



Das Borbarad-Projekt

Die Kampagne ist noch nicht vorbei...!

Das Schwarze Auge (DSA) und Aventurien sind eingetragene Warenzeichen der Firma Fantasy Productions (<http://www.fanpro.com>). Copyright © 1997-2003. Alle Rechte vorbehalten. Die Informationen in folgendem Text enthalten nicht-offizielle Informationen zum Rollenspiel Das Schwarze Auge und zur Welt Aventurien. Diese Informationen können im Widerspruch zu offiziell publizierten Texten stehen. Bei Fragen zu diesem Download wenden Sie sich bitte an webmaster@borbarad-projekt.de oder die unten genannte Urheber-Adresse. | Dieser Text ist im privaten, nicht-kommerziellen Bereich frei nutzbar. Jegliche Änderung, das Ausgeben als eigener Text oder die kommerzielle Nutzung ohne Genehmigung des Urhebers sind untersagt. Für eine öffentliche Verbreitung im Internet oder als Ausdruck muss die Erlaubnis des Urhebers eingeholt werden.

Boronia in Not Ein Spielszenario für 3 Helden der Stufen 5-10

[Robert C. Willemsen © 2002 | ennemessis@web.de | 01-07-03]

Dieses Abenteuer ist nicht für eine kommerzielle Vervielfältigung gedacht. Vorhaben dieser Art sind nur mit schriftlicher Einverständniserklärung von FanPro und dem Autor erlaubt. Das Schwarze Auge ist ein eingetragenes Markenzeichen der Firma Fantasy Productions (FanPro). Alle Personen, Orte und Handlungen, die in diesem Abenteuer auftauchen, sind mit Hilfe des Aventurischen Boten Ausgabe BOR/HES 30 Hal erstellt oder beschrieben und halten sich strikt an die Vorschläge zum Spielszenario Boronia.

Einleitung

Dieses Abenteuer spielt in Aventurien an der Trollpforte, wo der Kampf mit dem Sohn des Nandus, Borbarad, ausgefochten wurde. Das Abenteuer bemüht sich, die Zusammenhänge mit der Schlacht, die an diesem Ort stattgefunden hat, so genau wie möglich abzubilden. Es spielt im Hesinde des Jahres 30 nach Hal. Der puninische Boronkult hat sich dazu entschieden, am Ort der Schlacht zur Ehrung des Gottes eine heilige Stätte zu bauen, an der die Menschen für die Verstorbenen beten können und ihnen ein Denkmal setzen können. Dazu werden Tempel gebaut. Zum jetzigen Zeitpunkt befinden sich besagte Tempel noch im Bau und es gibt einiges zu tun, damit diese heilige Stätte einmal fertig wird.

Die Helden werden sich während der Bauphase nicht nur mit etwaigen Versuchen von der Brabakerin Mirona ya Menario auseinander setzen müssen, sondern sich auch mit intriganten al'anfaner Kultisten und einigen von Lucardus von Kemet, dem früheren Vorsteher des Ordens des Golgari, gesandten Morcane herumschlagen. Sie sehen, dieses Abenteuer verspricht einen hohen Spaßfaktor, in dem einmal nicht die Kampfkraft der Heldengruppe entscheidend sein wird, sondern ihr kriminalistisches Gespür und die richtigen Ideen zur rechten Zeit. Aber genug der Vorrede, ich wünsche ihnen und ihrer Heldengruppe einen spannenden Ausflug in die Entstehungsphase eines neuen aventurischen Wunderwerks!

Sie, lieber Meister, können getrost alle Heldentypen für dieses Abenteuer zulassen. Selbst ein Schelm wird bei diesem Abenteuer voll auf seine Kosten kommen. Sorgen Sie jedoch dafür, dass einer der Helden ein Rondrageweiheter oder ein Golgarit ist, sonst wird es für den letzten Part sehr schwer, eine entsprechende Endszene zu erstellen.

Roter Leitfaden für das Abenteuer

Das Abenteuer beginnt in Gareth, wo sich die Helden einer Prozession der Geweihten Borons, Freunden, Veteranen und Familienangehörigen anschließen um gemeinsam mit ihnen die Gefallenen zu ehren. Diese Prozession dauert etwa 2 Wochen und endet an der Baustelle in der Nähe, wo viele mitgebrachte Stelen aufstellen und die Toten in stiller Andacht ehren, sich Familienangehörige von ihren gefallenen Verwandten verabschieden und die Diener Borons ihren vor Ort ansässigen Kollegen helfen. Diese Phase des Abenteuers sollte nicht übermäßig ausgedehnt werden durch Überfälle oder dergleichen, sollte aber die Ernsthaftigkeit der Helden auf die Probe stellen, denn dieser Marsch stellt eine Huldigung aller dar, die ihr Leben für die Freiheit des aventurischen Kontinents gegeben haben.

Im zweiten Teil des Abenteuers geht es darum, dass die Helden sich um die Aufklärung der ausbleibenden Marmorlieferungen aus dem fernen Raschtulgebirge kümmern sollen. Sie werden von Aedin zu Naris darum gebeten, weil keiner der Anwesenden der Orden und der Kirche zu entbehren sei (und die Helden ihm ihre Hilfe offeriert haben (das sollten sie als Meister schon in die Wege geleitet haben)). Die Lieferungen werden blockiert, weil sich ein von Mirona beschworener Dämon im Steinbruch eingenistet hat und dort die Arbeiten behindert. Dieses sollte den Helden leicht fallen zu lösen, ist der Dämon zwar stark, aber nicht unbezwingbar, und die Akademie Punin weiß ein solches Übel schnell aus der Welt zu schaffen. Außerdem hat er sein Ziel, die Erstellung eines haushohen Golem, noch nicht erreicht, so dass er von den Helden recht schnell bezwungen sein wird. Die nächste Lieferung werden die Helden überwachen und so den Konvoi (da die Steine schneller abgebaut werden konnten und dadurch eine größere Lieferung geschickt wird) begleiten.

Vor Ort wird sich Aedin über die Lieferung sehr freuen, denn er hat schon die nächste Nachricht für die Helden parat, die damit den dritten Part einleitet. Die Lieferungen aus dem Bornland sind noch nicht eingetroffen und die Arbeiten stehen im Moment still. Die Helden werden gebeten, sich den anderen Versorgungsweg auch einmal genauer zu betrachten. Dieser Fall liegt ein wenig kniffliger und erfordert auch von ihnen als Meister eine gehörige Portion Fingerspitzengefühl, denn es hat allen Anschein als würden die Rabenmunder die Lieferung blockieren, weil die Bregelsaums höhere Zölle verlangen würden als vereinbart – und es scheint nicht so, als würde eine Partei aufgeben wollen. So werden die Helden in ein kleines Dilemma mit hineingezogen werden, bis sie vor Ort dann heraus finden, dass keine der beiden Familien (es wäre hilfreich, hierzu den Artikel aus dem Boten einem der Helden zukommen zu lassen, damit er sich ein Bild von der Lage zwischen den beiden Familien machen kann) mit den ausbleibenden Lieferungen etwas zu tun hat und dass dementsprechend irgend etwas die Lieferungen gestoppt haben muss. Die Helden werden dabei das erste Mal Kontakt zu den Schergen von Mirona aufnehmen (unfreiwillig). Es sollte dabei aber nicht zu einem Kampf kommen, da die Schergen Händler sind, die von Mirona beherrscht werden.

Zurück in Boronia endet der dritte Part und der vierte bahnt sich an. Dort gehen die Arbeiten nur schleppend voran, weil die Arbeiter immer wieder in Streit geraten und leider diese Streitigkeiten in heftigen Prügeleien enden, die dadurch entstehen, dass die Vorarbeiterin ihren Posten von dem ehemaligen Polier Hagen Bockheimer übernommen hat. Dieser schürt die Auseinandersetzungen immer wieder an und bringt damit Unruhe in die Arbeiten. Erschwert wird die Arbeit der Helden zusätzlich durch entdeckte Bausteine mit unheiligen Runen im Boronheiligtum. Diese müssen ersetzt und der Besessene auf den rechten Weg zurück gebracht werden.

Nachdem diese Strapazen ausgestanden sind, beginnt der fünfte Teil, bei dem eines Nachts die Statue des Herren Boron aus dem Heiligtum entwendet wird. Die Helden müssen den Dieben folgen und die Statue wieder zurück bringen, wobei Aedin auf die Festnahme der Diebe drängt. Dabei erhalten sie Unterstützung von den Golgariten, die den Verräter Lucardus dahinter wittern.

Der sechste Part kümmert sich dann um einige merkwürdige Vorgänge im Borontempel. Es scheint, als würden die Marmorblöcke immer wieder nachts von irgend jemandem mit purpurner Farbe beschmiert zu werden, doch auch Nachtwachen sind nicht in der Lage, diesem Treiben ein Ende zu setzen, bis die Helden dank einiger Albträume die Schuppe Rhazzazors in den heiligen Hallen finden.

Der siebte Part ist der krönende Abschluss des Abenteuers, bei dem die Helden direkt mit dem Haupt-übeltäter in Konflikt geraten, denn Lucardus platzt der Geduldsfaden und er schickt jeden Tag aufs neue eine Unzahl von Skeletten, die die heilige Stätte angreifen und so den Bau blockieren. Erst ein Kampf auf Leben und Tod zwischen einem der Helden und Lucardus bringt für den Tempel die ersehnte Ruhe und ein ruhiges Voranschreiten des Baus.

Der Einstieg ins Abenteuer – die Prozession

Allgemeine Informationen

„Die Boroni Gareths rufen alle Gläubigen, alle Veteranen, alle Freunde und alle Angehörigen der Verstorbenen der großen Schlachten an der Trollpforte auf, sich mit ihnen auf einen Trauermarsch zu begeben, der von Gareth aus nach Boronia führen soll, wo man die Toten ein letztes Mal ehren soll und ihren Seelen den Weg in Borons Hallen ebnen soll.“

Ein junger Mann im Gewand eines Akoluthen der Boronkirche ruft auf dem Marktplatz immer wieder diese Worte. Mehrfach sprechen ihn Passanten an, verwickeln ihn in ein Gespräch und gehen wieder ihres Weges. Nach einigen Minuten erreicht er auch die Helden und spricht sie an.

Spezielle Informationen

„Edle Damen und Herren,

fühlt ihr euch nicht berufen, dem Wunsch Borons nachzukommen und die Toten der Schlachten zu ehren, die edlen Männer und Frauen, die ihr Leben gaben, um unsere Freiheit zu sichern? Ich bitte euch, seid bei der Prozession dabei, denn auch wir müssen unseren Weg schützen. Nicht jeder versteht das Sinnen unseres Gottes und so wird es den einen oder anderen geben, der auf diesem Wege versuchen wird, seinen persönlichen Vorteil aus der Prozession zu ziehen, indem er die Reisenden um ihr Hab und Gut bringen wird. Sind denn diese Menschen nicht genug gestraft damit, dass sie nicht wissen, ob die Seelen der Verstorbenen Einlass gefunden haben in die ewigen Hallen des gnädigen Herrn gen Alveran?“

Meisterinformationen

Mit diesen Worten versucht der Akoluth die Helden zu der Reise zu bewegen. Der Tempel wird keinen Geleitschutz bezahlen, hofft aber darauf, das sich Tapfere finden, die den Marsch begleiten und ihn durch ihre Anwesenheit sicher machen. Es sollte unentschlossenen Helden klar gemacht werden, dass dieser Marsch etwas Besonderes darstellt und deshalb nicht der Geldbeutel im Vordergrund stehen sollte. Sollte einer der Helden diesen Wunsch ablehnen, lassen sie ihn durch einen Traum dazu finden.

Der Traum könnte wie folgt aussehen (für das korrekte Spiel RD 35):

„Du sitzt in einer dunklen Halle, Raben krächzen um dich herum, doch du nimmst nur die umherflatternden Schatten wahr. Flügelschlagen und Rumoren nimmt immer mehr zu, bis es um dich herum zu einem ohrenbetäubenden Lärm ansteigt. Du möchtest dich von dem Stuhl erheben, doch eine unge-

ahnte Kraft lastet auf deinen Schultern (KK-Probe+15, und selbst dann ist der Betroffene stocksteif), so dass du nicht im Stande bist, dich zu bewegen. Plötzlich bricht der Lärm ab, das Flügelschlagen und das Gekrächze enden abrupt. Ein schwarzer Schatten senkt sich langsam herab und in dir ertönt eine Stimme, sonor, und doch von unendlicher Weichheit. Sie scheint direkt in deinem Inneren zu entstehen und doch überall um dich herum zu sein. „Finde den Ort, welcher der Hort, wo der Dunkle Schrecken die wahren Recken nicht überstehen kann, wo der Neubeginn das Alte ehrt, denn dort scheint vieles noch verkehrt. Es wird gelenkt und doch, man denkt, es ist nicht recht, was dort entsteht, so seiest du, der Bote hier, ein Licht an jenem Ort, der deiner bedarf, damit dort das Rechte gefunden und das Falsche verschwunden.“

Allgemeine Informationen

Am nächsten Morgen sammeln sich die Prozessionsmitglieder beim Borontempel. Es scheint eine überschaubare Menge an Menschen zu sein, die den Verstorbenen auf diesem Wege ihre Aufwartung machen wollen.

Spezielle Informationen

Es sind genau 427 Menschen zusammen gekommen um dieser Prozession beizuwohnen. Darunter sind auch namhafte Streiter der Schlachten. Der Tross setzt sich bei Erscheinen des Praiosmals in Bewegung. Nach 2 Stunden wird die erste Rast gemacht und ein Gebet gesprochen. Die Rast dauert eine Stunde, danach wird die Prozession fortgesetzt. Zur Mittagsstunde spricht ein anwesender Praiosgeweihter ein Gebet, das eine halbe Stunde dauert, dann wird eine Stunde ausgeruht und danach der Weg fortgesetzt. Am späten Nachmittag wird Rast gemacht und die mitgebrachten Zelte werden aufgestellt. Dann spricht der Borongeweihte wieder ein Gebet.

Meisterinformationen

Im Verlauf der Prozession, sie dauert 2 Wochen, wandelt sich der Tagesablauf nicht.

Allgemeine Informationen

Folgende Begegnungen werden auf die Helden (nach Zufallsprinzip) warten:

1-6: Eine Gruppe Straßendiebe macht die Gruppe unsicher, wird aber schnell vertrieben. Es werden Wertsachen im Wert von 5W20 Dukaten entwendet und nach kurzer Verfolgungsjagd von den Helden wieder zurückgebracht.

7-13: Ein Rudel Wildschweine oder Hirsche (oder anderes Wildgetier, greifen sie auf das Bestiarium zurück) begegnet der Gruppe:

- | | |
|-----|--|
| 1-4 | macht aber keine Anstalten die Gruppe anzugreifen. |
| 5-6 | greift die Prozession an. |

14-20: Das Wetter schlägt um, die Menschen müssen sich vor(1W6):

- | | |
|-----|---------------------|
| 1-2 | Hagelkörnern |
| 3-5 | Schneeeinbrüchen |
| 6 | umgestürzten Bäumen |

in Sicherheit bringen.

Bis auf die erste Begebenheit können die Zufallsbegebenheiten mehrfach benutzt werden (aber nicht zu häufig).

Die Ankunft in Boronia

Beschreibung Boronias

Die Tempel sind noch im Bau. Man kann die halbe Radform schon erkennen, aber erst 2 der Gebäude sind schon im Bau, für die drei anderen sind erst die Gruben ausgehoben. Im Lager herrscht großes Durcheinander. Es hat sich ein kleiner Markt angesiedelt, in dem die Handwerker und die Familien das Lebensnotwendige vor Ort kaufen können, die Preise sind nicht überhöht. Die Handwerker haben für sich, die Geweihtenschaft und zusätzliche Gäste ein paar Holzhütten gebaut. Familien der Handwerker haben zusammen begonnen, in der Nähe Felder und Beete anzulegen, in denen sie für ihren Bedarf Getreide und Pflanzen ansäen. Im Lager gibt es eine Wegestation, die auch Schlafplätze bereit stellt. Wahnfried Seelstücker freut sich über den Bau der Tempel, hat ihm das doch schon einen großen Kundenzulauf in seiner Schänke beschert.

Allgemeine Informationen

Die Gruppe wird schon von Aedin zu Naris erwartet. Man führt die Wandernden auf den kleinen Dorfplatz. Die Handwerker haben für die Reisenden auf Geheiß der Borongeweihten einige kleine Hütten errichtet, in der Form, wie die anderen Hütten für die Geweihten und Handwerker auch errichtet sind. Dort können sich die erschöpften Pilgerer von ihrem langen Marsch erholen und für die weiteren Tagesabläufe vorbereiten.

Spezielle Informationen

Aedin zu Naris ist der Sprecher des Schweigenden Kreises, der den Bau leitet und damit beschäftigt ist, Überlebende der Dämonenschlacht mit dem Erlebten ins Reine zu bringen und ruhelose Geister der Verstorbenen, wandelnde Leichname, dämonische Präsenzen und Daimonide zur Ruhe zu legen. Er ist, wie sollte es anders sein, ein schweigsamer Mann, der in tiefer Verbundenheit zu seiner Gottheit seinen Dienst mit dem ihm angeborenen Ernst versieht.

Allgemeine Informationen

Die Geweihten Borons begleiten schweigend den Marsch der Trauernden zu der Stelle, an der die Endschlacht statt gefunden hat. Sie werden von den Golgariten begleitet, die der Gruppe vor wandelnden Leichnamen und Daimoniden Schutz bieten sollen.

Viele der Menschen errichten Stelen zum Gedenken an Verstorbene oder beten still. Wiederum andere nehmen einen Teil der bereits geweihten Erde als Andenken an den Verstorbenen wieder mit in ihre Heimat.

Spezielle Informationen

Die Trauerandacht dauert mehrere Tage an. Während dieser Tage ruhen die Bauarbeiten am Heiligtum, damit die Hinterbliebenen nicht von dem Baulärm in ihrem Gebet gestört werden. Nach 4 Tagen reisen die Besucher wieder ab.

Meisterinformationen

In dieser Zeit sollte es ihnen gelingen, den ersten Kontakt mit dem Sprecher des Schweigenden Kreises zu arrangieren. Sollten die Helden nicht an ihn herantreten, wird er sie kurz vor ihrer Abreise ansprechen.

Allgemeine Informationen

„Seid begrüßt, Wandernde. Ihr erweckt den Eindruck, ihr hättet schon den einen oder anderen Dienst im Wohlwollen der Alveraniare versehen. Wäret ihr mir wohlgefällig?“

Spezielle Informationen

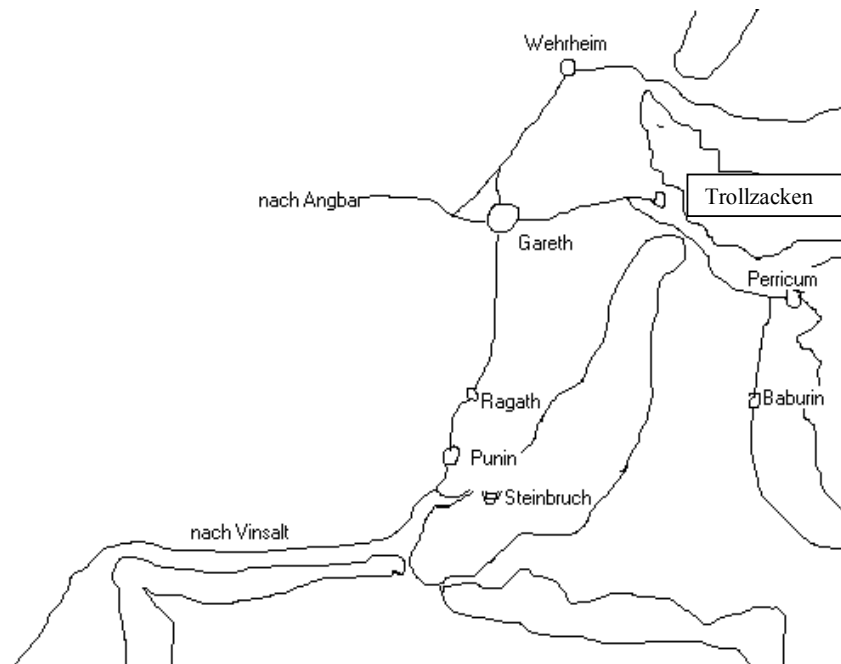
Da Aedin zu Naris als schweigsam gilt, ist es schon ein Privileg, von diesem Mann angesprochen zu werden. Er wird seine Bitte nicht ein zweites Mal stellen. Sollten die Helden sich entschließen ihm zu helfen, wird er ihnen folgendes berichten:

„Vor 3 Wochen ist hier die letzte Lieferung aus dem fernen Raschtul angekommen. Wir haben dadurch enorme Probleme beim Bau, denn der Raschtuler Marmor ist härter und damit für die Wände besser nutzbar. Wir müssen wissen, wo die Lieferungen bleiben, und, falls sie verschwinden, wer für diesen Frevel an Boron verantwortlich ist. Wollt ihr die Reise in den Raschtulswall unternehmen, denn leider kann niemand meiner Schwestern oder Brüder längere Zeit diesen Ort verlassen, wir sind zu sehr in den Dienst an Boron eingespannt. Bitte, erweist uns und diesem Heiligtum den Dienst.“

Die Reise in den Raschtulswall

Allgemeine Informationen

Der Weg zum Raschtulswall führt die Helden erst über Wehrheim zurück nach Gareth, von dort aus nach Punin, der Hauptstadt Almadas, und von dort in die Berge des Raschtulswalles. Der Weg ist auf der A-venturienkarte leicht nachzuvollziehen, hier eine kleine Ansicht (stark vereinfacht):



Meisterinformationen

Diese Reise wird nicht sonderlich beschwerlich werden, denken sie daran, dass die Helden es im Steinbruch mit einem waschechten Dämon zu tun bekommen – und das wird kein Zuckerschlecken!

Je nach dem, wie die Helden reisen (zu Fuß=3 Wochen, zu Pferd=1 Woche, in der Eilkutsche=4 Tage), werden sie den Ort des Geschehens in einer anderen Entstehungsphase entdecken. Bedenken sie das im nächsten Abschnitt.

Allgemeine Hinweise

Der Steinbruch liegt vor den Helden. Leer und verlassen bietet ein solcher Steinbruch einen trostlosen Anblick. Kein Arbeiter ist im Bruch zu sehen. Aber es scheint als würde das Gestein in ständiger Bewegung sein und sich neu formen.

Meisterinformationen

Der Dämon, der sich da im Steinbruch mit der Neuformung des Marmors beschäftigt, ist ein von Mirona beschworener Je-Chizlayk-Ura. Er ist gerade dabei, einen haushohen Golem zu erschaffen. Sollten die Helden zu Fuß unterwegs gewesen sein, wird der Golem schon zu einem großen Teil fertig gestellt sein. Die Helden sollten sich schnellstmöglich Hilfe aus dem nahen Punin und der Akademie holen. Allein werden sie gegen diesen Dämon nicht bestehen können. Die Werte für den Dämon finden sie in der Myteria Arkana Seite 159.

Allgemeine Informationen

Plötzlich löst sich in wahnwitziger Geschwindigkeit ein unförmiges Gebilde aus dem Gestein. Doch schon nach wenigen Augenblicken kann man erkennen, dass das Gebilde nicht der Marmor ist, sondern etwas, das den Marmor zu umschlingen scheint. Bei näherem Hinsehen erkennt man auch Warzen auf der Oberfläche, ein Pulsieren geht durch den widerlichen, unnatürlichen Leib. An verschiedenen Stellen scheinen sich Fortsätze zu bilden, die den Marmor zu durchdringen scheinen. Mit einem Mal wendet sich den Helden ein Horn zu, auf dem ein pendelndes Auge zu sitzen scheint, und mustert die Ankömmlinge (MU-Probe + 4, ansonsten Flucht).

Kampfwerte des Dämons

MU:5 - AT:2 - PA:0 - LE:150 - RS :2 - TP:10W20 (Zerreißen) - GS:0,5 - GE:30 - AU: unendlich - MR:25

Meisterinformationen

Bedenken sie bei den Kampfwerten, dass ein einziger Angriff einen Helden töten kann!

Allgemeine Informationen

Der Dämon kann mit Hilfe der Puniner Magier leicht wieder in seine Sphäre gebannt werden. Die Brucharbeiter können wieder ihrer Arbeit nachgehen und das Material, das der Dämon genutzt hat, wurde von einem Geweihten von seiner daimoniden Vorgeschichte gereinigt, so dass die nächste Lieferung einen ganzen Teil größer ausfällt als gewöhnlich. Die Helden werden dementsprechend vom Vorarbeiter gebeten, den Transport nach Boronia zu überwachen, damit nicht noch ein Unglück die Bauvorhaben am Heiligtum behindern werde.

Die Rückreise vom Steinbruch

Allgemeine Hinweise

Die Rückreise dauert in etwa so lange, wie man die Hinreise zu Fuß hätte schaffen können.

Zufallsbegegnungen während dieser Zeit:

1-3: Eine Horde Goblins stürmt aus dem Wald hervor, bleibt verängstigt stehen, nachdem ihr Blick auf die Helden und ihre blitzenden Waffen fällt, und zieht sich laut heulend wieder zurück in den Wald. Diese Begebenheit lässt die Fuhrmänner auf ein gutes Gelingen der Fahrt hoffen.

4-9: Ein Ork mit einer Goblintruppe greift aus dem Hinterhalt den letzten Wagen des Trecks an, weil er dort Schätze in den großen steinernen Truhen vermutet.

Werte des Orks:

MU:12 - AT:11 - PA:9 - LE:35 - AU:49 - TP:1W6+4 (Arbach) - MR:-3 - GS:7 - GW:4

Werte der 5 Goblins:

MU:7 - AT:9 - PA:5 - LE:20 - AU:30 - TP:1W6+2 (schartiger Dolch) - MR:-4 - GS:9 - GW:1

10-16: Eine Herde Ongalobullen wird über die Reichsstraße getrieben. Die Weiterfahrt verzögert sich um 1 Stunde.

17-20: Über den Köpfen des Trecks erscheint ein großer Schatten, der kurzzeitig die Luft abkühlt und die Helden in eine Finsternis hüllt.

Die Ankunft in Boronia

Allgemeine Informationen

Der Treck wird aufs freundlichste begrüßt, die Handwerker helfen den Fuhrleuten, die großen Marmorblöcke von den Karren abzuladen. Mit einer Sorgenmiene, die nicht in das Gesicht Aedins passen mag, kommt der Geweihte auf euch zu.

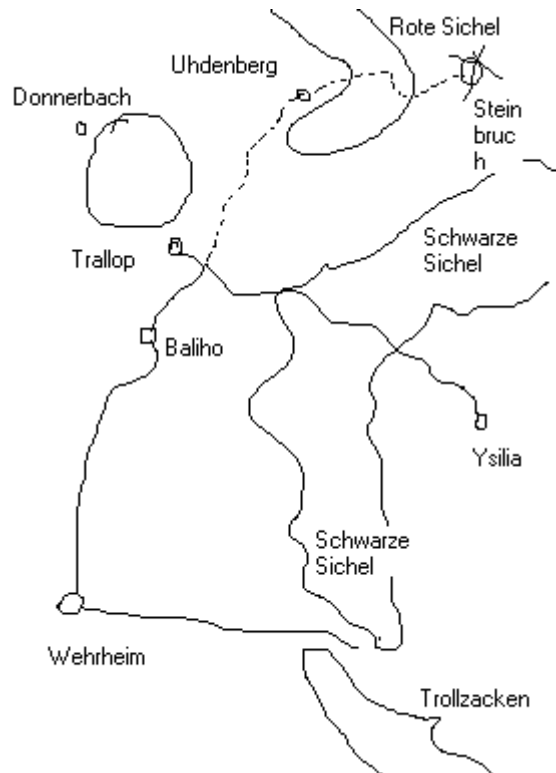
„Es ist mir unangenehm, euch noch ein weiteres Mal um einen Gefallen bitten zu müssen. Schließlich habt ihr schon so viel für uns getan. Aber leider bleiben seit eurer Abreise die Marmorlieferungen aus dem Bornland aus. Wäret ihr uns gesonnen und nehmt euch auch dieser misslichen Lage an?“

Spezielle Informationen

Sollten die Helden schon jetzt einen Verdacht haben, ist das nur zu gut. Sollten die Helden aber wieder Probleme im Steinbruch erwarten, dann sollten sie einem der Helden den entsprechenden Artikel aus dem Boten BOR/HES 30 Hal zu lesen geben.

Allgemeine Hinweise

Auch der Weg der Helden von Boronia in den Steinbruch der Bornländer ist leicht nachzuvollziehen:



Spezielle Informationen

Wie schon in dem vorhergehenden Teil ist der Weg entweder zu Fuß (5 Wochen), zu Pferd (2 Wochen) oder mit der Kutsche (2 ½ Wochen) zu schaffen. Die Helden sollten jedoch ein wenig schneller unterwegs sein, denn der Bau geht nicht voran, wenn kein Marmor da ist.

Allgemeine Informationen

Sie können die Zufallsbegegnungen des Einstiegsabenteuers nutzen! Vor Ort werden die Helden recht bald mit folgenden Gerüchten konfrontiert werden:

„Diese Bregelsaums, die können es nicht lassen. Jetzt haben die doch tatsächlich wieder die Zölle angehoben für die Transporte. Einen ganzen Batzen pro Quader mehr verlangen die (falsch).“

„Die Rabenmunds sind jetzt nach ihrer Pilgerfahrt wieder ein bisschen besser auf die einfachen Leute zu sprechen. Jetzt haben sie sogar ein paar Bauern den Weizenzehnt erlassen, weil sie die Felder gesehen haben (bedingt wahr).“

„Die Bregelsaums und die Rabenmunds sollen sich schon wieder in den Haaren liegen. Hoffentlich gibt es nicht wieder so ein Missgeschick wie die Rommyliser Blutnacht (falsch).“

„Ich habe gehört, dass ein paar Banditen die Marmorlieferungen immer wieder abfangen und so den Bau des Tempels bei der Trollpforte verhindern wollen. (wahr) Sie sollen dafür von den Bregelsaums eine Menge Batzen erhalten haben (falsch).“

Spezielle Informationen

Sie, werter Meister, können natürlich noch ein paar weitere Gerüchte einstreuen. Es bleibt ihnen überlassen, wie die Helden auf die wahren Hintergründe kommen.

Die wahren Übeltäter

Allgemeine Informationen

Die Helden werden bald gewahr werden, dass sie an der Nase herum geführt wurden. Dann werden sie auch die wahren Täter finden und den Bütteln übergeben. Ob dabei ein Zusammenhang mit den Bregelsaums oder den Rabenmunds gefunden wird, können die Helden nicht beeinflussen, aber sie werden die Marmortransporte aus dem Bornland wieder aufnehmen können.

Spezielle Informationen

Es wird sich erst zeigen, wer hinter all dem steckt, wenn die Helden einen Transport aus dem Steinbruch heraus begleiten und in der Nähe von Trallop von einer Gruppe Händler angehalten werden, die den schwarzen Marmor versuchen, unter zu Hilfenahme von 3 unfreundlich aussehenden Söldnern, von den Helden zu erstehen. Die Söldner werden sich nach kurzer Zeit zurückziehen. Die Händler können von den Helden dingfest gemacht werden und an die Büttel von Trallop übergeben werden.

Allgemeine Informationen

Die Helden begleiten den Treck noch bis nach Boronia, wo sie Aedin erwartet und ihnen für ihre Bemühungen dankt. Die Marmorblöcke werden, wie gewohnt, von Handwerkern und Fuhrleuten abgeladen und zur Baustelle transportiert. Aedin bietet den Helden an, sich noch ein wenig in Boronia zu erholen um sich dann wieder ihren eigentlichen Aufgaben zuzuwenden.

Während der Abend hereinbricht, wird es auch immer voller in der kleinen Schänke. Die Handwerker und Arbeiter sammeln sich, um den Arbeitstag gemeinsam ausklingen zu lassen. Es wird viel getrunken und die Stimmung heizt sich immer weiter an. Die Helden können sehen, wie immer mehr die Arbeiter und Handwerker sich in 2 Gruppen teilen, die dann, es mag eine Stunde vor Mitternacht sein, aufeinander losgehen und eine deftige Prügelei herrscht, die damit endet, dass die Golgariten für Ordnung sorgen und die betrunkenen Arbeiter in ihre Quartiere bringen.

Spezielle Informationen

„So geht das schon seit Tagen. Vielleicht werdet ihr ja aus dem ganzen schlau, ich verstehe das alles nicht. Wieso sollten die Leute jetzt, nachdem sie schon so lange miteinander zusammen gearbeitet haben, aufeinander losgehen und das täglich? Die Arbeiten gehen nur schleppend voran, denn immer wieder fehlen Arbeiter, trennen sich zwei, die an der selben Aufgabe schon wochenlang gearbeitet haben. Könnt ihr nicht versuchen, diesen Zwist zu beenden und herausfinden, wer dafür verantwortlich ist?“ Der Borongeweihte scheint sichtlich an die Grenzen seiner Belastbarkeit gebracht worden zu sein. Und es stimmt, auch euch kam diese Schlägerei nicht normal vor.

Allgemeine Informationen

Jeden Abend können die Helden dieses Spektakel mitverfolgen und es zeigt sich nach dem vierten Tag, dass für die Streitigkeiten der ehemalige Vorarbeiter Hagen Bockheimer verantwortlich ist. Wenn die Helden ihn zur Rede stellen, wird er ihnen sagen, dass er nicht weiß, was er in der letzten Zeit getan

hat, er kann sich nur an seine Arbeit erinnern, die ihn voll einspannt. An die abendlichen Runden im Wirtshaus kann er sich nicht mehr erinnern.

Am Morgen des dritten Tages kommt Aedin mit bleichem Gesicht wieder zurück in das Lager. Er taumelt auf die Tür der provisorischen Unterkunft zu und sinkt vor ihr in die Knie.

Spezielle Informationen

„Das kann nicht sein...Das kann nicht sein...“ Wieder und wieder spricht der Geweihte diese Worte. Es gelingt den Helden nur mit allergrößter Mühe, in die Gedanken des Geweihten zu dringen und ihn in die Wirklichkeit zurück zu holen. „Die ganzen neuen Steine, die gestern in den Tempel des Gulgari eingesetzt worden waren, sie tragen namenlose Symbole, Runen der Dämonen. Ich weiß nicht, wo mir der Kopf steht, das kann alles einfach nicht wahr sein. Ich muss träumen. Oh, hab Erbarmen, Herr Boron, was habe ich nur für einen Frevel auf mich geladen, dass du es mir so zu verstehen geben musst? Der Tempel, er ist doch nur für dich bestimmt, für dich und deine Kinder!“

Allgemeine Informationen

Das Verhalten von Hagen wird in den kommenden Tagen immer obskurer. Immer häufiger scheint er seine Arbeit zu vernachlässigen. Immer offener spricht er davon, dass die Vorarbeiterin Dedlana von Dämonen geschickt sei, um den Bau des Tempels zu ruinieren und dem untoten Drachen Rhazzazor, der immer noch in der Gegend sein soll, die Schlachtstätte anheim fallen zu lassen. Sein Blick scheint sich immer weiter zu verschleiern und er scheint nicht mehr der Herr seiner Sinne zu sein.

Spezielle Informationen

Sollten die Helden auf die Idee kommen, ihn mittels Magie zu befragen, wird er schwören, dass das, was er ihnen bisher gesagt hat, der Wahrheit entspricht. Nur ein Geweihter oder ein Magier ist in der Lage, zu erkennen, dass ein Dämon, ein Morcan, vom armen Hagen Besitz ergriffen hat. Daher kann er sich auch nicht an die nächtlichen Eskapaden erinnern.

Meisterinformationen

Sollten die Helden nicht auf eine Lösung kommen, lassen sie denn intuitivsten der Helden den folgenden Traum erleben:

„Tiefschwarze Dunkelheit umfängt dich. Ein kleines Licht am Rande deines Blickfeldes, mehr ein heller Schatten im tiefen Dunkel, rechts von dir weist dir einen Weg. Du wendest dich in die Richtung und torkelst langsam dorthin. Plötzlich jagt ein kalter Schauer an dir vorüber und du merkst einen brennenden Schmerz in deiner Schulter. Wieder und wieder jagt dieser Schauer an dir vorbei, doch du lässt dich nicht beirren, folgst dem Schein des fahlen Lichts, das sich immer deutlicher vor dir abzeichnet. Mit einem Mal hörst du ein Wispern in der Luft: „Nein, lass mich, lass mich doch endlich in Frieden. Warum tust du mir das an? Was habe ich dir getan, dass du mich so strafst? Habe ich nicht alles getan, was du von mir verlangt hast?“ Neben dir erschallt ein tiefes, eiskaltes Lachen, so kalt, als würden die Tore zu den Niederhöhlen aufgestoßen. Ein schillerndes, in allen Farben leuchtendes Spinnennetz, sicherlich seine 3 Schritt im Durchmesser, erstrahlt plötzlich neben dir. „Nein, du hast noch nicht genug für deine Frevel gelitten. Hast du nicht gesagt, du bringst mir den Kopf des Aedin zu Naris? Hast du nicht gesagt, du beseitigst die Hure Dedlana, die sich ohne Göttergefallen deine Position erschlichen hat und jetzt dein Werk Stück für Stück zerstört. Sagtest du nicht, alle Steine werden mit den heiligen Glyphen versehen? Doch der, den du noch nicht beseitigt hast, dessen Kopf mir noch nicht gehört, der, der meinen Tempel immer wieder entweicht, der hat meine Glyphen wieder vernichtet? Darf das sein,

darf es sein. NEIN!!!“ Mit schmerzverzerrtem Gesicht taucht vor dir Hagen auf, der in deine Richtung taumelt. „Wieso liebt er mich nicht mehr? Wieso nur? Wieso?“ Er bricht vor dir in die Knie.“

Allgemeine Informationen

Nachdem Aedin den Morcan aus der Seele Hagens befreit hat, liegt der Mann ruhig auf seinem Lager. „Wir werden ihn zu den Noioniten geben müssen. Wer immer hierfür verantwortlich ist, wird sich gegenüber Boron verantworten müssen. Ich wünsche ihm, dass er keine ruhige Nacht mehr von unserem Herrn geschenkt bekommen möge. Das soll seine Strafe sein, unseren Bau zu behindern.“

Die Entführung der Statue

Allgemeine Informationen

„Wacht auf, wacht auf, die Statue unseres Herrn Boron ist gestohlen! Oh Herr Boron, womit haben wir alle diese Fährnisse bloß verdient!? Bitte bringt mir die Statue und die Männer, die zu diesem Frevel fähig waren, damit wir sie ihrer gerechten Strafe zuführen können.“

„Sicher waren es die Schergen von Lucardus von Kemet. Dieser Verblendete, Gulgari möge ihm den rechten Weg weisen, hat sie sicherlich geschickt, um die Statue zu entweihen und den Tempelbau damit zu verhindern. Lasst uns schnellstmöglich aufbrechen. Die Zeit drängt, denn wenn Lucardus die Statue tatsächlich entweihen kann, dann wird bald der Bau gestoppt werden.“

Spezielle Informationen

Aedin hat an diesem Morgen den leeren Tempelraum vorgefunden. Er wollte sich auf das Morgengebet vorbereiten, doch das muss nun ausfallen, da die Statue nicht vor Ort ist. Wer sie geraubt hat, ist unklar, eines scheint jedoch gewiss, die Statue wurde mit roher Gewalt hinter sich hergezogen und es gibt eine gute Spur, um dem Dieb zu folgen.

Allgemeine Informationen

Die Helden und ein gutes Dutzend der Gulgariiten machen sich auf den Weg, die Statue zurück zu holen. Der Spur folgend reitet man der Trollpfote entgegen. Um die Mittagszeit herum kann man die Übeltäter vor sich ausmachen. Sie ziehen die Statue achtlos hinter sich her. Das Pferd, das die Statue zieht, scheint nicht mit der Last zu kämpfen, es wurde anscheinend geschont. Als die Täter die Verfolger bemerken, setzen sie zu einer Flucht in den nahen Wald an, doch die Statue scheint sie zu sehr zu blockieren. Sie schneiden das Seil, mit dem die Statue an dem Pferd befestigt ist, durch und reiten davon. Sechs der Gulgariiten (+Helden?) bleiben bei der Statue und kümmern sich um den sicheren Rücktransport, während der andere Teil der Verfolger weiter den Dieben hinterher setzt.

Spezielle Informationen

Nach einer Stunde Querfeldein-Verfolgung können die Gulgariiten den Flüchtenden den Weg abschneiden. Es sind 8 verummte Gestalten, alle mit Säbeln bewaffnet. Bei der Festnahme kommt es zu einem Kampf.

Werte der 8 Diebe:

MU:14 - AT:12 - PA:12 - TP:1W6+3 (Säbel) - MR:6 - GW:5 - GS:8 - RS:3 (Krötenhaut) - LE:40 - AU:55

Die Golgariten behalten die Oberhand (mit Unterstützung der Helden?) und bringen die Gefangenen nach Boronia.

Allgemeine Informationen

Es dämmt schon, als die kleine Gruppe das Dorf erreicht und die Gefangenen die Nacht über in ein provisorisches Gefängnis sperrt, wo sie bis zum Morgengrauen unter Bewachung gestellt werden. Die Statue des Herrn Boron wurde wieder im Tempel aufgestellt und von einem der anderen Geweihten neu geweiht. Aedin hatte nicht mehr die Kraft, die Statue zu weihen.

Am nächsten Morgen beginnt die Vernehmung der acht Strauchdiebe, die gegen den Wunsch des Herrn Boron gehandelt haben und damit schwere Schuld auf sich geladen haben. Aedin entscheidet nach der Vernehmung und einer eingehenden Seelenprüfung, dass die Männer dem Tempel in Wehrheim überstellt werden sollen, da schon die Praioskirche diese Männer mit dem Mal des Frevlers gezeichnet hatte.

Spezielle Informationen

Die Männer sind gesuchte Diebe, die im Auftrag des Lucardus versucht hatten, eine heilige Reliquie zu entwenden und fliehen konnten. Die Reliquie konnte wiederbeschafft werden, von den Dieben fehlte damals jede Spur. Diesmal sind sie den Golgariten ins Netz gegangen und so werden sie durch die Inquisition einer gerechten Strafe zugeführt werden.

Die Purpurnen Male

Allgemeine Informationen

Ein paar Tage, die Helden haben sich gerade von der letzten Strapaze erholt, steht unvermittelt Aedin bei ihnen im Raum.

„Verzeiht mir, meine Freunde, wenn ich hier so einfach herein platze. Aber ich fürchte, ich bin gezwungen, eure Hilfe ein weiteres Mal in Anspruch nehmen zu müssen. Im Tempel geht Seltsames vor. Überall auf den schwarzen Marmorsteinen ist morgens purpurne Farbe und wir wissen nicht, woher diese Farbe stammt. Könnt ihr uns nicht helfen und diesem Spuk ein Ende bereiten? Ich weiß langsam wirklich nicht mehr, wie alles immer noch schlimmer werden kann. Doch irgend wie gelingt es immer wieder, die Situation, die ich als schlimmstes Ausmaß einer Katastrophe einstufe, noch zu übertreffen. Wahrlich, bei diesem Bau des Tempels scheinen mehr Mächte ihre Hände im Spiel zu haben als ich anfangs befürchtet habe.“

Spezielle Informationen

Sollten die Helden den Tempel begutachten wollen, wird es nur nach Dämmerungsbeginn erlaubt. Vorher geht der Bau weiter und da man zeitlich sehr weit hinter dem Zeitplan herhinkt, will man jetzt so schnell wie möglich wieder Zeit gutmachen.

Allgemeine Informationen

Eine eingehende Überprüfung des Tempels erbringt – nichts! Die Helden werden nicht fündig.

Spezielle Informationen

Sollten die Helden eine Nachtwache vor dem Tempel aufstellen wollen, wird es ihnen gestattet. Einige der Golgariten bieten sich an, die Helden zu unterstützen. Die Überwachung des Tempels wird, auch wenn sich die Helden einige Nächte um die Ohren schlagen, nichts erbringen, außer dass sich am nächsten Morgen den enttäuschten Geweihten wieder das selbe Bild bieten wird. Die Arbeiter und Handwerker beginnen mittlerweile euch in der Position der Störenfriede zu sehen und sind Gesprächen und der Nähe der Helden abgeneigt, teilweise zeigt sich auch einfach die Furcht vor den Helden, die als sehr starke Krieger gelten, die alveranische oder dämonische Kräfte hätten und damit den Arbeitern schaden wollten.

Meisterinformationen

Es setzen sich schnell Hirngespinnste fest. Genau so geht das Gerücht um, Aedin hätte sich mit Dämonen verschworen und würde dadurch das Unheil anziehen. Seine serienmäßigen Zusammenbrüche seien nur gute Schauspielkunst, würdig eines Gauklers. Wie dem auch sei, es wird dringendst Zeit, die Fronten zu entschärfen.

Spezielle Hinweise

Einer der Helden, am besten der mit dem größten Aberglauben, träumt wieder schlecht:

„Eine weite Fläche breitet sich vor dir aus. Öde und kahl liegt das Land vor dir. Nirgends scheint sich Leben zu regen. Es stinkt nach Schwefel und Moder, nach Tod und Verderben. Die Luft brennt in den Augen. Langsam fängt die Fläche zu flimmern an. Die Temperatur steigt, erst unmerklich, dann immer schneller, bis es die Hitze eines Backofens anzunehmen scheint. Um dich herum scheint sich die Luft anzufüllen mit Feuer und Verderben. Plötzlich schließt sich die Fläche vor dir, zieht dir den Boden unter den Füßen weg und lässt dich unsanft aufprallen. Vor dir bildet sich aus der Fläche, der Hitze und dem Verderben der untote Drache Rhazzazor. Dieser erhebt sich auf seinen Schwingen in die Lüfte. Langsam segelt vor dir etwas zu Boden, eine Schuppe des untoten Wesens.“

Allgemeine Informationen

Von Neugier und von Misstrauen gelenkt, sucht der betroffene Held im Tempel nach einer Schuppe des Drachen und er wird fündig. In der Decke, direkt in der Mitte, ist sie befestigt. Von dort aus sendet sie Nacht für Nacht die purpurnen Schmierereien, verschandelt und entweiht den Tempel.

Spezielle Informationen

Aedin ist über diese grauenvolle Entdeckung entsetzt. Langsam reift in ihm ein furchtbarer Verdacht. Hinter all dem scheint sich mehr zu verbergen. Ein großer Plan. Ein Plan, so dämonisch, dass er nur einer verblendeten Seele entspringen kann. Der Seele des verlorenen Bruders Lucardus von Kemet! Dieser Teufel muss seine dämonischen Heerscharen über dieses Heiligtum gesandt haben. Anders ist es nicht zu erklären.

Mit Feuereifer hält dementsprechend der sonst so kühle und ruhige Geweihte seine Morgenandacht. Die Arbeiter und Handwerker scheinen seinen Worten nicht so recht Glauben zu schenken, wer sollte es ihnen auch verübeln. Euch hat diese Rede beschwingt, ihr seid euch sicher, der Geweihte liegt mit seiner Vermutung, mit seiner Anschuldigung richtig. Es kann nicht anders sein. Es muss der verlorene sein.

Meisterinformationen

Die Waffen der Helden sind durch das Gebet geweiht worden und richten dementsprechend doppelten Schaden bei Untoten an. Dieser Zustand hält sich für sechs Wochen.

Der Angriff der toten Krieger

Allgemeine Informationen

Mitten am helllichten Tag greifen unvermittelt Skelette und Zombies die Arbeiter und Handwerker der Baustelle an.

Werte der Skelette (13):

MU:30 - AT:8 - PA:2 - LE:30 - RS: 3 - TP: 1W6+3 (Säbel) - GS: 4 - GW: 4 - AU: unendlich - MR:5

Werte der Zombies (13): TA-Probe-3, sonst Flucht

MU:30 - AT:7 - PA:0 - LE:25 - RS:0 - TP: 1W6+2 (Hände) - GS: 6 - GW: 5 - AU: unendlich - MR:10

Diese Angriffe werden 13 Tage lang auf die Helden und die Golgariten warten.

Spezielle Informationen

Lucardus von Kemets Geduldsfaden ist gerissen. Jetzt versucht er die Menschen aus Boronia mit schierer Gewalt zu vertreiben.

Der Kraftkristall

Allgemeine Informationen

Anscheinend werden die Skelette und Zombies immer wieder von ein und demselben Mann geschickt. Die Golgariten vermuten, das Lucardus in den Besitz des Kraftkristalls, einem Thargunitoth-Artefakt, gelangt ist, mit dessen Hilfe es ihm möglich ist, die Zombies und Skelette zu lenken.

Spezielle Informationen

Die Golgariten können den Helden nur den Aufenthaltsort des Ritualplatzes, die Schwefelhöhle, nennen, nicht aber die genaue Position in den Trollzacken, ganz in der Nähe der Trollpforte.

Meisterinformationen

Machen sie es den Helden nicht allzu schwer, das Versteck zu finden. Lassen sie ihnen gelegentlich mal das ein oder andere untote Tier über den Weg laufen oder fliegen. Sie sollen spüren, dass sie in die Nähe des verruchten Ritualplatzes kommen.

Allgemeine Informationen

Dort ist er. Der Ritualplatz des Thargunitoth. Abscheulich anzusehen – und mitten im Pentagramm steht er – Lucardus von Kemet. Seine schwarz glänzende Rüstung blitzt gefährlich im Schein der ihn umgebenden Lavaströme. Sein Ritualsessel aus schwarzem Protoplasma scheint durchsichtig zu sein, als wür-

de er leben. Die Linien des Pentagramms scheinen goldfarben zu leuchten. Dann ertönt eine tiefe, unangenehme Stimme. „Ich erwartete euch bereits, ihr Ungläubigen. Ihr seid hier, damit ich eure Seelen läutern kann.“

Meisterinformationen

Lucardus von Kemet ist im dritten Kreis der Verdammnis. Er ist in seinem Glauben an Golgari und Boron Thargunitoths Verführungen anheim gefallen. Er befindet sich schon unter dem Willen Thargunitoths, weshalb ihn die Golgariten auch aufgegeben hatten.

Allgemeine Informationen

Lucardus greift einen Helden an, die Regeln des ehrenhaften Zweikampfs befolgend, weil nach dem ersten Held, der das Pentagramm durchschritten hat, sich Lavawände erheben, die ein Eingreifen der Freunde unmöglich machen.

Lucardus Werte (1. Kreis der Verdammnis):

MU:20 - AT:14 - PA:14 - TP:1W6+5 (Rabenschnabel) - GW:15 - GS:12 - MR:25 - LE:55 - AU:72 - RS:5

Nachdem der Held Lucardus getötet hat, steht sein Körper wieder auf. Ihm fehlen an jeder Hand 3 Finger, dafür haben sich dort Krallen entwickelt **(2. Kreis der Verdammnis):**

MU:30 - AT:13 - PA:12 - TP:1W6+3 (Krallen) - GW:12 - GS:10 - MR:20 - LE:45 - AU: unendlich - RS:4

Sollte es dem Helden gelingen, stirbt der Körper Lucardus ein zweites Mal und steht wieder auf. Diesmal sind die Krallen, nachdem ein Krampf den Körper mehrfach geschüttelt hat, zu langen spitzen Waffen angewachsen, seine Augen sind rotglühend, seine Zähne sind Reißzähnen von tiefschwarzer Farbe geworden **(3. Kreis der Verdammnis):**

MU:50 - AT:15 - PA:10 - TP:1W6+4(pro Krallenwaffe)/1W6+6 (Gebiss) - GW:16 - GS:14 - MR:30 - LE:40 - AU: unendlich - RS:3

Der wiedergestorbene Körper schüttelt sich, verkrampft sich in unnatürlicher Haltung. Plötzlich bricht der Rücken auf, aus dem Körper schießt eine Blutfontäne. Ein Monster mit vier Armen, bluttriefenden Augen, gefährlich langen Reißzähnen und Klauenhänden steht vor dem Helden – ein Zant, so scheint es **(letzter Kreis der Verdammnis):**

MU:100 - AT:3x12 - PA:6 - TP:2W6+2(Krallen)/1W6+5 (Gebiss) - GW:20 - GS:20 - MR:50 - RS:8 (dämonisch)

Mit einem letzten Aufschrei stirbt das Monstrum, das früher einmal Lucardus von Kemet war. Das Blut vermischt sich mit den Linien des Pentagramms. Langsam schwindet die goldene Farbe. Die Lavawände brechen in sich zusammen. Die Helden können ihrem Freund zu Hilfe eilen. Langsam ebbt der Ritualsesel Lucardus in sich zusammen und gibt den Blick auf einen Stein frei, ähnlich dem eines Karfunkels, nur von schwarzer Farbe. Ein leises Knistern liegt in der Luft, dann zerbricht der Stein in Myriaden kleinster Teilchen. Der Kraftkristall ist vernichtet.

Der Ausklang

Die Helden haben wahrlich Großes geleistet – und das soll belohnt werden. Allen stehen 3 Steigerungswürfe auf Götter und Kulte zu, ebenso wie jeweils ein Steigerungswurf für die Talente Geografie und Geschichtswissen. Bei einem erneuten Zusammentreffen mit dämonischen Dienern Thargunitoths steigt der Mut-Wert der Helden um 1 Punkt an.

Auch die Abenteuerpunkte sollen nicht vergessen werden. Die Begleitung der Prozession bringt 25 AP. Die erfolgreiche Aufklärung der Situation im raschtulschen Steinbruch bringt den Helden, ohne Rücksicht auf den Lösungsweg, 50 AP. Die Aufklärung der bornischen Probleme bringt weitere 25 AP mit sich. Die Schlichtung des Streites, Aufklärung der rätselhaften unheiligen Glyphen und Vertreibung des Morcan bringt 75 AP. Die Helden erhalten für die Entdeckung der Rhazzazor-Schuppe 20 AP. Für die Bekämpfung der Untoten und Skelette gibt es noch einmal 10 AP. Das heißt im Endeffekt für die Gruppe 205 AP + 25 AP für gutes Rollenspiel.

Der Held, der Lucardus von seinen derischen Leiden erlöst hat, erhält für seinen mutigen Einsatz noch einmal 100 AP. Zusätzlich dazu darf er sich, je nach Verhalten (rondrianisch, boronisch), noch einen permanenten Mutpunkt zusätzlich notieren. Da es keine Spesen gab, wird auch kein Geld locker gemacht. Die Helden erhalten aber den Titel eines Dieners Golgaris mit allen Ehrungen ohne die Weihe.

Abschließendes

Wenn ihnen das Abenteuer Spaß gemacht haben sollte, bitte ich um ein freundliches Feedback. Ebenso, wenn ihnen das Abenteuer nicht gefallen hat. Wichtig, nur noch einmal am Rande erwähnt, ist es, das sie als Meister unbedingt den entsprechenden Botenartikel kennen sollten.

Für Feedbacks steht die E-mail-Adresse EnneMessis@web.de zur Verfügung.