

Druidenpläne

Worum es geht

Im Abenteuer Druidenpläne soll es einer Abenteuergruppe der Grade 3-5 mit 3-5 Spielern gelingen ein Weltentor zu schließen, über das seltsame Wesen nach Alba eindringen. Zuerst werden die Abenteuerer mit einem seltsamen Reisendem in Corrinis konfrontiert, der ihnen eine Menge Rätsel aufgibt. Dieser entpuppt sich später als Druiden, der seinen Bruder einen weiteren, ehemaligen Druiden aufhalten will, ein Weltentor in eine unbekannte Ebene zu öffnen, ganz Alba zu vernichten. Da die Schließung des Weltentors auch im Interesse der Abenteuerer liegt, weil einer aus ihren Reihen schwer verwundet wurde, ist nun ein erster Verbündeter gefunden worden.

Nach einigen Nachforschungen bezüglich seines dunklen Bruders, der jetzt ein Droch-druid ist, begeben sich die Abenteuerer auf eine - seltsamer Weise - nirgends verzeichnete Insel, auf der sich das Weltentor befindet. Diese gilt es nun zu schließen. Aber das Abenteuer nimmt einen ganz anderen Lauf...

Das Abenteuer Druidenpläne spielt in keiner festgelegten Jahreszeit. Das heißt, dass sich der Spielleiter selber aussuchen muss, wann es ihm am besten passt.

Die Hauptpersonen

Die erste Hauptperson ist **Ealaniu a Rhydd**, ein albischer Druiden, der die ganze Welt gefährdet sieht, weil sich sein Bruder **Dion** ein Droch-druid danach trachtet ganz Alba zu vernichten. Die beiden Brüder sind bis auf den Tod verfeindet. Später gesellt sich noch der Dämonenfürst **Lyakon** in das Abenteuer, um seine Heerschaaren - Dion hat sich mit Lyakon verbündet - in den Kampf zu schicken. Aber auch Ealaniu hat einen Verbündeten parat, der sich jedoch erst spät zeigt, um den Abenteuerern beizustehen: **Nasser Bedr'ussuman**, ein grauer Meister pflegt enge Kontakte zu Ealaniu.

Was die Abenteuerer können sollten

Eigentlich sind für dieses Abenteuer keine besonderen Fertigkeiten nötig, jedoch wäre es gelegentlich nützlich, würde jemand Wahrnehmung beherrschen. Meistens hilft aber nur noch ein starker Zauber, oder der ein oder andere beherzte Schwerthieb.

Teil I - Brüderzwist

In diesen Teil des Abenteuers machen die Abenteuerer Bekanntschaft mit ihrem späteren Verbündeten Ealaniu. Es wird aber auch ein Mordanschlag auf sie verübt werden.

In Corrinis

Es ist wieder einmal ein schöner Tag in Corrinis. Der Wirt der Taverne, in der ihr untergekehrt seid macht euch gerade Frühstück. Fröhlich und gut gelaunt schlendert er auf euch zu und setzt sich neben euch. Folgendes beginnt er zu erzählen: *Ich war heute Morgen auf dem Markt, um ein paar neue Lebensmittel zu ersteigern, als ein Herold des Lairds ausrief, es werden noch Mannen für die wöchentliche Jagd gesucht. Zurzeit steht er am Marktplatz und rekrutiert Leute für die Jagd.*

Weiter kommt der Wirt nicht, da plötzlich ein etwas verwildert aussehender Gast „hereinschneit“, der bedient werden will. Dabei versucht er keine große Aufmerksamkeit zu erregen, sondern verdrückt sich in eine der Ecken des Wirtshauses. Es handelt sich hierbei um Ealaniu, der gerade auf der Suche nach seinem Bruder ist. Wollen die Abenteuerer mit ihm sprechen, so gibt er nur zur Antwort, dass er müde sei, und nicht gestört werden wolle, da er sich erst einmal ausruhen wolle. Er verspricht ihnen am nächsten Tag mit ihnen zu sprechen.

Da die Abenteurer unbedingt zu der wöchentlichen Jagd gehen müssen, da es sonst kein Abenteuer gibt, kann der Spielleiter ihnen dies mit hohem Lohn schmackhaft machen. Als Vorschlag dienen hier 5-10 Goldstücke pro Person für die Teilnahme an der Jagd. Die Jagd selber soll 1 Tag dauern.

Der Herold

Vor euch auf dem Marktplatz steht ein etwas verkümmert aussehender, kleiner Mann, der mehr schlecht als recht versucht mit seiner heiser gewordenen Stimme Leute auszurufen, die an der wöchentlichen Jagd als Treiber teilnehmen. Um ihn herum sind schon 14 Leute versammelt, die darauf warten endlich losziehen zu können.

Melden sich die Abenteurer freiwillig, verspricht ihnen der Herold eine kleine Belohnung (s. oben) und bittet sie mitzukommen. Die morgendliche Jagd wird um 6 Uhr morgens beginnen und bis ca. 20 Uhr andauern. Dabei sollen die Abenteurer, so erklärt ihnen der Herold, als Treiber fungieren, um das Wild aufzuschrecken, das erlegt werden soll. Ihre Belohnung sollen sie danach bekommen. Eine Übernachtung wird ihnen kostenlos gestellt. Bis zum nächsten Morgen können die Abenteurer schließlich machen, was sie wollen.

Die Jagd

Am nächsten Morgen werdet ihr früh geweckt und schnell zur Sammelstelle gebracht. Dort angekommen geben euch einige der Wachen, die mitkommen Pferde, auf denen ihr Reiten könnt, um das Wild aufzuschrecken. Schließlich geht es los.

Ihr reitet zusammen mit einer Gruppe von 8 Treibern und zwei Wachen in Richtung Wald. Dort angekommen schicken sie euch los. Dabei wird die Gruppe in vier kleinere Gruppen aufgeteilt. Eine davon sind die Abenteurer. So reitet ihr nun unter lautem Geschrei in den Wald.

Diese Tätigkeit dauert ungefähr 6 Stunden an, dann ist die erste Pause erlaubt. Bis dahin haben die Abenteurer durch das viele Schreien und Reiten 1W6 AP verloren. Dabei besteht eine Chance von 30% pro 30 min 1W3 Hirsche aufzutreiben. Je mehr Hirsche aufgetrieben werden, umso erfreuter ist nachher der Baron, was sich eventuelle in einer kleinen Spende ausdrücken könnte. Nach der Pause reiten die Gefährten wieder weiter. Schließlich, nach einer halben Stunde spielt sich dabei folgende Begegnung ab:

Der Gast, den ihr schon gestern Morgen im Gasthaus gesehen habt, steht jetzt wieder vor euch. Tiefe Entschlossenheit und abgründiger Hass sprühen aus seinen Augen. Aber er ist nicht allein. Vor ihr steht jemand, der dem Unbekannten sehr ähnlich sieht. Beide duellieren sich gerade auf magischer Ebene, wie ihr an umherschwirrenden Feuerkugeln sehen könnt.

Ergreifen die Abenteurer Partei für Ealani, so ist dieser dankbar und bedankt sich nach dem Kampf. Helfen sie Dion, greift dieser die Abenteurer ebenfalls an. Sollten die Abenteurer gar nicht unternehmen, duellieren sich die beiden weiter und achten gar nicht auf die neuen Ankömmlinge. Auseinanderkriegeln sind die beiden nicht, eher greifen beide die Gefährten gemeinsam an.

Nach ungefähr 10 vergangenen Minuten stoßen schließlich der Baron und 10 Leibwächter zu der kleinen Gruppe. Diese unterbrechen den Kampf sofort und nehmen die Abenteurer, Ealani und Dion fest. Alle zusammen werden auf das Schloss gebracht und erst einmal ins Gefängnis verfrachtet. Dort müssen sie ca. 2 Stunden warten, bis sich die öffentliche Gerichtsbarkeit mit diesem Fall auseinandersetzt. Während des

Gefängnis Aufenthaltes ist der ideale Zeitpunkt für einen kleinen Plausch zwischen Ealaniu und der Gruppe gekommen. Dion ist in eine separate Zelle gebracht worden. Ealaniu sagt ungefähr folgendes:

Mein Name ist Ealaniu. Ich bin ein albischer Druide, der gerade seinen verderbten Bruder gestellt hatte und ihn seiner gerechten Strafe zuführen wollte, als ihr kamt und uns unterbracht. Es ist mittlerweile nur noch Hass der uns verbindet. Vor langer Zeit war auch mein Bruder noch ein Rechtschaffender Druide wie ich, bis er einen Fehler beging, den ich nicht weiter erläutern möchte, und aus dem Druidentum ausgeschlossen wurde. Er schwor Rache und tötete meine und seine Eltern. Anschließend verbündete er sich mit einem Dämonenfürsten, um das komplette Druidentum auszulöschen. Nun hat der oberste Hoch-Druide mich auserwählt, meinen Bruder zu stoppen.

Die Frage, warum er dies alles erzählt ist nicht leicht zu erklären: Ealaniu ist ganz einfach deprimiert, dass er seinen Bruder nicht bestrafen konnte und braucht nun jemandem, den er dies erzählen kann. Außerdem findet er, dass auch ein paar Menschen wissen sollten, dass es jemanden gibt, der ganz Alba vernichten will. So redet sich Ealaniu ein er wäre gerecht zu den Menschen Albas gewesen. Anschließend beginnt das Verhör.

Das Verhör

Das Verhör selber wird hier nicht weiter erläutert, das dies nicht sonderlich interessant wäre. Den Spielern sollte hier aber klar werden, wie sehr sich die beiden Brüder hassen und wie viel Ealaniu daran liegt seinen Bruder zu Stoppen. Der Spielleiter muss diesen Abschnitt gestalten. Am Ende sollten die Abenteurer frei gesprochen werden, da sie ja nichts mit dem Kampf an sich zu tun hatten. Danach ist der Tag auch schon zu Ende und nun muss sich eine neue Unterkunft gesucht werden.

Ein Mordanschlag

Der nächste Morgen. Es scheint wieder ein herrlicher Tag zu werden. Ihr steht auf und bestellt erst einmal euer Frühstück beim Wirt. Doch dann passiert etwas Merkwürdiges.

Während des Essens kann den Spielern mit einem gelungenem EW:Wahrnehmung eine unscheinbare Person in grauer Kutte auffallen, die sich an den Speisen der Gefährten zu schaffen macht. Der Spielleiter sucht sich jetzt einen Spieler aus, am besten den mit den meisten LP, und erzählt den anderen Spielern dieser würde jetzt anfangen zu schreien. Das Essen, welches er nämlich aß, ist vergiftet (2W6-1 LP und AP, Virulenz +20, Wirkdauer: sofort). Jetzt kann mit einem weiteren EW:Wahrnehmung+2 die gleiche Person nochmals auffallen, die sich nun, schelmisch grinsend, schnellstmöglich verzieht. Es sollte im folgendem dazu kommen, dass die Spieler diese Person verfolgen. **Raghfani**, der Meuchelmörder, flüchtet nun in den nahe gelegenen Wald von Corrinis und sucht dort Zuflucht, da er weiß, dass er in den nächsten Tagen nicht mehr gefahrenlos nach Corrinis kann. Ungefähr im Wald gelingt es nun den Abenteurern Raghfani zu stellen. Dieser sagt nicht, sondern zieht nur seine Waffe und tritt selbst gegen die Übermacht der Gruppe an.

Raghfani (Assassine)

Grad 4 **LP** 14 **AP** 20 Res: 12/14/12
TR St60 Gw80 B25 Abwehr+14
Angriff: Dolch+10 (1W6+1)

Als Besitzt trägt Raghfani nicht weiter als seine Kutte seinen Dolch und eine kleine Flasche mit dem Gegengift, dass vielleicht vonnöten ist. An seiner Hand fällt ein kleines eingeritztes Quadrat auf, das mit drei kleinen Strichen durchzogen ist.

Plötzlich erscheint aus dem Nichts Ealaniu und erzählt folgendes:

Ich sah euch vorhin im Gasthaus und hörte, dass einer von euch schrie, als dann alle hinter diesem Mann her rannten, verfolgte ich euch, da mir das ganze Komisch vorkam. Seht ihr dieses Zeichen auf seiner Hand? Das ist das Zeichen meines Bruders. Anscheinend hat er Mörder auf mich angesetzt. Dieser Jedoch hat mich mit einem von

euch verwechselt. Da ihr nun irgendwie schon in diese ganze Geschichte mit hineingezogen worden seid, bitte ich euch, mir bis zum Ende zu helfen. Ich werbe euch nun sozusagen als Söldner an, um mir im Kampf gegen Dion beizustehen. Ich zahle jedem von euch 250 GS, wenn wir erfolgreich sind und das Werk meines Bruders vernichtet worden ist.

Ealaniu lässt sich auf bis zu 350 GS pro Person ein, weißt dann aber darauf hin, wollen die Abenteurer immer noch mehr, dass er ihnen vielleicht die eine oder andere Sache auch beibringen könnte. Sein Plan ist folgender:

Ich habe vor kurzem die neue Heimstätte meines Bruders ausfindig gemacht. Dort war er allerdings nicht, ich verfolgte ihn bis hierher. Da mein Bruder es hasst von einem Ort zum anderem zu ziehen und da er sich jetzt mit Lyakon als Verbündetem mächtig genug sieht, dort auch „offiziell“ hausen zu können, nehme ich an, dass er wieder nach dort zurückgekehrt ist. Ich schlage daher vor dorthin zureisen und Dion das Handwerk zulegen.

Die Stelle, die Ealaniu meint, ist eine kaum auffindbare Stille mitten im Wald, ca. 50 km von der jetzigen Position der Abenteurer entfernt. Sollten die Spieler nicht dagegen haben, kann die „Reise“ losgehen.

Die Reise

Die Abenteurer haben natürlich auch noch vorher Zeit sich selbst mit eventuell benötigten Materialien auszurüsten. Ealaniu wird ihnen hierfür 15 GS pro Person geben.

Die Reise soll insgesamt 2 Tage dauern, da das Unterholz, meint Ealaniu, sehr dicht und die Route sehr kompliziert ist. Dabei können der Gruppe einige Zufallsbegegnungen das Leben schwer machen. Der Spielleiter muss sie aber nicht einbauen. Folgende Begegnungen sind möglich:

2 Wölfe (Grad3)

12 LP, 14 AP - TR - St40, Gw70 B30

Angriff: Biß+7 (1W6) - Abwehr+12, Resistenz 11/13/11

1 Bär (Grad4)

15 LP, 20 AP - LR - S70, Gw50 B22

Angriff: Tatze+9 (1W6+2) - Abwehr+4, Resistenz 12/14/12

Alter Eber (Grad4)

15 LP, 24 AP - LR - St60, Gw70 B28

Angriff: Hauerstoß+8 (2W6) - Abwehr+13, Resistenz 12/14/12

Allerdings sollten die Spielerfiguren relativ unbeschadet an ihrem Ziel ankommen.

Teil II - Die Behausung des Droch-druid

In diesem zweiten Teil des Abenteuers kommt es zu den ersten nennenswerten Kämpfen zwischen den beiden Parteien, die am Abenteuer teilhaben. Zuerst muss die Behausung von Dion untersucht werden. Schließlich findet man ihn noch in einer der zahlreichen Geheilkammern seines kleinen „Schlosses“ und versucht ihn in einen Kampf zu verwickeln. Dion entkommt aber.

Die Behausung

Ihr steht jetzt, nachdem eure Reise erfolgreich abgeschlossen ist, vor einem merkwürdig verwinkelt aussehendem Gebäude, dass auf

seltsame Art und Weise unnatürlich erscheint. Die Pflanzen und Wiesen um das Gebäude sind verwelkt, ja sogar einige Tierkadaver liegen rechts und links herum. Hier scheint irgendeine böse Macht am Werk zu sein.

Vor den Abenteurern erstreckt sich ein ca. 25x30m großer Gebäudekomplex, der sich 2 Stockwerke in die Höhe streckt. Es gibt nur einen Eingang. Wollen die Abenteurer nun in das Gebäude hinein, so werden sie erst einmal von zwei Skeletten begrüßt, die sie gar nicht willkommen heißen.

Skelett (Untoter, Grad1)

6LP, -AP Resistenz 10/12/10

KR Gw40 St60 B18 Abwehr+11

Angriff: Klaue+4 (1W6) oder Waffe+4 (normal) - Raufen+5 (1W6-3)

Das Gebäude ist von innen derart verwinkelt, das es nicht möglich ist eine Karte anzufertigen. Der Spielleiter muss nun improvisieren, wann der jeweils richtige Zeitpunkt gekommen ist. Insgesamt gibt es 12 Räume in diesem Gebäude. Der Spielleiter kann aber noch weitere erfinden, sollte er dies für nötig empfinden. Die Räume sind kreuz und quer angeordnet, so dass die Abenteurer zufällig mal auf den oder den anderen Raum stoßen können.

Raum 1: Eine Empfangshalle

Vor euch liegt eine verfallene Halle, von denen gerade noch die Wände halten, so dass das ganze Konstrukt noch nicht eingestürzt ist. Überall liegt Staub herum und hier und da auch mal der ein oder andere vermoderte Stützbalken...

In diesem Raum findet sich außer einer Unmenge von Kellerasseln nichts was für die Spieler von Belang sein dürfte - außer es würde sich einer von ihnen zufällig für Kellerasseln interessieren.

Raum 2: Das Schlafzimmer

In diesem noch halbwegs nicht verfallenen Zimmer steht ein großes Ebenholzbett neben Truhen, einem Schreibtisch und Schränken. Am Bett kann man ganz deutlich sehen, dass hier noch vor kurzer Zeit jemand geschlafen hat. Auf dem Schreibtisch rechts neben dem Bett liegt eine Pergamentrolle, jedoch versiegelt. Sie sieht etwas alt und vergilbt aus, ist jedoch noch vollkommen intakt.

Bei der Schriftrolle handelt es sich um ein Thaumagramm: Feuerkugel, dass entzündet wird, sobald jemand das Siegel bricht (mit Zaubern+25). Die seltsamen Verzerrungen können mit einem EW:Wahrnehmung bemerkt werden. Weiterhin bemerkbar ist durch einen EW:Wahrnehmung-2 ein kleiner Spalt in der Ostwand, der, zieht man kräftig an ihm, nachgibt und einen kleinen Geheimgang zu Raum 12 freigibt.

Raum 3: Der Eingang

Dies ist der Eingangsraum, über den die Spielerfiguren auf jeden Fall eintreten. Hier ist nicht besonderes, außer einem kleinen silbernen Spiegel, der unbeweglich an der Wand gegenüber dem Eingang hängt. Versucht einer der Spieler ihn zu verschieben, oder ganz wegzunehmen, mobilisieren augenblicklich 3 Zombies, der dem Unbedachten klar machen: Das war nicht so gut.

Zombie (Grad2)

LP9, -AP Resistenz 11/13/11

TR Gw30 St90 B18 Abwehr+12

Angriff: Klaue+5 (1W6+1) oder Waffe+5 (+2 auf Schaden) - Raufen+6 (1W6-2)

Durch diesen Spiegel ist es Dion möglich eventuelle Eindringlinge in sein Domizil auszumachen und sich in Sicherheit zu bringen. Siehe Raum 12. Er schießt durch den Spiegel ein kleines Auge, das sich an einem Abenteurer festhakt, und ihn anschließend „nicht mehr aus den Augen lässt.“ Die gesamten Informationen die das Auge sammelt, sendet es an Dion, der nun imstande ist zu regieren.

Raum 4: Ein Lagerraum

Dieser vollkommen zugestellte Raum mit Kisten, Säcken und Schränken ist ganz klar ein Lagerraum. Überall liegt die ein oder andere merkwürdige Sache verstreut herum und es macht den Anschein, als sei dieser Raum, wie auch der Rest des Hauses lange nicht mehr betreten worden.

Bei diesen merkwürdigen Sachen handelt es sich um Zauberzutaten, wie mit einem EW:Zauberkunde herausgefunden werden kann. Keine davon ist jedoch noch brauchbar. Mit einem weiteren EW:Zauberkunde-4 ist es möglich zu erkennen, dass dies ganz klar schwarzmagische Gegenstände sind. Von Oberschenkelknochen über verwelkte Blätter und Menschenfinger geht das Sortiment.

Mit einem EW:Wahrnehmung kann unter einigen ungestürzten Kisten eine etwas vergilbte Schriftrolle zutage gefördert werden, in der seltsame Zeichen und das Bild eines riesigen Vampirs gezeichnet sind. Bei den Zeichen handelt es sich um normale Zauberschrift, die mit einem EW:Lesen von Zauberschrift gelesen werden kann und anschließend einen Zauber namens Beschwören von Lyakon vermitteln. Die Buchstaben sind jedoch zu unleserlich, um den Zauber zu lernen. Mit einem EW:Sagenkunde wird jedem sofort klar, dass auf dem Bild Lyakon abgebildet ist.

Diese Schriftrolle dient nur dazu, den Spielern klar werden zu lassen, dass sie sich nun mit höheren Mächten einlassen. Schließlich sollte es ihnen zu denken geben, dass ausgerechnet in dem Haus, das sie gerade durchsuchen, ein Abbild von Lyakon vorhanden ist.

Raum 5: Der Übungsraum

Vor euch liegt ein ca. 10x15 m großer Raum, der wie ein riesiges Rechteck aussieht. Von den Seiten des Raumes laufen drei Stufen hinab in die Mitte des Raumes, so dass diese eine Art Arena darstellt. Zu allem Überfluss ist dieser Teil des Raumes auch noch mit silbernen Stangen umrahmt, durch die gerade noch ein etwas Wichtelgroßes Wesen hindurch schlüpfen könnte. In der Mitte des umzäunten Gebietes steht ein großer Sockel, auf dem auf den Vier Himmelsrichtungen je ein Hand Zeichen eingraviert ist.

Berührt diese Hände einer der Abenteurer oder Ealaniu, so materialisiert augenblicklich ein Dämon, der denjenigen fragt, was er wünsche. Sollte die gewünschte Tätigkeit jedoch über das umzäunte gebiet hinausgehen, so verweigert der Dämon seine Dienste und verweist auf ein magische Barriere. Dieser Stein dient mehreren Zwecken. Zuerst einmal kann Dion durch ihn einen Dämon rufen, der dann alle Arten von Diensten erledigt, die ihm aufgetragen werden. Allerdings stört ihn hierbei nicht der silberne Zaun. Dion kennt nämlich einen Weg diese Barriere zu umgehen. Schließlich war er es, der ihn hier aufstellte, weil er wollte, dass wenn schon andere Personen außer ihm sich einen Untergebenen beschwören können, sie ihn wenigstens nicht gut einsetzen können. Die zweite Methode ihn einzusetzen ist, was Dion auch gerne tat, ihn gegen sich kämpfen zu lassen, so dass er seinen Kampf-Erfahrungen ausweiten und sich weiter verbessern konnte.

Die Wirkungsdauer des Steins, den man übrigens nicht mitnehmen, oder von seiner jetzigen Position lösen kann, beträgt Grad des Abenteurers, der ihn berührt hat x 5 Stunden. Danach verschwindet der Dämon wieder. Der silberne Zaun um die „Arena“ ist unzerstörbar.

Myylg'har (Dämon Grad 6)

LP*,70AP Resistenz 15/15/15
KR Gw40 St110 B28 Abwehr+14

Angriff: Klaue+11 (1W6+1) oder Langschwert+12 (1W6+3) - Raufen+12 (1W6+1)

Raum 6: Der gemiedene Raum

Dieser Raum ist von außen mit einem sehr robustem Schloss zugeschlossen, so dass ein EW:Schlösser öffnen-4 nötig ist, um dieses Schloss zu knacken. Gelingt dies sehen die Abenteurer folgendes:

Dieser Raum quillt geradezu über vor Ekel erregendem Gestank. Überall liegen verfaulte Reste von Lebewesen. Ganz hinten in der dunkelsten Ecke des Raumes hockt eine kleine schwarze Gestalt, die gerade an etwas herumnagt, es wegwirft und jetzt auf euch zuspringt.

Bei dieser Gestalt handelt es sich um ein undefinierbares Geschöpf der schwarzen Magie, dass vor Jahren bei einem der Experimente Dions entstand, aber nicht mehr weg wollte. Dion sperrte es daraufhin in diese Kammer. Als es andauernd wieder ausbrach musste Dion die Tür mit einem stärkeren Schloss sichern.

Undefinierbares Geschöpf (Grad 5)

LP16,30AP Resistenz 19/19/19

KR Gw100 St80 B24 Abwehr+14

Angriff: Hieb+9 (1W6) oder Dolch+10 (1W6+1) - Raufen+8 (1W6-1)

Trotz seiner geringen Intelligenz kann dieses „Tier“ sprechen und freut sich über Besuch - als Nachspeise. Was Dion jedoch nicht bemerkte ist, dass die Haut dieses Geschöpfes unglaublich Magieresistent ist. Wer sich einen Umhang daraus bastelt und diesen anzieht, erhält +8/+8/+6 auf seine Resistenz.

Raum 7: Der Folterraum

Bei diesem Raum handelt es sich ganz klar um einen Folterraum. Das erkennt sogar ein Laie, wie euch an der gigantischen Anzahl an nicht enden wollenden Folterwerkzeugen bewusst wird. Dieser Gedanke wird auch dadurch untermauert, das die Wände über und über mit Bildern, auf denen Menschen leiden, bemalt sind. Und an der Ostwand liegt noch eine etwas jüngere Leiche, dessen Gesicht schmerzverzerrt ist.

Dieser Raum soll den Spielern unter anderem klar machen, wie grausam Dion bei der Verwirklichung seines Planes vorgeht. Sollte noch niemand Dion mit großer Aufmerksamkeit verfolgt haben, sollte sich die langsam ändern. Bei der Leiche können die Gefährten noch einen verrosteten Dolch und 5 Goldstücke mitgehen lassen.

Raum 8: Das Gästezimmer

Dieses „Gästezimmer“ ist ein eher kleines Zimmer im Vergleich zu den anderen. Dion brachte hier diejenigen unter, die ihm nicht zu gefährlich erschienen. Die, die ihm zu gewalttätig erschienen verfrachtete er immer in die Folterkammer, wo ihnen dann Manieren beigebracht wurden. Das Gästezimmer kann von außen mit einem normalem Schloss abgeschlossen werden.

Raum 9: Die Bibliothek

Ihr kommt jetzt in einen Raum, in dem eine ganze Menge Regale stehen. In diesen Regalen stehen haufenweise Bücher - die Hälfte davon ist jedoch total verwitert. Es scheint sich hierbei um eine kleine Bibliothek zu handeln.

Wenn der Spielleiter will, kann er hier die Spieler ein paar Schriftrollen finden lassen. Das wären dann 1x Feuerkugel, 1x Blitze schleudern und 2x Angst. In die Bibliothek gibt es aber auch einen anderen kleinen Zettel, der für die Abenteurergruppe von Belang seien dürfte. Dieser Zettel kann jedoch nur gefunden werden, wenn ein

EW:Wahrnehmung-2 glückt. Er wurde von einem entrissenen Gefangenen Dions geschrieben, der anscheinend nicht viel Zeit hatte:

Ich habe nicht viel Zeit... Erfolgreich bin ich aus der Folterkammer dieses Wahnsinnigen ausgebrochen...habe mich verlaufen... Ich selbst habe Dion nie zu Gesicht bekommen...Er muss aber hier in diesem verfluchten Gebäude sein...Wahrscheinlich eine Geheimitür...noch nicht gefunden... Mögen andere mehr Glück haben als ich...Da kommen sie... (Hier enden die Worte des Schreibers)

Der Zettel dient den Abenteurern ihnen einen Hinweis auf den Aufenthaltsort Dions zu geben. Damit das Abenteuer nämlich weiter voran schreiten kann müssen sie Dion finden und das ist wirklich nicht leicht. Geht alles gut, sollten die Spieler ihre Figuren jetzt auf eine Such nach einer ominösen Geheimitür ausschicken.

Raum 10: Der eingestürzte Raum

Ihr habt gerade einen weiteren Raum gefunden, den ihr auch betreten wollt. Allerdings kommt ihr nicht weiter. Der Gang bzw. der erste Teil vom Raum ist eingestürzt.

Wollen sich die Abenteurer tatsächlich damit aufhalten den kompletten Schutt abzutragen, dauert das ungefähr einen halben Tag für 4 Personen. Aber die Mühe lohnt sich. Hier war früher einmal das Lager für die äußerst wertvollen Sachen von Dion. Er lagerte hier unter anderem die ein oder anderen Artefakte, sowie Geld und jede Menge Edelsteine, die er irgendwann einmal erbeutet hatte. Das alles lässt sich jetzt in gewissem Maße freilegen, wenden die Spielerfiguren genügend Zeit auf (s. oben). Unter anderem lässt sich finden:

1x Ring des Sehens in Dunkelheit
2x 2W6 Heiltrunk
2x 3W6 Krafttrunk
850 GS
1x magisches Langschwert (+0/+0)

Raum 11: Artefaktkammer II

In diesen Raum kommt ihr nicht weit hinein. Plötzlich lauern euch hinter einer silbernen, auf den Boden gezeichneten Linie, zehn Skelette auf.

Skelett (Untoter, Grad1)

6LP, -AP Resistenz 10/12/10

KR Gw40 St60 B18 Abwehr+11

Angriff: Klaue+4 (1W6) oder Waffe+4 (normal) - Raufen+5 (1W6-3)

Die hier anwesenden Skelette sind an diesen Raum gebunden und können nicht über die silberne Linie hinaus. Sie bewachen die neue Artefaktkammer, die Dion bauen ließ, als seine alte einstürzte. Überwinden die Abenteurer wieder Erwartung (Warum sollte ich in diesen Raum gehen, wenn es da von Skeletten nur so wimmelt?) die Skelette, Materialisieren sofort 3 Myylg'har aus Raum 5 (s. oben).

Myylg'har (Dämon Grad 6)

LP*,50AP Resistenz 15/15/15

KR Gw40 St110 B28 Abwehr+14

Angriff: Klaue+11 (1W6+1) oder Langschwert+12 (1W6+3) - Raufen+12 (1W6+1)

Überwindet die Gruppe auch dieses Hindernis ist der Weg frei zu den wirklichen Schätzen von Dion.

1x schwarzer Dolch der Kraft
2700 GS
7x 2W6 Heiltrunk
10x 4W6 Krafttrunk
6x Ayazeru

Ayazeru ABW 8

Ein Ayazeru ist ein kleines Schildamulett, das die Abenteurer vielleicht noch später auf der Insel Ayaru brauchen können. Es handelt sich dabei um eine kleine blaue Halskette, die blaue Perlen trägt. Trägt jemand dieses Amulett und befindet sich auf der Insel Ayaru absorbiert er die Lebensenergie von allen sich auf der Insel befindlichen Personen, die kein so ein Amulett tragen. Und zwar pro Stunde 1 LP und 3 AP. Diese wandert dann in Form von roten Fäden (Mit B20) Richtung des Amulettträgers.

Raum 12: Der Geheimraum

Endlich habt ihr etwas gefunden, wo sich Dion verstecken könnte. Vor euch öffnet sich langsam ein kleiner Geheimgang, der ungefähr 10 m geradeaus geht und anschließend in einem Raum ausläuft. Dort steht, wutverzerrt und leicht überrascht, Dion, der jetzt damit beginnt Feuerkugeln nach euch zu werfen.

Jetzt dürfte (sollte) es zu einem Aufeinandertreffen beider Parteien kommen, in denen Dion noch drei beschworene Dämonen unterstützen. Hat Dion jedoch unter einem Drittel seiner Lebensenergie fahre der Spielleiter mit *Der „Endkampf“* fort. Die Spieldaten von Dion sind dem Anhang zu entnehmen.

Sollten die Abenteurer nicht den Eingang zum Geheimraum 12 gefunden haben, so kann der Spielleiter in Form von Ealaniu nochmals dazu anregen das gesamte Gebäude zu durchsuchen, bis Dion gefunden worden ist. Und wenn die Spieler dann immer noch nichts gefunden haben kann Ealaniu selbst einfach den Eingang zu Raum 12 finden.

Der „Endkampf“

Gerade als Dion schon dem Tod gefährlich nahe ist greift er schnell aus seinem Ärmel eine kleine Kugel und schleudert sie auf euch zu Richtung Boden. Die Kugel explodiert und ihr könnt nichts mehr sehen. Denn allgemeinen Moment der Verwirrung nutzt Dion, rennt zu einem an der hinteren Wand hängenden Spiegel und springt durch den Spiegel. Auf einmal ist er weg. Gleichzeitig fällt die Einzige Tür und somit der einzige Ausgang hinter euch zu.

Die aufprallende Blindgranate richtet durch die Explosionsschaden bei jedem in 2m Umkreis 1W6 LP Schaden an. Die zugefallene Tür ist unwiederbringlich zerstört und kann nicht mehr geöffnet werden. Den Spielern bleibt nicht anderes übrig, als ebenfalls durch den Spiegel zu gehen. Das kostet jeden einen PW: Willenskraft, da einem dabei doch sehr mulmig zumute wird. Wollen die Spieler einfach nicht durch den Spiegel gehen, kann der Spielleiter weitere Elemente einstreuen wie: Durch die Wucht der einstürzenden Tür beginnen nun die Wände langsam Risse zu zeigen, Ihr solltet euch beeilen.

Teil III - Die Insel Ayaru

In diesem Abschnitt des Abenteuers gelangen die Abenteurer auf eine nicht verzeichnete Insel östlich von Alba im Meer der fünf Winde. Die Insel Ayaru hat ihr irdisches Vorbild von der Sage von Avalon. Dort angekommen finden sie Dion vor, wie er gerade dabei ist ein Weltentor zu öffnen. Seltsame Wesen quellen daraus hervor, die Richtung Küste von Alba fliegen. Ealaniu erkennt, dass das das Werk Dions ist, und beginnt damit das Tor zu zerstören. Er scheitert jedoch.

Um euch herum sind überall blaue Strudel zu

sehen. Dann wechselt die Farbe zu Grün und zu Gelb, danach zu rot. Anschließend verfärbt sich alles wieder zu den normalen Farbmischungen, die ihr kennt. Ihr fallt aus ungefähr 2m Höhe aus der Luft auf den Boden. Über euch schwebt ein Gegenstück zu dem Spiegel, durch den ihr gesprungen seid. Der Spiegel löst sich jetzt jedoch langsam auf.

Die Abenteurer sind auf der Insel Ayaru gelandet. Der Spiegel war noch fähig Dion und die Abenteurer zu versetzen, damit verbrauchte er seine restlichen magischen Energien. Den Abenteurern ist es auf jeden Fall unmöglich durch den Spiegel zurück teleportiert zu werden.

Ihr steht auf einer kleinen Anhöhe, die man fast Berg nennen könnte. Rings um euch rum ist nur Wasser. Ihr seid auf einer kleinen Insel gelandet. In der Ferne kann Ealaniu noch die albische Küste ausmachen, wie er durch die eine kleine Ansammlung von Häusern festlegt. Seiner Meinung nach ist das Haelgarde.

Warum fühle ich mich so schwach?

Wann immer die Abenteurer auf der Insel unterwegs sind, werden ihnen pro Stunde 1 LP und 3 AP abgezogen, die in Form eines roten Lichtfadens mit B20 wegfliegen. Entweder zu einem Träger eines Ayazeru Amulettes (s. oben), oder zu einem der drei magischen Kraftsteine (s. unten). Tragen die Abenteurer allerdings ein Ayazeru Amulett, verlieren sie keine Lebensenergie. Gegen die Magie der Steine ist kein WW:Resistenz erlaubt. Weiter unten klärt sich warum das sinnvoll ist.

Erst Erkundungen

Such erste Erkundungen lässt sich feststellen, dass die Insel ca. 10x15 km groß ist. An ihrer südlichen Seite befindet sich ein kleiner See, der bei Flut eine Verbindung zum Meer hat, durch die kleine Schiffe fahren können. An der nördlichen Seite der Insel sehen die Abenteurer folgendes:

Vor euch steht ein riesiges Tor ungefähr 30x50 m groß. In seiner Mitte lodern Flammen. Das ganze hat eine monumentale Erscheinung an sich. Als ihr das Tor betrachtet vernehmt ihr eine Stimme, die der Dions zu sehr ähnelt, als das sie sie nicht seine würde. *Ihr hat verloren. Selbst da ihr nun wisst, was ich plane, kann mich niemand mehr aufhalten. Das Tor ist unzerstörbar und schon bald werden Heerscharen von Dämonen ganz Alba vernichten. Und niemand kann mich stoppen.*

Während Ealaniu diese Worte vernimmt, treten ihm immer mehr Schweißperlen auf die Stirn. Allmählich wird ihm der wahnsinnige Plan seines Bruders bewusst. Ganz spontan lässt eine Feuerkugel auf das Tor los, die aber an einer unsichtbaren Mauer abprallt und zurückfliegt. Als Ealaniu das merkt, lässt er sie schnell vorzeitig explodieren, damit niemand zu Schaden kommt. Hier sollte man aufpassen, wer 3m nördlich von Ealaniu steht, da dort die Feuerkugel explodiert. Dion lacht nur über diesen missglückten Versuch.

Wollen die Abenteurer zu dem Tor gehen, prallen sie gegen eine unsichtbare Wand. Diese Wand ist ein riesiges Zauberschild, das vollkommen unzerstörbar ist und das komplette Tor umschließt.

Wir sind nicht allein

Die Spielergruppe sollte einsehen, dass sie erst einmal nichts an der jetzigen Situation ändern kann. Sie kommen weder von der Insel Ayaru weg, noch sind sie imstande das Tor zu zerstören. Wahrscheinlich werden sie sich zurückziehen, um einen Plan zu entwerfen, das Tor zu vernichten. Was auch immer die Spieler für Vorschläge unterbreiten, wird Ealaniu ihnen mit seinem äußerst logischen Verstand klar machen müssen, das alle diese

Ideen nichts bringen. Als schon alles verloren scheint, und die Spieler keine Lust mehr haben, weiter zu rätseln, welche Schwachstellen das Tor haben könnte, geschieht eine unerwartete Wende:

Von Westen her seht ihr einen Mann kommen. Schon von weitem her ist seine stattliche Größe und seine ausstrahlende Autorität zu bemerken. Dieser Mann bewegt sich ohne Umwege auf euch zu. Als Ealaniu in bemerkt springt er freudig auf und rennt ihm entgegen.

Bei ihm handelt es sich um **Nasser Bedr'ussuman** einen grauen Meister. Er kennt Ealaniu schon seit ungefähr 5 Jahren und hat bisher nur positives von ihm erfahren. Dem entsprechend befreundet sind die beiden. Aber auch Ealaniu ahnt nicht von der wirklichen Identität Nassers. Er denkt jetzt, dass Nasser auf irgendeinem Wege von seiner Lage erfahren habe und ihm nun helfen wolle. Wie das alles passiert sein soll ist ihm vollkommen egal: Hauptsache er ist jetzt da.

Den Spielern wird er Nasser als einen alten Bekannten vorstellen, der ihm schon lange bekannt ist und ihm schon oft aus manch prekärer Lage geholfen hat. Nasser selber stellt sich kurz als ein Wanderer aus dem fernen Eschar vor ist zu allen freundlich, aber sonst immer sehr wortkarg.

Die weiteren Unterhaltungen beschränken sich auf die schlichten Tatsachen: Nasser ist tatsächlich hier um Ealaniu und den Spielerfiguren zu helfen das Tor zu schließen, weil er meint, er könne es nicht verantworten, werde das Tor nicht geschlossen. Zum Glück der Spieler (was Wunder) bringt Nasser die entscheidende Information, das Tor zu neutralisieren.

Ich selbst habe mich ein bisschen schlau gemacht und herausgefunden, dass das Tor mit einem riesigen Zauberschild umgeben ist, um es vor jeglichen Angriffen zu schützen. Das machte mich stutzig, weil kein Magier dieser Welt so enorm viel Kraft aufzuwenden vermag, solch ein Schild zu erschaffen. Kurze Zeit Später stieß ich auf die Antwort. Das Schild um das Tor wird von drei Steinen mit Energie gespeist. Diese Steine beziehen ihre Energie in Form von Lebensenergie aus sämtlichen Lebewesen dieser Insel. Alle sind betroffen. Tiere wie Menschen, Elfen oder Zwerge. Wir müssen die drei Steine zerstören, um das Zauberschild lahm zulegen. Anschließend können wir das Tor vernichten. Wobei ich jedoch überfragt bin, wer imstande war so mächtige Artefakte zu schaffen. Es ist niemandem auch nur annähernd möglich sich gegen sie zu wehren.

Das Ziel ist somit klar: die Spielerfiguren, Ealaniu und Nasser werden sich die nächste Zeit damit beschäftigen die Steine aufzufinden und zu zerstören. Danach können sie das Tor vernichten. Die Steine zu finden dürfte kein Problem sein, schließlich verlieren die Abenteurer jede Stunde Lebensenergie, die zu den Steinen wandert und dort schließlich benutzt wird, das Zauberschild zu aufrecht zuhalten.

Der erste Stein

Vor euch schwebt ein grüner, leuchtender Stein in der Luft. Er ist ungefähr so groß wie ein normaler Menschenkopf. Von allen Himmelsrichtungen fliegen kleine rote Strehlen unablässig in diesen Stein. Und alle paar Minuten verlässt ein gebündelter riesiger roter Strahl den Stein in Richtung Tor.

Die Abenteurer stehen hier vor dem ersten Stein. Noch bevor sie den Stein anfassen oder gar zerstören wollen, materialisiert ein riesiges Geschöpf vor ihnen. Dieses Geschöpf hindert jeden daran sich dem Stein auch nur auf

5 m zu nähern. Es handelt sich dabei um einen 3m Riesen, der grüne Haut hat und über vier Arme verfügt. Zusätzlich schwingt er einen überdimensionalen Morgenstern. Fernzauber oder Fernkampfangriffe lenkt er ab und geht anschließend auf dessen Urheber los:

Mein Name ist Herne. Ich bin der erste der drei Wächter und darf es nicht zulassen, dass jemand diesen Kristall zerstört. Wer dies auch nur wagt, muss sich mit mir anlegen. Seid wohl bedacht und denkt an euer Leben und eure Freiheit.

Diese Worte sollten sich die Abenteurer zu Herzen nehmen, da Herne auf jeden Fall einen schlagkräftigen Eindruck macht. Aber jeder noch so gute Wächter hat eine Schwäche. Herne's Schwäche ist seine Leidenschaft für Rätsel. Spricht ihn jemand darauf an, verspricht er sie gewähren zu lassen, kann ihn jemand ihm Rätselraten besiegen. Andernfalls wird er gegen denjenigen im Kampf vorgehen. Herne stellt folgendes Rätsel:

Zu Anfang bin ich groß, doch ich werde ich kleiner, während mein Schatten länger wird.

Die Antwort lautet: Eine Kerze. Will sich niemand auf Rätselspiele mit Herne einlassen, müssen sie wohl oder übel gegen ihn kämpfen.

Herne (Götterbote Grad10)

LP30, 80AP Resistenz 16/16/16

LR Gw80 St130 B30 Abwehr+16

Angriff: Morgenstern+12 (1W6+3) - Raufen+16 (1W6+2)

Ist Herne besiegt oder im Rätselraten geschlagen, besteht freier Zugang zum Stein. Er hält 150 Schaden Strukturpunkte aus.

Der zweite Stein

Vor euch schwebt ein blauer Stein in der Luft. Er ist ungefähr doppelt so groß wie der erste. Auch von ihm geht wieder dieser riesige gebündelte Energiestrahle alle paar Minuten in Richtung Tor aus.

Näher sich die Abenteurer wieder dem Stein (s. oben) erscheint der zweite Wächter. Es passiert sonst genau das gleiche wie beim ersten Stein:

Vor euch steht ein weiterer riesiger Koloss. Er ist wieder an die drei Meter hoch. Statt vier Armen hat er diesmal allerdings 5 Arme. Einer ragt ihm aus dem Bauch heraus. Uns statt eines Morgensterns schwingt er einen riesigen Bihänder. Er stellt sich vollgendermaßen vor:

Mein Name ist Lugh. Ich bin der zweite der drei Wächter. Daraus, dass ihr bis zu mir gekommen seid, entnehme ich, dass ihr diesen Schwächling Herne besiegt habt. Meinen Glückwunsch. Bei mir aber werdet ihr versagen.

Auch hier gibt es wieder einen Weg an Lugh vorbeizukommen, ohne gegen ihn kämpfen zu müssen. Durch die lange Einsamkeit ist Lugh sehr traurig geworden. Erzählt man ihm einen äußerst originellen Witz, könnte ihn das aufheitern. Die Chance einen äußerst originellen Witz zu erzählen beträgt 30% pro Versuch. Nach vier gescheiterten Witzen ist Lugh außer sich und greift alle an.

Lugh (Götterbote Grad11)

LP40, 100AP Resistenz 17/17/17

KR Gw80 St140 B30 Abwehr+16

Angriff: Bihänder+13 (2W6+2) - Raufen+16 (1W6+2)

Der dritte Stein

Vor euch schwebt der dritte Stein in der Luft. Er ist goldfarben. Auch bei ihm treten die gleichen Merkmale in Augenschein, wie bei den ersten beiden Steinen. Überall sind wieder kleine rote Leuchtfäden vorhanden, die den gesamten Himmel erleuchten.

Und abermals erscheint ein weiterer Wächter, tritt man dem Stein zu nahe.

Und abermals steht vor euch eine riesige Gestalt, wie ihr es schon erwartet habt. Diesmal handelt es sich um einen riesenhaften Skorpion, der unzählige viele Beine besitzt. Er schleudert vor sich einen gigantischen Kampfstab.

Mein Name Avantakylon. Ich bin der dritte der drei Wächter. Anscheinend habt ihr Herne und Lugh besiegt. Also sollte ich mich in Acht nehmen, muss ich gegen euch kämpfen. Auch ich darf euch nicht vorbeilassen. Entschiedet also weise, wenn euch euer Leben lieb ist.

Avantakylon hat leider keine Schwäche, so dass er wohl oder übel im Kampf bezwungen werden muss. Dies dürfte den Spielern nach einigen Versuchen klar werden, die Avantakylon lächelnd zurückweist.

Avantakylon (Götterbote Grad12)

LP45, 110AP Resistenz 17/17/17

KR Gw100 St150 B32 Abwehr+16

Angriff: Kampfstab14 (1W6+4) - Raufen+16 (1W63)

Zurück beim Tor

Zurück beim Tor sehen die Abenteurer gerade noch folgendes:

Das riesige Zauberschild bricht zusammen. Überall ist die Luft erfüllt von lautem Donnern. Nach ca. 30 sec gibt es schließlich einen lauten Knall und der Schild bricht endgültig zusammen. Auf einmal ist ein lautes Kreischen zu hören. Wütendes Gezische mischt sich unter bis die Spielerfiguren folgende Stimme vernehmen:

Ihr habt meine besten drei Artefakte zerstört, die ich je erschaffen hatte. Das Tor ist schutzlos jeglichen Angriffen ausgeliefert. Dafür sollt ihr leiden.

Diese Stimme stammt nicht von Dion, wie den Abenteurern nach kurzem Überlegen klar wird. Sie hat etwas Unheimliches an sich, das jedem das Blut in den Adern gefrieren lässt. Selbst Ealaniu und Nasser scheint ein bisschen mulmig zumute zu werden. Noch bevor Nasser etwas sagen kann, wird die Erde von lautem Dröhnen geschüttelt. Durch das Tor rennt eine Vielzahl von allen Möglichen Geistern und Dämonen auf die Abenteurer zu. Mit dabei ist eine riesige schwarze Gestalt, die die Stimme ausstößt, die die Abenteurer eben vernommen haben. „Lyakon“, murmelt Nasser leise.

Über die Insel Ayaru

Die Insel Ayaru wurde von niemand anderem geschaffen, als von Lyakon selbst. Da er schon lange davon träumte sein eigenes Reich auf Midgard zu haben und viele seiner bisherigen Pläne schon gescheitert waren,

scheute er diesmal keine Mühen, seinen Plan zu verwirklichen. Die ganze Insel ist nur beschworen und das auch nur auf Zeit. Sie soll als Truppenlagerpunkt für seine Heerscharen dienen, bis diese groß genug sind. Anschließend sollen sie mithilfe von Schiffen auf das albische Festland übersetzt werden, um dort Land einzunehmen. Die Insel verschwindet, wird entweder das Tor zerstört (da dort die gesamte Energie der Insel zusammenläuft), oder der Plan Lyakons glückt. Wenn alles gut geht, kommen die Abenteurer noch rechtzeitig davon, bevor die Insel in die Luft fliegt, nachdem sie das Tor zerstört haben.

Weiterhin existieren eine ganze Menge Strudel um die Insel, so dass ein Landungsmanöver eher zum Selbstmord, als zum Erfolg führt. Lyakon gab der Insel noch eine weitere Raffinesse. Die Insel kann von außen nicht gesehen werden. Das macht es sehr schwer, ihre Lage zu bestimmen, selbst wenn man weiß, dass sie existiert.

Warum ausgerechnet Dion?

Die Frage ist, warum ausgerechnet Dion auserwählt wurde, Lyakon zu helfen, seine Pläne zu verwirklichen. Dafür gibt es mehrere Gründe. Erst einmal verfügt Dion über Hass auf alle Lebewesen Midgards, was ihn allein deshalb schon qualifizierte. Außerdem kennt er sich als ehemaliger Druide hervorragend in Alba aus und konnte für Lyakon einen passenden Platz zum beschwören seiner Insel suchen. Auch schaffte er es die geeigneten Rohstoffe zum Herstellen der drei magischen Steine zu finden, die Lyakon benötigte, nicht allzu viel seiner Macht in die Schätzung des Tores zu investieren.

Was man auf der Insel alles finden kann

Entdeckung 1: Der Sumpf

An der östlichen Seite der Insel befindet sich ein kleiner Sumpf, der lebensgefährlich für alle durch ihn durchlaufenden Personen ist. Pro 10 min besteht eine Chance von 15% in ihm unwiederbringlich zu versinken. Passt man gut auf und sagt dies dem Spielleiter, sinkt die Chance auf 5%.

Entdeckung 2: Das Schluchten-Labyrinth

Hier findet sich eine riesige Anzahl an nicht enden wollenden Schluchten, Gängen, Höhlen und Wegen. Hier besteht pro 20 min eine Chance von 40% sich zu verlaufen. Zurück findet man nur, wenn ein PW: Intelligenz+30 gelingt.

Teil IV - wie ein Dämonenfürst sich selbst fängt

Der vierte und letzte Teil des Abenteurers Druidenpläne beginnt nun. Lyakon ist erschienen und droht nun das ganze Unterfangen der Abenteurer zu stoppen. Da sie jedoch die drei Wächter Herne, Lugh und Avantakylon befreit haben (sie waren nämlich an die drei Steine gegen ihren Willen von Lyakon gebunden worden), haben sie weitere Verbündete gefunden. Herne, Lugh und Avantakylon verwickeln schließlich Lyakon in ein für ihn aussichtsloses Unterfangen und zwingen ihn dazu sich auf seine Ebene wieder zurück zu ziehen. Anschließend endet das Abenteuer und die Spieler können erleichtert nach Hause gehen.

Die riesige Masse von Leibern drängt weiter auf euch zu. Die schwarze Gestalt bewegt sich ebenfalls auf euch zu. Plötzlich erschienen die drei Wächter Herne, Lugh und Avantakylon aus dem Nichts, bedanken sich bei euch für ihre Befreiung und sprechen einige Sätze in einer euch unbekannt Sprache. Plötzlich schießt aus ihren Händen ein Energieblitz Richtung der schwarzen Gestalt, die wie ihr jetzt wisst Lyakon ist, umgibt diese und hindert ihn daran sich weiter auf euch zu bewegen.

Wie man einen Dämonenfürsten bannt

Zur Erklärung muss hier folgendes gesagt werden: Lyakon war nicht der Ansicht, dass irgendjemand auf Midgard hätte diese drei Wächter besiegen können. Als er sie in seine Dienste zwingen musste er jedoch eine große Menge seiner Kraft aufwenden, da die Bindung dreier Götterboten gleichzeitig selbst für ihn eine hohe Menge an Kraft verbrauchte. Als das geschah gab er ihnen unwillentlich Teile seiner Mächte mit und übertrug

sie auf sie. Dadurch, dass die Abenteurer den Bann zwischen Lyakon und den drei Wächtern gebrochen haben, haben sie gleichzeitig die Kräfte geweckt, die ihnen Lyakon gegeben hatte. So bewegen sich jetzt die drei Wächter Herne, Lugh und Avantakylon mit fast Lyakon gleicher Macht frei umher und sind imstande ihn zu stoppen. Sie können ihn jedoch nur stoppen, nicht besiegen oder gar töten, wie den Abenteurern einer der drei Götterboten in Eile klar macht. Auch brauchen sie dazu völlige Ruhe und dürfen von niemandem gestört werden. Der Auftrag an die Abenteurer lautet also, die durch das Tor kommende Masse von den drei Wächtern abzulenken, damit dies Lyakon bannen können.

Wie lenkt man eine kleine Armee ab?

Diese Frage müssen sich nun die Abenteurer stellen, wollen sie erreichen, das Abenteuer lebendig zu Ende zu spielen. Dafür gibt es zwei Möglichkeiten (Es sei denn, den Spielern fällt noch mehr ein). Die Gruppe kann die herannahende Armee in die östlichen Sümpfe locken (s. oben), sie in die westlichen Schluchten lotsen. Dort besteht die Möglichkeit die Armee aufzuspalten (so groß ist sie ja nicht - nur ungefähr 300 Dämonen) und einzeln gegen kleiner Verbände anzutreten.

Bei der ersten Möglichkeit bleiben ungefähr 200 Dämonen im Sumpf stecken (sie kennen die Gegend ja noch nicht), gegen den Rest muss allerdings gekämpft werden, wobei Nasser eine klare Hilfe ist.

Bei der zweiten Möglichkeit, teilt sich die Armee durch die vielen Gänge, Schluchten und Höhlen immer weiter auf, bis nur noch auf kleinere Kampfverbände von 2W6 Kreaturen getroffen wird. Diese müssen dann allerdings alle in Einzelarbeit erledigt werden.

500 Dämonen (Grad 3)

LP*,25AP Resistenz 14/14/14

LR Gw30 St70 B22 Abwehr+12

Angriff: verschiedenes+9 (1W6 bis 1W6+3) -Raufen+8 (1W6-2)

Was die Spieler auch machen, werden die Dämonen auf jeden Fall erst einmal ihnen hinterher rennen, da Dion mit Lyakon einen Pakt schloss zuerst seinen Bruder zu töten. Darauf sind die Dämonen „einprogrammiert“. Insgesamt müssen die Dämonen 1 volle Stunde abgelenkt werden. Solange dauert es, bis Lyakon gebannt wird. Befinden sich die Spielerfiguren zufällig nach Ablauf der Stunde in der Nähe von Lyakon oder den drei Wächtern, so sehen sie folgendes:

Ihr denkt schon, dass das gar nicht mehr enden wird. Dieses andauernde herum locken von Dämonen. Doch gerade, als ihr schon fast dabei seid aufzugeben, beenden die drei Wächter ihren monotonen Singsang. Ein grüner Strahl von der Dicke eines alten Baumes trifft Lyakon. Dieser brüllt laut auf und löst sich unter lautem Kreischen auf. Er ist gebannt. Gleichzeitig löst sich auch die Armee - führerlos, wie sie nun ist - hinter euch auf. Sie wird ebenfalls in die Sphäre Lyakons zurückgezogen.

Den Spielern bleibt jetzt noch genügend Zeit Herne, Lugh und Avantakylon zu fragen, was hier eigentlich abgelaufen ist (s. wie man einen Dämonenfürsten bannt). Aber auch für sie ist es jetzt Zeit zu gehen. Die Anstrengung Lyakon zu bannen war zu groß. So lösen sich Herne, Lugh und Avantakylon jetzt nacheinander auf. Zurück bleibt nur das Wort „Danke“:

Das Ende eines Abenteuers

Falls keiner aus der Gruppe das Hochkomplizierte Gefasel verstanden haben sollte, kann ihnen Nasser nochmals erklären, was eigentlich eben passierte.

Auf jeden Fall ist durch die Bannung Lyakons und seiner kleinen Vorhut auch seine Macht auf Midgard geschwächt. Insel und Tor lösen sich langsam auf. Als Nasser dies merkt, lädt er die Spieler und Ealani zu sich auf sein Schiff ein, auf dem er gekommen ist. Das Schiff liegt in der Nähe des Sees am südlichen Ende der Insel. Er fährt sie abschließend nach Alba zurück, wo sie ihren Lohn von Ealani erhalten. Dann ist das Abenteuer zu Ende.

Anhang

Ealaniu (Druide) Grad 6

Mittelschicht, Schamanistisch - mittel (1,68m), normal- 37

St48, Gs86, Gw52, Ko94, In68, Zt83, pA 63, Au 60, Sb87, Wk95
17LP, 38AP - LR - B24, SchB+1

Angriff: Dolch+10 (1W6) - Abwehr+14, Resistenz: 15/15/15

Erste Hilfe+8, Lesen/Schreiben (Albisch, KanThaiTun, Vallinga), Lesen von Zauberschrift +14, Menschenkenntnis +7, Naturkunde+12, Pflanzenkunde+8, Sagenkunde+11, Tierkunde+10, Wahrnehmung+5

Zaubern+24: Feuerkugel, Angst, Beschleunigen, Blitze schleudern, Brot und Wasser, Elfenfeuer, Entgiften, Goldener Panzer, Heilen von Wunden, Hort der Natur, Lebenskeule, Lindern von Entkräftung, Naturgeist rufen, Nebel schaffen, Schlaf, Sumpfboden, Stille, Wasserstrahl

Ealaniu war Sohn eines eher ärmlichen Gastwirtes aus Alba. Mit sieben Jahren stahl er sich davon und streunte herum. Später nahmen ihn ein paar Druiden auf. Froh über seine neue Gemeinschaft, widmete er seine volle Aufmerksamkeit seiner Ausbildung zum Druiden. Nach drei Jahren traf er zum ersten Mal seinen Bruder wieder, der ebenfalls zum Druiden ausgebildet wurde. Aber sein Bruder leistete sich zu viele Fehlritte, er wurde schließlich aus der Gemeinschaft der Druiden ausgeschlossen und schwor Rache. Nachdem Dion seine und Ealanus Eltern umgebracht hatte, setzte der Hochdruide Ealaniu auf Dion an.

Dion (Droch-druid) Grad 6

Mittelschicht, Schamanistisch - mittel (1,74m), normal - 37

St58, Gs80, Gw56, Ko75, In85, Zt91, pA 73, Au 42, Sb34, Wk100
13LP, 40AP - LR - B26, SchB+1

Angriff: Dolch+12 (1W6) - Abwehr+14, Resistenz: 15/15/15

Erste Hilfe+6, Lesen/Schreiben (Albisch, KanThaiTun, Vallinga), Lesen von Zauberschrift +14, Meucheln+10, Sagenkunde+11, Wahrnehmung+5

Zaubern+24: Feuerkugel, Angst, Beschleunigen, Blitze schleudern, Goldener Panzer, Lindern von Entkräftung, Nebel schaffen, Schlaf, Sumpfboden, Stille, Wasserstrahl, Vereisen, Todeszauber

Dion siehe Ealaniu mit folgenden Ausnahmen: Mit zehn Jahren stahl sich Dion wie sein Bruder vor drei Jahren von seinen Eltern weg. Er fand schließlich die Spur seines Bruders und fand heraus, dass dieser ein Druide geworden war. Auch Dion wurde schließlich zum Druiden ausgebildet, musste aber wegen einiger Fehlritte seine Laufbahn beenden und wurde verstoßen. Er schwor Rache und tötete seine Eltern. Danach verbündete er sich mit Lyakon und droht, das ganze Druidentum auszurotten.

Lyakon

Lyakon wird hier nicht aufgeführt, da davon ausgegangen wird, dass die Abenteurer nicht gegen ihn antreten werden.

Nasser Bedr'ussuman (Grauer Meister) Grad 15

alias **Tu-Noser**

Adel, meketisches Pantheon - groß (1,80m), normal- unbestimmtes Alter

St69, Gs96, Gw70, Ko74, In88, Zt100, pA 93, Au 80, Sb87, Wk100
15LP, 70AP - OR/KR - B25, SchB+3

Angriff: Magierstab+15 (1W6+3) - Abwehr+18, Resistenz: 23/23/22

Beredsamkeit+15, Erste Hilfe+10, Erzählen+14, Lesen/Schreiben (Scharidisch, Maralinga, Meketisch, Neuvallinga, Vallinga), Lesen von Zauberschrift +19, Menschenkenntnis +11, Naturkunde+14, Pflanzenkunde+10, Reiten+18, Sagenkunde+17, Talisman verzaubern 4, Tierkunde+10, Verführen+13, Wahrnehmung+9, Zauberkunde+17, - Alchimist, Schmied

Zaubern+24: Alle Illusionszauber, alle Informationszauber, alle Zauber der Zweige des Wissens und der Macht, Blenden, Blitze schleudern, Cheprus Sendbote, Feuerspiel, Schock, Schwarze Zone, Zauberschild (weitere nach Bedarf)