

SOMEWHERE OVER THE RAINBOW (ARBEITSTITEL)

Stefan Kaintoch

9. Mai 2008

Inhaltsverzeichnis

1 Überblick	6
1.1 Das Abenteuer in Kürze	6
1.2 Beschreibung der virtuellen Welten	7
1.3 Ideen zum Verlauf des Abenteuers	7
1.4 Monster	7
2 Der Rätselturm	9
2.1 Überblick	9
2.2 Etage a, Ring	9
2.3 Etage b, Ring	12
2.4 Etage c, Ring und Achse	13
2.5 Etage b, Achse	13
2.6 Etage a, Achse	13
3 Der Auftrag	15
4 Die Bibliothek	17
5 Das alte Zeeburg	20
Das Gefängnis	21
Die Biblio	21
<i>Sondikars</i> Labor	21
Das Wachhauptquartier/Verlies/Kaserne	22
Die Wache	22
Das Gericht	22
Der Tempel	22
A Notizen	24
B Teilnehmer	25
C Kampftabelle	27
D Was geschah	28

Abbildungsverzeichnis

1.1	Der Halsring	6
2.1	Der Rätselturn	10
2.2	Der Rätselturn	11
4.1	Zeeburg	17
4.2	Die Bibliothek in Zeeburg	18
5.1	<i>Sondikars</i> Labor	23

Tabellenverzeichnis

2.1	Zuordnung von Farben zu Spielern und NPCs	9
2.2	Anzeige der Knöpfe in Ring a	12
2.3	Bedeutung der farbigen Knöpfe	12
2.4	Kommunikation durch die Halsringe	12

Liste der Monster und NPCs

1	Mumie	8
---	-----------------	---

Kapitel 1

Überblick

1.1 Das Abenteuer in Kürze

Durch dieses Abenteuer zieht sich, wie ein roter Faden, der Farbkreis. Benutzt wird der physikalische Farbkreis mit den Primärfarben Rot, Grün, Blau und den Sekundärfarben Gelb (Rot, Grün), Zyan (Grün, Blau), Magenta (Blau, Rot). Im Zentrum des Kreises befindet sich Weiß und an seinem Rand Schwarz. Als weitere Farbe existiert noch Oktarin, das aber außerhalb des Farbkreises steht.

Jede natürliche Farbe wird durch einen Spieler oder NSC repräsentiert. Die magische Farbe Oktarin hat keinen Repräsentanten.

Nachdem die Spieler vom letzten Abenteuer erholt sind, begeben sie sich eines Abends in eine Kneipe, trinken, feiern und lassen es sich gut gehen.

Nach ihrem Gelage begeben sie sich zur Ruhe. Als sie am nächsten Tag aufwachen, ist jeder der Spieler an einem anderen Ort, den er nicht kennt. Jeder trägt ein magisches Halsband. Die Halsbänder sind aus einem matten, silbergrauen Metall und haben keinen Verschuß. Sie sind nicht zu entfernen und jedes von ihnen hat einen Ring einer anderen Farbe. Die Halsbänder sind hohl (wie ein Schlauch). Im Hohlraum ist ein beweglicher Ring, der mit den Farben aller Spieler und Schwarz versehen ist.

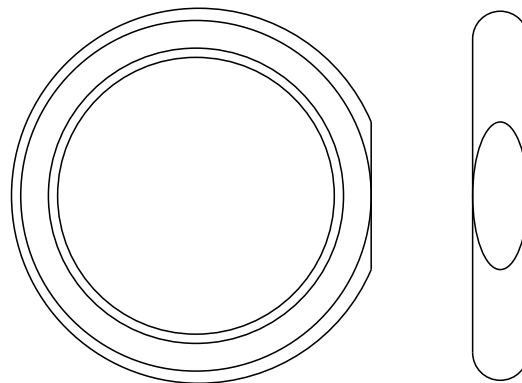


Abbildung 1.1: Der Halsring

Die Spieler befinden sich alle in einem virtuellen Land (Traumland) — vielleicht auch ein reales Land. Sie können, wenn sie die richtigen Dinge tun (bei jedem Spieler etwas anderes), auch Kontakt (eine Art Telepathie) miteinander aufnehmen. Das geschieht mit Hilfe der Halsbänder. Wenn alle Spieler gleichzeitig Kontakt miteinander aufnehmen, erkennen sie die Präsenz eines weiteren Wesens. Der Kontakt ist

unidirektional. D.h. die Spieler können nur ihre Gedanken in den Geist eines oder mehrerer Träger von Halsreifen projizieren. Sie können die Anwesenheit der anderen Spieler fühlen, aber nicht mehr. Um die Gedanken projizieren zu können, müssen die Spieler etwas von der passenden Farbe sehen und auch ihre Gedanken projizieren wollen — es geschieht also nicht rein zufällig.

Wenn alle Spieler gleichzeitig das Richtige tun, kommen sie wieder in ihre gewohnte Umgebung. Alternativ könnten die Spieler in ihre Welt zurückkehren, wenn sie sterben. Das geht natürlich nur, wenn sie in einer virtuellen Welt waren.

Das ganze ist ein Test eines mächtigen (neutralen) Zauberers, der den Spielern einen Auftrag geben möchte. Das erfahren sie aber erst, wenn sie wieder in ihrer gewohnten Umgebung sind.

Die eigentliche Aufgabe ist es "Rot", "Grün", "Blau", "Gelb", "Zyan" und "Magenta" zu holen. Dazu bedarf es spezieller magischer Gegenstände, die die Spieler vom Auftraggeber erhalten. Die sechs "Farben" werden dann zu "Weiß" vermischt. Zusammen mit "Schwarz" und weiteren sehr mächtigen, magischen Zutaten ergibt es schließlich "Oktarin". Desweiteren sollen bestimmte Dokumente gefunden werden, die Verfahrensbeschreibungen und Zaubersprüche enthalten, die auch zum Erschaffen des "Oktarin" benötigt werden.

Als Belohnung erhalten die Spieler einen mächtigen magischen Gegenstand, z.B. einen Wunsch, ein spezielles Schwert oder Ähnliches.

1.2 Beschreibung der virtuellen Welten

Alle Spieler befinden sich in einem Gebäude. Sie sind nackt und ohne jede Ausrüstung. In vernünftiger Reichweite (mit etwas Suchen) befinden sich einfache Kleidungsstücke und einfache Waffen (Messer, Dolche, Keulen, Stöcke). Desweiteren befinden sich in den Gebäuden Hinweise auf die "Farben", die im Verlauf des Abenteuers gefunden werden sollen. Ebenso gibt es Hinweise auf die Möglichkeit der Kontaktaufnahme der Spieler untereinander.

Das gesamte Gebäude stellt ein komplexes Labyrinth dar. Es besteht aus drei, um eine begehbbare Achse drehbare, Ebenen. Durch bestimmte Aktionen der Spieler können die Ebenen rotiert werden. Erst wenn die Spieler koordiniert die korrekten Aktionen ausführen, erhalten sie Zugang zur Achse, in der sich die einzige Möglichkeit zum Beenden des Traums befindet. Das ist ein riesiger Kübel mit Wasser, der über den Spielern ausgeleert werden muß, damit sie erwachen. Auch dies geschieht nur nach richtiger Anwendung eines Farbcodes.

1.3 Ideen zum Verlauf des Abenteuers

Oktarin.

Primärfarben ergeben Weiß, plus Schwarz, ergibt zusammen sieben Farben. Schwarz steht somit etwas außerhalb aber auch über den Dingen.

Sechs Grundfarben, plus Oktarin als magischer Gegenpol, ergibt sieben Farben.

1.4 Monster

Mumie ([EXP] S.54)				
RK	<i>tw</i>	Tempo	Anzahl	RW() wie
3	5+1**	60/20		Kämpfer: 5
Moral	Schatztyp	Gesinnung	EP	
12	D	C	575	
Angriffe		DAM		
Berührung		1W12 + Krankheit. Die Krankheit verhindert jede magische Heilung von Wunden und reduziert normales Heilungstempo auf 10 Prozent.		
Anblick		RW(Lähmung), oder vor Schreck erstarren bis Mumie außer Sicht. Nur beim ersten Mal.		
Verteidigung: Werden nur durch Zaubersprüche, Feuer oder magische Waffen verletzt mit 1/2 DAM. Immun gegen "Schlaf", "Bezaubern", "Lähmung".				
Getroffen mit:				
Name	RK ohne Helm, Schild	trifft mit	getroffen bei	
Araton	RK:4 (HS), Elf(5)	14	10	
Dschinni	RK:5 (S), Kleriker(7)	14, Vertreiben: ≥ 5 aus 2W6: 2W6 <i>tw</i> /1 Mumien	9	
Filou	RK:5, Kleriker(7)	14, Vertreiben: ≥ 5 aus 2W6: 2W6 <i>tw</i> /1 Mumien	9	
Hase	RK:3 (H), Zwerg(7)	12	11	
Hatschipuh	RK:7, Dieb(7)	14	7	
Lea Razul	RK:2 (HS), Kämpfer(7)	12	12	
Mithrandir	RK:4 (HS), Elf(5)	14	10	

Monster 1: Mumie

Kapitel 2

Der Rätselturm

2.1 Überblick

Raum	Farbe	Character	Spieler
0	Schwarz ()	<i>Taraka</i>	NPC, Zauberkundiger(8)
1	Rot (r)	HASE	Oli
2	Grün (g)	DSCHIHNIH	Moni
3	Gelb (rg)	ARATON	Peter
4	Blau (b)	FILOU	Ronny
5	Magenta (br)	MITHRANDIR	Wulf
6	Zyan (gb)	LEA	Uli
7	Weiß (rgb)	<i>Tandar</i>	Andrea

Die Zuteilung von Farben zu Zahlen entspricht einem Binärcode mit $r = 1$, $g = 2$ und $b = 4$.

Tabelle 2.1: Zuordnung von Farben zu Spielern und NPCs

Die Spieler schlafen in ihrer Unterkunft ein. Die Unterkunft muß eine Herberge oder ähnliches sein, damit die Spieler nicht Wache halten. Sollte das nicht möglich sein werden die wachenden Spieler von einem Schlafzauber befallen.

Alle Spieler erwachen wieder und befinden sich an einem völlig anderen Ort als sie eingeschlafen sind. Jeder Spieler ist in einem eigenen Zimmer in der obersten Etage (a) eines Turms. Zum Lösen des gesamten Abenteuers ist es zwingend notwendig, daß acht Abenteurer beteiligt sind. Sollte die Gruppe nicht groß genug sein, wird sie durch NPCs ergänzt.

Der Turm besteht aus drei Etagen (a–c) (siehe Abbildung 2.1). Sie sind rund und alle gleich groß. Jede Etage besteht aus einem Ring, der um einen zentralen Kern (die Achse) drehbar ist.

Die Spieler starten im Ring der obersten Etage (a). Sie müssen sich bis zum untersten Ring (c) vorarbeiten. Dort können sie den zentralen Kern betreten. In der Achse müssen sie sich wieder in die oberste Etage begeben. In ihr befindet sich schließlich der Ausgang.

Magische oder physiologische (z.B. Infravision) Eigenschaften der Spieler bleiben, sofern nicht anders vermerkt, erhalten.

2.2 Etage a, Ring

Als Du aufwachst ist Dir kalt. Du öffnest die Augen und findest Dich in einem Dir vollkommen unbekanntem Raum wieder. Du liegst völlig unbekleidet auf dem Boden.

Jedes der Achtel enthält in der distalen Ecke einen Schrank. Der enthält Kleidung (Hose, Hemd, Schuhe) und drei Schriftrollen. In der zentralen Ecke befindet sich eine Falltüre. Sie ist aber nur nach sehr

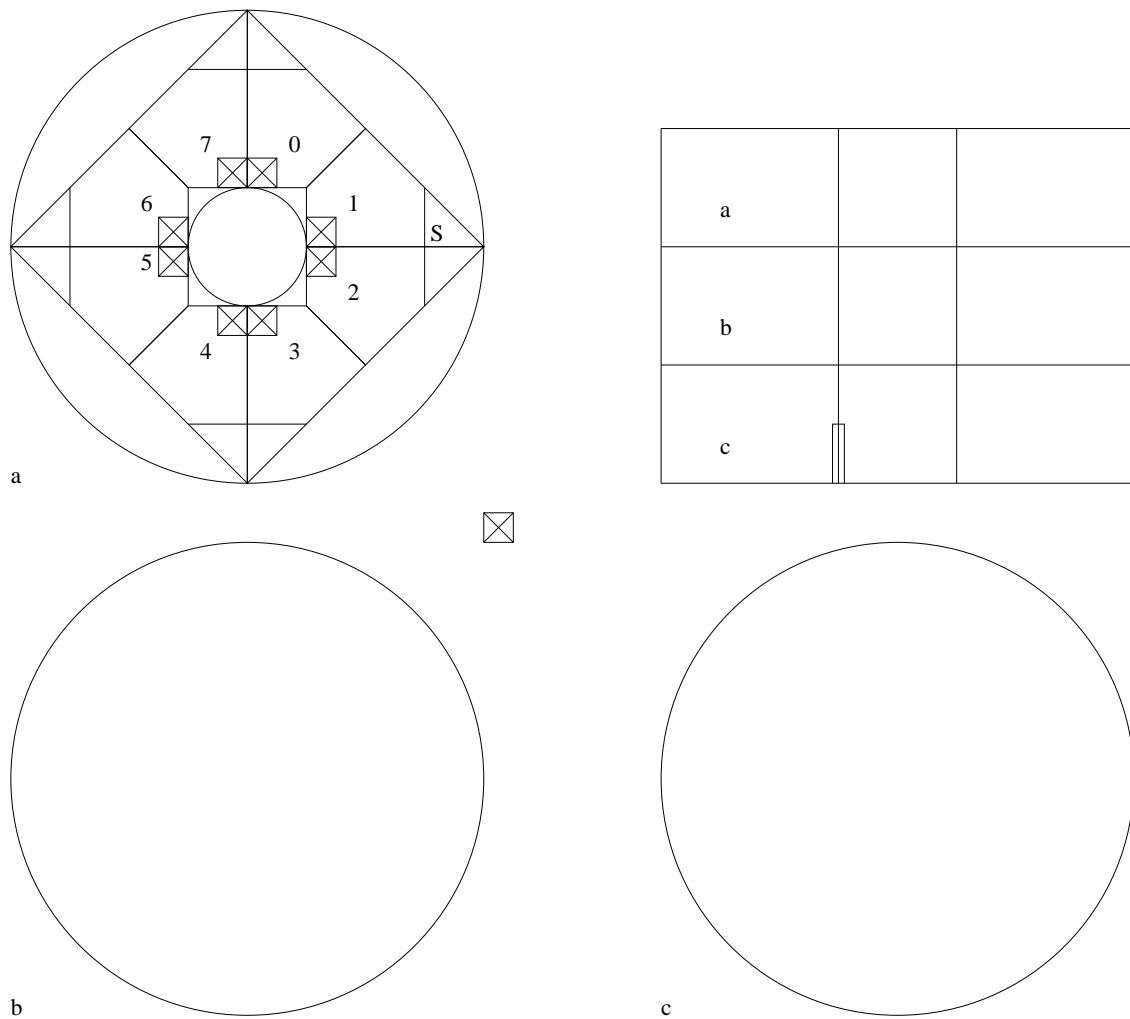


Abbildung 2.1: Der Rätselturm

gutem Suchen zu sehen. Öffnen läßt sie sich nur durch Lösen des Rätsels. Die Falltüre besteht aus einer Abdeckung und der eigentlichen Klappe. Die Achtel dieser Etage sind hell. Aber eine Lichtquelle ist nicht zu erkennen. Die Wände strömen einfach auf magische Weise Licht aus.

An der zentralen Wand, unmittelbar über der Falltüre, befinden sich drei farbige Knöpfe. Werden sie korrekt benutzt, läßt sich der Ring a drehen. Geschieht dies in der richtigen Reihenfolge, Richtung und um die passende Weite, verschwindet die Abdeckung der Falltüre. Das Ganze ist analog zu einem Safeschloß.

Der Code wird durch Schriftrollen beschrieben.

Auf der Schriftrolle liest Du: "Schwarz muß sie alle besuchen. Erst die Einfachen, dann die Zweifachen und zum Schluß das Dreifache. Nur so wird es weiterkommen. Ist Schwarz dann nachhause gekehrt, so drücke es seinen Knopf."

Am linken unteren Rand der Rolle steht: "lrlrlrl".

Und an ihrem rechten unteren Rand steht: "swmgzgb".

Die eigentlichen Klappen öffnen sich erst, wenn alle Abdeckungen verschwunden sind. Es wird also der Weg nach unten für alle Spieler gleichzeitig freigegeben. Dies verhindert effektiv, daß die Spieler den

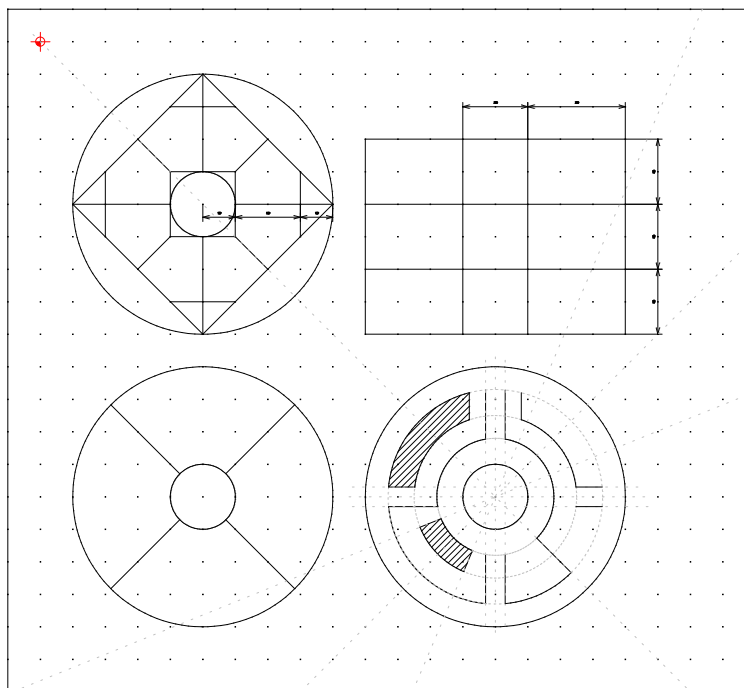


Abbildung 2.2: Der Räselturn

Ring nicht mehr drehen können, weil bereits ein Spieler in die nächste Etage abgestiegen ist und nicht mehr zurück kann. Durch die Klappen sehen die Spieler nichts, da in den darunterliegenden Räumen der Spruch *“Dauernde Dunkelheit”* wirkt. Er wirkt auch auf Infravision. Sobald ein Spieler die Klappe durchquert hat, schließt sie sich selbstständig und ist auch nicht mehr zu öffnen. Die Räume sind 20e hoch. Der Aufprall beim Sprung in die Tiefe verursacht 1W6 Schaden. Er kann halbiert werden, wenn man sich am Rand der Falltür harabhängen läßt, und sich erst dann fallen läßt.

Auf der Schriftrolle liest Du: *“Über allem schwebt der Regenbogen. Hinter Dir der klare blendendweiße Schein der Sonne, vor Dir dreuend schwarze Wolkentürme.*
 Du denkst an den Regenbogen und willst zu ihm sprechen. Doch nicht alle seine Teile hören Dich.
 Du denkst an die Sonne. Und sie versteht Dich.
 Und alles wird belauscht von den Wolken. Aber sprechen kannst Du nicht zu ihnen.”
 Als Du zuende gelesen hast spürst Du plötzlich etwas um Deinen Hals. Es fühlt sich an wie ein Halsreif.

Um die Falltüren öffnen zu können müssen die Spieler miteinander kommunizieren. Dies gelingt sobald sie einen Halsring tragen, indem sich ein Spieler auf eine seiner verwandten Farben mit mehr Primärfarban-teilen konzentriert und dem zugehörigen Spieler seine Gedanken induziert (additive Farbmischung). Seine Gedanken lesen kann er aber nicht. Gleichzeitig hört jeder Spieler, der einer nicht verwandten Farbe zugeordnet ist, die Gedanken des sendenden Spielers (aufsaugen, subtraktive Farbmischung). Sollten mehrere Spieler gleichzeitig Gedanken senden, versteht man nur Rauschen.

Spieler	Anzeige der Knöpfe (links mitte rechts) in Stellung								Stellung n
	0	1	2	3	4	5	6	7	
0 (<i>Tarak</i>)	sw sw sw	we we we	zy zy zy	ma ma ma	bl bl bl	ge ge ge	gr gr gr	ro ro ro	
1 (HASE)	gr ro sw	ro sw we	sw we zy	we zy ma	zy ma bl	ma bl ge	bl ge gr	ge gr ro	
2 (DSCHIHNIH)	bl gr sw	ge ro we	gr sw zy	ro we ma	sw zy bl	we ma ge	zy bl gr	ma ge ro	
3 (ARATON)	zy ge sw								
4 (FILOU)	sw bl sw	we ge we	zy gr zy	ma ro ma	bl sw bl	ge we ge	gr zy gr	ro ma ro	
5 (MITHRANDIR)	gr ma sw								
6 (LEA)	bl zy sw								
7 (<i>Tandar</i>)	zy we sw	ma zy we	? ma zy	? ? ma			sw ro ?	we sw ro	

bedeutet: Raum n des äußeren Ringes a befindet sich bei Raum 0 des inneren Ringes a .

Tabelle 2.2: Anzeige der Knöpfe in Ring a

Knopf	Bedeutung (Farbe)
links	Drehen im Uhrzeigersinn (nach links aus Sicht des Characters) bis zur angezeigten Farbe. Die Anzahl der Felder um die gedreht wird entspricht dem Zahlencode, der dem Spieler zugeordnet ist (siehe Tabelle 2.1).
mitte	Farbcode des aktuellen Ortes an der Achse
rechts	Drehen im Gegenuhrzeigersinn (nach rechts aus Sicht des Characters) bis zur angezeigten Farbe Die Anzahl der Felder um die gedreht wird entspricht dem Zahlencode, der dem Spieler zugeordnet ist (siehe Tabelle 2.1).

Tabelle 2.3: Bedeutung der farbigen Knöpfe

Der Halsring schließt sich vollständig um Deinen Hals. Er scheint aus einem Stück zu bestehen und hat auch keinen Verschluss. Er fühlt sich metallisch kalt an. An seiner Vorderseite ertastest Du eine Öffnung. In ihr spürst Du einen weiteren Metallreif.

Verwandte Farben sind alle die, die paarweise eine Primärfarbe gemeinsam haben. Also ist Weiß (rgb) mit allen verwandt außer Schwarz. Und Rot (r) hat als Verwandte Gelb (rg), Magenta (rb) und Weiß (rgb). Gelb (rg) kann aber nur an Weiß (rgb) und nicht an Rot (r) Gedanken senden, da Rot nur einen Primärfarbenanteil hat, Gelb aber zwei.

Dieses Verfahren legt die Zugehörigkeit der Spieler zu ihren Farbklassen und auch die Mischungen fest. Lediglich welche Primärfarbe zu welchem Spieler gehört steht nicht fest.

Spieler	konzentriert sich auf einen aus	wird auch gehört von
sw (<i>Tarak</i>)	alle	alle
ro (r, HASE)	ge, ma, we ARATON, MITHRANDIR, <i>Tandar</i>	sw, gr, bl, zy <i>Tarak</i> , DSCHIHNIH, FILOU, LEA
gr (g, DSCHIHNIH)	ge, zy, we ARATON, LEA, <i>Tandar</i>	sw, ro, bl, ma <i>Tarak</i> , HASE, FILOU, MITHRANDIR
bl (b, FILOU)	ma, zy, we MITHRANDIR, LEA, <i>Tandar</i>	sw, ro, gr, ge <i>Tarak</i> , HASE, DSCHIHNIH, ARATON
ge (rg, ARATON)	we <i>Tandar</i>	sw, bl <i>Tarak</i> , FILOU
ma (br, MITHRANDIR)	we <i>Tandar</i>	sw, gr <i>Tarak</i> , DSCHIHNIH
zy (gb, LEA)	we <i>Tandar</i>	sw, ro <i>Tarak</i> , HASE
we (rgb, <i>Tandar</i>)	-	-

Tabelle 2.4: Kommunikation durch die Halsringe

2.3 Etage b, Ring

Die Räume von Ring b sind durch einen Spruch "Dauernde Dunkelheit" abgedunkelt. Der Spruch kann nicht durch Infravision durchdrungen werden. Es herrscht Stille in den Räumen "Schweigen". Die Form der Räume entspricht den vier Vierteln eines Rings. Je zwei Spieler landen nach ihrem Sprung in einem Viertel.

An den Wänden der Räume befinden sich 8 Tasten. Sie sind $0.5e \times 0.5e$ groß und in einer Höhe von $3e$ über dem Boden. Die Tasten können gedrückt werden und kommen nach Betätigung wieder aus der Wand heraus. Sie sind von einer leichten Fuge umgeben, damit sie ertastet werden können.

Auf jeder Taste befinden sich 3 Noppen. Sie ordnen der Taste einen Wert zu. Sie kodieren den Wert der Taste als Binärcode. Erhabene Noppen entsprechen einem 1-Bit, abgesenkte einem 0-Bit. Lesrichtung ist von links nach rechts, also links das höchstwertige Bit. (hoch runter runter) entspricht also dem Wert 4. Werden die Tasten von der falschen Person gedrückt, verteilen sie einen elektrischen Schlag, der 2 HP kostet. Die richtige Person ist diejenige, die dem Code der Taste (siehe Tabelle 2.1) zugeordnet ist.

Kommunikation zwischen den Spielern ist durch Telepathie (Halsringe) möglich. Spieler die sich nicht artikulieren können oder die nicht hören können, müssen sich eine Methode einfallen lassen, daß sie Informationen über Körperkontakte austauschen können.

Der Code ist an sich relativ simpel, aber die Spieler erhalten keine Informationen und sind durch Stille und Dunkelheit gehandicapt. Um die Falltüren zu öffnen muß lediglich jeder Spieler seine Taste zum richtigen Zeitpunkt drücken. Die Reihenfolge ist gegeben durch die Reihenfolge der Farben wie sie in Ring a zum Öffnen der Falltüren notwendig war, also 14263570 (rbzgmws).

Sie haben zwei Möglichkeiten den Code herauszufinden.

1. Nachdenken und den Code durch etwas Ausprobieren herausfinden.
2. Reines Ausprobieren und HP-Verluste einstecken.

Sobald die Falltüren offen sind, geht das Licht an und der Ton ist auch wieder da.

2.4 Etage c, Ring und Achse

Labyrinth mit Krümmungen im Dunkeln, so daß der Zeichner die Orientierung verliert. "Hand an der Wand" unmöglich machen. Teleporterfelder

Ebene c ist nicht in Ring und Achse unterteilt und es rotiert auch nichts. Auch in dieser Etage herrscht "Dauernde Dunkelheit".

Die ganze Ebene ist ein kleines Labyrinth. Seine Wände sind teilweise mit scharfen Glassplittern bestückt. Wer sie unvorsichtig berührt, erleidet 1W4 Schaden. Sollten die Spieler ihre Hände mit Kleidung umwickeln, so zerreißt diese vollständig, wenn unter ihrem Schutz die splitterbewehrten Wände untersucht werden.

Die radialen Wände sind gerade, die konzentrischen gekrümmt. Bei den distalen Wänden merkt man die Krümmung wegen der "Dauernden Dunkelheit" und den großen Radien nicht.

Im Zentrum der Ebene befindet sich ein Raum, der nur durch eine Geheimtür erreichbar ist. Von seiner Decke hängt durch eine Luke ein Seil. Es endet aber $7e$ über dem Boden, so daß keiner der Spieler aus Zufall dagegenstößt. Der Raum selbst ist bis zur Decke in "Dauernde Dunkelheit" gehüllt. Die distalen Wände des Raums (eigentlich ja nur eine Wand) sind komplett mit Glassplittern bedeckt. Zwei, radial gegenüberliegende, $0.5e \times 0.5e$ große Flächen sind frei von Splittern. In ihrer Mitte befindet sich je ein Druckknopf. Der eine öffnet die Geheimtür. Sie muß aber immer noch gefunden und aufgedrückt werden. Der andere Knopf löst einen Wasserstrahl aus, der den Knopfdrücker ziemlich einwässert. :-)

2.5 Etage b, Achse

Das Seil, das in die Ebene c hängt, ist in der Mitte der Decke befestigt. Eine Wendeltreppe geht im Kreis in die nächste Ebene. Sie hat eine Trickstufe, die die Treppe in eine Rutschbahn verwandelt. Es ist die 23. Stufe von unten. Die Treppe hat 30 Stufen.

2.6 Etage a, Achse

Der Ausgang ist ein riesiger Kübel gefüllt mit Wasser, der drehbar an der Decke aufgehängt ist. Vom Kübel hängt *kein* Seil oder ähnliches. Auch sonst gibt es keine offensichtliche Möglichkeit zu ihm hochzuklettern.

Allerdings können die Spieler mit etwas Gefummel das Seil aus Etage b erreichen und dieses verwenden.

Die Spieler müssen irgendwie den Kübel umkippen, damit das Wasser ausfließt. Natürlich werden die Spieler dann übergossen und wachen davon aus ihrem Traum auf.

Sobald sie erwacht sind, sind die Spieler wieder in ihrem Bett und es ist Morgen. Alle Schadenspunkte sind weg, da es sich nur um einen Traum handelte.

Kapitel 3

Der Auftrag

Die Spieler wachen auf nachdem sie sich durch den Turm durchgeschlagen und zum Schluß den Wassereimer über sich ausgeleert haben. Alle erhaltenen Schadenspunkte sind, für die Spieler erkenntlich, wieder weg, da es nur ein Traum war. Der Traum wurde von *Barash* geschickt, um die Spieler einer Probe zu unterziehen. Jeder Spieler, der im Traum gestorben wäre, wäre ganz normal in seinem Bett aufgewacht.

Die Spieler erhalten jetzt 2tg Zeit um die restlichen Figuren des Traums zu finden und sich mit ihnen anzufreunden. Sollten sie das nicht tun, wird sie später *Barash* darauf hinweisen, daß sie das noch machen müssen.

Am späten Nachmittag des zweiten Tages kommt ein Bote, der den Spielern eine Nachricht des Auftraggebers bringt. Er sucht sie in ihrer Wohnung auf, richtet die Nachricht aus und verschwindet wieder. Sollten die Spieler nicht in der Wohnung sein, findet er sie auch an anderen Orten. Es genügt, wenn die Nachricht einem Spieler überbracht wird.

Mein Herr, der weise und mächtige *Barash*, wünscht Euch und Eure Gefährten am Mittag des morgigen Tages zu empfangen und zu bewirten.
Ich werde Euch morgen zu gegebener Zeit an diesem Orte treffen.

Die Spieler werden am nächsten Tag pünktlich abgeholt und in eine nicht besonders gut beleumundete Gegend der Stadt geführt. Dort betreten sie ein Haus, das genauso wie die Nachbarhäuser nicht besonders einladend aussieht.

Doch hinter der abstoßenden Fassade öffnet sich Euch das Innere einer luxuriösen Villa. Sie macht nicht den Anschein als würde sie einem Zauberer gehören. Man sieht keine Totenschädel oder Skelette. Und auch die sonst üblichen Raben oder Krähen sind nicht da. In der Mitte der Empfangshalle ist ein großer niedriger Tisch, gedeckt mit allen möglichen, lecker aussehenden und ebenso duftenden Speisen. Der Tisch ist umgeben von dicken bequemen Kissen.
Auf einem von ihnen ruht ein Mann, der gerade an einem goldenen Pokal nippt. Er stellt den Pokal ab, erhebt sich, kommt auf Euch zu und sagt: "Ich bin *Barash*. Willkommen in meinem bescheidenen Haus."

Barash ist ein ziemlich mächtiger Zauberkundiger (mindestens Zauberkundiger(20)). Er hat sich keinen Turm gebaut, sondern mehrere nebeneinanderliegende Häuser, die hinter der Fassade zu einem "horizontal" liegenden Turm verbunden wurden. Er betreibt für sich selbst Forschung und hat ein großes und breit gefächertes magisches Wissen. Von seiner Existenz wissen nur wenige Leute und er versucht, auch mit magischen Mitteln, sie geheim zu halten.

Barash ist auf der Suche nach dem "*Prisma der Macht*". Dieses Prisma wird benutzt um aus Rot, Grün, Blau, Gelb, Magenta, Zyan, Weiß, Schwarz und Oktarin eine mächtige Energie zu gewinnen.

Diese Energie benötigt *Barash* um daraus eine Waffe zu bauen. Das sagt er natürlich nicht. Er gibt an, daß er damit den Zauberer *den aus den ersten Spielen* endgültig vernichten will.

**Prisma der
Macht
Rot**

In alten Büchern steht geschrieben, daß es einst in diesem Lande eine mächtige Quelle magischer Energie gegeben hat. Die Weisen benutzten sie zum Wohle des Volkes und zur Verteidigung des Landes. So erging es den Bewohnern lange Zeit gut und sie lebten in Ruhe und Wohlstand.

Doch ein gutes Leben ruft immer Neider auf den Plan. Und so griffen Jahr um Jahr wieder die benachbarten Stämme und Völker an um sich den Wohlstand unrechtmäßig anzueignen. Doch Jahr um Jahr gelang es den Weisen mittels ihrer Macht und der Quelle der Energie die Angreifer zurückzuschlagen.

Doch eines Jahres verbündeten sich alle angrenzenden Völker und überfielen dieses Land gemeinsam. Durch ihre schiere Übermacht überrannten sie das Land. Den Weisen blieb gerade noch genügend Zeit die Quelle der Macht in ihre Bestandteile zu zerlegen und außer Landes bringen zu lassen.

Mir ist es nun gelungen alle bis auf zwei der Bestandteile der Quelle der Macht zu finden. Es hat mich lange Jahre intensiver Forschung und viele Abenteuer gekostet — aber ich habe sie bekommen. Alle — bis auf die letzten zwei. Das Prisma der Macht und das Rot.

Die Spieler sollen natürlich die zwei fehlenden Objekte holen. Es ist bekannt, daß sie beide am selben Ort sind. Dieser wird aber erst bekannt gegeben, nachdem die Spieler den Auftrag angenommen haben. *Barash* bietet jedem der Spieler 10000 GM als Prämie. Des weiteren gibt es noch 2 magische Waffen (Schwert und Kampfstab) und ein Paar magische Stiefel.

Außerdem drängt er jedem von ihnen einen der bekannten Halsreifen auf. *Barash* hat einen neunten Reifen, mit dem er die anderen abhören und zuschnüren kann. Auf diese Weise hat er die perfekte Kontrolle über seine "Opfer". Natürlich sagt er das nicht. Stattdessen ziert er sich, wenn die Spieler nach weiteren Hilfsmitteln fragen und gibt sie nur widerwillig heraus. Aber da die Spieler die Reifen und ihre magische Wirkung schon kennen, sollte das kein Problem darstellen. Sollten sie darauf nicht anspringen, kann ihm kurz vor ihrem Aufbruch ja noch einfallen, daß er fast noch ein nützliches Hilfsmittel vergessen hätte.

Natürlich muß er die Reifen sofort anlegen, da die Spieler sie nicht alleine schliesen und öffnen können. Dazu fehlen ihnen die nötigen Zauberkräfte.

Sollten sie sich dennoch weigern, so müssen sie ohne die Halsringe losgehen.

Das *Prisma der Macht* und das *Rot* sind in der Stadt *Zeeburg* zu finden. In *Zeeburg* gibt es eine Bibliothek, die Hinweise auf die beiden Gegenstände enthält.

**Prisma der
Macht
Rot**

Kapitel 4

Die Bibliothek

In *Zeeburg* angekommen, müssen sich die Spieler zur *Bibliothek* durchfragen. Die *Bibliothek* wurde vor ca. 50 Jahren bei einem Angriff von Piraten zerstört. Seither hat sie niemand mehr aufgebaut. Sie ist in dem zerfallenen Gebäudekomplex im NW der Stadt. Da sich keiner der Einwohner *Zeeburgs* besonders für Bücher interessiert, können nur Bewohner, die mindestens 60 Jahre alt sind, den Spielern mit Tips weiterhelfen.

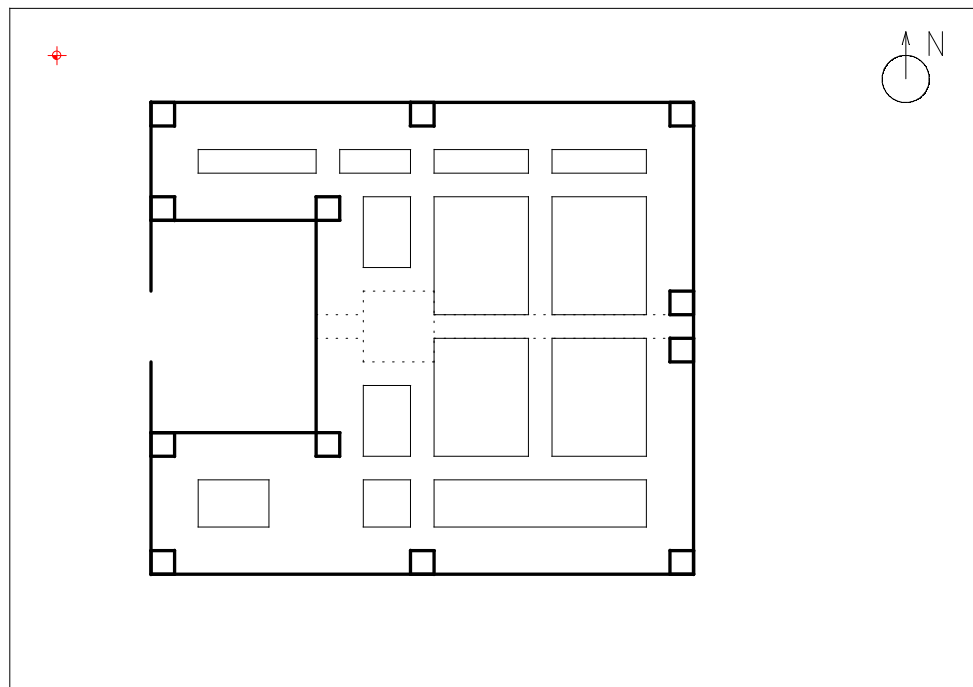


Abbildung 4.1: Zeeburg

In den tieferen Etagen der *Bibliothek* sind vereinzelt Bücher zu finden. Sie geben Auskunft über die Geschichte *Zeeburgs*. Natürlich sind die historischen Daten alle mindestens 50 Jahre alt. In erster Linie

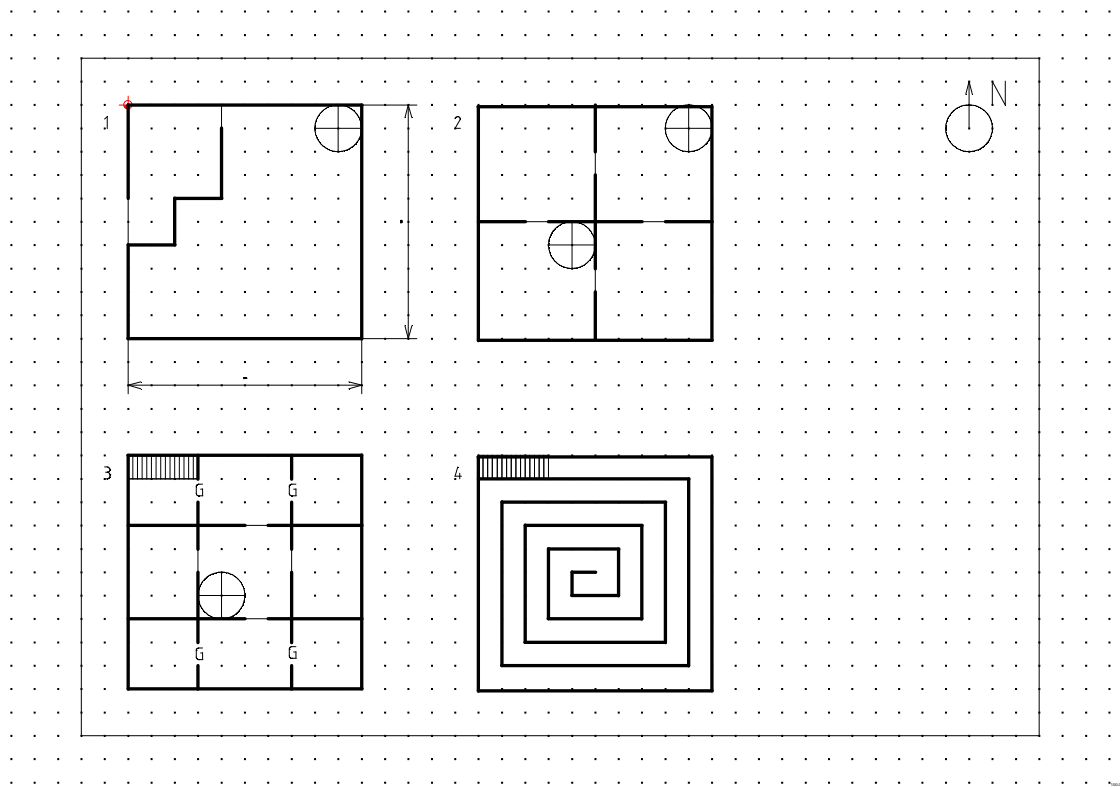


Abbildung 4.2: Die Bibliothek in Zeeburg

handelt es sich um Tabellen, die Getreideein- und -verkäufe beschreiben. Auch sind weitere Wirtschaftsdaten zu finden.

Allerdings verbirgt sich auch der ein oder andere Hinweis auf das "historische" *Zeeburg* in den Büchern. Das sind Ortspläne, Namen usw. — und wichtig: ein Hinweis auf die Pest, die vor 70 Jahren in *Zeeburg* wütete. In diesem Zusammenhang werden auch fremde Heiler und Zauberer erwähnt, die die Stadt vor der Ausrottung durch die Pest behüteten. Dies schafften sie mittels eines roten magischen Steins und eines seltsamen, geschliffenen Glases. Es ist dabei offensichtlich, daß die Schreiber der Bücher sich über die vollständige Bedeutung der beiden Artefakte nicht im Klaren waren.

...

Wir beten alle zu den Göttern, daß der Infant, die einzige verbliebene Freude unseres Fürsten und Herrn, die Influenza gut überstehen möge.

Lohn für den Beschaffer des Heilers	1000 GM
Lohn für den Heiler	5000 GM
Kosten für die Überfahrt des Heilers	10 GM
Kosten für die Utensilien des Heilers	20 GM

Gelobt seien die Götter für die Heilung des Kronfolgers.

...

In den Büchern wird die Herkunft der Gegenstände nicht erwähnt. Es finden sich allerdings Hinweise, daß die Stadt von Heilern (aka Klerikern) seit geraumer Zeit gemieden worden war. Dies ist auf den falschen Gebrauch oder Mißbrauch des "Rot" durch einen Magier zurückzuführen, der alle Kleriker der Stadt mit einem Schlag ihrer Kräfte beraubte. Die Hinweise sind in erster Linie Auflistungen extrem hoher Zahlungen an Kleriker, die der Herrscher *Zeeburgs* zur Heilung seines Sohnes vom Festland kommen

lassen mußte.

(Auszug aus einem Tagebuch)

Nun ist auch meine geliebte Frau an der Pest gestorben.

Ich verfluche alle Magier. Durch ihre Schuld ist unsere schöne Stadt seit 3 Jahren aller Heiler beraubt. Ich hoffe *Sondikar* ist in seinem Verlies einen qualvollen Tod gestorben. So qualvoll wie der meiner geliebten *Esmeraude*.

In der *Biblio* gibt es auch magische Schriftrollen. Im einzelnen sind das folgende Sprüche: “*Telekinese*”, 3 mal “*Heilen Schwerer Wunden*”, 3 mal “*Krankheiten Heilen*”. Die Rollen sind wie üblich versteckt und durch Fallen gesichert. Da es sich aber um eine *Biblio* handelt, die nicht von Magiern und Klerikern frequentiert wird, sind die Fallen ohne Ausnahme mechanischer Natur. Es ist aber mindestens eine Giftfalle mit schnell wirkendem Gift (1 ph) dabei.

- Prisma der Macht kann Zaubersprüche lenken.
- Rot, Blau, ... bilden zusammen Quelle der Macht, die durch Prisma der Macht gelenkt wird.
- Prisma der Macht wird benutzt um Quelle der Macht zu steuern und gezielt einzusetzen.
- Das Rot kann nur durch Zaubersprüche (geeignete Rolle verstecken) geborgen werden. Die Zaubersprüche müssen durch das Prisma gelenkt werden.
- Die *Biblio* in Zeeburg ist zerstört. Die Spieler müssen durch ein Zeittor (leicht verschüttet) in eine Zeit vor der Zerstörung zurückreisen um den Ort der gesuchten Gegenstände zu finden. Spiel mit Zeitparadoxa!!!!
- Da die *Biblio* in einer bevölkerten Stadt ist, gibt es keine allzu heftigen Monster: *Ratten, Zombies, Gelbschimmel, Gelatine*.

Kapitel 5

Das alte Zeeburg

Definition: ZZj (Zeitzone “jetzt”) ist die ursprüngliche Zeitzone der Spieler, also die Zeitzone aus der sie stammen. ZZf (Zeitzone “früher”) ist die Zeitzone, in die die Spieler reisen, also 70 Jahre vor ZZj.

Nachdem die Spieler das “Zeittor” durchschritten haben, kommen sie an der exakt gleichen Stelle (lokal) der *Biblio* an, von der sie ihre Zeit verlassen haben. Doch es ist genau 70 Jahre (temporal) früher. Sie erscheinen zu einem Zeitpunkt, als *Sondikar* kurz vor seiner Verurteilung zum Tode steht. Er ist im städtischen Verlies unter strenger Bewachung und Isolation eingeschlossen.

Prisma der Macht Rot

Eine Methode um etwas über das *Prisma der Macht* und das *Rot* herauszufinden ist Kontakt zu *Sondikar* aufzunehmen und die Informationen aus ihm herauszuholen. Natürlich darf dabei der Lauf der Geschichte nicht verändert werden. Insbesondere müssen folgende Umstände eintreten:

- *Sondikar* muß verurteilt werden.
- Es dürfen keine Kleriker oder Heiler mehr auf die Insel kommen.
- Die gesuchten Artefakte dürfen nicht von anderen gefunden werden.
- Die Pest muß in 3 Jahren ausbrechen.
- Die alte Frau darf nicht sterben.

Eine andere Möglichkeit wäre die Artefakte mittels Hinweisen der Bevölkerung selbst zu finden. Sie befinden sich natürlich in *Sondikars* Labor. Dort sind sie versteckt und mit magischen und anderen Fallen gegen Eindringlinge gesichert. Es darf auf keinen Fall zu leicht sein, die Artefakte zu erreichen.

Prisma der Macht Rot

Der Grund für *Sondikars* Anklage und baldige Verurteilung ist die Tötung vieler Kleriker in *Zeeburg*. Durch die Unsachgemäße Anwendung des *Prisma der Macht* und des *Rot* hat er einen sehr mächtigen Zauber ausgelöst, der die Hälfte der Kleriker auf einen Schlag tötete und die andere Hälfte so schwächte, daß ihnen nur noch die Möglichkeit blieb auf dem Festland Hilfe zu suchen. Eine weitere Nebenwirkung des Zaubers ist, daß Kleriker-Sprüche nicht mehr hundertprozentig wirken oder zuverlässig gelernt werden können.

In *Zeeburg* herrscht natürlich eine äußerst gereizte Stimmung gegen Zauberkundige aller Art. Es ist also nicht empfehlenswert besonders negativ aufzufallen. Die Stimmung ist Elfen gegenüber nicht ganz so schlimm, da sie in *Zeeburg* als Glücksbringer betrachtet werden — ähnlich wie es bei uns mit Kaminkehrern ist. Auch verhalten sich städtische Funktionsträger, also Wachen, Beamte, etc. neutral. Verstöße gegen Verordnungen und Gesetze werden allerdings ganz normal geahndet, manchmal auch mit einer etwas härteren Gangart, aber immer im Rahmen des Legalen oder Üblichen.

Prisma der Macht Rot

Die Aufgabe der Spieler ist es jetzt natürlich die beiden Artefakte zu finden und dann anschließend sich und das *Prisma der Macht* und das *Rot* nach ZZj zu schaffen. Dabei werden sie allerdings auf weitere Probleme stoßen. Sie haben bisher keinerlei Informationen über eine Transportmöglichkeit in ihre eigene Zeit gefunden. Und wenn sie sie doch erhalten haben, dann werden sie feststellen, daß es unmöglich ist die Artefakte durch das Zeittor zu transportieren, ebenso wie alle anderen Gegenstände aus ZZf. Darunter fallen auch übertragene oder gelernte Zaubersprüche.

Das Zeittor, durch das die Spieler nach ZZj zurückkommen, ist mehr eine regenbogenfarbene Brücke. Um sie zu erstellen müssen die Spieler mittels ihrer Halsreifen zusammenarbeiten. Alle nötigen Unterlagen und Hilfsmittel befinden sich in *Sondikars* Labor. Das hat auch einen Grund. *Sondikar* selbst hat ebenfalls versucht eine Zeitbrücke aufzubauen. Um sich vor der zerstörerischen Wirkung (oder so ähnlich) der Brücke zu schützen, war er gezwungen sich der heilenden Wirkung des *Rot* zu bedienen. Da er aber ein Zauberkundiger ist und das *Rot* nur von einem starken Kleriker (oder mehreren nicht so starken!!!) bedient werden kann, ging das Ganze mit den bekannten Auswirkungen daneben.

Rot

Die Behörden wissen natürlich, daß die Zauberutensilien *Sondikars* die Ursache der Katastrophe sind. Deswegen ist sein Labor bewacht und vor Zutritt gesichert.

Lösungsmöglichkeiten

- Die Spieler können das “Rot” und das “Prisma der Macht” einem vertrauenswürdigen NPC anvertrauen. Der muß es dann in der 70-Jahre-vorher Zeitebene an den Bestimmungsort bringen, von dem die Spieler es dann in ihrer Gegenwart abholen können. Infrage käme z. B. die alte Frau, die die Spieler in ihrer Gegenwart nach der Biblio gefragt haben.

Das Gefängnis

Ein abgelegenes, einzeln stehendes, flaches Gebäude. Das Dach und die Seiten sind von je einer Wache beaufsichtigt. Im Inneren sind weitere fünf Wächter. Ja nach Tageszeit schlafen sie oder machen Rundgänge oder Ähnliches.

Die Biblio

Sondikars Labor

Relativ verwüstet durch die Wachen, die *Sondikar* gefangen nahmen. Voller nützlicher Sachen, die aber meist durch Fallen vor Zugriff geschützt sind. Hier finden sich die gesuchten Artefakte und alle Utensilien um die Zeitbrücke zu errichten.

Das Labor ist durch 2 Wachen gesichert. Allerdings nicht besonders gut, da sich die Wachen ebenso wie die Einwohner *Zeeburgs* fürchten. Ferner sind sie ziemlich unaufmerksam.

Das Labor liegt 1/2 h Fußmarsch nördlich der Stadt im Wald.

Die Objekte und Fallen im Labor

Objekt	Typ	Beschreibung
v1	Versteck	(Labor) Ein nicht sichtbares Wandpanel beinhaltet das Rot und das Prisma der Macht. Gesichert durch Falle f1.
v2	Versteck	(Schlafraum) Falltüre unter dem Bett beinhaltet zwei Rollen mit “ <i>Feuerball</i> ”. Eine der Rollen ist verflucht. Gesichert durch Falle f2. Der Boden ist durch einen Schalter im Labor entfernbar und gibt dann den Weg in den Keller frei.
v3	Versteck	(Empfangsraum) Fach im Schrank beinhaltet Edelstein. Gesichert durch Falle f5.
g1–g8	Geheimtüren	Die Türen werden einfach durchschritten. Beim Durchschreiten sieht man ein Licht in der, der Tür zugeordneten Farbe. Türen können nur betreten werden, wenn der Ausgang frei ist. Eingang von außen bei Farbe $n \rightarrow$ Ausgang außen bei Farbe $n+1 \forall n < 7$, Ausgang innen bei Farbe 0 für $n = 7$. Eingang von innen bei Farbe $n \rightarrow$ Ausgang innen bei Farbe $n+1 \forall n < 7$, Ausgang außen bei Farbe 0 für $n = 7$. Anordnung von links unten für g0 bis mitte oben für g8. Die Türen können nur in aufsteigender Reihenfolge der Farben durchschritten werden.
g1	Geheimtür	Farbe 1 rot
g2	Geheimtür	Farbe 3 gelb

g3	Geheimtür	Farbe 2 grün
g4	Geheimtür	Farbe 4 blau
g5	Geheimtür	Farbe 0 schwarz
g6	Geheimtür	Farbe 5 magenta
g7	Geheimtür	Farbe 7 weiß
g8	Geheimtür	Farbe 6 zyan
f1	Falle	(Labor) " <i>Feuerball</i> ". Vor Versteck v1.
f2	Falle	(Küche) 1 h " <i>Antimagie</i> ". Vor Schalter im Herd.
f3	Falle	(Eingangstür) " <i>Licht</i> ".
f4	Falle	(Empfangsraum) Rattenfalle. Auf Schrank.
f5	Falle	(Empfangsraum) Nadelfalle mit Schlafmittel. Im Schrank.
f6	Falle	(Küche zu Schlafrum) Trittfalle "Spikes" von unten.
s1	Schalter	(Küche) Im Herd. Verschiebt Schrank vor g1 und g2.
s2	Schalter	(Schlafraum) Im Versteck. Verschiebt Schrank vor g7 und g8.
s3	Schalter	(Labor) Öffnet Boden von Versteck v2.
o1	Gegenstand	(Empfangsraum) 3 Phiolen mit schwarzer Flüssigkeit. Eine ist verfluchte (macht die Haut schwarz).
o2	Gegenstand	(Empfangsraum) Zwei leere Schriftrollen auf Tisch. Eine verflucht mit " <i>Spruchsauger</i> ".
o3	Gegenstand	(Küche) 2 Edelsteine in Glyzeringlas in Gewürzregal. Die Edelsteine sind im Glyzerin nicht sichtbar.
o4	Gegenstand	(Schlafraum) 6 Bücher in Regal. (1) alte antike Schrift. (2) leer. (3) leer " <i>Antimagie</i> ". (4) Runen. (5) 2 Quälgeister. (6) Anatomiebuch.

Das Wachhauptquartier/Verlies/Kaserne

Hier wird *Sondikar* festgehalten. Der Zugang steht nicht jedermann frei. Sehr gut bewacht. Das ganze ist mehr die Hauptunterkunft einer Miliz oder Armee denn einer simplen Wache oder Polizei. Es dient mehr dem Schutz *Zeeburgs* als der Verbrechensbekämpfung.

Die Wache

Hier werden die täglichen Wacharbeiten erledigt. Verhaftungen von Landstreichern, Betrunkenen, etc. Das Personal wird vom Wachhauptquartier gestellt. Die Wachen haben dann auch normalerweise eine entsprechend miese Laune, da sie nicht ihren normalen Beschäftigungen nachgehen können.

Das Gericht

Das Gericht findet im Freien auf dem Marktplatz statt.

Der Tempel

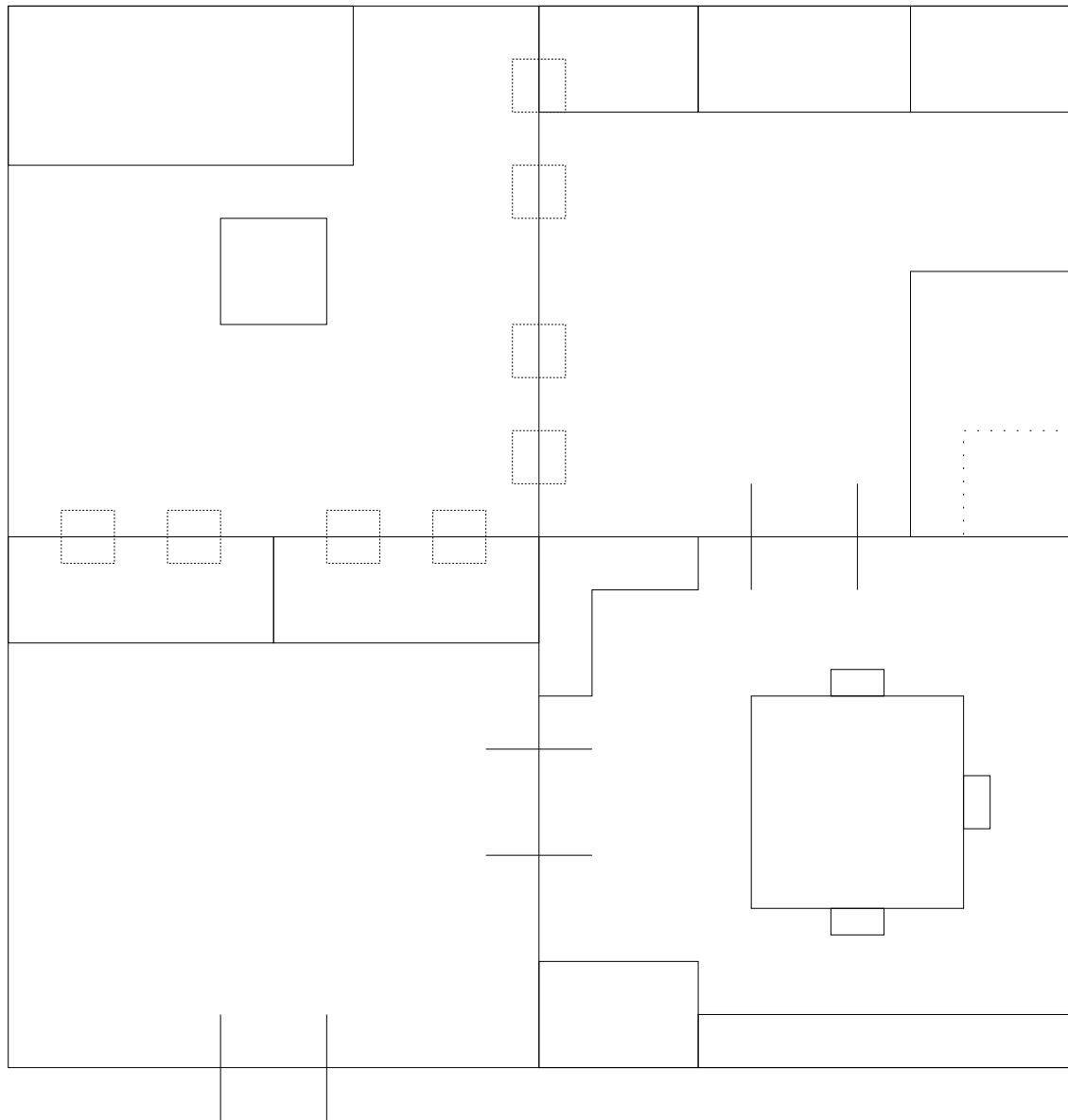


Abbildung 5.1: *Sondikars Labor*

Anhang A

Notizen

Männernamen: Zephran, Narxes, Nafar, Fentras, Akeba, Erlik, Crom, Yildiz, Rufo, Ferian, Temba, Barash, Tarak, Algernon, Inco Gnito, Dermot, Runga, Harkon, Halcon, Zorac, Zordrac

Frauenamen: Davinia, Yasbet, Fatima, Zasha, Esmira, Haruka, Michiru, Zarag, Esmeraude

Monster: Grok — ein karnickelartiges Pelztier.

Allgemeiner Aufbau einer Ortsbeschreibung:

Beschreibung des Ortes:

Beschreibung der Situation:

Mögliche Begegnungen/Reaktionen der NPCs/Monster:

Handlungsfaden/Erzählung/Vorlesestücke:

Regelung für Sprüche:

Beteiligt sind zwei Gegner (G1 und G2). G1 ist Angreifer.

wenn (G1 trifft)

G2 kann daraufhin keinen Spruch sprechen.

sonst (also G1 trifft nicht)

wenn G2 Spruch spricht

G1 würfelt mit Trefferwurf aus ob G2 beim Angriff so gestört wurde, daß Spruch von G2 nicht gelingt und damit verfällt.

G2 erhält hier natürlich auch keinen Schaden.

wenn G2 keinen Spruch spricht

dann tut G2 eben was er tun wollte.

Anhang B

Teilnehmer

- ARATON (Peter)

Klasse	Sex	tw	STR	INT	WIS	DEX	CON	CHR
Elf	m	5	16	9	13	9	9	8

EXP (0%)	54849 (64000) + 6281 = 61130
HP (max. 11)	11, 5

Gegenstand	Eigenschaften	#	↓	Σ↓
Schienenpanzer	RK = 4	1	450	
Schwert	1W8	1		
Stab (Fallenfinder)	Findet Fallen	1		
Ring	Djinn Beschwören	1		
Skarabäus	schützt vor Energieverlust, "Finger des Todes", Fluch	1		
Stab	Fallen finden	1		
Stab	Metall suchen	1		

Sprüche				
1.Stufe (2)	2.Stufe (2)	3.Stufe (1)	4.Stufe (0)	
Zauber Lesen	Netz	Fliegen		
Schlaf	Dauerndes Licht	Hast		
Schild	Spiegelbild	Schutz vor normalen Geschossen		
Magisches Geschöß				

- DSCHIHNIH (Moni)

Klasse	Sex	tw	STR	INT	WIS	DEX	CON	CHR
Klerikerin	f	7	12	6	13	11	8	7

EXP (5%)	69218, 75613 (100000)
HP (max. 22)	22, 8
gealtert CON---	durch Trank aufgehoben

Gegenstand	Eigenschaften	#	↓	Σ↓
Kettenpanzer	RK = 5	1	400	
Telekinesering		1		

Sprüche				
1.Stufe (3)	2.Stufe (2)	3.Stufe (2)	4.Stufe (0)	
Böses Erkennen	Magische Lähmung	Fluchbrecher		
Heilen Leichter Wunden	Schweigen	Zuschlagen		
Kälte Widerstehen	Segen			
Schutz vor Bösem				
Wasser und Nahrung Reinigen				
Zauberei Erkennen				

- FILOU (Ronny)

Klasse	Sex	tw	STR	INT	WIS	DEX	CON	CHR
Kleriker	m	7	11	9	13	6	10	11

EXP (5%)	55000 + 6595 = 61595, 67990 (100000)
HP (max. 21)	17

Gegenstände				
Gegenstand	Eigenschaften	#	↓	Σ↓
GM (Anfang)		10000	1	10000
Schienenpanzer	RK = 4	1	450	

Sprüche				
1.Stufe (3)	2.Stufe (2)	3.Stufe (2)	4.Stufe (0)	
Befreien von Furcht	Feuer Widerstehen	Krankheiten Heilen		
Böses Erkennen	Gesinnung Erkennen	Mit den Toten Reden		
Heilen Leichter Wunden	Schweigen	Tierwachstum		
Kälte Widerstehen	Tiersprache			
Licht				

• HASE (Oli)

Klasse	Sex	tw	STR	INT	WIS	DEX	CON	CHR
Zwerg	m	7	10	12	6	8	13	14

EXP (5%)	65198 + 5025 + 1671 = 71894, 78289 (70000)
HP (max. 34)	1, 7, 6

Gegenstände				
Gegenstand	Eigenschaften	#	↓	Σ↓
Plattenpanzer	RK = 3	1	500	
Kurzschwert Igneus	1W6+2, 1W6+4 bei Bäumen, Ents	1		

• LEA (Uli)

Klasse	Sex	tw	STR	INT	WIS	DEX	CON	CHR
Kämpferin	f	6	18	9	11	9	11	8

EXP (10%)	65809 + 6700 = 72509 (120000)
HP (max. 33)	5
2 Jahre gealtert	durch Zaubertrank aufgehoben

Gegenstände				
Gegenstand	Eigenschaften	#	↓	Σ↓
Plattenpanzer	RK = 3	1	500	
Zweihänder Spalter	1W10+1, Ego = 8, Int = 7	1		
Krafttrank		1		
Lepratrank		1		

• MITHRANDIR (Wulf)

Klasse	Sex	tw	STR	INT	WIS	DEX	CON	CHR
Elf	m	6	14	11	12	11	18	15

EXP (0%)	63996, 70087 (120000)
HP (max. 45)	39, 7, 9, 27
2 Jahre gealtert	durch Zaubertrank aufgehoben

Gegenstände				
Gegenstand	Eigenschaften	#	↓	Σ↓
Schienenpanzer	RK = 4	1	450	
Ring	schützt vor Energieverlust	1		
Ring	Spruchwending	1		

Sprüche				
1.Stufe (2)	2.Stufe (2)	3.Stufe (1)	4.Stufe (0)	
Magischer Riegel	Halluzination	Schutz vor Bösem		
Zauber Lesen	Levitation	Hast		
Bauchreden	Unsichtbarkeit			
Magisches Geschöß				

• Tandar (Andrea)

Klasse	Sex	tw	STR	INT	WIS	DEX	CON	CHR
Kämpferin	f	7	16	6	9	5	15	15

EXP (??%)	65000 (120000)
HP (max. 42)	42
TW	1W8+1

Gegenstände				
Gegenstand	Eigenschaften	#	↓	Σ↓
GM (Anfang)		2000	1	2000
Plattenpanzer	RK = 3	1	???	
Zweihänder	1W10	1	???	
Schwert	1W8	1	???	
Helm	RK = RK - 1	1	???	

Anhang D

Was geschah

Im Traumturm

erster Tag und Nacht

1999-05-13

bei Uli

Die Spieler schlafen in der Hazienda ein. Als sie erwachen, sind sie im Ring a des Traumturms. Dort durchsuchen alle ihren Schrank und lesen beide Schriftrollen — alle haben also einen Halsring. Sie spielen mit den Knöpfen und entdecken etwas die Kommunikation mittels der Halsringe.

Der Raum 1 des äußeren Ringes a befindet sich über Raum 0 des inneren Ringes a (Stellung 1).

1999-06-17

bei ROM

Weiteres Testen von Ring a.

1999-07-08

bei Ronny

Rätsel von Ring a gelöst. Sprung in den Ring b. Diverse Schäden an den Spielern. Rätsel von Ring b gelöst. Falltüren sind in der Mitte der Räume offen, Licht geht an, Ton an.

1999-07-29

bei A&P

1999-08-12

bei A&P

Weiteres Vorkämpfen durch Etage c. Aufstieg bis in Etage a. Dort stehen jetzt alle Spieler mit einem Seil, das noch an der Decke von Etage b befestigt ist.

1999-10-07

bei MOR

...

1999-11-?

bei Ronny

Wer	Was	Δ HP	Beschreibung
DSCHIHNIH	Kampf	-9	
MITHRANDIR	Kampf	-18	
HASE	Kampf	-29	
FILOU	Kampf	-4	
LEA	Kampf	-27	
Tandar	Kampf	-13	
ARATON	Kampf	= 0	
???	"Heilen"		auf ARATON
ARATON	erhält "Heilen"	= 1	
Alle	Erfahrung		??? Punkte für ???

Leichen gefleddert. Schiff noch nicht untersucht.

1999-11-25

bei Uli

Schiff (Wert 7000 GM), Kajüte, 10 Phiolen (blau, geriffelt, eau con gaze), Schiff abfackeln.

Auf der weiteren Reise, die ruhig verläuft, erhalten alle Spieler alle HPs.

Wer	Was	Δ HP	Beschreibung
Alle			Alle Punkte wieder voll

Auch die Mannschaft des Schiffes wird etws geheilt.

Herberge *Zum einäugigen Piraten*.

1999-12-09

bei Wulf

Suche nach *Biblio*.

Wer	Was	ΔHP	Beschreibung
DSCHIHNIH		-3	
<i>Tandar</i>		-2	
HASE		-1	
MITHRANDIR		-4	
Alle	Charisma -1		staubig von der Biblio

Standort: 1.UG der *Biblio* vor Treppe ins 2.UG.

??? bei A&P

Wer	Was	ΔHP	Beschreibung
ARATON	"Fliegen" auf Mi-		
MITHRANDIR	THRAN DIR Kollisionen	-6, -1	Kann nicht Fliegen

MITHRANDIR untersucht im 2. UG den Wendeltreppenraum. Er wird von 3 *Riesentratten* angegriffen.

Wer	Was	ΔHP	Beschreibung
MITHRANDIR	Kampf	-1, -5	
MITHRANDIR	Kampf	Infektion mit Seuche	
MITHRANDIR	Kollision	-2	rennt an Türrahmen

MITHRANDIR flüchtet nach oben. DSCHIHNIH hält die Infektionsstelle für Giftwunde, saugt sie aus und infiziert sich selbst.

Wer	Was	ΔHP	Beschreibung
DSCHIHNIH	Hilfeleistung	Infektion mit Seuche	angesteckt bei MITHRANDIR
FILOU	"Tiersprache" mit <i>Riesentratten</i>		

Die Spieler steigen in das 2. UG und verhandeln erfolgreich mit den *Riesentratten*.

Wer	Was	ΔHP	Beschreibung
HASE	Unfall	-3	Stein auf Kopf

Die Spieler untersuchen die Räume im S, W, N, O und finden jeweils Bücherregale.

2000-02-10
bei A&P

Die Spieler untersuchen die 4 Räume. *Tandar* entdeckt ein Rattenloch, ist dabei unvorsichtig und wird von einer *Riesentratte* gebissen.

Wer	Was	ΔHP	Beschreibung
FILOU	Unfall	-6	Stein auf Kopf
<i>Tandar</i>	Unfall	-2	Bücher auf Kopf
<i>Tandar</i>	Unfall	-1	Geheimtür an Kopf
<i>Tandar</i>	Kampf	-3, Infektion mit Seuche	Biß von Riesentratte

Die Spieler entdecken die Geheimtüren nach SW, SO, NW, NO. FILOU entdeckt ein Geheimversteck und wird bei dessen Erkundung durch eine Falle vergiftet. Er findet 3 Schriftrollen (2 "*Krankheiten heilen*", 1 "*Heilen schwerer Wunden*").

Wer	Was	ΔHP	Beschreibung
FILOU	Falle	Gift (-1HP/h)	
MITHRANDIR	"Krankheiten heilen"	Seuche geheilt	von Rolle
DSCHIHNIH	"Krankheiten heilen"	Seuche geheilt	von Rolle
DSCHIHNIH	"Heilen Leichter Wunden"		auf <i>Tandar</i>
<i>Tandar</i>	erhält "Heilen Leichter Wunden"	+6 * 1/2	

FILOU und *Tandar* (Gruppe 1) gehen nach oben auf der Suche nach einem Antidot.

Der Rest (Gruppe 2) geht weiter nach unten ins 3. UG. Dort tappen sie in eine Steinschlagfalle (Platten im Boden gehen bei zwei Personen auf der Platte nach unten. Beim Verlassen der Platte fallen links und rechts der Platte Steine nach unten).

Wer	Was	ΔHP	Beschreibung
LEA	Falle	-1	
HASE	Falle	-6	
DSCHIHNIH	Falle	-4	
MITHRANDIR	Falle	-3	
ARATON	Falle	-1	
<i>Taraka</i>	Falle	-5	

Die Gruppe 2 gelangt an das innere Ende des Spiralengangs und geht durch das Zeitor (siehe Stargate).

2000-03-02
bei MOR

Die Gruppe 2 geht in ZZf (Zeitzone früher) zur Treppe, die vom 3. UG ins 2. UG führt.

Währenddessen begibt sich Gruppe 1 zur *Alten* auf der Suche nach einem Heiler. Sie kann ihnen aber nicht weiterhelfen. So machen sie sich auf der Gruppe 2 zu folgen, die sie auch an der Treppe einholen

(keine so großen Zeitverluste mit den Fallen).

Wer	Was	ΔHP	Beschreibung
FILOU	Gift	-4	

Die Spieler durchlaufen die Biblio relativ schnell nach oben, brechen das Tor mittels "Klopf-Klopf" von *Taraka* auf und begeben sich zum Tempel um das Gift heilen zu lassen. Der Heiler verlangt 300 GM.

Wer	Was	ΔHP	Beschreibung
<i>Taraka</i> FILOU	"Klopf-Klopf" Gift heilen		Tür der Biblio für 300 GM im Tempel

Da das Türschloß nicht wieder verschlossen wurde, kehren die Spieler der Gruppen 2 und 3 zur Biblio zurück und schließen es.

Gruppe 1: FILOU und DSCHIHNIH bleiben im Tempel.

Gruppe 2: *Taraka* und MITHRANDIR gehen in einen Gasthof zum Übernachten (5 GM je Nase).

Gruppe 3: LEA, *Tandar*, HASE und ARATON übernachten in der NW-Ecke der Stadtmauer und werden wegen Landstreicherei für einen Nacht ins Gefängnis gesteckt.

Am nächsten Morgen begibt sich Gruppe 2 zu Gruppe 1 und beide zusammen sucht Gruppe 3, die sie auch im Gefängnis finden.

Wer	Was	ΔHP	Beschreibung
FILOU, DSCHIHNIH, <i>Taraka</i> , MITHRANDIR	Charisma wieder normal		wegen Übernachtung
LEA, <i>Tandar</i> , HASE, ARATON	ins Gefängnis		wegen Stadtstreicherei
LEA, <i>Tandar</i> , HASE, ARATON	aus Gefängnis		-30 GM

Alle zusammen stehen vor dem Gefängnis.

2000-03-23 bei Uli

Am Marktplatz findet eine Gerichtsverhandlung gegen *Sondikar* statt. Dabei sind der Fürst *Halcon von Zeeburg*, 10 Kleriker, die in 2 Schichten zu 5 Klerikern *Sondikar* bewachen und am Zaubern hindern, sowie Beisitzer et. al. *Sondikar* wird nach seinem Schuldspruch ins Verlies (das ist nicht das Gefängnis, in dem die Spieler waren) gebracht.

Die Spieler begeben sich zum Kleriker *Temba* im Tempel. Dort legen sie ein gottesfürchtigeres Verhalten an den Tag (keine Lügengeschichten) und erfahren *Sondikars* Geschichte. Er hat durch irgendwelche magischen Experimente die Hälfte (also 10) der Kleriker getötet. Allen anderen geht es auch nicht besonders gut.

Daraufhin begeben sich die Spieler zu *Sondikars* Hütte, die sich N von *Seeburg* befindet. Dort überwältigen sie zwei Wachen und fesseln sie. Es ist 15:00h.

2000-04-06 bei Ronny

Wer	Was	ΔHP	Beschreibung
LEA FILOU	geblendet wird schwarz, Charisma -3		durch spellreflekt-Falle an der Tür durch verfluchte Phiole auf Tisch (Empfangsraum)
<i>Tandar</i> <i>Tandar</i> MITHRANDIR	schläft 4h findet Geheimfach	-3	"Rattenfalle" auf Schrank (Empfangsraum) Nadelfalle im Schrank mit Schlafmittel (Empfangsraum) im Schrank, enthält Edelstein (Empfangsraum)
FILOU	nimmt zwei leere Schriftrollen		Eine ist verflucht. "Spruchsauger" (Empfangsraum)
HASE FILOU	untersucht Ofen Trittfalle, Spikes von unten	-5	findet nichts von Küche in Schlafraum
FILOU FILOU	"Antimagie" 2 <i>Qualgeister</i> , Charisma -?, Trefferwürfe -?		Beim Untersuchen der 6 Bücher (Schlafraum) Beim Untersuchen der 6 Bücher (Schlafraum)

LEA bleibt vor Tür, weil geblendet. HASE bleibt bei ihr. FILOU nimmt die "schwarzen" Phiole vom Tisch und testet sie. *Taraka* wird schlafend vor Tür gebracht. ARATON geht vor Tür. HASE kommt rein. FILOU untersucht die 6 Bücher im Regal.

2000-05-04 bei MOR

MITHRANDIR öffnet Grube unter Bett, findet Schriftrollen, nimmt sie und sieht sie an.

Wer	Was	ΔHP	Beschreibung
MITHRANDIR <i>Taraka</i>	nimmt 2 Schriftrollen "Magisches Erkennen"		2 "Feuerball" findet Geheimtüren, identifiziert magische Gegenstände

Die Schränke, die die Geheimtüren verdecken, werden zerhackt. MITHRANDIR geht durch die Geheimtüren ins Labor. Dort stürzt er in die Fallgrube.

Wer	Was	Δ HP	Beschreibung
MITHRANDIR	stürzt in Fallgrube	-6	

HASE und DSCHIHNIH betreten ebenfalls das Labor und helfen MITHRANDIR aus der Grube. DSCHIHNIH verläßt das Labor wieder. *Tandar* wacht wieder auf.

Wer	Was	Δ HP	Beschreibung
<i>Tandar</i>	wacht wieder auf		

FILOU versucht durch die Geheimtüren in das Labor zu kommen, schafft es aber nicht wegen des "Antimagie"-Fluchs.

Wer	Was	Δ HP	Beschreibung
FILOU	will durch Geheimtüren gehen	-1	gelingt im nicht

2000-05-11
bei A&P

Wer	Was	Δ HP	Beschreibung
FILOU	Vertreiben der <i>Quälgeister</i>		Wurf ausreichend, aber "Antimagie"-Fluch
DSCHIHNIH	Vertreiben der <i>Quälgeister</i>		Wurf zu schlecht
FILOU	Angriff der <i>Quälgeister</i>	-1	
FILOU	"Heilen Leichter Wunden"		Klappt nicht wegen "Antimagie"-Fluch

Alle Spieler außer FILOU ins Labor. Untersuchen des Raums. Entdecken des Panels.

Wer	Was	Δ HP	Beschreibung
ARATON	"Feuerball"-Falle	-2	
DSCHIHNIH	"Feuerball"-Falle	-2	
HASE	"Feuerball"-Falle	-2	
LEA	"Feuerball"-Falle	-9	
MITHRANDIR	"Feuerball"-Falle	-8	
<i>Tandar</i>	"Feuerball"-Falle	-2	
<i>Taraka</i>	"Feuerball"-Falle	-5	
DSCHIHNIH	nimmt "Rot" und "Prisma der Macht"		

Die Spieler entdecken den Geheimgang, der unter dem Bett in den Keller führt.

Wer	Was	Δ HP	Beschreibung
<i>Tandar</i>	nimmt Rollen aus Keller		4 "Heilen Leichter Wunden", 2 "Krankheiten Heilen", 1 "Heilen Schwerer Wunden"
DSCHIHNIH	erhält Rollen von <i>Tandar</i>		die 7 Rollen aus dem Keller
DSCHIHNIH	Rolle, "Krankheiten Heilen"		<i>Tandar</i> geheilt
FILOU	nimmt Rollen aus Schlafzimmer (auf Regal)		3 normale Rollen, 1 verflucht "Verwirrung"

Die Spieler verlassen die Hütte und gehen ungefähr 1 h in den Wald. Dort ruhen sie.

Wer	Was	Δ HP	Beschreibung
alle	Rasten	+2	
DSCHIHNIH	"Fluchbrecher"		auf FILOU; nicht mehr schwarz
DSCHIHNIH	"Fluch"		auf <i>Quälgeister</i> ; bindet sie an Baum
ARATON	"Dauerndes Licht"		auf LEA; nicht mehr blind

2000-05-18
bei A&P

Die Spieler gehen 2 h–3 h durch den Wald auf Jagd, erlegen aber nichts. Die Elfen finden ein armseliges Karnickel.

Wer	Was	Δ HP	Beschreibung
<i>Taraka</i>	"ESP"		für Versuche mit dem Rot

Versuche mit dem Rot.

Wer	Was	Δ HP	Beschreibung
LEA	Stein an Kopf	-6	Versuch mit dem Rot
HASE	Stein ans Kinn	-4	Versuch mit dem Rot
DSCHIHNIH	schlechter Versuch	-4	Versuch mit dem Rot

2000-06-15
bei A&P
Rot
Prisma

Die Spieler machen weitere Versuche mit dem *Rot* und dem *Prisma*.

Wer	Was	Δ HP	Beschreibung
FILOU	schlechter Versuch	-4	Versuch mit dem Rot
DSCHIHNIH	"Krankheiten Heilen"	+7	FILOU geheilt
ARATON	schlechter Versuch	-3	Versuch mit dem Rot
FILOU	schlechter Versuch	-5	Versuch mit dem Rot
DSCHIHNIH	schlechter Versuch	-3	Versuch mit dem Rot
DSCHIHNIH	"Krankheiten Heilen"	+3	FILOU geheilt
MITHRANDIR	schlechter Versuch	-3	Versuch mit dem Rot
HASE	schlechter Versuch	-2	Versuch mit dem Rot
Taraka	schlechter Versuch	-2	Versuch mit dem Rot
FILOU	schlechter Versuch	-2	Versuch mit dem Rot
Taraka	schlechter Versuch	-3	Versuch mit dem Rot

Am Ende der Versuche erlangen die Spieler die folgende Erkenntnis. Es sind nur geradlinige Bewegungen entweder durch Zeit oder Raum möglich. Das Prisma dient als Verstärker. Das Rot und das Prisma können nicht selbst bewegt werden.

Die Spieler gehen 2 tg nach N.

Wer	Was	Δ HP	Beschreibung
alle	Rasten	+4	

**Rot
Prisma**

An der Küste reisen sie mittels *Rot* und *Prisma* 70 Jahre in die Zukunft, also in ihre eigene Zeit. Dort gehen sie wieder nach Zeeburg

Wer	Was	Δ HP	Beschreibung
alle	Rasten	+4	

Die Spieler stehen vor Zeeburg und dürfen noch Sprüche lernen.

**2000-07-20
bei A&P**

Die Spieler betreten Zeeburg.

Wer	Was	Δ HP	Beschreibung
LEA, Tandar, HASE, ARATON	Baden		Charisma wiederhergestellt

Es wird noch Verpflegung gekauft und dann die Heimreise per Schiff angetreten. Sie verläuft ruhig.

Wer	Was	Δ HP	Beschreibung
alle	Rasten bei Heimreise	HP voll	In Verbindung mit ein paar "Heilen Leichter Wunden"

Zuhause angekommen gehen die Spieler erst auf ihre Hazienda und besuchen dann *Barash*. Er bietet ihnen Pfeifen (mit leichten Betäubungsmitteln) an.

Wer	Was	Δ HP	Beschreibung
HASE	Raucht Pfeife		leicht betäubt

Barash zwingt die Spieler die Artefakte herauszugeben. Dazu benutzt er die Halsreifen, die er durch Konzentration verengen kann. Als die Spieler anschließend zu flüchten versuchen, will er sie beseitigen und es kommt zum Kampf. *Barashs* Diener hat zwischenzeitlich drei unsichtbare Kämpfer (durch Spruchrollen) geholt und durch die offene Tür ins Zimmer gelassen, ohne daß die Spieler es bemerkt hätten.

Wer	Was	Δ HP	Beschreibung
MITHRANDIR	"Hast"		mißlingt wg. engen Halsreif, keine Konzentration
ARATON	"Magisches Geschöß"		mißlingt wg. engen Halsreif, keine Konzentration
DSCHIHNIH	"Lähmung"		mißlingt wg. Trefferwürfel des Ziels
FILOU		-8, -7	
HASE		-5	
LEA		-6, -3	
MITHRANDIR		-4, -6	
Tandar		-4, -3, -3	
Taraka		-5	
Barash		-2, -7, -9	
Kämpfer 1		-4	
Barashs Diener	Rolle, "Hast"		

**2000-07-27
bei A&P**

Wer	Was	Δ HP	Beschreibung	
Barash Barash	"Verwirrung", "Spiegelbild"	-72	-18 -72 = -90 beide fehlgeschlagen	
Kämpfer 1		-50	-4 -50 = -54	
Kämpfer 2		-65	tot	
Kämpfer 3		-76	tot	
LEA		-21	jetzt -30	
LEA		+7, +6	"Heilen Schwerer Wunden" von Rolle von DSCHIHNIH	
LEA		-7, -6		
LEA		+4	"Heilen Leichter Wunden" von FILOU	
Tandar		-29	jetzt -39	
Tandar		+2	"Heilen Leichter Wunden" von DSCHIHNIH	
HASE		-24	jetzt -29	
DSCHIHNIH		-3	jetzt -3	
DSCHIHNIH		"Heilen Schwerer Wunden" von Rolle "Heilen Leichter Wunden"		auf LEA
DSCHIHNIH				auf Tandar
ARATON			4 Spiegelbilder getroffen	
ARATON	"Netz"		wird in der nächsten Runde zerstört	
ARATON		"Magisches Geschoß"		
ARATON	"Magisches Geschoß"			
MITHRANDIR	"Magisches Geschoß"	-24	jetzt -34	
MITHRANDIR		"Hast"		
MITHRANDIR				
Taraka	"Heilen Leichter Wunden"	-14	jetzt -21	
FILOU			auf LEA	

2000-??-??
bei A&P

Wer	Was	Δ HP	Beschreibung	
Diener	Gefangennahme	-8, -7, -7, -6, -6, -5, -8		
Kämpfer 1		-4	tot	
ARATON		-3, -4, -5, +7	"HLW" von DSCHIHNIH	
MITHRANDIR			auf sich selbst	
Taraka		-6, -6, -7	-21 -19 = -40, tot	
DSCHIHNIH		-6, -2, -3	-3 -11 = -14	
Tandar		-3, -7, -7	-37 -17 = -54, tot	
FILOU			auf FILOU	
FILOU			+3, -3	"HLW" von FILOU
DSCHIHNIH				auf ARATON
LEA			-3, -1	-26 -4 = -30
Barash			-5, -8, -8, -10, -9, -6	tot
HASE			-1, -1	-29 -2 = -31
MITHRANDIR			etwas vergiftet	durch geworfenen Giftdolch von LEA
MITHRANDIR			-3, -3, -1	-34 -7 = 0, bewußtlos - halb tot
FILOU	4 Rollen (aus Keller) ansehen			
FILOU	2 Rollen (aus Vorraum) ansehen		Fluch Spruchsauer "Befreien von Furcht"	
MITHRANDIR	2 Rollen ansehen			
ARATON	"Zauber Lesen"		"Feuerball" von Rolle von MITHRANDIR	

Die Spieler haben jetzt das Rot, das Prisma und einen Dolch +2.

Rot
Prisma
Dolch +2
2000-10-05
bei MOR

Bemerkungen

Experience complete: 81236

- 0%: 10155
- 5%: 10663
- 10%: 11170

Wer	Was	Δ HP	Beschreibung
ARATON		-1	
DSCIHNIH		-9	
FILOU		-15	antimagie
HASE		-10	
LEA		-8	
MITHRANDIR		-34	
<i>Tandar</i>		-8	
<i>Taraka</i>		-8	

Literaturverzeichnis

- [SPI] *Basis-Set: D&D Spieler Handbuch.*
Spielregeln.
FSV Fantasy Spiele Verlags GmbH.
- [MAS] *Basis-Set: D&D Masterregeln.*
Spielregeln.
FSV Fantasy Spiele Verlags GmbH.
- [EXP] *D&D Expertenregeln.*
Spielregeln.
FSV Fantasy Spiele Verlags GmbH.
- [AS1] *Ausbau-Set: D&D Ratgeber für Spieler (Buch 1).*
Spielregeln.
FSV Fantasy Spiele Verlags GmbH.
- [AS2] *Ausbau-Set: D&D Ratgeber für Master (Buch 2).*
Spielregeln.
FSV Fantasy Spiele Verlags GmbH.

Index

Alten, 29

Barash, 15, 16, 32, 33

Barashs Diener, 32

Biblio, 19, 20, 28, 29

Bibliothek, 17

den aus den ersten Spielen, 15

Diener, 33

Esmeraude, 19

Gelatine, 19

Gelbschimmel, 19

Halcon von Zeeburg, 30

Kämpfer 1, 32, 33

Kämpfer 2, 33

Kämpfer 3, 33

Mumie, 8

Quälgeister, 30, 31

Ratten, 19

Riesenratte, 29

Riesenratten, 29

Seeburg, 30

Sondikar, 2, 3, 19–23, 30

Tandar, 9, 12, 28–34

Tarak, 12

Taraka, 9, 29–34

Temba, 30

Zeeburg, 16–18, 20–22

Zombies, 19

Zum einäugigen Piraten, 28