Magische Ströme

von **Tim Reinders** & Annette Babetzki (Nirka)

Dieses Abenteuer wurde ursprünglich für eine Heldentruppe in Myranor geschrieben. Es ist variabel einsetzbar, die Werte sind Vorschläge und der Schauplatz kann in jede beliebige Steppenlandschaft gelegt werden. Bei dieser Version befinden sich die Helden auf dem Weg von Sidor Valantia durch Koromanthia nach Xarxaron.

I. Akt, Reise ins Ungewisse

Der Aufbruch von Sidor Valantia nach Rhachis über die Hochstraße.

-> Halbe Tagesreise mit wenig Verkehr in beiden Richtungen. Hochstraße hat auch bessere Tage erlebt

-> Am Grenzposten angekommen werden die Helden von den Grenzwachen gewarnt

- seit 100 Jahren kein Horasiat mehr
- Chaos und Anarchie herrschen
- "Mit dem Überschreiten dieser Straße verlasst Ihr den Schutz des Imperiums"

-> nach Grenzübertritt Hochstraße ebenerdig, Helden sehen auf der linken Seite der Straße eine Wagenburg aus drei Zweiachsigen Wagen bestehend. Zerlumpte Gestalten, Amaunir, Dorinther und Leonir sitzen bei den Wagen. Ein Kind kommt zu den Helden und bittet jämmerlich um deren Hilfe.

- Flüchtlinge
- kein Zugang da kein Papiere oder Geld für einen Passierschein
- Bittet Helden einen Passierschein zu erwerben

-> Reaktion der Helden abwarten **[<u>keine</u> Hilfe Helden ziehen weiter]**
[Hilfe: Überreden der Grenzwachen, Kaufen von Passierscheinen (9 Ag pro Kopf), Andere]

-> Helden ziehen weiter

- Straße wird merklich schlechter, Bäume werden weniger, fast nur noch hüfthohes Gras. Weiter Blick. **[Sinnesschärfe]**
- erspähen einen Wagen in der Entfernung der neben der Straße steht und um den einige Personen schnell herumlaufen. Kampf?

-> Reaktion der Helden abwarten **[zur Hilfe eilen (Athletik), Ignorieren, Andere]**

- Es entpuppt sich als Überfall 6 Banditen gegen den Händler

Bandit
LE 28, AT 13, PA 12, AW 10, Säbel(1W+3), Kentema(1W+4), Schwertlanze (2W+3), RS 2, MR 4, INI 13 (2 Aktionen), WS 5

- Händler dankbar, 1 Ag pro Held
- Ignorieren: Banditen flüchten, Helden finden nur noch den toten Händler, keine wertvollen Gegenstände, Wagen Achsbruch, Zugtiere tot

-> Helden ziehen weiter und kommen an ein befestigtes Gasthaus „Daneres Trutz“ wollen Rast einlegen, da es schon dämmert

- Befestigt: Erdgeschoss keine Fenster umgeben von Graben. Zugang erfolgt über eine Zugbrücke, besitzt einen Ausguck
- Brückenwärter fragt nach dem Anliegen, 1 Pecunos Brückensteuer
- Schankraum quadratisch mit 16 Tischen je vier Sitze, halb gefüllt
- Wirt selbst tritt heran
    - Gespräch, Würfelspiele, Essen
    -> Info Koromathia

Koromanthia
- 100 Jahren vom Imperium abgefallen
- Seitdem herrscht ein Bürgerkrieg in dem keine Partei die Oberhand gewinnt
- weite Grassavanne mit viel Jagdwild und Raubtieren
- Khemosi Raubaffen am gefährlichsten
- Sidor Coroman großer Hafen (Direktverbindung Xarxaron)
- Landweg ab Sidor Coroman sehr gefährlich, momentanes Kriegsgebiet
- Anders als im Imperium kann man nicht immer erkennen wer wichtig ist und wer nicht
- „Haus Aylesh“ Gründer Galdiator Khular Aylesh, kontrolliert Kyalach
- „Corybanten“ Anführer Kriegsfürst Odas Nobunas, Sidor Coroman

-> Helden ziehen (nach Frühstück) weiter und sehen einige Herden und wenige Karren die ihnen entgegen kommen, ansonsten ist es still. Rasten in der Mittagssonne an einer Akazie am Wegesrand, ziehen dann weiter.

II. Akt, Rhachis

-> erspähen die Stadt Rhachis am Horizont in der Nachmittagssonne

- Altimperiale Bauweise, glatte Kalksteinoberflächen, kantige Formen
- Beim näher kommen fällt jedoch auf, dass die Mauern zwar stabil aber absolut schmucklos sind
- Wache am Eingang verlangt Wegzoll [1 Ag pro Kopf]

-> Reaktion der Helden abwarten **[Überreden, Bezahlen(1 Ag pro Kopf), Andere]**

-> In Rhachis zeigt sich größeres Elend. Viele Gebäude sind in einem schlechten Zustand. Von Rissen über Ruinen bis hin zu notdürftig reparierten Hütten bietet sich ein eher jämmerlicher Anblick. Dazwischen stehen intakte, aber dennoch schmucklose Gebäude. Straßen sind voll mit Söldnern und anderen Kämpfern. An jeder Ecke finden Hahnen-, Ringkämpfe und Würfelspiele statt.

-> Ziel der Helden abfragen **[Markt, Taverne, Hotel, Andere]**

-> **[Andere]** Alle Basisdienstleistungen sollten in der Stadt zu finden sein. Als Tempel lässt sich nur die ehemalige Oktrale und ein belebter Khorr-Tempel finden.

-> **[Markt]** Alle Standardgüter sollten vorhanden sein, dazu Waffen der Leonir und auch einige spezielle Dinge der Steppe, Blutbüffelblut und -leder.

-> **[Taverne/Hotel]** Taverne Beschreibung, passend zur Stadt.
Wirt kommt zu den Helden und fragt sie, woher sie kommen und wohin sie gehen. Helden berichten. Der Wirt erzählt Ihnen, dass er jemanden kennt, der genau solche Helden braucht. Helden werden kurz alleine gelassen.

-> **General Toyos Hideyos [Anhang]** von den Corybanten stellt sich vor und bittet die Helden, ihn zu seinem Insektokoper zu begleiten, er bräuchte kampffertige Unterstützer.
-> Reaktion der Helden abwarten **[Nachfragen, Bedingungen, etc.]**

-> **[mehr Info]** er erklärt den Helden, dass er mit seinem Insektokoper in der Nähe gelandet ist um einen Gegenstand aus Rhachis zu bergen. Das Objekt lagerte er in seinem Fluggerät und ging zur Herberge, da es schon spät war und er hier notgedrungen nächtigen musste. Als er am nächsten morgen, also am jetzigen Tag, zurück ging um zurück zur Basis zu fliegen, ist der Insektokoper von einem Chrattac bewacht. So ist er zurück in die Stadt gekommen um sich Hilfe zu holen, da es unmöglich ist so einen Kampfkäfer alleine zu bezwingen. Als er jedoch Kämpfer auf den Straßen anwerben wollte haben diese mit den Worten 'Selbstmord und Himmelfahrtskommando' abgelehnt

[Auf Nachfragen der Helden seine Mission oder das Artefakt betreffend gibt er keine Auskunft, Vertraut den Helden nicht, macht aber einen ehrenvollen Eindruck und stellt eine Belohnung von 5 Au pro Kopf in Aussicht]

-> Reaktion der Helden abwarten **[Annehmen, Ablehnen -> Fußweg, Andere]**

-> **[Ablehnen]** Fußweg nach Sidor Coroman (7 Tage ausspielen)
[W20 pro 1/2 Tag, Jedes Ereignis sollte nur einmal geschehen]

Wurf	Ereignis
1	Ein Reisender Händler nimmt aus Freundlichkeit die Helden in seinem Segelkarren mit. Reise um W3 Tage verkürzt
2	Finden einen Brunnen der von einem freundlichen Leonirstamm benutzt wird. Leonir laden die Helden zum abendlichen Rondr und Khorr Tanz ein (Zweikämpfe+Essen, Helden können müssen aber nicht kämpfen)
3	Finden ein Wasserloch welches zum verweilen einläd
4	Finden einen kleinen Hügel von dem aus man einen fantastischen Blick über die Steppe hat
5	-
6	Finden einen Brunnen den ein Nomadenstamm hier gegraben hat
7	-
8	Finden ein verlassenes Gasthaus in der Einöde
9	-
10	Eine Leonirjägerin will mit den Helden handeln
11	-
12	Können eine Herde Blutbüffel beim Zug über die Steppe bewundern
13	-
14	Die Helden werden zeugen einer Brandbestattung eines Leonirstammes
15	-
16	Ein Leonirkrieger fordert einen der Helden´zum Zweikampf heraus
17	-
18	Finden einen Monolithen, dessen Herkunft sich nicht bestimmen lässt
19	Kommen zwischen einen Kampf zwei rivalisierender Leonirstämme
20	Ein Buschfeuer welches die Helden zu einem Umweg zwingt, was die Reise um W3 Tage verlängert

-> nach der Reise weiter mit Akt III

-> **[Annehmen]** Hilfe angenommen, Helden auf den Weg zum Insektokoper

Junger Chrattac Späher LE 44, AT 14, PA 7, AW 7, 4 Arme, 2x Chrattac-Säbel (1W+4* Wunde wie FK), RS 4, MR 8, INI 24 (4 Aktionen 3A 1P), WS 10

-> nach dem Kampf untersucht General Toyos Hideyos den Insektokoper nach Schäden und stellt fest, dass das Gerät einwandfrei funktioniert. Jedoch ist die das Artefakt, Karte, entwendet worden. Er besitzt ein Gerät um den Standort wieder zu finden (Kompass der in Richtung des Artefakts zeigt.). Es ist nicht weit von hier doch möchte er nicht sein Fluggerät unbewacht lassen. Bietet den Helden an das Fluggerät zu fliegen, da er es zwar steuern kann, aber kein Ass ist.

-> Reaktion der Helden abwarten **[Annehmen, Ablehnen, Andere]**

-> Flug zum Aufenthaltsort beginnt. Unterwegs stellt sich heraus, dass die Karte von einem Nesseria Optimaten geraubt wurde. Toyos erzählt, dass er ein Konkurrent um die Karte sei aber nicht damit gerechnet hat dass er seine Drohung wahr machen würde. Sie finden den Optimaten auf dem Rücken eines Fluginsekts in der Luft. Eine Verfolgungsjagd beginnt in, der der Optimat versucht mit Nebel (Zauber) und waghalsigen Manövern zu entkommen.

[Fluggeräte steuern +3 3x und +7 2x Proben]

- sollten 3 Proben misslingen entkommt der Optimat und die Helden müssen ihn weiter verfolgen und bei einem Rastplatz stellen **[Kampfwerte im Kasten]**. Sie können sich aber auch entscheiden zurück zur Basis zu fliegen und dort weiter zu planen da sie ja sowieso wissen wo sich die Karte befindet und Toyos weiß wo der Optimat hin will **[Flug nach Sidor Coroman -> Akt III]**

Junger Nesseria Optimat LE 26, ASP 19, AT 10, PA 10, AW 13, Stab (1W+3), RS 1, MR 7, INI 11 (2 Aktionen) KL 13, IN 12, CH 11 Fähigkeiten: Magie 7, Körper 9, geringmächtige Beherrschungszauber Anm.: wird nicht mit sich verhandeln lassen! **Junger Chrattac Späher** LE 44, AT 12, PA 6, AW 6, 4 Arme, 2x Chrattac-Säbel (1W+4* Wunde wie FK), RS 3, MR 6, INI 20 (3 Aktionen 2A 1P), WS 8

- gelingen 3 Proben so haben die Helden eine Chance die Karte durch waghalsige Manöver vom Rücken des fliegenden Insekts zu holen.
  [Spieler Fantasie, an Bord des Insektokopers sollten sich einige Dinge nach Meister entscheid wie Seile, Netze, etc befinden]
- Gelingt ein solches Manöver haben sie die Karte zurückgeholt und der Optimat flüchtet

-> General Toyos Hideyos ist außer sich vor Freude und gibt als Ziel seine Heimatstadt Sidor Coroman an. Da die Helden ohnehin auf dem Weg nach Sidor Coroman sind, nehmen sie sein Angebot dankend an. Ohne weitere Ereignisse fliegen die Helden nach Sidor Coroman und landen außerhalb der Stadt am Flugplatz zur frühen Abendstunde desselben Tages.

III. Akt, Die Stadt der Söldner

[Fußweg] Ankunft Osttor, Landeplatz beschreiben mit dem schon bekannten Insektokoper
[Flug] Anflug auf die Stadt, altimperiale Bauweise, stark beschädigt, Breschen in der Mauer, großer Graben durchzieht die Stadt (60 Jahre, Belagerung, Erdbeben, Khor selbst soll den Graben geschlagen haben), Landung außerhalb der Stadt auf einem freien Feld

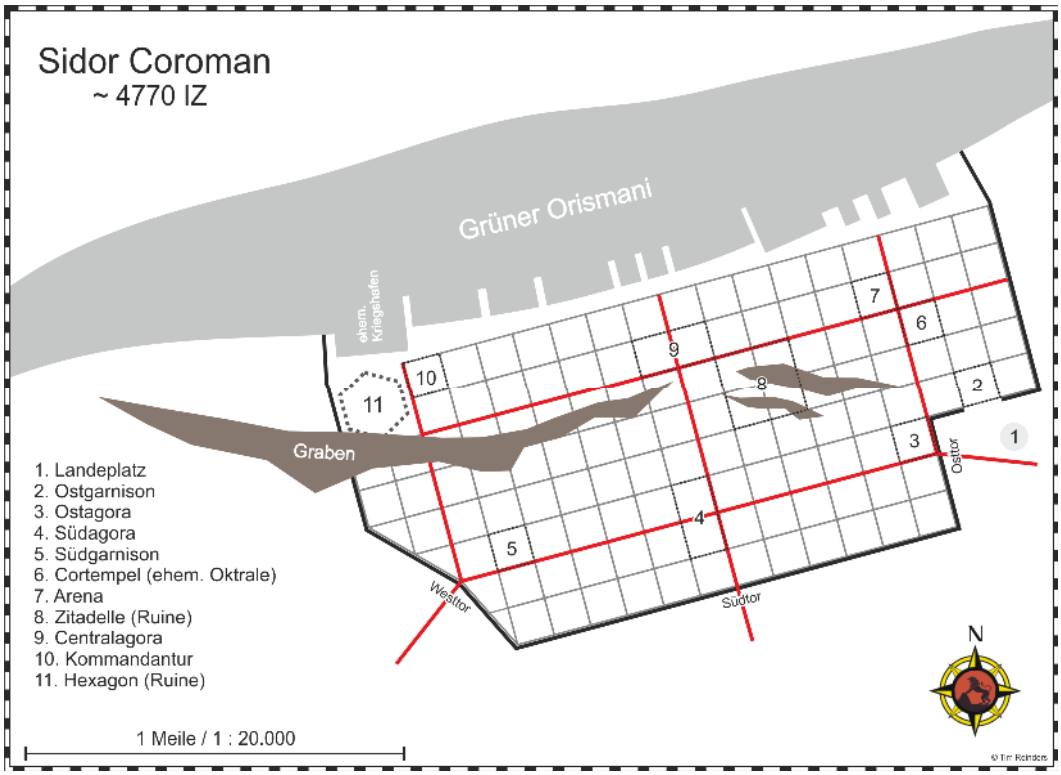
Stadtdaten:

~ 50.000 Einwohner (ehem. 100.000)
~ 1,800 x 800 Meter Ausdehnung

Stadtbild:
- gewisser Wohlstand, dennoch schmucklos
- Graben durchzieht die Stadt (Corybanten glauben Cor selbst hätte ihn erschaffen)
- Söldner lungern auf den Straßen und in den Tavernen herum
- Hafenviertel im Norden, vom Handel geprägt

Politische Lage:
- strategischer Hafen am grünem Orismani
- Wichtigste Metropole der Region, Schlüsselposition im ehem. Horasiat
- Kontrolliert vom Orden der Corybanten
- Bürger sehen die Besetzung pragmatisch
  -> seit 60 Jahren keine weitere Belagerung der Stadt

General Toyos Hideyos muss noch Papierkram erledigen und lässt die Helden alleine zur Kommandatur aufbrechen. Dort sollen die Helden Kriegsfürst Odas Nobunas aufsuchen und Alles weitere besprechen. Codewort am Eingang **[Weißer Lotus].**



Erläuterungen **[Auswahl]:**

3. Ostagora - billige Waren, Narungsmittel, Bordelle
4. Südagora - normale Waren, Alles, Bordelle
6. Cortemptel - ehemalige Oktrale an dessen Außenwänden die Banner der Corybanten prangern, innen alle anderen Götter überhängt und im Zentrum ein Corschrein errichtet
7. Arena - blutige Spiele mit Kämpfen, Zweibeiner gegen Tiere und Zweibeiner gegeneinander
8. Zitadelle - der große Trodinarspalast liegt in Schutt und Asche, der Graben ist stellenweise bis zu 10 Meter tief und ab dort mit Wasser gefüllt. Das Schuttfeld wird als Steinbruch für die Reparatur der umliegenden Bauwerke genutzt
9. Centralagora - bessere Waren, Alles, Gasthäuser
10. Kommandantur - Atriumhaus, mit Mauer umbaut und bewacht, Zentrale der Corybanten

Weg durch die Stadt [W20 Straßenecke, jedes Ereignis sollte nur einmal geschehen]

Wurf	Ereignis
1	Optimat rast durch die Straße und verliert ein Nugget Endurium (15 AU)
2	Schreiber hastet über die Straße und verliert einige Dokumente
3	Kaufmann wird von Schlägern verfolgt
4	Eine Passant/in in teuren Kleidern rutscht aus und landet im Dreck
5	Begleiter eines Boten verschaffen ihm einen freien Weg
6	Ein Kulttanz aus Corybanten versperrt die Straße
7	-
8	Ein Hund bringt einem Helden einen Lamukken an dessen Bein eine Nachricht hängt
9	-
10	Ein Raufbold will sich der Truppe anschließen
11	-
12	Jemand versucht die Helden für ein Verbrechen anzuheuern
13	-
14	Straßenkinder bewundern die Helden und stehlen 2 Helden [W4] Geld
15	-
16	Bettlerin gibt sich als Kampfgefährte von Held [W4] aus
17	Betrunkener Söldner will ein Exempel an Held [W4] statuieren
18	Ein Feuer bricht aus
19	Bürgerin stolpert und schüttet einen Nachtopf über einen Helden [W4]
20	Kampf zwischen zwei Glaubensgruppen

Die Helden erreichen schlussendlich das Atriumhaus welches als Kommandantur dient. Die Helden werden von den Wachen unter Nennung des Codeworts in das Gebäude hineingelassen.

-> Sie werden in einen Vorraum gelassen. Geschmückt mit Gemälden von Optimaten des Hauses Koramnion.
-> Nach kurzer Zeit werden sie von einem Hausdiener in einen Nebenraum geführt.

-> Dort erwartet sie eine Minotaurin groß wie zwei und schwer wie vier Männer (Typus russische Gewichtheberin), deren Gesicht jedoch nicht so stark tierisch ist wie

man es von den Minotauren kennt. Ihr Gesicht ist feiner und könnte, wenn man es weicher zeichnen würde einem menschlichen Gesicht nicht unähnlich sein. Ihre Hörner sind mit metallen spitzen bedeckt an denen man eingetrocknetes Blut erkennt. Bis auf eine Brustplatte, die ihre enormen Brüste im Zaum halten und einen Lendenschurz trägt sie nichts außer ihrer riesigen Zweihandaxt. Ihre Haut ist mit Narben übersäht. In einer kampfbereiten Haltung erwartet sie die Helden und knurrt sie an was sie wollen.

-> Reaktion der Helden abwarten **[Gespräch, Andere]**

[Antwort] Generalin Ieyas Tokugas, rechte Hand des Kriegsfürsten, Jeder der zu Odo will muss an mir vorbei.
[Kampf] Hideyos Toyos kommt herein und schlichtet.

-> Helden werden zum Kriegsfürsten vorgelassen

- Raum mit einem Tisch. Helden werden gebeten sich gegenüber des Kriegsfürsten zu setzen.

-> Kriegsfürst Nobunas Odo **[Anhang]**, stämmiger Dorinther mittleren Alters, rasiert und kurze schwarze Haare. Trägt eine veraltete bronzene Myrmidonenrüstung. Neben ihm nimmt die Generalin platz.

-> Die Karte ist ein altes Dokument welches die Standorte magischer Fokuspunkte, die Sidor Coroman einst mit Energie versorgt haben, zeigt. Viele der alten Archomechaniken der Stadt funktionieren schon seit langem nicht mehr. Erhofft sich durch die Reaktivierung eine Besserung der Lage in der Stadt. Erwähnt sein bestreben das Horasiat zu einen. Sollten die Helden die Karte nicht erbeutet haben wird Toyos erzählen, dass er weiß dass der Konkurrent um die Karte das selbe Ziel verfolgt. Er will ebenso die Kraftlinien umlenken. Daher werden sie ihn mit dem Kompass finden.

-> Er bittet die Helden um deren Hilfe und verspricht eine fürstliche Entlohnung.

-> Reaktion der Helden abwarten **[Annehmen, Ablehnen]**
[Ablehnen] Abenteuer zu Ende 100 AP das war's...
[Annehmen] weiter zu Akt IV

IV. Akt, Der magische Strom

-> Fürst Odo lädt die Helden zum Abendessen ein und erfragt deren bisherige Erlebnisse und bespricht das Weitere vorgehen. **[Rollenspiel]**

- Erlebnisse der Helden
- Fokuspunkte im Chrattacgebiet daher muss man nachts fliegen wenn es kälter ist und die Insekten weniger aktiv sind. Es sollte in einer Nacht zu schaffen sein.

- Audienz bei **Ba'loa A'kech Mi'shi [Anhang]** um Schutz vor der potenten Magie zu bekommen
    - ist zwar den Dämonen verfallen aber dennoch beste Quelle auf dem Gebiet der Zauberei, die Odo zur Verfügung steht
    - bis jetzt noch keine allzu negative Vorkommnisse daher geduldeter Gast

-> Am nächsten Morgen werden die Helden zu **A'kech Mi'shi** vorgelassen. chaotisches Labor, verbrauchte Amauna, deren Gliedmaßen stets in Verbände gewickelt sind; graues Fell, gelbe Augen.

-> Sie fährt die Helden an, dass sie nicht ihre Arbeit stören sollen. Genie und Wahnsinn nah beisammen. **Ro'ri [Anhang]** ihre Assistentin eine junge hübsche Amauna beruhigt sie. A'kech Mi'shi erinnert sich an das Gespräch mit Fürst Odo und besinnt sich. "Ihr seid die, die Kraft umlenken sollen… Ich habe Schutz für euch."

-> Generalin Ieyas Tokugas kommt ins Labor und sagt: "Hast du neue Laborlamukken gefunden? Die letzten haben ja nicht lange überlebt… der eine ist sogar… zerplatzt!"

-> Reaktion der Helden abwarten **[Annehmen, Ablehnen]**

- magieabweisende Creme, -2W6 LE, -5W6 AE, 3+1W6 MR für 5 Tage, plus extra Effekt (2W6) aus Tabelle; die Vor- und Nachteile bleiben nur für die Wirkungsdauer erhalten! A'kech Mi'shi weiß das jedoch und sagt es den Helden auf Nachfrage.

Wurf	Auswirkung
2	Kopfschmerzen in Nähe von mag. potenten Orten (Alle Proben +3), zusätzlich MR +3
3 bis 5	MR+7 für nützliche Zauber auf den Helden (Heilung, Attributo, …)
6 bis 8	keine zusätzliche Wirkung
9 bis 11	MR steigt um 3 Punkte extra
12	Aurapanzer (MR = RS gegen Magie, nicht aber mag Waffen)

- Auswürfeln was die Helden bekommen

-> Helden erhalten Freilauf bis zum Abend an dem sie mit Toyos Hideyos starten werden

-> **[Freiraum für die Helden]** <-

-> Helden machen sich auf dem Weg und treffen Toyos Hideyos am Insektokoper.

-> Fliegen los, nach einiger Zeit kommen sie gelangen in eine Wüste. Toyos sagt, dass es nicht mehr lange dauern werde, sollten die Helden die Karte nicht erbeutet haben finden sie den Obelisk anhand des Radars

- erblickt ein altimperiales Gebäude
- 100 Schritt hoch viereckspyramidenförmig, Obelisk

- von Außen finden sich viele große klumpenartige Gebilde an der Fassade, von oben bis unten (Chrattac Wohnkugeln, scheinen verlassen zu sein)

-> Landen keine Tür von außen Sichtbar an den klumpenartigen Gebilden kann man empor klettern. **[Kletternproben] 2x +0, 1x +3, 1x +7, 1x +5**

-> Oben angekommen erkennen die Helden ein 4x4 Meter großes perfektes quadratisches Loch in der Außenwand und betreten den Raum dessen Boden auf Höhe des unteren Randes des Quadrats ist.
-> In der Mitte des Raums steht ein Podest welches vom Mondlicht erhellt wird. Davor erkennt man einen Menschen in einer Tunika mit Kalar und einer Maske, der unnatürlich zu stehen scheint. Beim Näher kommen erkennt man, dass er von einem Speer, der aus dem Boden ragt aufgespießt wurde. Der Mann trägt eine Insektenmaske und kommt euch bekannt vor.

- Podest mit einigen Kristallen in Wabenform über die ein Kuppel aus **unzerstörbaren** Glas liegt.

-> Alle drin = hören ein rascheln und ein Chrattac Wächter mit 4 Armen und 4 Waffen kommt auf die Helden zu (wahlweise von der Decke, dunkel Ecke, etc...).

Chrattac Wächter
LE 66, AT 15, PA 9, AW 5, 4 Arme, 2x Chrattac-Säbel (1W+5* Wunde wie FK) 2x Chrattac-Speer (2W+3* Wunde wie FK), RS 6, MR 12, INI 28 (5 Aktionen 4A 1P), WS 18

-> Zu finden gibt es **[Tagebuch (Anhang), Schlüssel (Kristall, weiß pulsierend), 3x Heil (2W6+2), 1x Astral (2W6+2)]**

-> Das Rätsel auf diesem Podest ist noch verschlossen, Glaskuppel.
-> Sollten die Helden sich umsehen finden sie eine Rampe die Spiralförmig an der Innenwand des Obelisken nach unten führt. Sollten die Helden den Weg gehen und den Weißen Kristall mitgenommen haben öffnet sich von alleine eine Tür auf Erdgeschossniveau und die Helden können den Obelisken verlassen.

-> Im Tagebuch finden sich die Beschreibungen zu den Fokuspunkten, es handelt sich um vier Obelisken. In einem von denen, sich die Helden gerade befinden, (Obelisk IV), bei denen es gilt, deren astrale Bannen umzulenken. Von der Karte lassen sich die Positionen bestimmen und die Helden fliegen mit dem Insektokoper zu den verschiedenen Obelisken.

-> Erster Obelisk.

- liegt auf einer Klippe
- Tür auf dem Erdboden öffnet sich beim Näher kommen mit dem Schlüssel.
- Selber Aufbau wie Obelisk IV
- [**Kiste mit allen nötigen Kristallen]** neben dem Podest
- Podest Konsole = **Rätsel I**
- Alle 3 Min, Echtzeit, 2W6 SP durch magische Entladungen (MR = RS, Aurapanzer doppelt), nach dem Lösen des Rätsel hören die magischen Entladungen auf

-> Zweiter Obelisk.

- liegt an einem Teersee
- Tür auf dem Erdboden öffnet sich beim Näher kommen mit dem Schlüssel.
- Podest Konsole = **Rätsel II**
- Alle 3 Min, Echtzeit, 2W6 SP durch magische Entladungen (MR = RS, Aurapanzer doppelt), nach dem Lösen des Rätsel hören die magischen Entladungen auf

-> Dritter Obelisk.

- Liegt in einer Wanderdüne
- Tür auf dem Erdboden unerreichbar dafür gibt es jedoch ebenfalls eine Tür auf oberer Ebene öffnet sich beim Näher kommen mit dem Schlüssel.
- Podest Konsole = **Rätsel III**
- Alle 3 Min, Echtzeit, 2W6 SP durch magische Entladungen (MR = RS, Aurapanzer doppelt), nach dem Lösen des Rätsel hören die magischen Entladungen auf

-> Zurück zum vierten Obelisk, **Startpunkt der Große Obelisk**

- Podest Konsole = **Rätsel IV**
- Podest jetzt geöffnet (erst nach lösen der anderen Rätsel)
- (erst nachdem die Helden die Rätsel in den anderen drei Obelisken gelöst haben) Jede Min 2W6 SP durch magische Entladungen (MR = RS, Aurapanzer doppelt), nach dem Lösen des Rätsel hören die magischen Entladungen auf

-> Nach dem Lösen aller vier Rätsel sind die Kraftbannen wieder umgelenkt

-> Rückflug zur Stadt, Akt V

V. Akt, Pakt ist Pakt

-> Ankunft im Morgenrot, die Stadt brennt. Corybanten kämpfen gegen Dämonen, man erkennt Zantim in großer Zahl. Das Kräfteverhältnis ist ausgeglichen doch die Frage ist wie lange noch.
-> General Hideyos Toyos lässt die Helden an der Kommandantur aussteigen und fliegt dann zurück um seinen Kameraden zur Hilfe zu eilen.
-> Helden treffen Kriegsfürst Nobunas Odo und Generalin Ieyas Tokugas wie sie gegen sechs Zantim kämpfen, drei liegen schon im Staub vor ihnen. Ieyas hat tiefe Wunden und ihr fällt der Kampf merklich schwerer, wohingegen Odo noch spielend mit zwei Zantim zugleich fertig wird.

Zant 6x
LE 30, AT 15, PA 8, AW 8, Klaue(1W+4), Biss(2W+2), RS 3, MR 12, INI 22 (3 Aktionen)
Großer Gegner, Säure(Haut), Schreckgestallt I (MU Probe, sonst AT & PA um 4 erschwert)

-> Nachdem die Zantim besiegt sind erzählt Odo, dass seine Ba'loa in einen Blutrausch gefallen sei und ein Tor zu den Niederhöllen aufgerissen hat und aus diesem die Dämonenhorden kommen. Sie scheint die umgeleitete Astralenergie zu nutzen um ihr Portal offen zu halten.
-> Helden müssen das Fokusartefakt zerstören um die Pforte zu schließen. Die Pforte muss im Labor sein!

-> Helden gehen in ihr Labor

-> Auf dem Weg finden sie die Kopflose Leiche Ro'ris

-> Der Raum voll mit Kopien der Ba'Loa. Das Portal pulsiert und wird mit jeder Sekunden ein Stück größer. Ihr wisst etwas großes wird kommen. Über dem Portal schwebt Ro'Ris Kopf mit blutenden Augen und zwei Hörner an der einen Seite und drei an der anderen Seite…

-> Kampf gegen die Ba'loa A'kech Mi'shi

A'kech Mi'shi ^ X
LE 26, ASP 58, AT 13, PA 11, AW 10, Ritualdoch (1W+3), RS 2, MR 9, INI 19 (2 Aktionen) KL 14, IN 18, CH 18, WS 5, Treffer bei 20 mit 20 bestätigt

Kopf
Le 13, ASP unendlich, RS 10, klein und beweglich, Zauber nach Meisterwahl

-> Nach der Zerstörung des Kopfes zerfallen alle Kopien zu Blut und das Portal schließt sich mit einer Erschütterung, das Gebäude bleibt stehen

-> Draußen treffen die Helden Odo, Toyos und Ieyas

VI. Akt, Epilog

Ende des Abenteuers:

Der Kriegsfürst Nobunas Odo ist euch überaus dankbar. Nicht nur, dass die Helden es geschafft haben die Kraftlinien wieder nach Sidor Coroman umzulenken und eine Chrattac Bedrohung verhindert haben, sie haben es zudem bewerkstelligt die abtrünnige Animistin A'kech Mi'shi zur Strecke zu bringen. So wird zumindest für eine gewisse Zeit eine fragile Ordnung etabliert werden und die Region ein wenig der ehemaligen Stabilität zurückerlangen.

Belohnungen:
Der Fürst hat nicht zu viel versprochen als er sagte, seine Schatzkammer sei reichlich gefüllt. Er überlässt jedem Helden entweder einen Imperial (100 Au) oder ein besonderes Stück aus seiner persönlichen Waffenkammer (Werte wie 100% Endurium Waffe, so ziemlich Alles gängige sollte zu haben sein).

Erfahrung:

Pauschal 100 AP für das Überleben des Abenteuers

Akt. I

□ 50 AP für die Hilfe der Flüchtlinge

□ 25 AP für das Retten des Händlers

Akt. II

□ 50 AP für das Besiegen des Chrattac Spähers

□ 50 AP für Verfolgung sowie 50 AP & SE [Fluggeräte steuern] Pilot
-> SE [Akrobatik] für den Helden der das Manöver durchgeführt hat

□ 25 AP falls die Helden den Weg nach Sidor Coroman zu Fuß unternommen haben

Akt. III

□ 100 AP & SE [Selbstbeherrschung] falls die Helden es schaffen ohne körperliche Gewalt zum Palast des Kriegsfürsten zu gelangen

□ 50 AP & SE [Kampftalent] falls die Helden beschließen den Weg frei zu kämpfen

Akt. IV

□ 1 MR für Helden, die die experimentelle Creme verwendet haben

□ 100 AP für das Besiegen des Chrattac Wächters und wieder finden des Tagebuchs

□ □ □ □ 25 AP pro beim ersten Versuch gelösten Rätsel, ansonsten 15 AP

□ alle vier Rätseln beim ersten Mal richtig gelöst SE [Rechnen] + 50 AP Extra

□ 1 AE für magische Helden, da sie sich an magisch potenten Orten bewegt haben

Akt. V

□ 50 AP für die Eliminierung von A'kech Mi'shi

□ 50 AP für die Vereitlung der Beschwörung

…und bis zu 100 AP für gutes Rollenspiel.

Spezielle Erfahrungen 2 aus: [Kampftalent, S&L, Kriegskunst und Magiekunde]

Dramatis Personae:

Kriegsfürst Nobunas Odo
LE 43, AT 19, PA 19, AW 11, Doros(1W+8 m), RS 7, MR 7, INI 21 (3 (2 Paraden) Aktionen)
KL 16, CH 15, KO 19, KK 18
Fähigkeiten: Kriegskunst 16, Staatskunst 15, Geschichte 14, weitere Passende mindestens 10, Mittlerer Stil IV mit allen passenden SF's
Aussehen: Stämmiger Dorinther mittleren Alters. Trägt eine veraltete bronzene Myrmidonenrüstung. Ist der Anführer der Corybanten, die eine khorgefällige Einigung Koromanthias erreichen wollen. Sympathischer Redner, überlegener Krieger.

General Hideyos Toyos
LE 38, AT 15, PA 17, AW 9, Doros(1W+6), RS 5, MR 5, INI 19 (3 (2 Paraden) Aktionen)

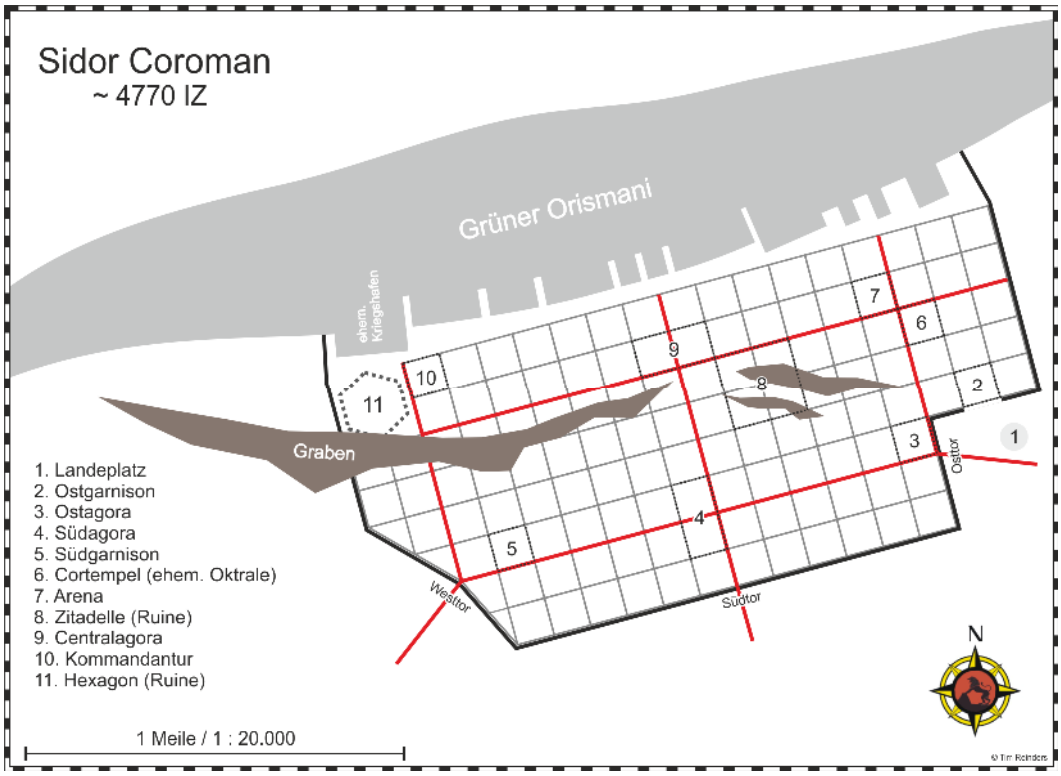
KL 14, CH 13, KO 15, KK 16
Fähigkeiten: Kriegskunst 13, Staatskunst 11, Geschichte 8, weitere Passende mindestens 7 Mittlerer Stil III mit allen passenden SF's
Aussehen: Großer junger Bran Bragui, dem man seinen schnellen Aufstieg innerhalb der Corybanten nicht ansieht. Auch er trägt eine veraltete bronzene Myrmidonenrüstung. Jung freundlich und immer für einen Brand zu haben ist er die rechte Hand Nobunas und für die Aufklärung zuständig.

Generalin Ieyas Tokugas
LE 56, AT 23, PA 11, AW 7, Zweihandaxt (4W+2), RS 2, MR 2, INI 17 (2 Aktionen)
KO 21, KK 24
Fähigkeiten: Kriegskunst 10, Körper mindestens 15, Andere höchstens 5, Schwerer Stil III mit allen passenden SF's
Aussehen: Große, schwere, junge Minotaurin, die teilweise menschliche Züge aufzeigt. Trägt bis auf einen Lederschurz und eine Brustplatte, die ihre enormen Brüste kaum im Zaum hält, nur noch einen großen blutrot gefärbten Umhang mit dem Emblem der Corybanten und ihre gewaltige Axt. Aufbrausend aber im Kern freundlich, zeigt ihre vielen Narben mit Stolz, obwohl sie noch jung ist hat sie schon viele Kämpfe bestritten und überlebt. Sie ist die linke Hand von Nobunas und seine persönliche Leibwächterin.

Ba'Loa A'kech Mi'shi
LE 26, ASP 58, AT 13, PA 11, AW 10, Ritualdoch (1W+3), RS 2, MR 9, INI 19 (2 Aktionen)
KL 14, IN 18, CH 18
Fähigkeiten: Wissen 15, Magie 20+, Körper 5, Pakt Carafai IV, passende Carafai Zauber
Aussehen: Verbrauchte Amauna, die so scheint es immerzu verletzt ist da sie ihre Gliedmaßen stets in blutige Verbände gewickelt hält. Sie ist aufbrausend und streitlustig. Doch ist sie eine mächtige Schamanin die Fürst Nobunas in vielen Schlachten zur Seite stand auch, wenn der Fürst sich nicht ihren wahren Beweggründen noch ihrer Loyalität sicher ist.

Ba'Loa Ro'ri
LE 29, ASP 23, AT 13, PA 12, AW 12, Ritualdoch (1W+3), RS 2, MR 5, INI 15 (2 Aktionen)
KL 12, IN 13, CH 14
Fähigkeiten: Wissen 8, Magie 7, Körper 9, geringmächtige Carafai Zauber
Aussehen: Junge hübsche Amauna, die ihrer Mentorin nie von der Seite weicht. Sie ist ruhig und besonnen und versucht ihre Mentorin meistens vergeblich zu beruhigen.

Es folgt der Anhang von 5 Seiten.



Stadtdaten:
~ 50.000 Einwohner (ehem. 100.000)
~ 1,800 x 800 Meter Ausdehnung

Stadtbild:
- gewisser Wohlstand dennoch schmucklos
- Graben durchzieht die Stadt (Corybanten glauben Cor selbst hätte ihn erschaffen)
- Söldner lungern auf den Straßen und in den Tavernen herum
- Unterschiede zwischen den Ständen nur schwer erkennbar
- streitlustige Söldner
- Hafenviertel im Norden, vom Handel geprägt

Politische Lage:
- strategischer Hafen am grünem Orismani
- Wichtigste Metropole der Region, Schlüsselposition im ehem. Horasiat
- Kontrolliert vom Orden der Corybanten
- Bürger sehen die Besetzung pragmatisch
  -> seit 60 Jahren keine weitere Belagerung der Stadt

Tagebuch des Nesseria-Optimaten:

Viele Seiten sind in einer nicht lesbaren Schrift verfasst die an platt gedrückte Ameisen erinnert. Doch dann finden Sie eine Seite mit einer Zeichnung die an den Obelisk erinnert in dem sie sich gerade befinden. Darunter stehen in altimperialer Schrift verfasst einige Sätze:

1. In die Titaniumeinfassungen (weiß) muss jeder Kristall der Werte von 1 bis 8 genau einmal Vorkommen
2. In die Arkaniumeinfassungen (grau) muss jeder Kristall der Werte von 1 bis 8 genau einmal Vorkommen
3. Damit ein stabiler Magiefluss ermöglicht wird, gilt für jeden Streifen:
   Die Summe der Zahlen in den grauen Feldern ist gleich
   der Summe der Zahlen in den weißen Feldern.

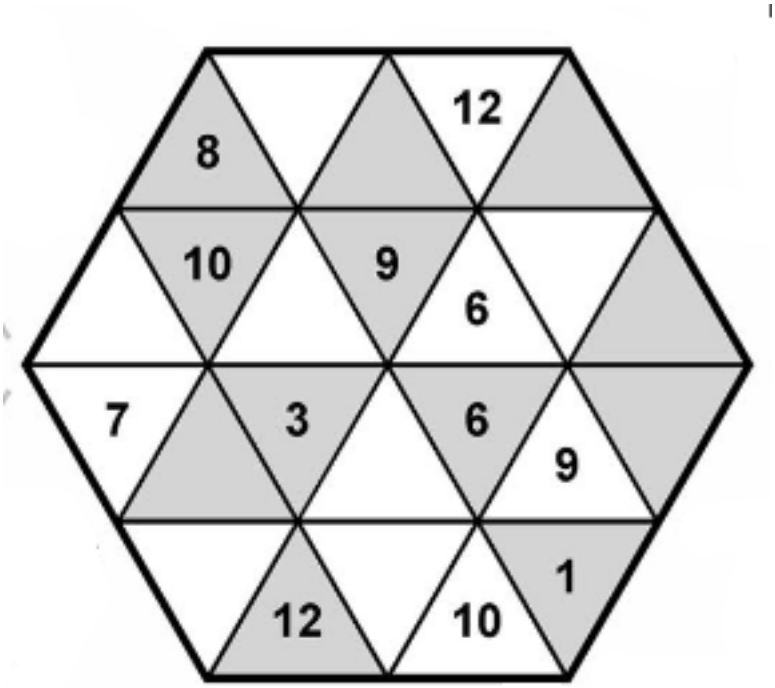
Der Hauptkristall erscheint komplexer doch gelten für ihn dieselben Randbedingungen. Nach ***Tabulae Quorani*** haben die Kristalle folgende Wertigkeiten:

Kristall	**Farbe**	**Wertigkeit**
Rosenquarz	Rosa	1
Analcin	Silber	2
Achat	Gelb	3
Bergkristall	klar	4
Cuprit	Violett	5
Halit	Orange	6
Rauchquarz	Schwarz	7
Zirkon	Blau	8
Smaragd	Grün	9
Saphir	Marineblau	10
Rubin	Rot	11
Diamant	Weiß	12

Die Kristalle werden im ersten Fokusturm aufbewahrt. Den Zugangsschlüssel zu den Türmen habe ich in einer anderen Ruine gefunden. Mein Wächter hat den Raum untersucht und keine Fallen gefunden.

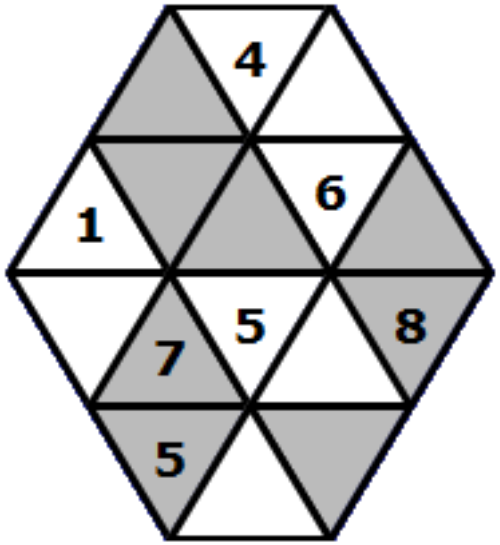
Zum Glück hatte ich die Karte lange genug um eine Kopie davon zu fertigen! Bald schon… Die Königin wird sehr zufrieden sein… Die Steppe wird unser sein…

Kristall im großen Obelisk



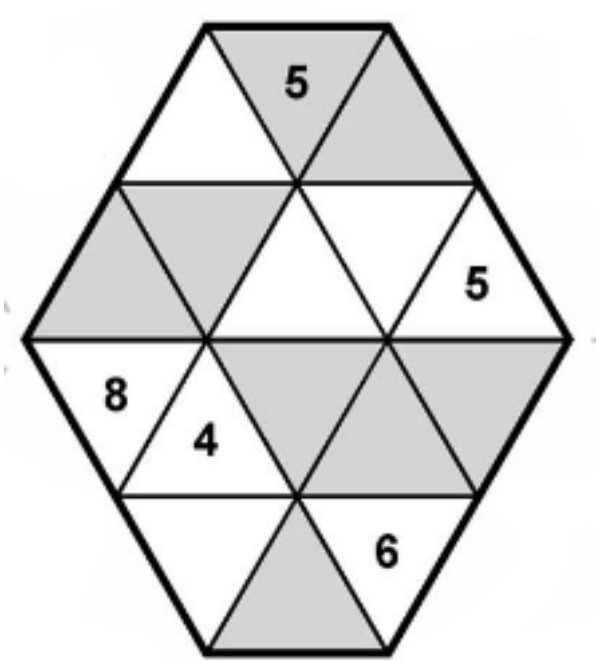
1	2	3	4	5			8			11	
	2		4	5		7				11	

Kristall an Fokuspunkt I



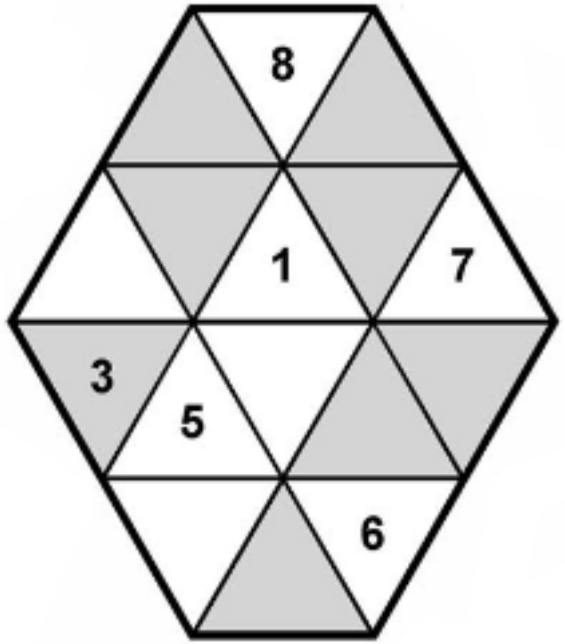
	2	3				7	8
1	2	3	4		6		

Kristall an Fokuspunkt II



1	2	3				7	
1	2	3	4		6	7	8

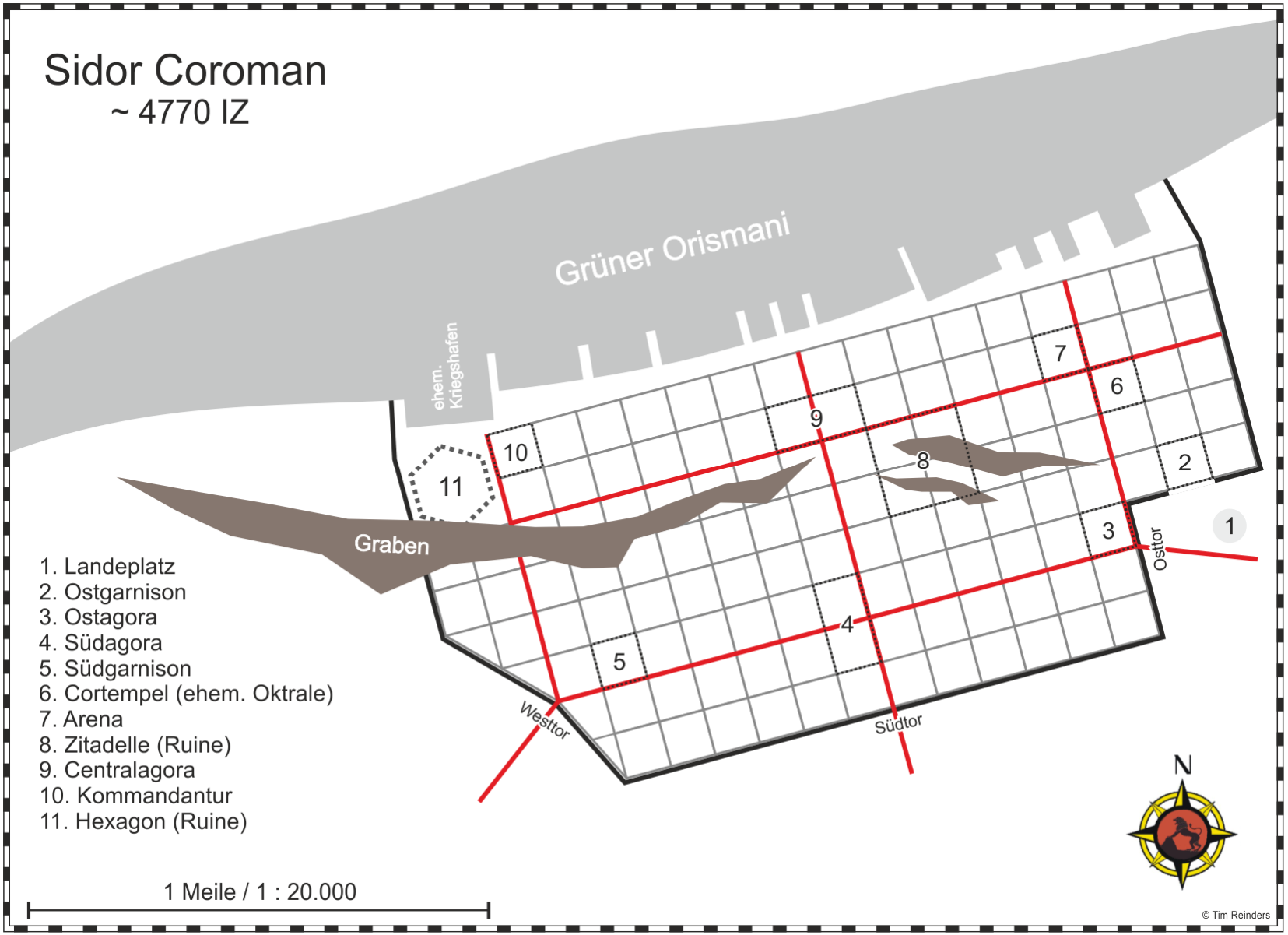
Kristall an Fokuspunkt III



	2	3	4				
1	2		4	5	6	7	8

Sidor Coroman

~ 4770 IZ



1. Landeplatz
2. Ostgarnison
3. Ostagora
4. Südagora
5. Südgarnison
6. Cortempel (ehem. Oktrale)
7. Arena
8. Zitadelle (Ruine)
9. Centralagora
10. Kommandantur
11. Hexagon (Ruine)

1 Meile / 1 : 20.000

© Tim Reinders