meucheln	+ 15	
	Sprachen	+14 (alle gängigen)	
	Kampftaktik	+12	
Besonderes: spurtstark, Robustheit +9, Ring der Verschleierung (ABW8)			
er wird sich notfalls Opfern um Sna Tister eine Flucht zu ermöglichen.			

### Ra Ashul

Ra Ashul wird nur als schlanker, ca. 2,30 m hoher, schwer gerüsteter Krieger in diesem Abenteuer auftauchen. Seine schwarze Rüstung ist mit feinen Gravuren verziert, genauso wie sein Topfhelm. Die Gravuren sind Symbole aus der Zauberschrift, wenn auch uralte und fremdartig verschnörkelt, sie scheinen Segnungen des Chaos darzustellen (EW-4:Zauberkunde und Lesen von Zauberschrift).

Seine Spielwerte sind für dieses Abenteuer ohne Bedeutung, da er nicht direkt in irgendeine Handlung eingreifen wird, außer wenn er Sna Tister mit sich ins Unbekannte teleportieren sollte.

Selbst Akiko Assgesa weiß von ihm nur, das er ein General des Anarchen war, ein Schlächter und Foltermeister. Aber er gesteht Ra Ashul trotzdem zu, daß er ein tödlicher Krieger und auch ein mächtiger Magier der schwarzen Künste sei. Er führte meist Erkundungsmissionen und Kommandounternehmen für den Anarchen durch. Zu dieser Zeit galt es, Ra Ashul auszuschicken, heißt zu siegen. Der Familie Assgesa geschah viel Leid durch die Hand dieses dunklen Generals. Er soll wie ein riesiger Schwarzalb mit feingeschuppter, heller Haut Aussehen, seine Augen sollen rot leuchten, wie Tore in die tiefste Hölle.

## **AnhangII**

### **Brosche der Heilung:**

Eine eichenblattförmige Brosche aus Silber mit grünen Einlegearbeiten. Wenn sie dauerhaft getragen wird, verdoppelt sie die Regeneration während des Schlafens von einen auf 2 LP.

### **Das Amulett der Monde:**

Das Amulett kann bis zu zehn magische Rituale miteinander verbinden, leider brennt es beim entfernen aus der „Grabplatte“ aus. Es ist aus einer unbekanntem Legierung und trägt die drei Mondphasen, Neumond, Halbmond und Vollmond als Einlegearbeiten auf sich und ist selbst wie ein Halbmond geformt. Die Legierung ist unbekannt, weil nur ein Teil der Materialien auf Midgard existieren, ein anderer Teil kommt aus der Heimatwelt der Alfar. Alchimisten und Zauberkundige würden sicher 20.000 GS für das alte Schmuckstück zahlen. Nach einer alchimistischen Reinigung kann es wieder Zauber aufnehmen und senkt dabei automatisch den ABW50. Ein arkaner Meister sollte aber auch in der Lage sein, es wieder zu reparieren, dann ist es in der Lage zehn Zauber zu speichern. Obwohl es nur wenigen lebenden Zauberkundigen gelingen wird, diese komplexe, arkane Kunst gänzlich zu verstehen und voll zu entfalten.

### **Anmerkungen:**

Wann immer die Spieler versuchen Auren zu lesen, wird im „Turm“ immer eine starke elementare und dweomische Aura zu erkennen sein, die eine finstere verbirgt. Was die Spieler aus dem Abenteuer noch mitnehmen können, z.B. im Turm des Seemeisters, oder im rawindrischen Palast liegt im Ermessen des Spielleiters.

Sollte die Gruppe Zweifel an ihrer Aufgabe hegen und das Abenteuer abbrechen, können die Spieler immer wenn möglich aus dem Tal des Turmes ziehen, von Rawindra aus nach Hause reisen, oder auch von Waeland aus. Später können auch diese Charaktere ein Folgeabenteuer (falls ich mal dazu komme) bestehen, denn ich weiß eine Gruppe hat Ra Ashul schon befreit auf dem Bachara-Con 2006.

Es sollte jedem klar sein, daß bei einer Befreiung des dunklen Heermeisters nicht nur Sheila Ass Al Gesa von dem *Geas* ihrer Sippe betroffen ist, sondern alle Familienmitglieder, die zu dieser Zeit auf Midgard leben. So ist es fast ein Glück, daß diese Familie schon immer schwere Schicksalsschläge empfing und die für das *Geas* zählende Linie nur 4000 Menschen umfaßt.