



SPLITTERMOND
FAN-ADVENTSKALENDER

21.5

Inhalt

Impressum

**Das Fantasy-Rollenspiel *Splittermond* wird entworfen und herausgegeben vom Uhrwerk-Verlag.
Bei diesem Fanwerk handelt es sich um inoffizielles Material dazu.**

Autor

NO-NAME-PRODUCT (Leben zu Stein)

Redaktion

Loki

Layout

Daniel Bruxmeier

basierend auf Grafiken von Brenda Clarke, Bethany Lerie, Alex Ruiz & Carsten Jünger

Dieses Layout steht unter folgender *Creative Commons*-Lizenz:



Dies umfasst ausdrücklich nicht die eigentlichen Inhalte des Dokuments wie Texte oder zusätzliche Illustrationen.

Bei Nutzung dieses Layouts bitte wenn möglich das endgültige Werk ebenfalls unter eine *Creative Commons*-Lizenz stellen.

Leben zu Stein

Ein Abenteuer für ein bis zwei (lange) Spielabende

Hintergründe

Im Städtchen Bergwacht hat sich ein Magierbund in einem Geheimgang- und Kanalisations-system eingenistet. Er will einen Gargyl zum Leben erwecken, eine gewaltige Kreatur aus Stein, die vor Jahrhunderten zu einer wirklichen Steinstatue geworden ist. Dazu brauchen sie allerdings extrem viel magische Kraft, mehr als die Magier je aufbringen könnten. Deshalb töten sie Personen aus dem Städtchen (zuletzt Kinder, da deren Lebenskraft noch stärker ist) und speichern deren Lebenskraft in der Glocke der Kirche.¹

Anforderungen an die Abenteuerer

Das Abenteuer ist für eine durchschnittliche Abenteuerergruppe des Heldengrads 2 geeignet. Die Spieler sollten am Lösen von Rätseln und am Erforschen unbekannter Gebiete und Gebäude Interesse haben. Das Abenteuer kann an verschiedenen Orten in Dragorea spielen, etwa in der Arwinger Mark.

Einstieg ins Abenteuer

Die Abenteuerer erreichen am frühen Vormittag das Städtchen Bergwacht. Das Städtchen ist von einer Holzpalisade umgeben, auf der einige Wächter laufen. Die Häuser bestehen aus Holz, nur die Kirche und das Schloss der Bürgermeisterin bestehen aus Stein. Betreten die Abenteuerer die Stadt, sehen sie zu ihrer linken ein morsches, halb zerfallenes Lagerhaus, zu ihrer rechten zwei einfache Holzhäuser. Am ersten Haus hängt ein Schild, auf dem ein sich mit einer Mondsichel überkreuzendes Schwert zu sehen ist. Die Straße (1) führt auf einen Marktplatz, es ist Markttag. Am Marktplatz liegt, von der Straße, aus der die Abenteuerer kommen, im Uhrzeigersinn gesehen: Ein Gasthaus mit Stall, das Schloss der Bürgermeisterin, das Haus eines Handwerkers, eine Straße (2), das Haus eines Schneiders, eine weitere Straße (3) und die Schmiede sowie das Wohnhaus des Schmiedes. An der 2. Straße liegt rechts (wenn man vom Marktplatz kommt) die Stadtwache, ein Holzgebäude mit Spähturm und Verbindung zum Wall, auf der linken Seite liegt ein Wohnviertel. An der 3. Straße steht rechts (ebenfalls vom Marktplatz aus) ein Wohnhaus und das Haus des Priesters, links die Kirche. Hinter dem Haus des Priesters führt ein Pfad zum Friedhof, auf der anderen Seite des Friedhofs führt ein Weg, an dem einige Wohnhäuser stehen, zu Straße 1. Kurz nachdem die Abenteuerer eingetroffen sind, hören sie einen Schrei, und die Menge auf dem Platz drängt zu einem der Wohnhäuser. Versuchen die Abenteuerer herauszufinden was los ist, treffen sie Timon Ronhein, einen Menschen mittleren Alters mit braunen Augen und braunem Haar. Im Gespräch mit ihm erfahren sie folgendes:

- In letzter Zeit gab es im Dorf rätselhafte Morde, zuerst wurden zwei Erwachsene

¹ In Lorakis gibt es viele verschiedene Religionen, diese sind für das Abenteuer allerdings nicht wichtig. Wollen Sie sich in Ihrer Spielrunde nicht genauer mit Religionen beschäftigen, können Sie die Kirche wie eine christliche Kirche beschreiben.

getötet, danach drei Kinder. Gerade wurde ein weiterer Toter entdeckt.

- Die Bürgermeisterin ließ die Stadt in der Nacht überwachen, vor allem den Holzwall.
- Dies nützte allerdings nicht wirklich etwas, die Morde gingen weiter.
- Die Bürgermeisterin hat eine Belohnung ausgesetzt, falls jemand den oder die Mörder fasst.

Falls das den Abenteurern nicht als Ansporn reicht, fragt Timon Ronheim sie, ob sie nicht helfen könnten und versucht sie zu überzeugen. Wenn die Abenteurer überzeugt sind, rät er ihnen, zur Bürgermeisterin zu gehen.

Die Bürgermeisterin

Wenn die Abenteurer bei der Bürgermeisterin ankommen, berät sich diese gerade mit ihrem Bruder, einem mittelgroßen Menschen mit schwarzem Haar. Die Bürgermeisterin selber hat blondes Haar und geht auf die fünfzig zu. Erst ist sie von der Störung genervt, doch sobald sie erfährt, dass die Abenteurer helfen wollen, wird sie sehr freundlich und ist erleichtert. Im Gespräch bekommen die Abenteurer folgende Informationen:

- Seit fast einer Woche wurde mit Ausnahme einer Nacht in jeder der Nächte ein Bewohner des Städtchens getötet.
- Daraufhin ließ die Bürgermeisterin zuerst den Wall überwachen, als das nichts brachte, patrouillierten die Wachen auch in der Stadt, mit Unterstützung der Nachtwache.
- *Auf Nachfrage:* Die Nachtwache wurde gegründet, um die Morde zu vereiteln. Sie organisiert sich selber und überwacht die Stadt in der Nacht.
- Das Städtchen hat noch keine Spur, wer die Morde begangen haben könnte.
- Die Opfer wiesen keine Verletzungen auf, eventuell wurden sie erstickt.
- Sehr seltsam ist: Die Kirchenglocke wird schon lange nicht mehr benutzt, aber in jeder Nacht, in der ein Mord stattfand, läutete sie, und zwar ungefähr zu der Zeit, zu der das Opfer starb.

Außerdem erfahren die Abenteurer auf Nachfrage:

- Die Adressen der Opfer: Diese sind für die Geschichte nicht von Bedeutung, Sie können den Abenteurern beliebige Orte anzeigen.
- Das Lagerhaus: Das Lagerhaus ist ein alter, morscher Bau, der nicht mehr verwendet wird, eventuell befinden sich noch einige Vorräte darin.
- Die Kirche: In der Kirche wird eine lokal dominante Gottheit verehrt. Außer der Sache mit der Glocke gibt es nichts Ungewöhnliches.
- Das Alter der Opfer: die letzten Opfer waren um die sieben Jahre alt.
- Die Adressen potenzieller Opfer (ca. siebenjährige Kinder): Diese sind für die Geschichte nicht von Bedeutung, Sie können den Abenteurern beliebige Orte anzeigen (sechs insgesamt). *Wichtig:* Im Schloss lebt die Tochter der Bürgermeisterin, diese ist allerdings bereits zwölf.
- Das Schloss: Das Schloss wurde vor rund hundert Jahren von einem Adelsgeschlecht erbaut, dem auch die Bürgermeisterin angehört.

Das Städtchen

Der „Alte Heinrich“: Sobald die Abenteuerer das Schloss verlassen, redet sie ein sehr alter Mann an, der „Alter Heinrich“ genannt wird. Er möchte den Abenteuerern helfen und gibt ihnen folgende Informationen (allerdings nicht alle auf einmal, stattdessen spricht er die Abenteuerer mehrmals an):

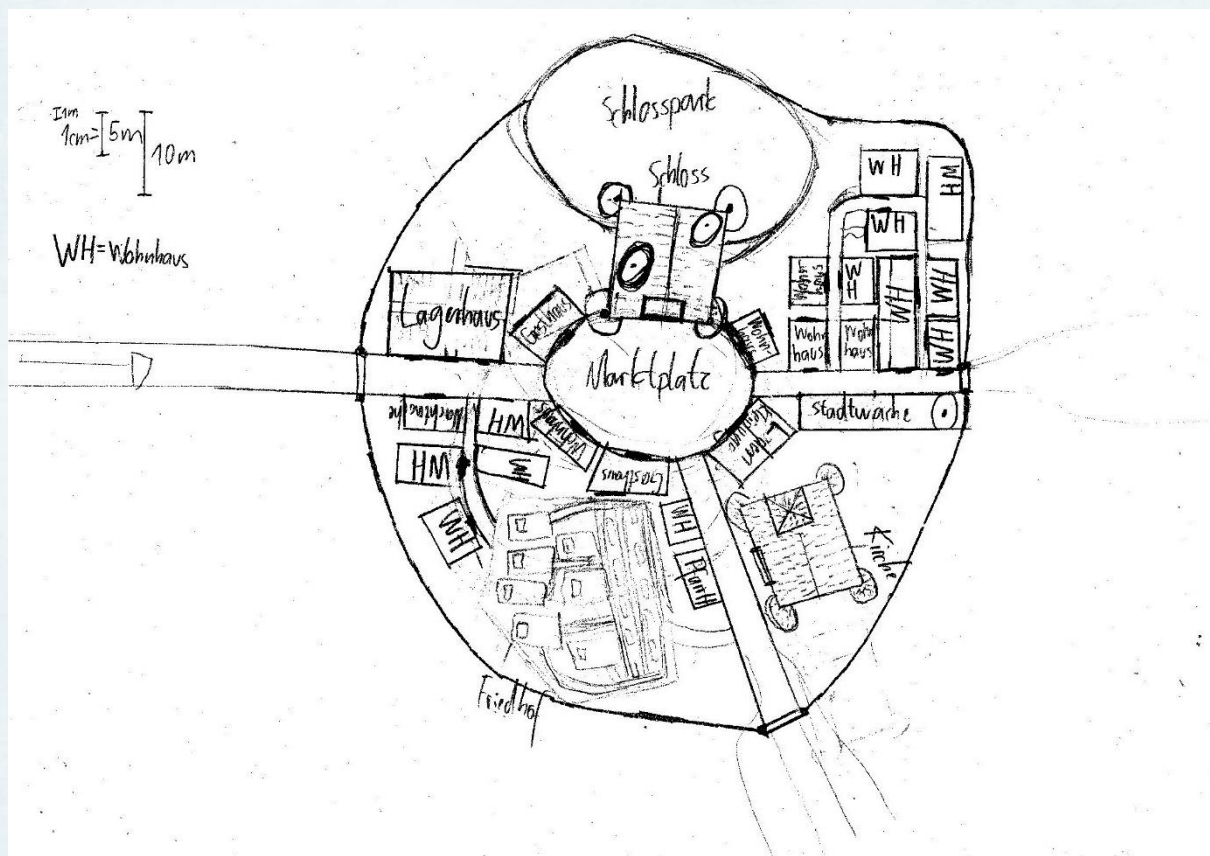
- Im Gasthaus spukt es, in der Nacht hört man Geheul.
- Mit der Kirche stimmt etwas nicht, er ist sich sicher, dass dort das Geheimnis der Morde zu suchen ist.
- Seit einer Woche scheinen die Geister auf dem Friedhof zu spuken.

Das Gasthaus: Das Gasthaus ist ein zweistöckiger Holzbau mit Stall. Hier können die Abenteuerer übernachten und essen.


Die Kirche: Die Kirche ist ein etwa 10 mal 13 Meter großes altes Steingebäude. Im Erdgeschoss gibt es nur einen Raum: Hier wird der Gottesdienst gehalten. An der einen Wand führt eine Holztreppe nach oben. Auch diese Etage besteht nur aus einem Raum. Hier endet ein Geheimgang der Zauberer. Er ist nur schwer zu entdecken. Die Abenteuerer müssen explizit danach suchen und eine Wahrnehmungsprobe gegen 25 schaffen. Danach kann der Gang mit einer Schösser-und-Fallen-Probe gegen 25, die wiederholt werden kann, geöffnet werden. Der Geheimgang führt durch einen Schacht mit einer Leiter nach unten. Bald kommt man in einen kleinen Raum mit einem Gitter im Boden, das sich anheben lässt. Von hier aus kommt man in das Gängesystem der Magier. Von der ersten Etage führt eine Wendeltreppe in den Turm. Man kommt in einen kleinen Raum mit großen, unverglasten Fensteröffnungen. Die Glocke hängt in etwa 3 Meter Höhe. Untersucht man sie, kann man erkennen, dass sie über und über mit Glyphen beschriftet ist. Das verwunderlichste aber fällt erst auf den zweiten Blick auf: Der Schlüssel ist abgebrochen. Wenn man sich die Glyphen anschaut, stellt man fest (Arkane-Kunde-Probe gegen 20), dass die Glocke magisch ist (gelingen), dass sie Kraft speichern soll (2 Erfolgsgrade), und dass diese Kraft auf einen Punkt unter der Glocke projiziert werden kann (4 Erfolgsgrade).

Nachtwache: Hier ist das Gildenhaus der Nachtwache. Sie kontrolliert die Straßen in der Nacht, um die Morde zu verhindern. Sie wurde nach den ersten Morden gegründet. Die fünf Männer und Frauen freuen sich über jede Unterstützung, sie werden den Abenteuerern aber nicht in die Gänge folgen. Wenn die Abenteuerer ihnen helfen wollen, patrouillieren sie gemeinsam. Für die Nachtwachen können Sie die Werte von Aranea Nirikus Räufern nehmen (siehe „das Vorgehen der Magier“).

Friedhof: Auch auf dem Friedhof gibt es einen Geheimgang, dieser ist von außen allerdings nicht zu entdecken.



Lagerhaus: Das Lagerhaus ist ein morsches, altes Holzgebäude, etwa 10 mal 13 Meter groß. Die Tür ist unverschlossen. Betritt man das Lagerhaus, kommt man in einen 10 mal 10 Meter großen Raum. In den Ecken stehen Säcke und Fässer, die meisten leer. An der hinteren Wand steht ein Weinregal, in dem noch ein paar Flaschen alten Weines stehen. In der Decke ist eine Öffnung, durch die Sachen hinauf und hinunter transportiert wurden. Eine Tür führt in einen weiteren Raum, in dem einige Regale mit Büchern stehen. Eine Treppe führt in den ersten Stock. Auch dieses Zimmer ist 3 mal 10 Meter groß. In der Ecke stehen einige leere und ein paar volle Flaschen in einem Regal. Eine Tür führt in einen weiteren Raum, doch sie ist von der anderen Seite verstellt. Eine Athletikprobe gegen 20 ist nötig, um sie zu öffnen. Nach dem Öffnen der Türe sehen die Abenteurer, dass die Türe offenbar durch ein Fass verfaulten Äpfel blockiert war, das nun umgefallen ist. Der Raum, den die Abenteurer nun betreten, ist sehr viel voller als der Raum in der Etage darunter. Neben der Bodenöffnung steht ein Flaschenzug. Durchsuchen die Abenteurer das Zimmer, entdecken sie, wenn sie bei der Wahrnehmungsprobe 20 übertreffen, neben verfaulenden Lebensmitteln eine sonderbare Kiste. Der Boden ist an den Seiten zerbrochen. Untersuchen die Abenteurer die Kiste genauer, erkennen sie, dass sich darunter ein Geheimgang verbirgt, der in das Gängesystem der Magier führt. Im Lagerhaus verstecken sich ein unsichtbarer Spuk und ein Skelett, die der Totenmagier (siehe „das Vorgehen der Magier“) herbeigerufen hat. Das Skelett wird die Abenteurer in einem günstigen Moment angreifen (Werte: siehe „Das Vorgehen der Magier“), der Spuk schubst sie (Zauber „Stoß“) die Treppe hinunter, durch das Loch mit dem Flaschenzug oder in das Regal mit Flaschen im ersten Stock.



5 Meter darüber führt eine Hochbrücke über den Raum. Diese Brücke setzt den Gang (a) fort. Die Tür zwischen dem Gang und der Brücke ist unverschlossen, die Tür auf der anderen Seite der Brücke hat ein Schloss mit Schwierigkeit 20, zwei Fortschrittspunkte sind nötig. Diese Tür führt zur Bibliothek (E) bzw. zum Wohnvierteileingang (F). Am Boden des Kanalraums führt ein Gang zum Schlossparkeingang (C). Auf der anderen Seite ist der Gang (d).

E: Bibliothek: An den Wänden stehen Regale mit Büchern, in der Mitte steht ein Tisch, auf dem einige aufgeschlagene Bücher liegen. Die meisten Bücher sind in Sprachen geschrieben, die den Abenteurern unbekannt sind. Eine Arkane-Kunde-Probe gegen 25 lässt erkennen, dass es Bücher über Magie sind (gelungen), und dass die meisten mit Beschwörungen zu tun haben (ab 3 Erfahrungsgraden). Verlässt man die Bibliothek, durchquert man einen Lagerraum und erreicht die verschlossene Tür (siehe Kanalraum (D)) zur Hochbrücke über den Kanalraum (D) und den Gang zum Wohnvierteileingang (F).

F: Wohnvierteileingang: Der Wohnvierteileingang ist in einem kleinen Raum mit hoher Decke. Im Prinzip funktioniert er genauso wie der Schlossparkeingang (C), allerdings liegt hier weder ein Dreizack noch eine Leiter bereit. Augenscheinlich wird dieser Eingang nur von außen benutzt. Wenn man nicht weiß, dass er da ist, kann man den Geheimgang von außen aber nicht finden. Der Wohnvierteileingang führt zur Bibliothek und zur Hochbrücke über den Kanalraum (D).

b: Der Gang führt vom Lagerhauseingang zum Gang (c), die dahin führende Tür ist nur mit einem Schlüssel oder einer erweiterten Schloßer-und-Fallen-Probe gegen 25 zu öffnen. 3 Fortschrittspunkte müssen angesammelt werden. In der Mitte des Gangs zweigt ein Gang ab, der zu einem großen Raum (G) führt.

G: Der Raum ist ungefähr 8 mal 15 Meter groß. In 4 Meter Höhe befindet sich an der Wand ein kleiner Vorsprung, hinter dem sich eine Türe befindet. Dahinter liegt der Gang (d). Am anderen Ende des Raumes geht ein Gang (c) ab, der mit einem Gitter versperrt ist. Das Gitter lässt sich mit einem verborgenen Schalter im Gang (d) öffnen.

c: Der Gang beginnt am Raum (G). Ungefähr in der Mitte des Gangs ist seitlich eine verschlossene Tür. Die Schwierigkeit der erweiterten Schloßer-und-Fallen-Probe beträgt 25, ein Fortschrittspunkt ist nötig. Sie führt zum Friedhofseingang (K). Gegen Ende des Ganges findet man zuerst eine Tür links (vom Raum (G) aus gesehen) und direkt danach eine Tür auf der rechten Seite. Die erste Tür führt zu Gang (b) und ist von dieser Seite nicht zu öffnen, die zweite ist unverschlossen. Dahinter findet man eine kurze Treppe, die zum Wohnraum (H) führt. Am Ende des Ganges kommt man zu einer hölzernen Wendeltreppe in einem Steinschacht. Am Ende der Wendeltreppe kommt man in einen Gang. Nach links kommt man in den Wohnraum (H) und nach rechts in einen weiteren Gang. Folgt man diesem Gang, liegt links der Übungsraum (I) und rechts der Kircheneingang (J).

H: Wohnraum: Hier schlafen die Magier und die Lehrlinge. Jeder hat hier eine eigene Ecke, in der sich so manches interessante Objekt finden lässt. Die Gegenstände werden erwähnt, wenn im Abschnitt „Das Vorgehen der Magier“ die einzelnen Zauberer beschrieben werden. Eine Treppe führt zum Gang (c), ein weiterer Gang bringt einen zum Übungsraum (I) und zum Kircheneingang (J).

I: Übungsraum: Hier üben die Lehrlinge das Mantra, das den Gargyl beschwört. Am Übungsraum beginnt ein Gang, der zum Kircheneingang (J) führt. In der Mitte dieses Gangs zweigt ein Gang ab, der zum Wohnraum (H) und zum Gang (c) führt.

J: Kircheneingang: In der Decke des Raumes ist ein Gitter, das sich anheben lässt. Der weitere Verlauf des Geheimgangs ist im Abschnitt „Das Dorf“ bei „Kirche“ beschrieben. Vom Kircheneingang kommt man zum Gang (d), und in die andere Richtung durch einen Gang zum Übungsraum (I). In der Mitte dieses Gangs zweigt ein weiterer Gang ab, der zu Gang (c) und zum Wohnraum (H) führt.

d: Der Gang führt vom Kanalraum (D) zum Kircheneingang (J). In der Mitte zweigt ein weiterer Gang ab, der zum Vorsprung im Raum (G) führt. Auf der rechten Seite (wenn man auf den Raum (G) zugeht) ist direkt vor der Tür zum Vorsprung ein Holztor. Öffnet man es, kommt man in einen winzigen Raum mit einem großen Schalter auf dem Boden. Legt man diesen um, fahren die Gitterstäbe, die den Raum (G) vom Gang (c) trennen, in den Boden: Der Weg ist frei.

K: Friedhofseingang: Durch eine Tür im Gang (c) kommt man eine Treppe hinauf und weiter zum Friedhofseingang. Die Decke besteht aus Erde, man kann sie hochdrücken. Darüber liegt der Friedhof.

Das Vorgehen der Magier

Im folgenden Abschnitt soll erklärt werden, was die Magier unternehmen und was die Abenteuerer in den Gängen erfahren können. Als erstes sollen die einzelnen Magier beschrieben werden:

1. Aranea Niriku

Sie ist eine Kampfmagierin mit blonden Haaren. Meistens trägt sie ein blaues Kleid, wenn sie das Gängesystem verlässt zudem einen grauen Mantel. Zu ihrem Gefolge gehören zwei Räuber. Bei Konfrontationen wird sie direkt angreifen. Sie besitzt ein Relikt, das einmalig den gesamten Fokus und die Lebenspunkte der Abenteuerergruppe heilen kann, falls sie das Relikt im Wohnraum (H) finden.

AUS	BEW	INT	KON	MYS	STÄ	VER	WIL
4	2	4	2	5	3	2	5
GK	GSW	LP	FO	VTD	SR	KW	GW
5	6	9	30	22	0	23	24
Waffen	Wert	Schaden	WGS	INI	Merkmale		
Langschwert	13	1W6+4	8 Ticks	6-1W6	Scharf 2		

Typus: Humanoider

Fertigkeiten: Akrobatik 6, Athletik 3, Entschlossenheit 15, Heimlichkeit 9, Wahrnehmung 16, Zähigkeit 12, Kampfmagie 23, Schutzmagie 21

Zauber: Kampf I: Geschoss verzaubern; III: Blitzschlag, Leichtes Ziel, Schadenswelle; IV: Kettenblitz; Schutz I: Gedankenschutz; II: Windschild; III: Magischer Panzer

Meisterschaften: Klingenwaffen (I: Ausfall), Entschlossenheit (I: Eiserner Wille), Kampf-
 magie (I: Eiserne Konzentration; II: Herz des Zerstörers; III: Blutbad), Schutzmagie (I: Eiliger
 Schutz)

Merkmale: Konzentrationsstärke, Taktiker

Beute: Langschwert (10 Lunare), Leichtes Leder (9 Lunare)

Die Räuber haben folgende Werte:

AUS	BEW	INT	KON	MYS	STÄ	VER	WIL
2	2	3	2	1	3	2	2
GK	GSW	LP	FO	VTD	SR	KW	GW
5	7	7	6	18	0	16	16
Waffen	Wert	Schaden	WGS	INI	Merkmale		
Körper	8	1W6	5 Ticks	7-1W6	Stumpf		
Streitkolben	9	1W6+5	9 Ticks	7-1W6	-		
Langbogen	11	1W10+8	10 Ticks	7-1W6	Durchdringung 1, Scharf 2, Zweihändig		

Typus: Humanoider

Fertigkeiten: Akrobatik 5, Athletik 7, Entschlossenheit 5, Heimlichkeit 11, Wahrnehmung 8,
 Zähigkeit 7, Stärkungsmagie 8

Zauber: Stärkung 0: Ausdauer stärken; I: Gehör verbessern, Sicht verbessern

Meisterschaften: Heimlichkeit (I: Überraschungsangriff I)

Merkmale: Feigling, Taktiker

2. Todesmagier

Der alte Mann im schwarzen Umhang mit dem grauen Haarkranz ist ein Todesmagier, der
 auch den Spuk und das Skelett (Zauber Untote erheben) im Lagerhaus beschwor.

AUS	BEW	INT	KON	MYS	STÄ	VER	WIL
3	2	4	2	5	3	2	5
GK	GSW	LP	FO	VTD	SR	KW	GW
5	6	6	60	18	0	23	24
Waffen	Wert	Schaden	WGS	INI	Merkmale		
Langschwert	8	1W6+4	8 Ticks	6-1W6	Scharf 2		

Typus: Humanoider

Fertigkeiten: Akrobatik 3, Athletik 3, Entschlossenheit 7, Heimlichkeit 5, Wahrnehmung 8,
 Zähigkeit 8, Todesmagie 20

Zauber: Tod 0: Geisterblick; I: Geister rufen, Schwächeanfall; II: Fluch der Schmerzen III: Un-
 tote erheben, IV: Todesschutz;

Meisterschaften: Entschlossenheit (I: Eiserner Wille), Todesmagie (I: Hand des Zauberers; II: Herr der Geister),

Merkmale: Konzentrationsstärke, Taktiker

Skelette:

AUS	BEW	INT	KON	MYS	STÄ	VER	WIL
0	2	0	2	0	3	0	1
GK	GSW	LP	FO	VTD	SR	KW	GW
5	6	7	2	17	0	18	22
Waffen	Wert	Schaden	WGS	INI	Merkmale		
Säbel	10	1W6+4	8 Ticks	10-1W6	Scharf 2		

Typus: Untoter

Fertigkeiten: Akrobatik 5, Athletik 5, Entschlossenheit 1, Heimlichkeit 2, Wahrnehmung 3, Zähigkeit 6

Merkmale: Betäubungsimmunität, Dunkelsicht, Erschöpfungsresistenz 4, Furchterregend (10), Giftimmunität, Schmerzimmunität, Schwächlich, Untot, Verwundbarkeit gegen Lichtschaden

Beute: Säbel (7 Lunare)

3. Eismagier

Der junge Mann im blauen Umhang hat sich den elementaren Kräften des Wassers verschrieben. Bei Konfrontationen wird er sich um den Schutz der Magier kümmern.

AUS	BEW	INT	KON	MYS	STÄ	VER	WIL
3	2	3	2	5	3	2	5
GK	GSW	LP	FO	VTD	SR	KW	GW
5	6	9	30	18	0	23	24
Waffen	Wert	Schaden	WGS	INI	Merkmale		
Langschwert	12	1W6+4	8 Ticks	6-1W6	Scharf 2		

Typus: Humanoider


Fertigkeiten: Akrobatik 6, Athletik 3, Entschlossenheit 15, Heimlichkeit 9, Wahrnehmung 10, Zähigkeit 8, Wassermagie 16

Zauber: Wasser I: Einfrieren; Nebelsicht; II: Eisglätte, Eislanze III: Nebel rufen; IV: Eisiges Gefängnis

Meisterschaften: Entschlossenheit (I: Eiserner Wille), Wassermagie (I: Wasserresistenz I)

Merkmale: Konzentrationsstärke, Taktiker

4. Verwandlerin



Die Verwandlerin ist eine junge Frau in einem silbergrauen Kleid. Sie hat zahlreiche Tarnidentitäten zur Verfügung, unter anderem eine schöne Albin, die die Abenteurer anspricht und versucht, ihr Vertrauen zu erschleichen, indem sie ihnen Informationen gibt, von denen sie weiß, dass die Abenteurer diese bereits haben. Sie versucht herauszufinden, was die Abenteurer wissen und was sie vorhaben. Sie greift selten aktiv in den Kampf ein und verwandelt sich für viele Aufgaben, weshalb ihre Werte hier nicht genau genannt werden. Sie besitzt folgende Zauber:

Verwandlung 0: Haarfarbe, Krallen; I: Gesicht ändern, Rindenhaut, Sprungbeine; II: Reparatur; III: Vogelform, Stimme kopieren, Tierform; IV: Bestienform, Verjüngen; V: Fremde Gestalt. Außerdem hat sie die Meisterschaften: Entschlossenheit (I: Eiserner Wille), Verwandlung (I: Hand des Zauberers).

Sie besitzt 110 Fokuspunkte und 5 Leben in jeder Reihe. Ihre Verteidigung und der körperliche Widerstand betragen 16, ihr geistiger Widerstand 26.

5. Hela


Die große Frau im roten Umhang mit der strengen Miene heißt Hela. Sie lehrt die Lehrlinge das Mantra, mit dem der Gargyl beschworen wird. Sie besitzt ein Messer, das mit einer seltsamen Macht geladen ist. Es kann jede beliebige Waffe (ohne Verbesserungen) aus gelbem Schein erschaffen, der um das Messer herumwallt (dies dauert drei Ticks, Hela kann allerdings andere Aktionen ausführen, nur die Waffe kann nichts machen). Es gilt allerdings immer: WGS -3, Schaden +3. Hela hat in all diesen Waffen einen Wert von 13. Wird Hela angegriffen, formt sich der Schein zu einem Schild (wie Zauber Magische Panzer; sofortige Reaktion, keine Vorbereitung, 3 Ticks Dauer). Keine dieser Fähigkeiten kostet Hela Fokus oder verlangt eine Probe (der Angriff mit der Waffe aber schon). Hela kämpft ausschließlich mit diesem Relikt, sie hat eine GSW von 10, 8 Lebenspunkte in jeder Zeile, ihre VTD beträgt 21, ihr körperlicher und geistiger Widerstand 19. Hela hat noch einen anderen Beweggrund als die anderen Magier, diese Morde zu begehen: Sie möchte sich an der Bürgermeisterin rächen, da deren Familie ihre Familie vor Jahrzehnten vertrieben hatte, indem sie in der letzten Nacht die Tochter der Bürgermeisterin tötet.

Nun soll beschrieben werden, wie die Magier vorgehen:

1. Tag:

Kurz nachdem die Abenteurer das Gängesystem betreten haben (wenn sie das noch am ersten Tag schaffen), brechen die Verwandlerin, der Eismagier, der Todesmagier und Aranea Niriku vom Wohnraum (H) auf. Aranea Niriku geht durch über den Kircheneingang (J) durch Gang (d) zum Hebel, der das Gitter zwischen Gang (c) und Raum (G) verschwinden lässt und macht den drei anderen auf. Dann geht sie zurück und folgt den anderen. Sie gehen zum Konferenzzimmer (B). Gleichzeitig brechen Hela und die Lehrlinge vom Übungsraum (I) auf und gehen durch den Kanalraum (D), den Schlossparkeingang (C) und den Gang (b) ebenfalls zum Konferenzzimmer (B). Sie kommen kurze Zeit später an.

Die Versammlung läuft ungefähr so ab: Aranea Niriku setzt sich ans Kopfende des Tisches, die anderen drei Magier an die Seiten. Hela setzt sich Aranea Niriku gegenüber. Diese steht




auf: „Du bist spät dran, *Aela*. Nun gut, beginnen wir. Wir brauchen noch zwei Nächte, dann sind wir soweit. Heute gehen wir vor wie immer, Morgen holen wir dann *ihn* ab. In der Nacht beginnen wir mit dem Mantra, mit *Aelas* Leitung. Ich denke, du hast es ihnen beigebracht, oder?“ „Ja, sie können es.“ antwortet *Aela*. „Aber du denkst an unsere Vereinbarung?“ *Aranea Niriku* entgegnet: „Natürlich. Du holst uns die restliche Kraft, wie du vorgehst ist dir überlassen. Morgen kannst du dich rächen, *Aela*. Nun gut. Hat noch jemand Fragen?“ Einer der Lehrlinge fragt: „Bist du dir sicher, dass die Glocke...“ „Das haben wir bereits besprochen, keine technischen Fragen mehr. Für Zweifel ist es zu spät.“, unterbricht ihn *Aranea Niriku*. Die Verwandlerin sagt: „Man munkelt, die Bürgermeisterin hätte ein paar Leute beauftragt, die Morde zu lösen.“ „Interessant, ich kümmere mich später um sie.“, antwortet *Aranea Niriku*. Ein ängstlicher Lehrling vermutet, die *Abenteurer* könnten schon in den Gängen sein. Der Todesmagier widerspricht: „Unsinn. Der Lagerhauseingang ist bewacht, und die anderen vier sind nicht zu finden.“ „In Ordnung, die Sitzung ist beendet. Übt noch eure Rollen fürs Mantra.“, sagt *Aranea Niriku*. Die Gruppe löst sich auf. *Aela* und die Lehrlinge gehen durch Gang (a) zur Bibliothek (E). *Aranea Niriku* verlässt das Gangsystem durch den Kircheneingang, die restlichen Magier gehen zurück zum Wohnraum (H). Auf dem Weg schließen sie das Gitter zwischen Gang (c) und Raum (G). Später wird der Todesmagier 9 weitere Skelette im Lagerhaus beschwören. Falls die *Abenteurer* diesen Eingang genommen haben, entdeckt er dies und wird das gesamte Gangsystem durchsuchen lassen. *Aranea Niriku* wird die *Abenteurer* vom Dach eines Hauses im Wohnviertel aus angreifen, indem sie Blitze schleudert und ihre Räuber magische Pfeile (Zauber Geschoss verzaubern) auf die *Abenteurer*gruppe schießen lässt. Sie wird die *Abenteurer* noch nicht töten, sondern will sie nur abschrecken.

1. Nacht:

In der Nacht sind die Lehrlinge mit *Aela* im Übungsraum (I), die anderen Magier sind im Wohnraum (H). Von dort aus beobachten sie mit einer Kristallkugel, was der von ihnen ausgesandte Traumbringer macht. Ein Traumbringer ist ein körperloses Feenwesen, das die Gestalt einer dunklen Wolke hat. Es schwebt über seinen schlafenden Opfern und entzieht ihnen Lebenskraft. Auf diese Weise begingen die Magier die Morde. Wenn die *Abenteurer* durch die Straßen patrouillieren und ihnen eine Wahrnehmungs-Probe gegen 25 gelingt, bemerken sie eine Wolke, die in einem der Häuser verschwindet. Der Traumbringer kann sich nicht wehren und sollte nach ein paar Schlägen in sich zusammenbrechen und verschwinden. Sobald die Magier merken, dass ihr Anschlag fehlgeschlagen ist, gehen sie selber zu einem Haus mit Kind und töten dieses. Dies passiert sehr schnell und plötzlich, so dass es wohl schwer zu verhindern ist. Danach verschwinden die Magier wieder. Sobald ein Opfer gestorben ist, beginnt die Glocke zu leuchten und zu schlagen.

2. Tag:

Am 2. Tag machen die Magier wieder eine Besprechung: *Aela* und die Lehrlinge gehen von der Bibliothek (F) zum Konferenzzimmer (B), die anderen Magier kommen vom Wohnraum (H). Wieder eröffnet *Aranea Niriku* die Sitzung: „Sind alle da? Gut. Heute müssen wir uns beeilen. *Aela*, du bleibst mit den Lehrlingen hier und überwachst alles. Und ihr probt noch einmal das Mantra. Wir anderen gehen *ihn* holen. Wenn wir zurück sind, haben wir eine halbe Stunde Zeit, höchstens. In dieser Zeit musst du, *Aela*, die Lebenskraft holen. Wir anderen bauen auf




und bringen ihn zur Glocke. Dann kommst du zurück Hela, und wir beginnen. Und haltet euch bereit!“ Hela wird die Lehrlinge zum Übungsraum (I) schicken und selbst Vorbereitungen treffen. Die anderen Magier verlassen die Stadt und gehen in den nahen Wald. Dort haben sie vor einigen Tagen einen Pferdekarren versteckt. Mit diesem fahren sie weiter in den Wald hinein, bis sie schließlich eine Stunde später eine verfallene Festung erreichen. Sie betreten die Festung durch den Haupteingang und gehen in einen großen Saal. Zwei Treppen führen nach oben. Die linke Treppe, die auch die Magier nehmen, führt zu einem langen Gang. An den Seiten sind viele Zimmer, Wertsachen sind aber nicht mehr zu finden. Die Magier gehen direkt zu einem großen Raum am Ende des Ganges. Die Außenwände dieses Raums sind zerstört, er wird nur noch von ein paar Säulen getragen. In der Mitte steht eine groteske Statue, die einen aufspringenden, monströsen Menschen mit Reißzähnen und Flügeln darstellt. Dies ist der Gargyl. Der Eismagier besitzt ein Relikt, mit welchem man den Gargyl anheben, durch die Wand schweben lassen und auf den Karren stellen kann. Wenn man vom Saal aus die rechte Treppe nimmt, kommt man zu einer Stelle, wo das Treppenhaus zusammengestürzt ist und man nicht weiterkommt. Überraschen die Abenteuerer die Magier, greifen diese an, wie bei den jeweiligen Magiern beschrieben, allerdings kümmern sie sich vor allem um den Schutz der Statue. Sobald sie die Statue auf dem Karren haben, fahren sie damit los zum Städtchen. Sobald sie angekommen sind, verwandelt sich die Verwandlungsmagierin in einen der Abenteuerer und sagt der Bürgermeisterin, dass wegen eines Anschlags der Mörder alle schnell in die Häuser müssen und alles verriegeln sollen. So schaffen es die Magier, den Gargyl in ihr Gangsystem zu bringen.

Nun soll noch erklärt werden, was die Magier machen, falls sie die Abenteuerer im Gangsystem erwischen: Die Magier greifen die Abenteuerer an (siehe: Beschreibung der Magier), sie töten sie aber nicht, sondern nehmen sie gefangen. Sie haben aber auch keine Skrupel, die Abenteuerer zu töten, falls dies erforderlich ist. Wenn sie die Abenteuerer gefangen haben, bringen sie sie in den Kanalraum und verbinden ihnen Hände und Füße. Mit einem Holzrad öffnen sie das Gitter, durch das der Kanal fließt. Dann werfen sie die Abenteuerer in den Kanal. Sie werden von der Strömung in einen kleinen Raum geschwemmt. Die Handfesseln zu öffnen erfordert eine Fingerfertigkeitprobe gegen 20, gegen die Strömung zum Kanal zurückzuschwimmen eine erweiterte Schwimmenprobe gegen 20, bei der 5 Fortschrittspunkte benötigt werden. Das Gitter zu öffnen benötigt eine Athletikprobe gegen 25.

Der Endkampf

Sobald die Magier den Gargyl geholt haben, beginnen die Lehrlinge mit den Vorbereitungen. Sie stellen den Gargyl mittig unter die Glocke und zeichnen magische Zeichen auf den Boden. Um das von draußen aus zu bemerken, ist eine Wahrnehmungsprobe gegen 25 nötig. Betritt jemand die Kirche, findet er die Treppen in den ersten Stock und die Wendeltreppe zum Turm zerstört vor. Es braucht jeweils eine Athletikprobe gegen 25 um hinauf zu klettern (10 Ticks pro Probe). Gleichzeitig verlässt Hela das Gangsystem durch den Schlossparkeingang (C) und tötet die Tochter der Bürgermeisterin. Sobald das geschehen ist, beginnt die Glocke wieder zu schlagen. Danach geht Hela durchs Gangsystem zur Kirche, und die Magier beginnen das



Mantra. Weder der Eismagier, der sich um den Schutz des magischen Kreises kümmert, noch Aranea Niriku, die die Abenteurer angreifen soll, wenn sie sich einmischen, nehmen an der Beschwörung teil. Die Beschwörung dauert 120 Ticks, ihr Beginn ist von lautem Schlagen und hellem Leuchten der Glocke begleitet und darum nicht zu übersehen. Nun haben die Abenteurer verschiedene Möglichkeiten (auch wenn den Spielern vielleicht ganz andere Ideen kommen), falls sie nicht darauf warten wollen, dass der Gargyl erscheint:

1. Die Glocke zerstören

Die Abenteurer können versuchen, die Glocke zu zerstören: Sie hat eine Härte von 6 und eine Haltbarkeit von 23. Wenn die Haltbarkeitspunkte der Glocke auf die unterste Reihe gebracht werden, explodiert sie und die im Inneren gefangene Energie wird schlagartig frei. Die Beschwörung wird abgebrochen, und die meisten der am Mantra Beteiligten sterben. Ein Abenteurer, der danebensteht, überlebt die Explosion nur, wenn er sich zur Seite geduckt oder ähnliche Vorkehrungen getroffen hat. Allerdings hat er auch dann nur noch wenige Leben übrig und würde bei weiterem Schaden dennoch sterben. Zudem wird er aus dem Turm geschleudert und wird den Sturz nur dann überleben, wenn die Abenteurer Vorkehrungen getroffen haben (z. B. ein Sprungtuch). Diese Wirkungen sind mit einer Arkane-Kunde-Probe gegen 15 ungefähr voraussehbar. Falls die Abenteurer das Seil der Glocke durchschlagen, fällt diese auf den Gargyl und explodiert ebenfalls. Die am Mantra Beteiligten werden davongeschleudert, der Turm stürzt halb ein. Ein obenstehender Abenteurer bekommt 20 Punkte Betäubungsschaden, kann sich aber an der Wand festhalten und hinunterklettern. Der Gargyl erhebt sich in diesem Fall sofort und ist vollständig geheilt.

2. Den Kreis durchbrechen

Töten die Abenteurer mindestens drei der an der Beschwörung Beteiligten, wird der Kreis durchbrochen. Alle Beteiligten sterben sofort, danebenstehende Abenteurer bekommen 4W10 Schaden mit dem Merkmal Scharf 5. Auch diese Wirkungen können mit einer Arkane-Kunde-Probe gegen 15 vorhergesagt werden.

3. Die Statue beschädigen

Die Abenteurer können auch versuchen, den Gargyl vor dem Erwachen zu zerstören. Hierfür gelten die Regeln, mit denen Objekte zerstört werden. Die Statue hat auf jeder Reihe 20 Haltbarkeitspunkte, Schadensreduktion gilt bereits. Um sie zu zerstören, müssen aber alle drei Reihen voll sein. Die Magier können alle 4 Ticks 4 Punkte der Statue heilen, dafür dauert die Beschwörung jeweils 3 Ticks länger. Erwacht der Gargyl, verschwindet der Schaden nicht einfach, sondern wird auf folgende Weise übersetzt: Der Schaden wird gezählt und dann von den neuen Lebenspunkten des Gargyls abgezogen. Der Gargyl hat zwar normalerweise keine Wundabzüge, der auf diese Weise entstandene Schaden ruft allerdings Wundabzüge hervor. Egal, welche Variante die Abenteurer wählen, Aranea Niriku und der Eismagier versuchen sie daran zu hindern. Wird der Gargyl erweckt, beginnen sich die Gliedmaßen zu bewegen und ein Wutschrei erschallt aus der Statue. Dann schlagen die Flügel, und der Gargyl stürzt aus dem Turm, rast im Sturzflug hinunter und zertrümmert ein Holzhaus komplett. Von diesem Moment an steht er unter der Kontrolle der Magier.

Gargyl:

AUS	BEW	INT	KON	MYS	STÄ	VER	WIL
2	2	3	5	1	5	2	4
GK	GSW	LP	FO	VTD	SR	KW	GW
5		10	10	28	7	40	24
Waffen	Wert	Schaden	WGS	INI	Merkmale		
Körper	19	2W6+6	10 Ticks	7-1W6	Durchdringung 3		

Typus: Felswesen, Konstrukt

Fertigkeiten: Akrobatik 9, Athletik 12, Entschlossenheit 10, Heimlichkeit 9, Wahrnehmung 11, Zähigkeit 14

Meisterschaften: Handgemenge (I: Umreißen, Vorstürmen; II: Rundumschlag)

Merkmale: Betäubungsimmunität, Dunkelsicht, Erschöpfungsresistenz 4, Fliegend, Giftimmunität, Resistenz gegen Felsschaden 5, Schmerzimmunität

Wenn die Abenteurer den Gargyl zerstört oder seine Beschwörung verhindert haben, werden sie im Triumphzug durch die Stadt geführt. Außerdem bekommen sie von der Bürgermeisterin eine große Belohnung. Jeder der Abenteurer bekommt zusätzlich 15 Erfahrungspunkte.