

TYRAKOS‘ STILLER SCHREI

Ein DSA-Gruppenabenteuer von Erik Pelzer

für den Meister und 3-5 Spieler niedriger Erfahrung

Komplexität: Meister: gering/Spieler: gering

Verwendetes Regelwerk: DSA 4 (jedoch auch für 4.1 geeignet)

Ort: Zyklopeninseln, Stadt Tyrakos und Vorinsel

Zeit: Im Rahja des Jahres 1036 BF

Anforderungen: Talenteinsatz, Interaktion

Genre: Wildnis-, Intrigenabenteuer

Die Stadtbewohner Tyrakos‘ werden von einem Drachen tyrannisiert. Um den Drachen zu besänftigen wird jedes Jahr an Ende eines großen Turniers die schönste Jungfrau gekürt, welche der König dem Drachen opfern lässt. Im geheimen planen Widersacher dies zu beenden und den Drachen zu töten. Es liegt in der Hand der Helden ob sie für die Widersacher kämpfen oder für den König.

TYRAKOS‘ STILLER SCHREI

Inhalt

Seite 2) Vorwort	Seite 31) Anhang
Seite 2) Hintergrund	<u>Vorwort</u>
Seite 3) Geeignete Helden	In diesem Abenteuer geraten die Helden in die eher seltene Situation, dass sie sich zwischen zwei Stellungen entscheiden müssen. Diese Wahl bestimmt den weiteren Verlauf des Abenteuers für die Helden. Also liegt es bei den Helden ob sie gegen den König und für die Widersacher kämpfen wollen oder umgekehrt. Wie sich die Helden auch entscheiden werden wünsche ich sowohl dem Meister beim Lesen dieses Abenteuers als auch den Spielern beim Spielen viel Spaß.
Seite 3) Kombination mit anderen Abenteuern	<hr/>
Seite 3) Kapitel 1	<u>Hintergrund</u>
Seite 9) Kapitel 2	Die Stadt Tyrakos auf der Insel Balträa wurde im Jahre 1023 BF von dem auf einer kleinen Gebirgsinsel lebenden Drachen Terrano fast komplett zerstört. Damals wurde der damalige König Tyrakos‘ von Terrano in die Zyklopensee geworfen, sodass er ertrank. Die Bürger Tyrakos‘ bauten ihre Stadt neu auf und bestimmten Seyfrid Meerzahn zu ihrem neuen König. Dieser wollte die Bürger der Stadt auf ewig vor dem Zorn des Drachen bewahren und beschloss somit im Jahr 1024 BF, dass jedes Jahr am ersten Rahja ein großes Turnier stattfinden soll an dem, neben der normalen Spiele, die schönste Jungfrau gekürt werden soll. Nur sie soll bis zum Tag nach den Turnieren in der Stadt bleiben, alle anderen Menschen, die nicht in der Stadt geboren worden sind, müssen diese verlassen. Denn am Abend des Tages nach den Turnieren soll die Jungfrau Terrano geopfert werden um diesen zu besänftigen auf das er ihre Stadt nicht noch
Seite 10) Kapitel 3	
Seite 12) Kapitel 4A	
Seite 13) Kapitel 4B	
Seite 14) Kapitel 5A	
Seite 16) Kapitel 5B	
Seite 16) Kapitel 6A	
Seite 19) Kapitel 6B	
Seite 20) Kapitel 7A	
Seite 21) Kapitel 7B	
Seite 23) Kapitel 8A	
Seite 25) Kapitel OptionalA	
Seite 25) Kapitel 8B	
Seite 26) Kapitel 9	
Seite 28) Letztes Kapitel	
Seite 28) Der Mühen Lohn	
Seite 28) Abenteuer als Kampagnenzyklus	
Seite 29) Bilder	
Seite 29) Danksagungen	
Seite 29) Dramatis Personae	

TYRAKOS' STILLER SCHREI

einmal zerstöre. Diese Methode funktionierte soweit, da kein Bürger außerhalb Tyrakos etwas von den Opfergaben mitbekam und die Bürger Tyrakos' hinter dem Vorgehen ihres Königs standen. Jedoch in den letzten Jahren bildete sich eine Untergrundgruppierung von Widersachern, die nicht hinter dem König stehen. Sie planen im geheimen wie sie den Opferungen der Jungfrauen ein Ende setzen können und die Bedrohung durch den Drachen endgültig beenden können. Noch weiß der König nicht, dass eine solche Gruppierung existiert. Er wird erst davon erfahren, wenn Hugo ihm das berichtet. Davon wird aber später mehr erzählt.

Geeignete Helden

Für dieses Abenteuer sind so gut wie alle Abenteuerklassen geeignet. Empfohlen ist jedoch mindestens einen Naturkundigen Helden (z.B. Elf) in der Spielgruppe zu haben. Auch wäre es nicht schlecht einen Helden mit Erfahrung auf Boote fahren und Seefahrt bzw. auch auf Schwimmen zu haben. Alle die oben genannten Heldentypen und Talente sind jedoch nicht zwingend notwendig. Jedoch exotische Helden wie Achaz oder Orks könnten in diesem Abenteuer Probleme haben. Weitere Hinweise darauf wie diese vermieden werden können folgen.

Kombination mit anderen Abenteuern

Dieses Abenteuer kann man simpel mit anderen (offiziellen) Abenteuern kombinieren. Wichtig dabei ist, dass

entweder das vorherige Abenteuer auf einem Schiff Richtung Tyrakos endet oder auf einer der Städte des aventurischen Kontinents, damit die Helden bei Beginn dieses Abenteuers sich auf den Weg nach Balträa machen können. Wenn man Abenteuer nach diesem Abenteuer beginnen will, sollten diese auf der Insel Balträa beginnen oder, mit eventuell kleineren Umstellungen, in der Zyklopensee oder auch in Städten des aventurischen Festlands nahe der Inselgruppe. Es ist auch möglich, dass die Helden während eines Abenteuers auf den Zyklopininseln von den baldigen großen Turnieren in Tyrakos erfahren und sich nach dem Abenteuer dorthin auf den Weg machen. Auch ist dieses Abenteuer so konzipiert, dass es in einem Zyklus mit den noch bald von mir folgenden Abenteuern spielbar ist.

Kapitel 1: Die Turniere in Tyrakos

Zusammenfassung

Die Helden reisen aufgrund der Turniere und Feste nach Tyrakos. Während der Anfahrt lernen sie eine Barden namens Hugo kennen, der ihnen verhilft heimlich in die Stadt zu gelangen. Somit wollen die Helden versuchen in der Stadt zu bleiben um herauszufinden warum alle die Stadt schon am nächsten Morgen verlassen müssen.

TYRAKOS‘ STILLER SCHREI

Anfahrt auf Tyrakos

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Frische Seeluft steigt in eure Nasen als ihr im Hafen von Neetha an Deck der Tenaria steigt. Mit euch wollen noch viel mehr Menschen aus ganz Aventurien auf das Schiff. Ihr entdeckt Tulamiden, Elfen und sogar ein paar Zwerge über und über mit Streitäxten und ihren reich verzierten Rüstungen verziert. In einer Ecke des Schiffes seht ihr zwei Gaukler, die gerade mit ihren Bällen üben. Trotz der vielen Menschen ist es euch gelungen einen ruhigen Sitzplatz auf dem Schiff zu finden. Zu euch setzt sich ein schwächlicher Barde mit seiner Laute. Mit einem freundlichen „Efferd zum Gruße“ begrüßt er euch

Der Barde heißt Hugo Tilbrand ist genau wie die Helden und all die anderen Menschen nach Tyrakos auf der Insel Balträa unterwegs. Die Helden könnten durch Boten oder einfach durch Erzählungen in Tavernen von den Turnierspielen erfahren haben. Nun sitzen sie auf dem Schiff, welches gleich aus dem Hafen Neethas fahren wird. Wenn die Helden während der Fahrt mit dem Barden in ein Gespräch kommen (wenn die Helden nicht von selbst ein Gespräch beginnen, sollte Hugo Tilbrand dies einleiten) erzählt dieser ihnen, dass er während der Feierlichkeiten für die Unterhaltung sorgen will und fragt die Helden ob sie an Turnieren teilnehmen wollen. Auf Nachfrage der Helden hin kann er ihnen ein paar Disziplinen nennen, die er kennt: Bogenschießen, Ringen, den Lanzengang und der Schwertkampf. Nach all diesen Turnieren findet auch die Wahl zur schönsten Jungfrau statt.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

„Sagt mal, bei Praios, wisst ihr eigentlich, dass jeder Besucher die Stadt bis spätestens zur frühen Tsastunde des nächsten Tages verlassen muss? Da frage ich mich doch warum? Sie sagen, dass die gekürte Jungfrau einem Fest beisitzen solle, zu dem nur Einheimischen zusätzlich eingeladen seien. Ich persönlich glaube da steckt mehr dahinter!“ Eine heftige Welle trifft das Boot in dem Moment wo Hugo eine Pause einlegt, jedoch hält das Boot diese aus. „Ich werde versuchen in der Stadt zu bleiben. Wenn ihr dasselbe tun wollt, dann solltet ihr es vermeiden von den Stadtwachen notiert zu werden, denn jeder der die Stad betritt muss sie bis zum nächsten Morgen wieder verlassen haben. Ihr könntet mir folgen und nachdem wir an Land sind schwimmen und durch einen anderen Eingang hineingelangen oder sobald ihr in der Stadt seid die Liste der Besucher fälschen. Für das letztere müsst ihr aber zunächst einmal herausfinden wo sich diese befindet.“

Er sagt ihnen auch noch, dass wenn sie sich entschieden haben mit ihm der Sache auf den Grund zu gehen, er sie in der Taverne am Marktplatz nach Abschluss aller Turniere und der großen Wahl erwarte. Selbstverständlich sollten die Helden in jedem Fall versuchen in der Stadt zu bleiben, damit das Abenteuer seinen Lauf nehmen kann.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Mit einem lauten Rumms schlägt die nächste Welle gegen das Schiff, welches nun stärker zu schaukeln beginnt. Ihr habt schon oft von der rauen See um die Zyklopeninseln gehört aber nun lernt ihr sie wirklich kennen. Ihr seid heilfroh als

TYRAKOS‘ STILLER SCHREI

ihr den großen Hafen Tyrakos‘ erblickt und noch froher als ihr wieder festen Boden unter den Füßen habt.

Der Hafen ist voller Schiffe aus ganz Aventurien, die Besucher aus dem ganzen Kontinent bringen. Helden mit Platzangst werden sich sehr unwohl fühlen. Nun können sie die Stadt Tyrakos erblicken. Die 200 Einwohner Tyrakos‘ leben hauptsächlich vom Fischfang und der Purpurschneckenzucht. Desweiteren befindet sich in der Stadt ein Gasthaus am Marktplatz, ein Händler und ein Bordell. Jedoch sind alle Geschäfte und Betriebe am heutigen Tag geschlossen. Die sonst relativ kleine Stadt wird durch die Turniere so groß, dass manch einer ihre tatsächliche Größe vergessen könnte. Am Ende des Hafens stehen zwei Wachen, die die Namen aller Besucher eintragen, um sie, wenn sie die Stadt verlassen müssen, aufspüren zu können.

Der Weg in die Stadt

A: Außen herum schwimmen

Entschließen sich die Helden zusammen mit Hugo um das Tor herum zu schwimmen, führt dieser sie vom überfüllten Teil des Hafens in einen fast menschenleeren Abschnitt wo mehrere Warenhäuser stehen, die heute jedoch geschlossen sind

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Hugo führt euch zum äußeren Rand des Hafens. Er zeigt auf eine dünne Landzunge in der Ferne. „Dieser führt zur Purpurschneckenzucht und somit auch zu einem Hintereingang zur Stadt“, sagt euch

Hugo. Mit einem Sprung springt er in die See.

Verlangen sie während des Schwimmens mehrere Proben, welche sie aufgrund des schweren Wellengangs auch um bis zu 4 Punkte erschweren können. Sollten die Helden wirklich drohen unterzugehen kann im äußersten Notfall auch Hugo eingreifen. Sobald sie die Landzunge erreicht haben führt Hugo sie durch das Hintertor in die Stadt.

B: Der Weg durch das Hafentor

Wählen die Helden den Weg durch das Hafentor werden ihre Namen aufgeschrieben und sie werden hindurch gelassen. Die Spieler sollten nur nicht vergessen die Liste zu fälschen.

Nebeninformation:

Um die Liste zu fälschen müssen die Helden erst einmal herausfinden wo sich diese befindet, nämlich in der Wachkammer gleich neben dem Hafentor. Diese Information können sie sowohl von manchen Städtern erhalten, als auch von den Stadtwachen. Dann müssen sie sich in die Wachkammer schleichen, dies ist am besten während der Turniere oder Wahlen möglich, da auch die Wachen dies nicht verpassen wollen. Mit einer Probe auf Schlösser knacken kann das Schloss geknackt werden. Notfall kann die Tür auch durch eine erfolgreiche Probe auf KK + 2 eingerannt werden. In der Kammer liegen die Listen, mehrere Rüstgewänder und ein Ständer für Waffen. Streichen die Helden ihren Namen mit dem daneben liegenden Kohlestift durch können sie ohne Probleme in der Stadt bleiben.

TYRAKOS' STILLER SCHREI

Der Turnierplatz

Der Weg zum Turnierplatz ist voller Steinhäuser und Handwerksstuben die heute geschlossen sind. Auch stehen über die Stadt verteilt einzeln Türme, um die Stadt zu überblicken. Nur die Einwohner der Stadt wissen, dass die Türme auch dazu dienen den Drachen so früh wie möglich zu entdecken, sollte er unerwartet plötzlich angreifen. In der Mitte des Platzes ist eine große freie Fläche, wo je nach dem welches Turnier stattfindet andere Requisiten aufgestellt werden. Dahinter auf dem Podest sitzt der König Seyfrid Meerzahn, der darauf wartet, dass die letzten Menschen eintreffen, damit er mit seiner Rede beginnen kann. Sobald die Helden da sind beginnt er.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

„Meine Lieben aventurischen Freunde! Wir haben uns heute zu den neunten Festspielen und Turnieren der Stadt Tyrakos versammelt. Hiermit erkläre ich die Turniere offiziell für begonnen.“ Mit diesen Worten verbeugt sich der König und tritt zurück und überlässt sein Podest einem Mann der eine Schriftrolle entwickelt. Dieser ruft: „Heute finden 3 Turniere statt: Zuerst das Bogenschießen, dann das Ringen. Danach der Lanzengang und zum Schluss der Schwertkampf. Nach Beendigung aller Turniere findet ein Ritterschaukampf statt und zu guter letzt die große Wahl zur schönsten Jungfrau.“ Fanfaren ertönen und viele Menschen begeben sich den Männern vor dem Turnierplatz um sich für die Turniere einzutragen.

Gerüchte

Diese Informationen erhalten die Helden, falls sie mit den Städtern sprechen oder sie zum Tag nach den Feierlichkeiten befragen:

- Es findet ein großes Gelage auf dem Marktplatz statt zu dem nur Städter und die schönste Jungfrau eingeladen sind. (Lüge)
- Dieses Jahr war eine gute Schneckenernte. (Wahr)
- Die Tochter des Königs, Karlotta, soll angeblich ein nicht eheliches Kind sein. (Wahr)
- Die Frau des Königs wurde von einem Zyklopen mit einem Stein erschlagen während einer Schiffsreise. (Wahr)
- Früher lebten hier Drachen, aber heute nicht mehr. (Lüge)
- Manchmal zeigen sich Zyklopen auf der Insel. (Wahr)

Die Turniere

Nun können sich die Helden entscheiden ob sie an den Turnieren teilnehmen wollen. Wenn sie nicht teilnehmen wollen können sie auch mit dem Abschnitt „Die Feierlichkeiten“ fortfahren. Die Turniere finden nacheinander statt und vor Beginn des jeweiligen Turniers werden die Regeln verlesen (siehe Regeln der einzelnen Turniere). Pro Turnier gibt es einen spezifischen Preis.

Die Werte der Turnierkämpfer stehen unter den Beschreibungen der Disziplinen.

TYRAKOS' STILLER SCHREI

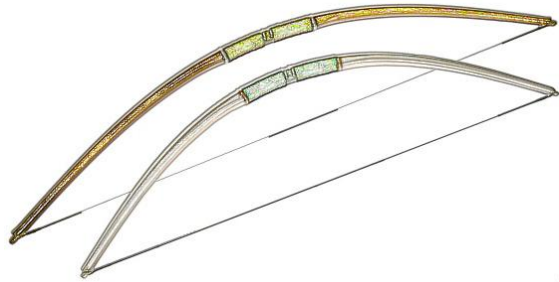
Das Bogenschießen

Im Bogenschießen treten 10 Schützen (und teilnehmende Helden) an:

3 Erfahrene

4 Mittelmäßige

3 Unerfahrene



Die Schützen schießen hierbei auf Zielscheiben, die nach jedem Schuss um eine Distanzklasse nach hinten bewegt werden. Dabei wird die Fernkampf-Probe mit jedem Mal um 1 mehr erschwert. Wer nicht trifft scheidet aus. Der, der zuletzt übrig bleibt ist der Sieger und gewinnt bei der Siegerehrung einen Pokal im Wert von 50 Dukaten. Wenn kein Held gewinnt, gewinnt die Elfe Talia Tannenduft.

Das Ringen

Beim Ringen treten 12 Kämpfer an (und teilnehmende Helden).

4 Erfahrene

4 Mittelmäßige

4 Unerfahrene

Dabei ringen die Kämpfer solange bis einer der beiden Kämpfer ohnmächtig wird. Die SP werden von den Ausdauerpunkten abgezogen. Derjenige, der weniger als 5 AuP hat verliert. Der Sieger steigt in die nächste Runde auf und darf sich kurz ausruhen (AuP auffüllen).

Raufen ist nicht erlaubt. Wenn kein Held gewinnt, gewinnt der Thorwaler Alrik Thorfundsson. Der Preis besteht aus 3 Horasdor. Das entspricht in etwa 60 Dukaten.

Der Lanzengang

Es treten 6 Kämpfer an (und teilnehmende Helden)

2 Erfahrene

2 Mittelmäßige

2 Unerfahrene

Beim Ritterturnier treten zwei mit Lanzen bewaffnete Kämpfer auf Pferden gegeneinander an. Dabei würfeln beide Teilnehmer zuerst eine Probe auf Reiten um ihr Pferd korrekt an der Bande zu positionieren und in Bewegung zu setzen. Gelingt diese Probe zweimal hintereinander nicht hat er den Lanzengang verloren. Wenn beide die Probe bestanden haben wird eine Probe auf Lanzenangriff erschwert um 7 durchgeführt, bei deren Gelingen $2W6+4$ (A) der Gegner erleidet. Der Getroffenen muss nun erneut eine Reiten-Probe erschwert um die soeben erlittenen TP (A) ablegen. Misslingt diese fällt er von Pferd und hat verloren. Fallen beiden vom Pferd wird der Lanzengang wiederholt. Der Sieger erhält eine mit Gold verzierte Lanze im Wert von 80 D.

Der Schwertkampf

Es nehmen 14 Kämpfer (und teilnehmende Helden) teil:

4 Erfahrene

4 Mittelmäßige

6 Unerfahrene

TYRAKOS' STILLER SCHREI

Der Schwertkampf ist ähnlich wie das Ringen, nur das der Kampf mit festgelegten Schwertern ausgetragen wird: **TP: 1W6+3** und **DK: N**. Dabei wird der Schaden auch nur von den AuP abgezogen. Wenn kein Held gewinnt, gewinnt der Einheimische Rolan Asrun. Der Preis ist eine Statue im Wert von 55 Dukaten.

Die Werte der Kämpfer

Erfahrener Turnierkämpfer

MU: 14 KO: 15 KK: 14

Schwert: INI 17+1W6

AT: 16 PA: 15 TP: 1W6+3 DK: N

Ringen: AT: 15 PA: 15 TP: 1W6+1

Bogen: FK: 16

Pferd: AT: 17 Reiten: 9

LeP: 35 AuP: 32 WS: 7 RS: 4 MR: 4

GS: 8

Mittelmäßiger Turnierkämpfer

MU: 12 KO: 13 KK: 12

Schwert: INI 12+1W6

AT: 13 PA: 14 TP: 1W6+3 DK: N

Ringen: AT: 13 PA: 13 TP: 1W6+1

Bogen: FK: 15

Pferd: AT: 15 Reiten: 7

LeP: 31 AuP: 28 WS: 6 RS: 3 MR: 4

GS: 8

Unerfahrener Turnierkämpfer

MU: 10 KO: 10 KK: 11

Schwert: INI 10+1W6

AT: 11 PA: 12 TP: 1W6+3 DK: N

Ringen: AT: 11 PA: 11 TP: 1W6+1

Bogen: FK: 14

Pferd: AT: 13 Reiten: 5

LeP: 28 AuP: 26 WS: 5 RS: 3 MR: 4

GS: 8

Die Feierlichkeiten

Wenn die Helden nicht an den Turnieren teilnehmen oder sich einfach während der Turniere umsehen erblicken sie die Straßen voller Gaukler, die auf Hochseilen balancieren und Feuerspeier die ihre Kunststücke gegenseitig unter Beweis stellen. Auch ein Narr erzählt seine Späße und kann die Menge ganz gut bei Laune halten. Auch Hugo läuft durch die Zuschauerreihen und spielt auf seiner Laute. Sobald er die Helden erblickt lächelt er freundlich und winkt. Bei einer gelungenen Probe auf Sinnesschärfe erkennt der Held, dass zwar nicht direkt auf dem Marktplatz, jedoch in den Gassen dahinter mit Hellebarden bewaffnete Wachen stehen und das Geschehen beobachten.

Der Ritterschaukampf

Der Ritterschaukampf findet in der Arena statt. Bei diesem Spektakel zeigen die Ritter Tyrakos' ihr kämpferisches Können in einem Schaukampf. Bei diesen Kämpfen

TYRAKOS‘ STILLER SCHREI

treten sie sowohl gegeneinander an, als auch gemeinsam gegen wilde Tiere.

Kapitel 2: Die Wahl

Zusammenfassung

Nach der Siegerehrung werden die fünf Jungfrauen vorgestellt und alle Bürger haben die Möglichkeit ihre Siegerin zu wählen. Elya Glockenspiel, eine Elfe, gewinnt die Wahl und wird zu einem großem Festgelage am nächsten Tag eingeladen, wozu nur Einwohner der Stadt Tyrakos eingeladen sind. Alle Bürger werden vom König gebeten die Stadt bis zur frühen Tsastunde zu verlassen. Die Helden treffen sich am Abend in der Taverne mit Hugo, mit dem sie darüber spekulieren, was wohl morgen so geheimes Geschehen soll.

Die Siegerehrung

Sobald alle Turniere beendet wurden versammeln sich alle Menschen vor dem Podest an dem Seyfrid Meerzahn beginnt die Namen der Sieger vorzulesen und ihnen ihren Gewinn zu übergeben. Die Sieger werden mit lautem Applaus der Menge bejubelt und im Hintergrund spielen laute Trompeten.

Die Wahl zur schönsten Jungfrau

Gleich nach der Siegerehrung stellen sich die Jungfrauen auf das Podest und der König spricht ein zweites Mal.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

„Meine lieben Gäste und Einwohner Tyrakos‘. Nun findet das statt worauf ihr alle wartet. Wir haben uns versammelt um die schönste Jungfrau zu wählen.“
Unter tosendem Applaus betreten die fünf Jungfrauen das Podest und stellen sich nach der Reihe vor, wobei sie alle freundlich lächeln und versuchen die Stimmen der Wähler auf sich zu ziehen.

Die fünf Jungfrauen haben keine Ahnung, dass sie am nächsten Abend geopfert werden sollen, sondern glauben wirklich, dass sie gekürt werden und hierbleiben dürfen um einem großen Fest beizusitzen. Gestalten sie diese Szene ruhig so, dass den Helden der Eindruck vermittelt wird es handele sich wirklich nur eine einfache Wahl und lassen sie sie wenn möglich vorerst Hugos Vorahnungen über den Tag nach den Turnieren vergessen.

Die Jungfrauen

Elya Glockenspiel: Elfe

Katlin Fistel: Nostrianerin

Jonata von Witterburg: Garethierin

Sina von Estra: Horasierin

Halima ibn Dscherid: Tulamidin

Die Elfe sollte am Ende der Wahl gewinnen. Letzten Endes liegt es aber in ihrer Hand bzw. auch in der der Spieler, wenn sie mit abstimmen ob sie nicht lieber Halima ibn Dscherid oder eine der anderen gewinnen lassen wollen. Wenn sie dies tun, müssen sie nur die Namen im weiteren Verlauf des Abenteuers ändern.

TYRAKOS' STILLER SCHREI

Die Abstimmung

Die Helden sind auch berechtigt abzustimmen. Nach und nach wird ein Name aufgerufen, danach darf jeder einmal seine Hand heben um Abzustimmen, diese werden von 7 Männern gezählt. Jeder zählt einen anderen Abschnitt.

Die Ehrung

Nach der Abstimmung beginnt der König seine Ansprache.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

„Die Abstimmung ist beendet und wir haben eine Siegerin“ Laute Rufe und Applaus erfüllen den Platz. „ Die Siegerin ist Elya Glockenspiel, herzlichen Glückwunsch!“ Er legt ihr einen weißen Blumenkranz um. „ Ich lade dich herzlich zu einem großen Festgelage ein. Dies findet hier auf dem großen Platz statt und es sind nur, ausgenommen von dir, Bewohner der Stadt Tyrakos eingeladen. Freilich musst du in diesem Götterlauf dein Speis und Trank nicht bezahlen.“ Seyfrid Meerzahn dreht sich zu der Menge. Und euch, meine lieben Gäste, muss ich leider bitten die Stadt zu verlassen und zwar bis zur morgigen frühen Tsastunde. Das Beisitzen des Gastgelages ist nur den Bewohnern der Stadt Tyrakos' erlaubt. Wer bis morgen in aller Frühe nicht abgereist ist, wird von den Wachen über die Zeit des Gastmahls in den Kerker geworfen. Dennoch wünsche ich eine gute Heimkehr in den Wellen der rauen Zyklopensee. Möge Efferd mit euch sein.

Problem: Exotische Helden:

Exotische Helden werden trotz das sie nicht auf der Liste der Wachen stehen auffallen, weil in Tyrakos eigentlich keine Achaz oder auch Orks leben. Das bedeutet sie müssten sich verkleiden, so dass man sie nicht erkennt. Diese Kleidung können sie sich beschaffen indem sie zum Beispiel während der Feierlichkeiten heimlich in ein Haus einbrechen oder sie schlicht von einem der Bürger stehlen. In jedem Fall sollte sie Hugo auf dem Schiff darauf hinweisen, sodass die Helden früh genug Bescheid wissen um sich zu verkleiden. Diese Verkleidung können sie nachdem sie sich einer Partei angeschlossen haben auch wieder ablegen. Finden die Helden überhaupt nichts war es Hugo möglich etwas aufzutreiben.

Kapitel 3: Die Entscheidung der Helden

Zusammenfassung

Des Abends werden sich die Helden zusammen mit Hugo in der Taverne versammeln. Dort spekulieren sie erst einige Zeit über den morgigen Tag. Kurz darauf spricht sie ein Mann an der ihnen von den Widersachern und ihren Zielen erzählt und ihnen, wenn sie mehr erfahren wollen, ein Treffen anbietet. Nachdem er geht kritisiert Hugo die Meinung des Mannes und ist eher der Meinung des Königs. Die Helden müssen sich entscheiden.

TYRAKOS' STILLER SCHREI

Das Treffen in der Taverne

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Es ist schon später Abend als ihr die Taverne betretet. Sie ist ziemlich voll, jedoch war Hugo so freundlich euch einen Platz freizuhalten. Er hat für euch auch jeweils ein Glas Hylailer Seemost bestellt. „Ich bin froh, dass ihr es geschafft habt in der Stadt bleiben zu können.“ In der Ecke der Taverne könnt ihr einen weiteren Barden erkennen, der die Taverne mit Musik erfüllt.

Hugo wird zusammen mit den Helden eine Spekulation beginnen, was wohl am nächsten Tag auf sie zukommt. Nach einiger gehen die meisten Gäste und ein Mann setzt sich ungefragt an den Tisch der Helden. Er stellt sich als Gawan vor (seinen Nachnamen möchte er nicht nennen).

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Gawan beginnt mit ruhiger, tiefer Stimme zu sprechen: Ihr seid neu in der Stadt, das sehe ich und vermutlich habt ihr auch nicht vor die Stadt bald wieder zu verlassen. Ich könnte euch verraten, den Stadtwachen erzählen, dass ihr hiebleibt, aber ich werd's nicht tun, weil ich selbst gegen die Vorschriften hier bin. Aber wisst ihr eigentlich den Grund warum ihr die Stadt verlassen müsst?

(Nachdem die Helden eventuell antworten schaut er sich um und fährt er fort.)

„Sie sagen euch und der Jungfrau es fände ein Festmahl statt. In Wirklichkeit aber wird sie geopfert. Vor Jahren wurde diese Stadt von einem Drachen zerstört und um dies zu vermeiden lässt der König jedes

Jahr die schönste Jungfrau ihm opfern um ihn zu besänftigen. Um zu vermeiden, dass diese Schandtat an die Außenwelt gelangt schickt der König alle Besucher wieder aus der Stadt und verbietet allen Städtern darüber zu sprechen. Ich gehöre einer Gruppierung an, die sich zum Ziel gesetzt hat diesem scheußlichen Treiben ein Ende zu setzen und der Bedrohung durch den Drachen durch seinen Tod ein Ende zu setzen. Wenn ihr Interesse habt den Widersachern beizutreten trifft mich morgen früh zur Boronsstunde (5 Uhr) hier in der Taverne.“ Gawan steht auf und will gehen, dreht sich jedoch noch einmal um: „Ach, übrigens, wenn der Drache tot ist erhaltet ihr auch einen Teil des Drachengoldes.“ Mit diesen Worten schreitet er aus der Tür.

Das war die erste der beiden Parteien, die sich den Helden „vorgestellt“ hat. Hugo wird versuchen die Helden auf die andere Seite zu ziehen, denn er befürchtet, dass man den Drachen durch solche Aktionen nur reizen würde und ihn niemals besiegen könne. Er heiße es zwar auch nicht für gut, was er gerade über die Opferung der Jungfrauen erfahren hat, jedoch sollte man versuchen die bisherige Situation aufrecht zu halten und nicht das Risiko einer erneuten großen Bedrohung durch den Drachen eingehen. Falls der Plan der Widersacher schief gehen sollte würde der Drache die Stadt vermutlich erneut zerstören und sich vielleicht nicht mehr so leicht besänftigen lassen würde. Somit ist er der Meinung man sollte die Widersacher eher aufhalten, als sie unterstützen. Er wird die Helden fragen, ob sie mit ihm den König informieren gehen oder sich den Widersachern anschließen wollen. Nun müssen sich die Helden entscheiden. Hugo wird die Entscheidung der Helden

TYRAKOS' STILLER SCHREI

respektieren, sich jedoch keinesfalls überreden lassen sich den Widersachern anzuschließen. Wollen sich die Helden nicht entscheiden wird Hugo sagen, dass sie sich entscheiden müssen oder ansonsten vielleicht von den Widersachern verraten werden. Die Widersacher können es sich nämlich nicht leisten noch mehr Menschen gegen sich zu haben und werden die Helden verraten, wenn sie sich nicht ihnen anschließen. Sie werden sie auch verraten wenn sie sich auf die Seite des Königs schlagen, jedoch wird der König ihnen die Erlaubnis erteilen in der Stadt zu bleiben um mit seinen Rittern gegen die Widersacher anzukämpfen.

Nebeninformation:

Ab diesem Punkt wird das Abenteuer in A und B unterteilt. In den Abschnitten A wird das Abenteuer: Der Weg der Widersacher weitererzählt und in Abschnitt B: Der Weg des Königs. Sie als Meister müssen ab nun mit dem Abschnitt fortfahren für den sich die Helden entscheiden. Beachten sie dabei nur, dass was in A beschrieben steht wird nicht unbedingt mit der Handlung in B übereinstimmen muss, und umgekehrt. Sie sollten sich also hauptsächlich an dem roten Faden des jeweiligen Abschnitts orientieren jedoch ist es trotzdem ratsam sich in jedem Fall das gesamte Abenteuer durchzulesen.

Kapitel 4A: Der Beginn des Weges der Widersacher

Zusammenfassung

Die Helden werden in die Plane der Widersacher eingeweiht.

Die Helden haben sich entschlossen den Widersachern zu helfen, welche sie jetzt in ihren Plan einweihen werden. Betreten die Helden um 5 Uhr morgens die Stube erwartet sie Gawan schon. Der Wirt schläft noch und somit kann Gawan sie unentdeckt durch eine lose Bodendiele führen. Er führt sie über eine Treppe hinunter in einen von Fackeln erleuchteten Raum. In der Mitte des Raumes befindet sich ein großer Tisch um den 8 Menschen schon versammelt sind. Auf dem Tisch liegt eine große Karte (siehe Anhang) der Insel und der Nachbarinsel. Auf der Karte befinden sich zwei große Rote Kreuze.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Nachdem ihr den Raum betreten habt und euch umgesehen habt, schließt Gawan hinter euch die Tür und gesellt sich zu den anderen an den Tisch. Er winkt euch zu ihm und sobald ihr auch um den Tisch steht beginnt er zu reden: „Meine lieben Mitverschwörer, wie schon angekündigt wächst unsere Gruppe heute um weitere (Zahl der Helden) an. Zunächst einmal heiße ich euch herzlich Willkommen und möchte euch nun genauer erklären, wie unser Vorhaben von statten gehen soll. Heute Abend wird die nichtsahnende Jungfrau Elya Glockenspiel dem Drachen geopfert. Wir werden versuchen sie zu befreien indem wir uns so nah wie möglich während der Opferung heran stellen und sobald ich euch ein Zeichen gebe werden wir sie befreien. Dabei gelten jedoch klare Regeln. Wenn auch nur während des Kampfes irgendetwas nicht ganz nach Plan läuft, laufen wir auf keinen Fall zurück hierher sondern zum Zweiten Stadttor, denn wir werden uns sofort zum Schiff

TYRAKOS' STILLER SCHREI

aufmachen und wen die Wachen festnehmen ist bei Phex dazu verpflichtet nichts von unserem Vorhaben zu verraten. Ihr fragt euch bestimmt schon was es mit dieser Karte auf sich hat, stimmt's? Nach dem wir sie befreit haben werden wir auf die andere Seite der Insel eilen, dafür steht das erste Kreuz, denn dort liegt versteckt unser Schiff. Mit diesen werden wir auf die Vorinsel Balträas reisen, wo wir den Drachen in seinem Berg töten werden. Dafür steht das zweite Kreuz. Soweit verständlich?“

Das Vorhaben der Widersacher ist zwar gewagt aber nicht unmöglich. Wollen die Helden nun auf einmal einen Rückzieher machen, sollten sie diese Idee möglichst schnell wieder verwerfen, denn die Widersacher sind auf weitere Gegner ihres Vorhabens genauso wenig gut zu sprechen wie die Königsritter auf sie. Sollten die Helden weitere Fragen haben wird Gawan sie so kurz und knapp wie möglich beantworten. Die Widersacher werden nach der Rettung der Jungfrau sofort mit dieser zum Schiff zu eilen, welches am anderen Ende der Insel versteckt liegt. Als nächstes werden sie mit dem Schiff zur Insel fahren und dort bis zum Berg reisen wo sie den Drachen töten wollen. Wenn alles besprochen wurde werden sie die Helden in ein benachbartes Zimmer führen, wo mehrere einfache Strohbetten zur Verfügung stehen. Gawan wird ihnen empfehlen noch ein paar Stunden bis heute Abend zu ruhen, denn sie werden danach nicht mehr so schnell Schlaf finden. Was die Helden nicht wissen ist, dass die Reise nicht ganz so unbeschwerlich wird, wie die Helden vielleicht denken mögen aber mehr dazu später.

Kapitel 4B: Der Beginn des Weges des Königs

Zusammenfassung

Die Helden treten zusammen mit Hugo vor den König und berichten ihm von den Widersachern. Dieser bildet eine Schar Ritter, die dafür sorgen sollen, dass alles wie geplant stattfindet und der Drache unter keinen Umständen erzürnt wird.

Die Helden haben sich also entschlossen mit Hugo zusammen den König zu informieren. Hugo wird die Helden zum Palast des Königs führen.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Vor euch tut sich der prächtige Palastbau des Königs auf. Eine große Treppe führt zu der von Säulen gesäumten Empore wo ihr durch das große offenstehende Tor tretet. Kaum seid ihr eingetreten stellt sich euch ein Krieger mit einer prächtigen Rüstung entgegen. „König Seyfrid Meerzahn ist momentan sehr beschäftigt mit den Vorbereitungen für die Feier. Es muss schon ein wichtiges Anliegen geben, um zu ihm zu gelangen.“

Erzählen die Helden worum es geht, wird die Wache sie natürlich hindurch lassen. Die Wache ist genauer gesagt ein Ritter des Königs. Sie sind im Gegensatz zu den Stadtwachen speziell dazu ausgebildet worden den König und seine Angelegenheiten zu schützen und somit gehört der reibungslose Ablauf der Opferung natürlich auch in ihrem Aufgabenbereich.

TYRAKOS' STILLER SCHREI

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Ihr betretet die große Halle. Den Boden bedeckt ein schwerer Teppich tulamidischer Art und zu eurer linken und rechten stehen weitere Ritter. Am Ende der Halle sitzt Seyfrid Meerzahn auf seinem Thron.

Sobald die Helden vor Seyfrid Meerzahn stehen, wird Hugo das Wort ergreifen und dem bisher ahnungslosen König erzählen, wie einer der Widersacher sie auf ihre Seite ziehen wollte und nun wohl planen die Opferung der Jungfrau zu sabotieren und vermutlich auch den Drachen zu töten. Der König wird sehr verwundert reagieren, da er nun ja zum ersten Mal von solch einer Gruppierung hört. Er ist jedoch fest entschlossen die Opferung durchzuführen und diese Widerstandsgruppe zu vernichten. Als der König von dem Plan der Widersacher erfährt, dass sie den Drachen töten wollen, wird er sehr böse und wird laut sagen, dass sie das nicht dürften und den Drachen Terrano niemals besiegen könnten sondern ihn vielmehr erzürnen würden. Er würde Tyrakos erneut zerstören und noch brutaler Vorgehen als das letzte Mal. Auf Nachfrage der Helden hin wird der König ihnen die Geschichte des Drachen erzählen. Das Hauptaugenmerk des Königs wird jedoch daran liegen, die Opferung ordnungsgemäß ablaufen zu lassen. Er wird die Ritter anweisen während der Opferung besonders darauf zu achten und auch die Helden und Hugo wird er anweisen die Ritter zu begleiten. Sollten die Helden etwas von dem Schatz erwähnen wird der König ihnen strikt verbieten etwas aus dem Drachenschatz zu entwenden, er verspricht ihnen jedoch sie reichlich zu entlohnen wenn sie die Widersacher aufhalten.

Kapitel 5A:Die Opferung

Zusammenfassung

Die Helden werden zusammen mit den Widersachern versuchen die Opferung Elyas zu unterbinden. Es läuft katastrophal schief, denn Gawan wird getötet und Elya wird vom Drachen entführt.

Nachdem die Helden von Gawan geweckt wurden führt er sie erneut in das Nachbarzimmer und erklärt ihnen das genaue Vorgehen. Sie werden nun auf den Platz der Opferung treten und sich verhalten wie normale Bürger. Sie sollten jedoch versuchen sich unauffällig so nah wie nur möglich an Elya heran zustellen. Sie wird zwar ohnmächtig geschlagen worden sein jedoch wird sie dennoch von zwei Rittern des Königs festgehalten und zwar solange bis sie den Drachen kommen sehen. Während seines Anfluges soll es die Aufgabe der Helden sein Elya von ihrem Opfertisch herunter zu ziehen während die übrigen die Ritter beschäftigen. Gawan schärft ihnen nochmal ein nicht ins Versteck zu flüchten und ohne oder am besten mit der Elfe zum Nebentor zu eilen.

Das erste Aufeinandertreffen mit Terrano

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Der Himmel ist dicht bewölkt und es scheint als würde es bald Gewittern. Der Platz wo Elya geopfert werden soll ist zwar nicht so voll wie bei den Turnieren, jedoch dennoch gut besucht. In der Mitte des Platzes liegt die Elfe Elya Glockenspiel bewusstlos auf einem Opfertisch. Um den

TYRAKOS' STILLER SCHREI

Tisch herum stehen einige Ritter. Direkt am Tisch steht Seyfrid Meerzahn, welcher fest entschlossen wirkt.

Nachdem sich die Helden so nah wie möglich heran stellen konnten, wird es nicht mehr lange dauern bis der Drache erscheint. Mit einer gelungenen Probe auf Menschenkenntnis können die Helden erkennen, dass die Ritter angespannt wirken. Gaukeln sie ruhig den Helden vor, dass die Möglichkeit besteht Elya zu retten. Sobald der Drache anfliegt treten die Ritter ein Stückchen zurück und die Widersacher greifen diese an. Nun müssen die Helden eingreifen und Elya retten. Durch eine Probe auf Körperkraft, die mindestens zwei Helden bestehen sollten, schaffen sie es Elya vom Tisch zu ziehen. Während die Helden mit Elya davon laufen müssen sie noch weitere Proben auf KK bestehen. Die Widersacher rennen den Helden hinterher.

Hugo:

INI: 11+1W6 **PA:** 10 **LeP:** 32 **RS:** 2

KO: 11

Kurzsword: **AT:** 13 **TP:** 1W6+3

GS: 8 **AuP:** 30 **MR:** 2

Ritter:

INI: 12+1W6 **PA:** 14 **LeP:** 40 **RS:** 4

KO: 13

Sword: **AT:** 15 **TP:** 1W6+4

Bogen: **FK:** 16 **TP:** 1W6+5

GS: 8 **AuP:** 36 **MR:** 3

Widersacher:

INI: 12+1W6 **PA:** 12 **LeP:** 30 **RS:** 2

KO: 11

Kurzsword: **AT:** 13 **TP:** 1W6+3

Beil: **AT:** 13 **TP:** 1W6+3

Bogen: **FK:** 14 **TP:** 1W6+4

GS: 8 **AuP:** 30 **MR:** 2

(Insgesamt stehen den Widersachern 10 Ritter gegenüber-3 mit Bogen, 7 mit Schwert-Plus der Hauptmann der Wache Alfons von Grote (siehe Dramatis Personae))

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Während ihr rennt habt ihr ein ungutes Gefühl und als ihr euch umschaud seht ihr den großen schwarzen Drachen direkt auf euch zufliegen. Ihr spürt einen Druck auf euren Rücken der euch zu Boden reißt, ihr lasst Elya fallen, hört hinter euch jemanden aufschreien, etwas fällt vor euch zu Boden und der Drache fliegt nur knapp über eure Köpfe hinweg und greift mit seinen Krallen nach Elya. Ihr seht ihn aufsteigen, jedoch anstatt von der Insel zu fliegen speit er eine gewaltige Menge Feuer auf den Palast des Königs, welcher in einem Flammenmeer lichterloh zu brennen beginnt. Als ihr wieder zum Drachen schaut ist er schon in weiter Ferne. Ihr seht die anderen Widersacher rennen und rennt ihnen hinterher Richtung Nebentor.

Gawan schubste die Helden zu Boden um sie zu retten und musste dafür selbst mit seinem Leben bezahlen. Er wurde von dem Drachen in die Höhe gerissen und weggeschleudert. Danach eilen die Helden mit den übrigen Widersachern zum Nebentor, welches sie jedoch ohne große Schwierigkeiten erreichen.

TYRAKOS' STILLER SCHREI

Kapitel 5B: Die Opferung

Zusammenfassung

Die Helden haben den Auftrag, dass die Opferung ordnungsgemäß von statten geht. Sie werden gegen die Widersacher kämpfen und sorgen dafür, dass der Drache mit Elya fortfliegt.

Der Ablauf in diesem Kapitel ist aus dem Blickwinkel der Ritter ähnlich, wie der, den die Widersacher durchspielen. Darum sollte sich der Meister auch in Kapitel 5A orientieren, da ich in diesem Abschnitt nicht auf ein Neues alles wiederhole.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Dichte Wolken könnt ihr über euch erkennen und ihr spürt, dass sehr bald ein Gewitter beginnen wird. Die Worte des Königs hallen noch in euren Köpfen während ihr um den Opfertisch, wo Elya bewusstlos liegt, bereit herum steht. Die Menschenmassen sind nicht mehr so viele wie während der Turniere, aber dennoch befinden sich einige auf dem Platz. Plötzlich rufen einige Menschen und ihr seht den Drachen anfliegen.

Die Widersacher werden nun ihren Angriff auf die Ritter und die Helden beginnen wobei 2 nahe der Helden stehende Widersacher versuchen Elya vom Tisch zu ziehen. Die Aufgabe der Helden wird es sein sich einerseits gegen die Widersacher zu verteidigen als auch gleichzeitig die beiden Widersacher, die versuchen die Elfe zu retten, aufzuhalten. Sorgen sie als Meister in jedem Falle dafür, dass Elya vom Drachen entführt wird. Nachdem der Plan der Widersacher gescheitert war

fliehen sie in die Richtung des Nebentores, jedoch haben die Helden keine Möglichkeit sie noch einzuholen. Am Boden liegt ein schwer verletzter Widersacher. Nun sollten die Helden den Widersacher solange befragen bis er ihnen von dem Geheimversteck in der Taverne erzählt, aber sie sollten es ihren Helden nicht zu leicht machen, diese Informationen zu erhalten. Lassen sie ihre Helden ruhig mehrere Drohungen aussprechen (oder schlimmeres) bis er spricht. In jedem Fall sollten die Helden an die Informationen gelangen. Sollten die Helden von sich aus nicht auf die Idee kommen ihn zu befragen, sollte einer der Ritter den Anstoß geben.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

In Ordnung, ich werde euch erzählen was ich weiß, aber bitte lasst mich dann in Frieden. Oh Phex sei mir gnädig! Wo sie nun hingelaufen sind kann ich nicht sagen, ich weiß nur, dass unser geheimer Treffpunkt sich unter einer losen Dielenplatte in der Taverne befindet. Und nun lasst mich bitte gehen, das war alles was ich weiß.

Was nun mit ihm passieren soll, liegt im Ermessen der Helden, doch sollten sie die Bezeichnung Helden für sich nochmal überdenken, wenn sie ihn umbringen sollten.

Kapitel 6A: Der Marsch zum versteckten Schiff

Zusammenfassung

Die Helden werden zu den Anführern der Widersacher ernannt und reisen quer durch

TYRAKOS' STILLER SCHREI

Balträa um zu ihrem versteckten Schiff zu gelangen. Diese Reise entpuppt sich als gefährlicher als zuerst angenommen.

Am Nebentor angelangt legen die Widersacher eine Pause ein und die 8 übrigen Widersacher, die überlebten, bemerken den Tod Gawans und wollen die Helden zu ihren neuen Anführern ernennen mit der Begründung, dass sie alle kaum Erfahrung mit Kämpfen und Abenteuern hätten und die Helden schon. Die Helden sollten dies annehmen und ansonsten weigern sich die übrigen Anführer zu sein.

Der Weg durch die Wälder

Wenn die Helden sich in die Wälder aufmachen wird es zwei Tage dauern bis sie an die andere Küste gelangen. Während der Reise können sie folgende durch Würfel entschiedene Begegnungen oder Situationen einbauen.

2-3 Baumdrache

4-5 Zyklop

6-8 Bienenschwarm

9-12 Piraten

13-16 Falle

17-18 Wildes Tier

19-22 Orientierungsverlust

23-26 Gewitter und Regen

27-30 Drachenflug

31-33 Waldschrat

34-38 Orientierungsverlust

39-40 Platz für eigene Ideen

Kampfwerte der Widersacher:

Sie kämpfen wahlweise mit Kurzschwert, Bogen oder Beil.

INI: 12+1W6 **PA:** 12 **LeP:** 30 **RS:** 2

KO: 11

Kurzschwert: **AT:** 13 **TP:** 1W6+3

Beil: **AT:** 13 **TP:** 1W6+3

Bogen: **FK:** 14 **TP:** 1W6+4

GS: 8 **AuP:** 30 **MR:** 2

Baumdrache

Ein Drache, welcher hauptsächlich in den Wäldern und auf Bäumen lebt. Er ist nicht intelligent genug um zu sprechen kann jedoch aggressiv werden wenn die Helden ihn reizen.

INI: 9+1W6 **PA:** 5 **LeP:** 30 **RS:** 3

KO: 12

Biss: **AT:** 10 **TP:** 1W6+3

Klauen: **AT:** 10 **TP:** 1W6+3

Feueratem: **AT:** 10 **TP:** 1W6+3*

GS: 1 (am Boden)/ 20 (Luft) **AuP:** 60

MR: 7 **GW:** 10

* Der Feueratem des Baumdrachen verursacht bei dem getroffenen Gegner pro Kampfrunde 1 SP.

Zyklop

Sollten die Helden auch nur in die Nähe solch eines einäugigen Riesen kommen,

TYRAKOS' STILLER SCHREI

sollten sie schnellstmöglich die Flucht ergreifen. Sollten sie ihn dennoch angreifen stehen hier die Kampfwerte:

INI: 14+1W6 **PA:** 7 **LeP:** 300 **RS:** 7

KO: 22

Keule: **AT:** 17 **TP:** 2W6+6*

Fußtritt: **AT:** 16 **TP:** 2W6+5*

GS: 15 **AuP:** 120 **MR:** 10

* Trifft der Zyklop mit seiner Keule oder seinem Fuß fliegt der betroffene Held mehrere Meter weit und erleidet zusätzliche 1W+2 SP.

Bienenschwarm

Während der Reise kann es mal passieren, dass ein Bienenstock vom Baum fällt und die Helden attackiert. In diesem Falle bleibt den Helden nur die Möglichkeit der Flucht. In der Zeit bis die Helden geflohen sind (5 KR) erleiden sie pro KR 1SP.

Piraten

Auf Balträa ist Piraterie zwar verboten, aber dennoch verstecken sich einige von ihnen in den Wäldern. Die Helden treffen auf 1W6+2 Piraten. Töten die Helden die Piraten finden sie eine Truhe mit bis zu 20 Dukaten.

INI: 11+1W6 **PA:** 9 **LeP:** 30 **RS:** 1

KO: 10

Säbel: **AT:** 11 **TP:** 1W6+3

GS: 8 **AuP:** 30 **MR:** 1

Falle

Es könnte passieren, dass die Helden in eine Falle eines Jägers treten. Dabei fallen

sie in ein 3 Meter tiefes und 2 Meter breites Erdloch und erleiden 1W6+1 SP. Sie können nur durch die Hilfe ihrer Kameraden gerettet werden, indem diese eine Probe auf KK+2 ablegen und ihn herausziehen. Gleichzeitig muss der Retter aber auch eine Probe auf GE bestehen um nicht selbst in das Loch zu fallen.

Wildes Tier

Natürlich können Helden auch ab und zu auf wilde Tiere stoßen.

Wolf:

INI: 9+1W6 **PA:** 8 **LeP:** 37 **RS:** 0

KO: 10

AT: 11 **TP:** 1W6+3

GS: 5 **AuP:** 30 **MR:** 1

Eber:

INI: 10+1W6 **PA:** 10 **LeP:** 60 **RS:** 1

KO: 11

AT: 14 **TP:** 1W6+4

GS: 8 **AuP:** 45 **MR:** 1

Schlange:

INI: 7+1W6 **PA:** 9 **LeP:** 20 **RS:** 0

KO: 6

AT: 10 **TP:** 1W6+2*

GS: 3 **AuP:** 20 **MR:** 0

* Der Getroffene ist vergiftet und verliert für 5 KR 1LeP pro Runde.

Orientierungsverlust

Es kommt häufig vor, dass die Helden vor lauter Wald die Bäume nicht mehr sehen

TYRAKOS' STILLER SCHREI

und keine Ahnung mehr haben wo sie sich befinden. Sie irren mehrere Male umher und bekommen Panik bis sie den rechten Weg wieder finden. Nach mehreren Proben auf Orientierung wissen sie aber wieder wo sie sich befinden.

Gewitter und Regen

Durch eine gelungene Wettervorhersage-Probe erfahren die Helden früh genug von dem nahendem Gewitter und können sich somit einen Unterschlupf suchen. Gelingt diese Probe nicht kann es wirklich gefährlich für die Helden werden, denn es werden mehrere Bäume von Blitzen getroffen, die dann umfallen, außerdem weicht der Regen ihre ganze Kleidung auf.

Drachenflug

Lassen sie den Drachen über den Wald fliegen, jedoch sollte dieser die Helden nicht angreifen oder bemerken. Machen sie den Helden aber ruhig ein wenig Angst.

Waldschrat

Während der Reise könnte es passieren, dass sich mal ein oder zwei Bäume bewegen, was die Helden nicht weiter stören sollte. Sollten sie dennoch in das Geschehen eingreifen stehen hier die Werte:

INI: 11+1W6 **PA:** 7 **LeP:** 100 **RS:** 8

KO: 12

Ast: **AT:** 16 **TP:** 2W6+3

GS: 8 **AuP:** 100 **MR:** 5

Platz für eigene Ideen

Hier können sie als Meister ihre eigenen Ideen für Begegnungen einbringen.

Nacht

Die Widersacher müssen sich nachts zur Ruhe legen und müssen dafür eine Probe auf Wildnisleben ablegen. Gelingt diese finden sie eine geeignete Stelle zum Schlafen. Sollten sie keine geeignete Stelle finden schlafen sie sehr unruhig und träumen von Drachen und Ungeheuern. Auch die LeP-Regeneration ist etwas eingeschränkt (LeP-Regeneration -3).

Nach all diesen Begegnungen kommen die Helden dann nach 2 Tagen an die Küste, wo sie auch schon das Schiff erblicken. Jedoch macht neben der Freude darüber, dass sie das Schiff erreicht haben auch Unmut breit, da die geringen Vorräte zu neige gehen. Doch dies wird erst im nächsten Kapitel weitererzählt.

Kapitel 6B: Den Widersachern auf der Spur

Zusammenfassung

Die Helden werden das Versteck der Widersacher und die Pläne der Widersacher finden. Unter dem Befehl von Alfons von Grote machen sich die Helden gemeinsam mit 6 weiteren Rittern auf, um die Widersacher davon abzuhalten den Drachen zu töten.

Das geheime Versteck

Nachdem die Helden den Widersacher befragt haben sollten sie die Taverne durchsuchen und das geheime Versteck der Widersacher entdecken.

TYRAKOS' STILLER SCHREI

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Bei genauerem Hinsehen erkennt [Name eines Helden], dass eine Dielenplatte nicht richtig angebracht ist. Als er sie anhebt verbirgt sich darunter eine schmale hölzerne Treppe. Folgt ihr der Treppe in die Tiefe gelangt ihr in einen etwa 5m breiten und 5m langen quadratischen Raum dessen Höhe in etwa 2,5m beträgt. In dem stickigen Raum steht ein großer hölzerner Tisch in der Mitte. Auf dem Tisch liegt eine große Karte und daneben mehrere rotgefärbte Kohlestifte. Am Ende des Raumes befindet sich eine schmale Tür. Ansonsten befindet sich in dem Raum noch eine verstaubte Truhe am hinteren Ende des Raumes.

Dieser Raum entpuppt sich als das geheime Versteck der Widersacher. Die Karte auf dem Tisch zeigt Balträa und die Vorinsel. Es befindet sich ein Kreuz auf der anderen Seite Balträas und eines auf der kleinen Vorinsel (siehe Anhang). Die Bedeutung des Kreuzes auf der Insel sollte bekannt sein (und wenn nicht wird Hugo, der die Helden die ganze Zeit über begleitet, es sagen: nämlich die Insel des Drachen). Die Bedeutung des zweiten Kreuzes ist allen unbekannt. Lassen sie die Helden zusammen mit Hugo eine Runde spekulieren, bis einer der Ritter anspricht, dass sie dem König Bericht erstatten sollten.

Der Beginn der Verfolgung

Wenn die Helden dem König Bericht erstatten, wird dieser veranlassen, dass eine Handvoll Ritter, 6 an der Zahl, zusammen mit den Helden und Hugo unter dem Befehl von Alfons von Grote die Widersacher verfolgen sollen und sie

davon abhalten sollen den Drachen umzubringen. Er sagt auch das das zweite Kreuz vermutlich ein geheimes Versteck für ihr Schiff sein wird. Dies ist die einzige Möglichkeit von der Insel zu gelangen und alle Schiffe im Hafen werden von Patrouillen des Königs ständig kontrolliert und auch nur von denen gefahren. Die Widersacher haben also ein Schiff gestohlen, was den Wachen noch nicht aufgefallen ist, und es an der Küste versteckt. Die „Streiter des Königs“ sollten sich sofort mit einem Schiff auf den Weg machen, damit sie möglichst noch vor den Widersachern die Dracheninsel erreichen. Alfons von Grote, ein großgewachsener, stämmiger Ritter führt die restlichen Streiter zum Hafen, wo ein großes Schiff liegt. Sie laden die restlichen Vorräte und Proviantpakete ein und legen ab in Richtung der Insel.

Kapitel 7A: Eine Reise ohne Proviant

Zusammenfassung

Durch den schnellen Aufbruch der Widersacher haben sie keinen Proviant und die eigentlich ruhige Seefahrt wird durch kleine Streitigkeiten der von Hunger geplagten Widersacher gestört.

Von Hunger geplagt

Die Helden machen zusammen mit den Widersachern das Schiff startklar und segeln los.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Das Meer ist so ruhig wie schon lange nicht mehr und auch das Wetter bessert sich als ihr mit dem Schiff ablegt. Ihr

TYRAKOS' STILLER SCHREI

merkt jedoch wie die anfängliche Euphorie der Widersacher verfliegt und sich knurrende Mägen breitmachen.

Die Helden werden nun versuchen müssen die verschiedenen übriggebliebenen Widersacher zu beruhigen. Wie sie das anstellen ist ihre Sache, jedoch sollten sie als Meister wenn die Helden sie nicht beschwichtigen eine kleine Rauferei anzetteln oder ähnliches, sodass die Helden mit mehr Enthusiasmus an die Sache rangehen.

Nebeninformation:

Mögliche Streitpunkte sind:

- Jemand hat noch mehr Essen als ein anderer und möchte nicht teilen.
 - Jemand ist mies gelaunt, weil er nichts mehr zu essen hat und lässt seinen Frust an einem Kameraden aus.
 - Jemand wird Seekrank und übergibt sich auf das Deck.
 - Einer bekommt plötzlich Angst und will nicht mehr gegen den Drachen kämpfen.
 - Jemand glaubt nicht mehr an die Sache und weiß nicht wie der Drache zu besiegen ist.
- Nun liegt es an den Helden, die Streitenden zu beruhigen und sie eventuell auch zu motivieren. Wie ihnen das gelingt ist allein den Spielern überlassen.

Haben es die Helden geschafft die Widersacher wieder zu beruhigen und zu motivieren schöpfen die Widersacher neuen Mut und werden sogar wieder ganz fröhlich. Verlangen sie aber dennoch von den Helden Proben auf Selbstbeherrschung +3, bei deren misslingen die Helden sich

übergeben. Desweiteren verläuft die Reise ohne weitere Zwischenfälle. Es liegt aber dennoch an ihnen die weitere Schiffsreise unterhaltsam zu gestalten und somit können sie den Spielern ruhig vorgaukeln, dass etwas im Wasser lauert und nur darauf wartet zuzuschlagen. Nach einem halben Tag erreichen sie die Dracheninsel und legen an.

Kapitel 7B: Eine nicht ganz ungefährliche Seefahrt

Zusammenfassung

Die Helden fahren unter dem Kommando des strengen Alfons von Grote und werden während der Fahrt von einem Kraken angegriffen, der mehrere Ritter mit sich in die Tiefe reißt und das Schiff versenkt. Nun müssen die Helden nicht nur die Widersacher aufhalten, um die Stadt zu retten sondern müssen auch ihr Schiff finden, um wieder von dieser Insel herunterzukommen.

Der Kampf mit dem Kraken

Die Helden befinden sich nun zusammen mit Hugo und den sechs weiteren Rittern unter dem Kommando von Alfons von Grote auf dem hochmodernen Schiff. Sie als Meister sollten die Helden nicht herumkommandieren, jedoch sollte schon ein gewisser Militarismus auf dem Schiff vorherrschen, der durch Alfons von Grote auch von den Helden und Hugo verlangt wird.

TYRAKOS' STILLER SCHREI

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

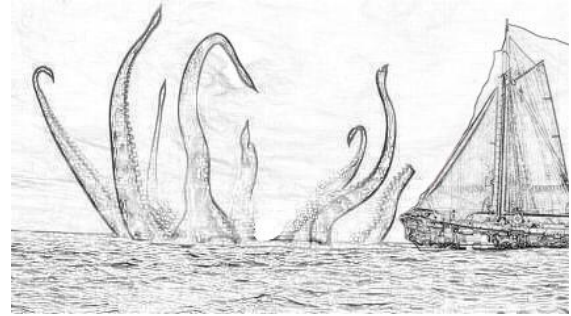
Die bisher so ruhige See wird langsam stürmischer und auch die Wolken rücken dichter zusammen. Es braut sich wohl ein Sturm zusammen. Ihr seid zwar erst wenige Stunden auf dem Schiff, doch es kommt euch vor wie drei Tage. Um euch herum ist überall nur Wasser, tiefblaues Wasser.

Verlangen sie von den Helden mehrere Selbstbeherrschungsproben +3, da sich die Helden bei einer misslungenen Probe übergeben werden und missbilligende Blicke von Alfons von Grote erhalten. Nach einiger Zeit wird das Meer noch stürmischer (GE-Proben, bei Helden mit dem Vorteil Balance nicht nötig), sogar richtig gefährlich und ein Riesenkraken wird das Schiff attackieren.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Das Meer wird immer stürmischer und nachdem eine sehr heftige Welle das Schiff traf wäre beinahe [Name eines Helden der GE-Probe nicht schaffte] über Bord gegangen. Das einzig tröstende scheint die mittlerweile schon nahe gelegene Insel, die ihr bald erreichen werdet. Plötzlich hört ihr Schreie und an der Backbordseite des Schiffes schauen mehrere riesige Tentakel aus dem Wasser. Eine schlägt mit enormer Kraft gegen das Schiff und eine reißt einen der Ritter vom Schiff in die Zyklopensee. Weitere Tentakel schießen aus dem Meer hervor und zwei riesige Augen schauen aus dem Wasser, unter ihnen ein gigantisches rundes Maul, gesäumt von langen spitzen Zähnen. „Auf Positionen“, ruft Alfons von Grote ernst, „zu den Waffen, Bogenschützen auf die Augen zielen.“ Er schaut zu euch: „Ihr auch mit den Bögen

auf die Augen zielen und mit den Waffen die Tentakel abhacken!“



Insgesamt kämpfen gegen den Kraken: 3 Ritter mit Bögen, 2 Ritter mit Schwertern und Schilden, Alfons mit einem Zweihandschwert, Hugo mit einem Kurzschwert und die Helden.

Riesenkraken:

INI: 13+1W6 **PA:** 15 **LeP:** Pro Tentakel 50* und pro Auge 40** **RS:** 4

KO: 15

Tentakel: **AT:** 16 **TP:** 3W6+2

GS: 20 **AuP:** 300 **MR:** 5

*Der Riesenkraken gilt als besiegt, sobald drei seiner Arme abgehackt werden.

**Für jedes besiegte Auge wird der Angriff und die Parade des Kraken um 2 Punkte erschwert.

Der Kraken wird das Schiff mit 4 Tentakeln angreifen.

Zusatzinformation:

Die Tentakel des Kraken sind schwer zu treffen und da sie sehr schnell angreifen ist es auch schwer ihnen auszuweichen. Somit sind die Attacke und Parade werde aller Nahkämpfer während des Kampfes um 4 Punkte erschwert. Für jedes getroffene

TYRAKOS' STILLER SCHREI

Auge des Kraken wird dies wieder um 2 Punkte gesteigert.

Hugo:

INI: 11+1W6 **PA:** 10 **LeP:** 32 **RS:** 2

KO: 11

Kurzschwert: **AT:** 13 **TP:** 1W6+3

GS: 8 **AuP:** 30 **MR:** 2

Ritter:

INI: 12+1W6 **PA:** 14 **LeP:** 40 **RS:** 4

KO: 13

Schwert: **AT:** 15 **TP:** 1W6+4

Bogen: **FK:** 16 **TP:** 1W6+5

GS: 8 **AuP:** 36 **MR:** 3

Alfons von Grote:

INI: 12+1W6 **PA:** 14 **LeP:** 42 **RS:** 5

KO: 13

Zweihänder: **AT:** 16 **TP:** 2W6+4

GS: 8 **AuP:** 45 **MR:** 5

Nach dem Kampf wird der Kraken zuerst untertauchen, jedoch kurz darauf seine Arme von unten um das Schiff schlingen und es auseinanderreißen.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Der Kraken ist besiegt und ihr könnt eure Reise zur Insel fortsetzen, doch was war das. Etwas rüttelt am Schiffsrumpf. Die übrigen Tentakeln des Kraken schlingen sich um das Schiff und ziehen. „Alle Mann von Bord“, ruft Alfons von Grote“ und ihr schafft es grade noch von Bord zu springen als ihr seht, dass der Kraken das

Schiff zerrissen hat und einer eurer Kumpanen in das Maul des Kraken fällt.

Die Helden, Hugo und die Ritter werden vom Schiff springen müssen und zur mittlerweile nahe gelegenen Insel schwimmen, nur ein Ritter stirbt als das Schiff auseinandergerissen wurde. Während des Schwimmens werden von den Helden mehrere Proben auf Schwimmen +4 verlangt und wenn es ein Held nicht schafft muss ihn ein anderer mit einer KK Probe +2 oder mit 4 TaW* des Talentwertes von Schwimmen vor dem Untergehen bewahren. Nach all diesen Strapazen erreichen die Helden den Strand der Insel. Neben den Helden überleben 2 Ritter, Alfons von Grote und Hugo. Außerdem wurden 2 Kisten mit Nahrung an Land geschwemmt.

Kapitel 8A: Nahrungssuche und Vogelfrauen

Zusammenfassung

Die Widersacher müssen sich nun um die Nahrungsbeschaffung kümmern und schicken die Helden die Insel erkunden und einen gut begehbaren Weg den Berg hinauf suchen, während die übrigen das Lager aufschlagen und versuchen ein paar Fische zu fangen. Dabei werden die Helden auf ein Harpiyennest treffen und diesen Kampf ohne die anderen bestreiten.

Der Harpyenkampf

Die Insel ist zwar klein, aber dennoch war auch Gawan klar, dass sie bald verfolgt werden würden und schärfte seinen Widersachern schon bevor die Helden beigetreten waren ein, dass sie auf der entfernten Südwestseite der Insel anlegen

TYRAKOS' STILLER SCHREI

sollen, damit man sie nicht direkt finden kann. Somit ist es möglich erstmal ein Lager aufzuschlagen und, was noch viel wichtiger zu sein scheint, Nahrung zu finden, was auf einer Gebirgsinsel, die kaum mit Wald bedeckt sehr schwierig ist. Somit werden die Widersacher versuchen ein paar Fische zu Angeln, wobei die Helden auch noch ein bisschen mithelfen können und bei einer erfolgreichen Probe auf Fischen/Angeln auch den einen oder anderen Fisch fangen. Nach einiger Zeit wird einer der Widersacher die Helden ansprechen ob sie nicht einmal den Berg erkunden und einen gut begehbaren Pfad suchen wollen. Die Helden sollten sich daraufhin also auch aufmachen in Richtung des nahe gelegenen Berges. Nach einem kleinen hügeligen Pfad erreichen die Helden den großen Berg in der Mitte der Insel. Wenn die Helden ein bisschen um den Berg herumlaufen werden sie einen guten Pfad finden. Folgen sie dem Weg erreichen die Helden eine Anhöhe (Klettern-Proben) (Helden mit Höhenangst sollten diese beachten).

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Nach einem anstrengen Marsch bergaufwärts erreicht ihr eine Anhöhe von der aus ihr einen wunderbaren Blick über die ganze Insel habt. In der Ferne erkennt ihr die übrigen Widersacher die mit dem Aufschlagen des Lagers beschäftigt sind. Ganz in der Nähe des Lagers erkennt ihr einige Ruinen und auf der anderen Inselfseite ist das tiefe blaue Meer. Doch was ist das dort auf dem Meer? Ein großes Schiff nähert sich.

[Gelingt einem Helden eine Sinnesschärfe-Probe erkennt dieser das Wappen des Königs von Tyrakos]

Doch bevor ihr euch weitere Gedanken darüber machen könnt was dies zu bedeuten hat, hört ihr ein grässliches Krächzen über euren Köpfen. Als ihr hochschaut erblickt ihr drei fliegende Wesen. Ihre Köpfe und Brüste sind die einer Frau, aber der Rest der Körper sind die eines Vogels.

Die Harpiyen werden die Helden angreifen und diesem Gegner müssen die Helden allein entgegentreten. Bedenken sie nur, dass wenn die Helden noch nichts gegessen haben, sie deren AT- und PA-Werte um 2 Punkte erniedrigen. Und die Ausdauer ist auch um 4 Punkte gesenkt.

Harpiyen:

INI: 12+1W6 **PA:** 14 **LeP:** 40 **RS:** 1

KO: 11

Klauen: AT: 15 **TP:** 1W6+4

GS: 9 **AuP:** 36 **MR:** 3

Harpiyen können fliegen. Das bedeutet, dass solange eine Harpye fliegt die AT-Werte der Helden um 2 Punkte erschwert werden.

Nachdem die Helden die Harpiyen besiegt haben, eilt einer der Widersacher den Berg hinauf um die Helden zu suchen, da sie schon ziemlich lange wegblieben. Er führt die Helden zurück in das mittlerweile fertige Lager, wo die Helden von ihren Erfahrungen erzählen müssen. Berichten sie von dem Schiff des Königs, werden die Widersacher ganz hellhörig und ernst, denn sie wissen, dass ihnen nicht mehr viel Zeit bleibt. Berichten die Helden von den Ruinen, bemerkt einer der Widersacher, dass dort eventuell jemand lebt, der sich hier auskennt und vielleicht etwas über den

TYRAKOS' STILLER SCHREI

Berg und den Drachen weiß. Entscheiden sich die Helden die Ruinen zu untersuchen eröffnet sich ihnen das optionale Kapitel OptionalA. Wollen die Helden die Ruinen untersuchen drängen sie die Widersacher dazu dies sofort zu tun, weil die Ritter des Königs ihnen auf den Fersen sind. Somit müssen die Helden einen Teil ihrer Nacht opfern (LeP-Regeneration -4). Ansonsten fahren sie einfach mit dem Kapitel 9 fort.

Kapitel OptionalA: Die Ruinen

Zusammenfassung

Die Helden untersuchen die Ruinen und finden dort einen alten Mann. Er lebt schon einige Zeit auf dieser Insel und kennt sich dort aus. Von ihm bekommen die Helden den Hinweis, dass der Drache am Bauch sehr empfindlich ist.

Der Einsiedler

Die Ruinen wurden von einem alten Elfenolk bewohnt, welches jedoch mit der Zeit von der Insel verschwand. Seitdem lebt nur noch ein alter Einsiedler auf der Insel und in den Ruinen. Durchsuchen die Helden die Ruinen genauer finden sie den Einsiedler in einem alten zerbröckelten Haus. Sprechen sie ihn an kann er ihnen sagen, dass er schon seit vielen Jahren auf der Insel lebt, weil sein Schiff zerstört wurde und er nicht mehr von hier fort konnte. Er ernährt sich nur noch von Beeren, Fischen und Pflanzen. Zu dem Drachen kann er den Helden sagen, dass der Drache eine Schwachstelle besitzt. Er ist am Bauch sehr schlecht gepanzert und leichter zu treffen.. Er möchte aber gerne

als Gegenleistung für seine Informationen von den Helden mit fort von der Insel genommen werden, falls der unwahrscheinliche Fall eintritt, dass die Helden überleben. Mit dieser Information machen sich die Helden auf die Beeren zu pflücken und zurück zu den Widersachern zu kommen. Danach machen sie sich auf den Drachen zu töten.

Kapitel 8B: Erste Erkundung der Insel

Zusammenfassung

Die Streiter des Königs untersuchen die Insel und den Berg um einen Hinterhalt für die Helden vorzubereiten und werden von Harpiyen angegriffen.

Die Vorbereitungen des Hinterhalts

Nachdem die Ritter ein Lager aufgerichtet haben, gehen sie alle den Berg hinauf um einen Hinterhalt vorzubereiten. Nach einiger Zeit finden sie einen geeigneten Pass, um den Berg zu erklimmen. Folgen sie dem Pass, erreichen sie eine Anhöhe, wo sie Harpyen angreifen (s. Werte in Kapitel 8A der Harpyenkampf). Nach dem Kampf haben die Ritter, Hugo und die Helden genügend Zeit sich bis zur Höhle des Drachen vorzukämpfen (Klettern-Probe) (Helden mit Höhenangst sollten diese beachten).

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Nach langer Zeit des Kletterns erreicht ihr den Eingang zu Höhle des Drachen. Es ist ein großes Loch, welches in einen dunklen

TYRAKOS‘ STILLER SCHREI

Höllenschlund mündet. So langsam merkt ihr, dass es jetzt ernst wird. Ab und zu erkennt ihr Qualm aus der Höhle steigen. Ob der Drache schläft?

Betreten die Helden die Höhle finden sie einen schlafenden Drachen vor. Elya finden sie nicht, denn sie liegt versteckt in einer dunklen Ecke der Höhle. Sie wird erst am Ende des Abenteuers gefunden. Nun liegt es an den Helden sich einen geeigneten Platz für einen Hinterhalt auszusuchen und diesen zu planen.

Aufbau des Berges

Der Berg ist 1560 Schritt hoch und besitzt Aufstiegsmöglichkeiten an der Nordseite (Widersacher) und an der Südseite (Ritter). Am höchsten Punkt des Berges befindet sich zum einen eine große Höhlenöffnung zur Höhle des Drachen und zum anderen befindet sich dort eine vulkanartige Öffnung, die auch zur Drachenhöhle führt.

Kapitel 9: Das Finale

Zusammenfassung

Sowohl die Streiter des Königs als auch die Widersacher geraten in einen Kampf mit dem Drachen, welcher ihnen schlussendlich entkommt.

Nebeninformation:

Das Finale ist allgemein geschrieben und kann von dem Meister leicht angepasst werden, was jedoch kaum notwendig sein wird, da die Widersacher sich nach anfänglichen Streitigkeiten gegen den Drachen verbünden müssen. Es sei denn

die Helden befolgen die Anweisungen des Einsiedlers (siehe OptionalA) und schläfern den Drachen ein. In diesem Falle lesen sie den Abschnitt der eingeschlaferte Drache

Wenn die Widersacher spätabends bzw. Nachts den Berg erklimmen, beginnt es zu stürmen und heftig zu regnen und das Besteigen des Berges wird wahrlich anstrengend. Verlangen sie mehrere stark erschwerte Kletterproben, wobei die Helden beim misslingen ein Stück den Berg hinabrutschen und ein 1W6-2 TP Schaden erleiden. Je nachdem wie vorsichtig sie vorgehen, erreichen sie den Berg ohne von den Widersachern erwischt zu werden. Dann können die Widersacher erst einmal allein gegen den noch schlafenden Drachen vorgehen und die Ritter werden diese nach mehreren Kampfrunden bemerken und sie angreifen bzw. gemeinsam mit ihnen den Drachen attackieren. Schaffen sie es den Aufstieg nicht geräuschlos, bemerken sie die Ritter beim Aufstieg. Oben angekommen werden sie von den versteckten Rittern attackiert. Im strömenden Regen leisten sich die beiden Parteien einen erbitterten Kampf. Lesen sie wenn die Schlacht ihren Höhepunkt erreicht den untenstehenden Text vor.

TYRAKOS' STILLER SCHREI

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Um euch herum nur noch Donner, Blitze und strömender Regen. Klängen blitzen rechts und links von euch auf, Pfeile schießen um euch herum und Schmerzensschreie erfüllen die Nacht. Urplötzlich erfüllt ein Mark uns Bein erschütterndes Gebrüll die Nacht und lässt die Geräusche der Schlacht verstummen. Aus der Höhle stürzt ein gigantischer Schwarzer Drache und speit einen kochendheißen Feuerschwall in den Himmel, in den er direkt danach aufsteigt.

Der Drache wird sich nun mehrmals auf die Helden hinabstürzen und ab und zu auch vom Boden kämpfen. Die Ritter als auch die Widersacher wird er angreifen. Das bedeutet, dass von Grote und die Anführer der Widersacher sich entschließen müssen

zusammenzuarbeiten.

Ritter:

INI: 12+1W6 **PA:** 14 **LeP:** 40 **RS:** 4

KO: 13

Schwert: **AT:** 15 **TP:** 1W6+4

Bogen: **FK:** 16 **TP:** 1W6+5

GS: 8 **AuP:** 36 **MR:** 3

Alfons von Grote:

INI: 12+1W6 **PA:** 14 **LeP:** 42 **RS:** 5

KO: 13

Zweihänder: **AT:** 16 **TP:** 2W6+4

GS: 8 **AuP:** 45 **MR:** 5

Widersacher:

INI: 12+1W6 **PA:** 12 **LeP:** 30
RS: 2

KO: 11

Kurzschwert: **AT:** 13 **TP:** 1W6+3

Beil: **AT:** 13 **TP:** 1W6+3

Bogen: **FK:** 14 **TP:** 1W6+4

GS: 8 **AuP:** 30 **MR:** 2

Terrano (Drache):

INI: 14+1W6 **PA:** 16 **LeP:** 750 **RS:** 6 (Am Bauch nur

1)

KO: 17

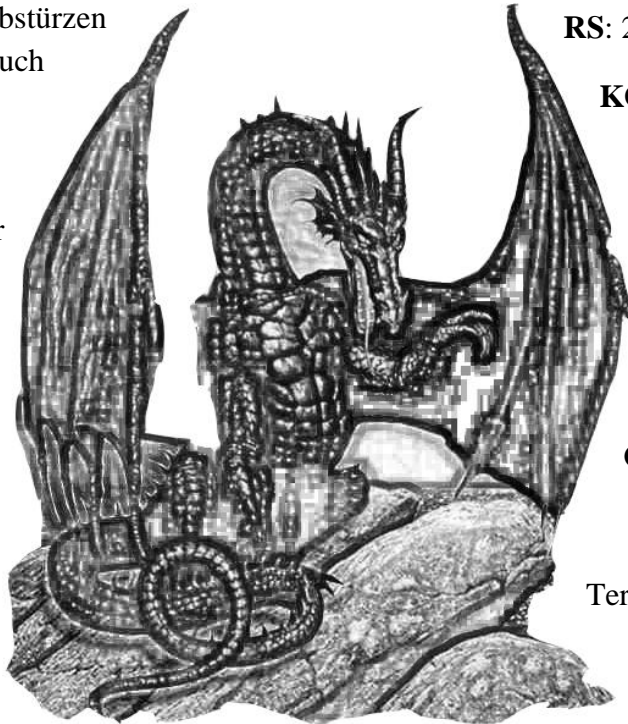
Klauen: **AT:** 15 **TP:** 2W6+4

Feuerschwall: **AT:** 16 **TP:** 1W6+5*

Biss: **AT:** 15 **TP:** 1W6+3**

Schwanzschlag: **AT:** 14 **TP:** 1W6+2***

GS: 20 **AuP:** 200 **MR:** 6



TYRAKOS' STILLER SCHREI

*Der Betroffene erleidet pro KR 1 TP Schaden. Dieser Effekt halt für 6 KR an.

** Ein erfolgreicher Biss ruft eine Wunde hervor.

*** Er erfolgreicher Schwanzschlag wirft den Gegner zu Boden und verlangt von dem am Boden liegenden in der nächsten Kampfunde eine erfolgreiche GE-Probe um aufzustehen. Solange er am Boden ist kann er nicht parieren oder angreifen. Außerdem verliert er solange auch 2 INI.

Hat der Drache 520 TP erlitten oder stehen die Helden kurz vor dem Tode stürzt sich der Drache in die Lüfte und ein Held mit guter Geographie- oder Orientierungskennntnis kann erkennen, dass er in die Richtung des avnturischen Kontinents fliegt und zwar in nördlicher Richtung, also nicht über Tyrakos. Die Helden und die Widersacher/Ritter erkunden dann die Höhle und finden einen Berg Gold im Wert von 400 Dukaten wovon die Helden einen Anteil von 100D bekommen. Außerdem retten sie die noch schlafende Elya Glockenspiel aus der Höhle. Sie befindet sich in einer dunklen Ecke der Höhle, die das Licht aus der Decken öffnung nicht erreicht. Sie ist leicht verletzt aber ansonsten wohlauf und ihren Rettern vor allem sehr dankbar (Widersacher) und aber dennoch den Rittern gegenüber sehr zurückhaltend und verängstigt. Verständlich denn schließlich wollten diese sie an den Drachen verfüttern.

Letztes Kapitel: Rückkehr und Feierlichkeiten

Egal wie die Helden das Abenteuer bestehen werden die beiden Parteien bzw.

die Widersacher mit dem Schiff der Widersacher zurückkehren. Die Reise verläuft ruhig und in der Stadt findet ein großes Fest zum Verschwinden des Drachen statt, doch manche fragen sich ob er zurückkehren wird. Die Turniere werden zwar nächstes Jahr wieder stattfinden, jedoch ohne dem schauerhaften Hintergrundgedanken. In der Stadt werden alle, sowohl die Ritter als auch die Widersacher, den Bürgern der Stadt vorgestellt. Sie ernten sehr viel Applaus und alle Mitglieder beider Parteien bekommen vom König Tyrakos' 20 D zur Belohnung und ein Versprechen, dass sie von ihren Heldentaten singen werden.

Der Mühen Lohn

Für das erfolgreiche Bestehen dieses Abenteuers erhalten die Helden Abenteuerpunkte in Höhe von 350 AP und spezielle Erfahrungen in den Talenten Klettern, Schwimmen (als Ritter). Desweiteren erhalten die Helden spezielle Erfahrungen im Kampf gegen Drachen.

Abenteurer als Kampagnenzyklus

Dieses Abenteuer wurde so konzipiert, dass es mit den noch folgenden Abenteuern als Zyklus gespielt werden kann. Wenn sie dies nicht möchten können sie den Drachen auch sterben lassen. Jedenfalls wird das Folgeabenteuer an die Geschehnisse in diesem Abenteuer anknüpfen. Ich hoffe sie als Meister und auch ihre Spieler hatten Spaß beim Spielen dieses Abenteuers und möge Aves euch auch in die weiteren Abenteuer geleiten.

TYRAKOS' STILLER SCHREI

Bilder

Alle Bilder stammen aus der Feder Reiner Wolfs, der mir die Rechte an diesen Bildern übertrug. Die Skizze der Karte war meine persönliche Zeichnung.

Danksagungen

Ich danke Reiner Wolf, der mich während meiner Arbeit an diesem Abenteuer sowohl durch seine zeichnerischen Künste als auch durch moralische Motivation tatkräftig unterstützt hat. Auch danke ich meiner Spielgruppe (Mrazraz Chertz, Varun, Thadon und Petah), mit der ich dieses Abenteuer getestet habe.

Dramatis Personae

Hugo Tilbrand

Hugo ist ein ruhiger, fröhlicher und vorsichtiger Barde, der in diesem Abenteuer zwar auf der Seite des Königs steht, sich aber keinesfalls gegen die Helden persönlich wenden würde. Neben seiner Laute ist er auch ein ganz passabler Kämpfer und ist mit seinem Kurzsword schon so manch einem Problem aus dem Weg gegangen.

Eigenschaften:

MU: 13

KL: 12

IN: 12

CH: 13

FF: 12

GE: 9

KO: 9

KK: 9

Kampfwerte:

INI: 11+1W6 **PA:** 10 **LeP:** 32 **RS:** 2

Kurzsword: **AT:** 13 **TP:** 1W6+3

GS: 8 **AuP:** 30 **MR:** 2

Alfons von Grote

Alfons ist ein sehr strenger und militaristisch erzogener Hauptmann und lässt sich auf keine Diskussionen ein. Er untersteht niemandem außer dem König und seine Autorität stellt er auch gerne zur Schau.

Eigenschaften:

MU: 14

KL: 10

IN: 11

CH: 9

FF: 10

GE: 12

KO: 13

KK: 14

INI: 12+1W6 **PA:** 14 **LeP:** 42 **RS:** 5

Zweihänder: **AT:** 16 **TP:** 2W6+4

GS: 8 **AuP:** 45 **MR:** 5

König Seyfrid Meerzahn

Seyfrid Meerzahn ist ein fürsorglicher König, der nur dafür sorgen möchte, dass seiner Stadt und den Bewohnern der Stadt nichts zustößt, auch wenn er dafür jährlich

TYRAKOS' STILLER SCHREI

eine Jungfrau opfern muss. Er wirkt zwar sehr kaltblütig, tut jedoch alles zum Schutze der Stadt.

Eigenschaften:

MU: 12

KL: 12

IN: 12

CH: 10

FF: 9

GE: 12

KO: 11

KK: 11

Gawan

Gawan, dessen Nachname unbekannt bleibt ist ein ernster Mann. Er ist fest entschlossen der Opferung der Jungfrauen ein Ende zu setzen und die Bedrohung durch den Drachen durch seinen Tod zu beenden.

Eigenschaften

MU: 13

KL: 12

IN: 11

CH: 10

FF: 12

GE: 9

KO: 13

KK: 13

INI: 12+1W6 **PA:** 14 **LeP:** 42 **RS:** 3

Schwert: AT: 15 **TP:** 1W6+4

GS: 8 **AuP:** 45 **MR:** 3

Einsiedler

Der Einsiedler, seinen alten Namen hat er schon lange vergessen, lebt schon seit 15 Jahren auf dieser Insel. Seit sein Schiff zerstört wurde muss er sich hier auf der Insel von Beeren, Pflanzen und Fisch ernähren. Er hat ein sehr ungepflegtes Äußeres und spricht nur noch sehr gebrochen Garethi.

Eigenschaften:

MU: 8

KL: 7

IN: 11

CH: 6

FF: 9

GE: 10

KO: 9

KK: 10

INI: 6+1W6 **PA:** 5 **LeP:** 18 **RS:** 0

Raufen: AT: 6 **TP:** 1W6-1

GS: 2 **AuP:** 15 **MR:** 0

TYRAKOS' STILLER SCHREI

Anhang

