

Was das Meer preisgibt

Von Florian Stegmann

Ein Beitrag zum Splittermond-Abenteuerwettbewerb 2016

Akt I: Die Reise zur versunkenen Stadt

Nach ihrem letzten Abenteuer sind die Helden in eine wahre Flaute des Abenteuererlebens geraten. Nirgendwo gab es Ungeheuer, Banditen oder Jungfrauen in Nöten.

So gelangt die Gruppe irgendwann nach Arwingen, doch da sich nirgends eine Bleibe finden lässt bleibt ihnen keine andere Wahl, als im „Strohsack“ unterzukommen, der vermutlich einfachsten und heruntergekommensten Unterkunft im Arwinger Hafenviertel (siehe Regionaband „Die Arwinger Mark“ S. 26). Sollte einer ihrer Helden über erhebliche finanzielle Mittel verfügen durch Ressourcen oder Angehörige in und um Arwingen kann diese Situation natürlich angepasst werden.

In jedem Fall sollten die Helden recht schnell zum Hafen gelangen. Dort zieht ein Schiff die Blicke auf sich, das aussieht, als hätte es eine Menge hinter sich. Schäden am Rumpf, abgebrochener Hauptmast und fehlende Teile der Reling.

Ereignisse rund um die „Wellenreiter“, so der Name des Schiffs, sind Stadtgespräch, so erfahren die Helden, dass es so schwer beschädigt wurde, nachdem eine ganze Stadt buchstäblich aus dem Meer aufgetaucht sei. Von manchen als Seemannsgarn abgetan schien die Geschichte jedoch so glaubwürdig, dass der Orden der Zinne eine Expedition zusammenstellt.

Füllen sie die Köpfe unserer Helden einfach mit Reichtümern, Artefakten und lang verlorenglaubtem Wissen, um sie zu motivieren. Hilft dies alles nichts, so könnte es auch sein, dass sie einfach zwangsrekrutiert werden, indem sie im „Strohsack“ einfach beim schlafen mittels einer Keule „überzeugt“ werden.

So oder so finden sich unsere Abenteuer an Bord eines Schiffes wieder.

Wenn sie sich freiwillig melden, können sie sich einfach beim Hafenmeister erkundigen und sich für die Expedition eintragen lassen. Wenn sie vorher Informationen sammeln wollen, so bekommen sie alles mögliche zu hören. Die Stadt Gischthron sei kurz nach dem Mondfall aus ungeklärter Ursache im Meer versunken. Sie war ein Handelshafen, der sich auf fünf Felsnadeln über den Wellen erhob und kam vor allem dadurch zu Reichtum, dass in ihrer Nähe angeblich viele Mondsteinsplitter niedergegangen seien. Die Stadthalle verfügte Gerüchten zufolge über Portale aus massivem Mondstahl und der Herr der Stadt trug als Herrschaftsinsignien einen Dreizack aus dem gleichen Material sowie ein Ruffhorn, mit dem er den Bestien der Tiefe gebieten konnte.

Da die Expedition schon am nächsten ausläuft, bleibt keine Zeit für lange Recherchen, dieses Wissen gründet sich allein auf dem, was die Helden Seemännern entlocken können, eventuell mittels des ein oder anderem hochalkoholischen Getränks.

Wenn sie sich freiwillig verpflichten, hat die Gruppe noch Zeit ihre Ausrüstung aufzufrischen, Waffen und Rüstungen zu reparieren oder zu erneuern und ähnliches.

Auf welchem Weg auch immer, das Unternehmen hat neue Teilnehmer gewonnen, die sich an Bord eines von zwei, zweimastigen Kriegsschiffen, der „Stolz von Selenia“ und der „Wogenkönig“, Schiffen der jungen selenischen Marine befinden.

Die Schiffe tragen zusätzlich zu ihrer Mannschaft ein ganzes Banner Soldaten, sowie inklusive der Helden knapp fünf Dutzend Abenteuerer und sind mit jeweils acht Speerschleudern zu je vier pro Schiffsseite gut gerüstet.

Das Schiff auf dem die Gruppe mitfährt wird von Kapitän Derold Gramshauer (52 Jahre, erfahrener und ruhiger Seebär mit autoritärer Ausstrahlung, Mensch) kommandiert. Desweiteren befindet sich noch Finius von Arwingen, der Gelehrte vom Orden der Zinne, der aus Arwingen stammt (24 Jahre, eher naiver und verträumter Gelehrter als tollkühner Abenteuerer, Mensch) sowie Hauptmann Wolfgar Grumbach (30 Jahre, erfahrener, loyaler und disziplinierter Soldat, Varg) an Bord.

Wie sie die Reise gestalten bleibt dem Spielleiter überlassen und sollte an die Fähigkeiten und Ausrichtung ihrer Helden angepasst werden.

Befinden sich unter ihnen eventuell Charaktere, die über Erfahrung auf Schiffen verfügen oder Zauberer, die Wind, Wetter und Wellen gebieten können, mag sich hier vielleicht ein Sturm als Intermezzo anbieten, bei dem sie hilfreich sein können. So können sie auf magischen Wege die Schiffe vor Schaden bewahren oder zumindest das schlimmste abwenden oder durch ihre Erfahrung beim Reffen der Segel, der Sicherung von herumtrudelnder Ladung oder Seeleuten die beinahe über Bord gespült werden helfen.

Ein Angriff von Piraten auf zwei gerüstete Kriegsschiffe scheint eher unwahrscheinlich, aber eine Begegnung mit kleinerer oder einem größeren Räuber der Tiefe mag sich ergeben und den Helden die Chance geben Ruhm zu ernten. Ansonsten dauert die Reise da nur mäßiger Wind herrscht 3 bis 4 Tage, da die genaue Position des Ziels nicht bekannt ist und man es eventuell suchen muss. Die Zeit verläuft aber keinesfalls ereignislos verlaufen, denn schnell wird klar, es gibt einen Saboteur an Bord!

Mehrere Mannschaftsmitglieder liegen bald mit schweren Bauchkrämpfen, Übelkeit und Erbechen in ihren Hängematten in den Mannschaftsquartieren, in denen auch die Helden nächtigen.

Proben auf Heilkunde gegen Schwierigkeit 20 zeigen schnell, dass sich um ein Gift handelt. Zwar stirbt niemand daran, doch sind einige der Opfer für mehrere Tage völlig entkräftet, und da auf dem Schiff an kein Gegenmittel zu kommen

ist, ist ihnen auch nicht zu helfen. Viel Flüssigkeit und Geduld bis die Wirkung nachlässt sind der einzige Rat, den die Helden geben können. Sollten die Spieler das Gift nicht feststellen können, gelingt es spätestens Finius. Das andere Schiff ist nicht betroffen, also muss sich der Saboteur an Bord mit unserer Gruppe befinden. Weitere Entdeckungen lassen nicht lange auf sich warten... So wird von einem faulen Schiffsjungen, der sich vor Arbeit drücken wollte und sich in einem Beiboot ein Nickerchen gönnen wollte festgestellt, dass dieses beschädigt ist. Mittels Handwerksprobe gegen Schwierigkeit 15 kann festgestellt werden, dass hier nachgeholfen wurde und es nicht etwa an schlechtem Material oder Fertigung liegt. Kurze Zeit später laufen vielleicht einige der als Proviant mitgeführten Hühner frei auf dem Deck herum und müssen eingefangen werden. Wenn sie möchten, kann dies mittels Kampfproben auf Handgemenge sogar dargestellt werden, wobei die Hühner „Verteidigung“ 15 aufweisen und bei erfolgreicher Probe gepackt wurden.

Da die Helden bei all diesen Ereignissen in der Nähe und vielleicht sogar hilfreich sein können sie belauschen, wie der Kapitän, die Offiziere und der Gelehrte darüber diskutieren, wie man den Saboteur fassen kann. Da es im ihrem Sinne ist, bevor ernsthafter Schaden entsteht sollte die Helden ihre Hilfe anbieten. Da auf einem Schiff zu jeder Zeit die Mannschaft ihren Aufgaben nachgeht verspricht einfaches observieren keine Aussicht auf Erfolg. Eine List muss her um den Saboteur aus der Reserve zu locken.

Lassen sie hier der Kreativität ihrer Spieler freien Lauf, aber exemplarisch sei an dieser Stelle genannt, das beispielsweise das Gerücht gestreut werden könnte, man verfüge in der Kajüte des Kapitäns über einen magischen Kompass, der nach *Gischthron* führt oder eine uralte Karte vom Orden der Zinne, der ihre genaue Position zeigt. Ist der Köder ausgelegt heißt es warten.

Mittels Heimlichkeitsproben gegen 15 können die Helden sich in der Nähe unter die Mannschaft mischen und abwarten. Wenn wie im Beispiel vorgeschlagen der Köder in der Kapitänskajüte zu finden ist, haben die Spieler den Übeltäter in der Falle, aber auch eine Verfolgungsjagd über das Schiff mit vergleichenden Athletikproben vielleicht sogar bis in die Tagelage des Schiffs wäre möglich.

Da außer einem Sprung über Bord, was gleichbedeutend mit einem Todesurteil wäre, auf lange Sicht kein Fluchtweg bleibt stellen die Helden den Saboteur.

Es handelt sich um einen in Arwingen lebenden Gnom namens Sahab bid-Nazur, ein zwanzigjähriger Keshabid, der nachdem er gestellt wurde augenblicklich um Gnade fleht. Er erzählt eine rührselige Geschichte, wie er von gezwungen wurde, die Expedition zu sabotieren. Seine Eltern leben in Pashtar und er sei von Pashtari in Arwingen bedroht worden, man würde ihnen etwas antun wenn er sich weigerte. Der Gnom erzählt von einer Expedition aus Pashtar, mit demselben Ziel wie die aus Selenia. Unverhofft ist Konkurrenz auf den Plan getreten! Weiterhin beteuert bid-Nazur, er würde im Austausch für sein Leben von nun an für die Spieler arbeiten und könnte den Pashtari, wenn sie *Gischthron* erreichen falsche Informationen unterjubeln und spionieren. Die Helden können mittels Empathieprobe gegen 20 herausfinden, dass es sich dabei um die Wahrheit handelt, wenn die Probe gelingt. Je mehr positive EG erworben werden, umso sicherer sind sie sich dieser Tatsache, misslingt die Probe bleiben Zweifel, jedoch sollte nur bei einem verheerendem Mißerfolg eine Lüge festgestellt werden.

Sollte in der Spielergruppe ein Pashtari vertreten sein, bietet dies eventuell Konfliktpotential bei späteren Entscheidungen.

An dieser Stelle können die Helden Schwächen wie Boshaftigkeit, Leichtgläubigkeit, Nachtragend, Vorurteile oder Weichherzigkeit einbringen.

Mittlerweile hat man den Gnom, insofern er sich ohnehin schon dort befindet in die Kapitänskajüte gebracht. Da die Helden ihn gefangen haben, dürfen sie an der Versammlung teilnehmen, die aus dem Kapitän, seinem ersten Maat Josua (40 Jahre, raubeiniger, harter Seemann, dem die Disziplin an Bord über alles geht, Mensch), Finius von Arwingen und Hauptmann Grumbach besteht.

Nun wird über das Leben des kleinen Gnoms entschieden. Die Stimmung in der Versammlung ist geteilt. Finius scheint ein wenig unentschlossen, wohingegen der Kapitän, sein erster Maat und der Hauptmann den Saboteur kielholen wollen.

Die Helden können sich entscheiden zu versuchen, das Leben des Keshabid zu retten, durch eine Anführerprobe gegen 25 können sie die anderen von der Nützlichkeit des Gnoms überzeugen. Die Spielergruppe kann hierbei zusammenarbeiten indem sie ebenfalls Proben in Anführen oder Redegewandtheit ablegen und diese und ihre EG beisteuern.

Misslingt dies, so ist das Schicksal von Sahab bid-Nazur besiegelt, er wird ohne viel Aufhebens am Mast aufgehängt. Gelingt es den Helden die Versammlung zu überzeugen wird er verschont und unter Bewachung gestellt, wofür sich aufs herzlichste bei den Spielern bedankt.

Damit ist die Angelegenheit für den kleinen Saboteur noch nicht ausgestanden. Die Mannschaft, insbesondere die von ihm vergifteten Mitglieder haben auch ein Hühnchen mit dem Gnom zu rupfen und nicht aufzuknüpfen dürfen bedeutet für sie nicht, dass sie ihm nicht eine ordentliche Abreibung verpassen könnten.

Die Helden können sich auch hier entscheiden. Sind sie der Meinung, dass Sahab eine Tracht Prügel durch aufgebrauchte Seeleute verdient hat können sie sich raushalten oder sie können auch versuchen ihn zu beschützen.

Hierfür kann wieder, wenn gewünscht auch in Zusammenarbeit eine Anführerprobe ausgeführt werden, anders als bei den Anführern der Expedition können die Helden gegenüber Mannschaft nicht nur versuchen sie zu überzeugen, auch Einschüchterung wäre ein zielführendes Mittel, da sie sich in diesem Fall nicht im Disput mit Höhergestellten befinden. Als leicht bis stark positiver Faktor könnte hierbei Auftreten oder sogar Aussehen der Helden angeführt werden. Wer legt sich schon mit einem bewaffneten und gerüsteten Varg an? Die Helden könnten beschließen den vorlautesten unter

den Seeleuten auszuwählen und IHM anstelle des Gnoms eine Abreibung zu verpassen, was in einem Kampf Mann gegen Mann mit Betäubungsschaden münden würde.

Auch bei einem verheerenden Mißerfolg die Mannschaft zu überreden oder einzuschüchtern könnte diese ihren Zorn auf die Gruppe ausdehnen. In diesem Fall käme es zu einer handfesten Schlägerei für unsere Helden, bei der auf den Gebrauch von Waffen oder Zaubern, die echten Schaden verursachen verzichtet werden sollte, wollen die Spieler nicht Gefahr laufen selbst bestraft zu werden.

Je nachdem, wie die Helden sich entscheiden, kommt Sahab bid-Nazur entweder ungeschoren oder mit dem sprichwörtlichen blauen Auge davon.

Wenn vom Spielleiter keine weiteren Ereignisse für die Reise gewählt werden, verläuft der Rest ereignislos.

Doch wo Seeleute sind, ist Glücksspiel nicht weit und selbst wenn die Helden der Mannschaft das Vergnügen mit dem Gnom verdorben haben sollten, können sich hier der Mannschaft anschließen. Karten- oder Würfelspiele sind genauso möglich wie Spiele bei denen ein Messer möglichst schnell zwischen die Finger der ausgestreckten Hand gestoßen werden soll ohne sich zu verletzen (vergleichende Fingerfertigkeitstests). Den Schwierigkeitsgrad kann der Spielleiter an seine Helden anpassen, je nachdem, ob sie einfach nur aus Zeitvertreib spielen, in dem Fall eher moderat zu erhalten, oder ob sie erfahrene Spieler oder vielleicht sogar Betrüger sind. Ist Letzteres der Fall wäre bei Entdeckung auch hier eine kleine Schlägerei durchaus angebracht....

Akt II: Die versunkene Stadt Gischthron

Das Ziel der Expedition ist kaum zu verfehlen. Erhebt sich *Gischthron* doch deutlich sichtbar auf gut dreißig Meter Felsnadeln aus dem Meer.

Nach dem Überführen des Saboteurs haben die Helden sich das Vertrauen von Finius erarbeitet und können von ihm wenn sie ihn fragen einiges über die Stadt erfahren, und finden einige Gerüchte bestätigt.

Tatsächlich ist die Stadt nur einige Jahre nach dem Mondfall aus ungeklärten Gründen wortwörtlich im Meer verschwunden! Der vorher nicht allzubedeutende Handelshafen war durch häufige Mondsteinfunde zu einem Reichtum gelangt. Die Stadthalle besaß wie die Helden schon gehört haben Portale aus purem Mondstahl und auch die Gerüchte über die Insignien des Statthalters sollen der Wahrheit entsprechen. Ob das Rufhorn wirklich Meeresbestien zu zähmen vermag kann Finius letztendlich nicht bestätigen, aber da er die Expedition begleitet, weiß er so manch anderes über die Stadt. *Gischthron* wurde auf fünf aus dem Meer aufragenden Felsen erbaut. Der größte liegt in der Mitte und die kleineren ordnen sich halbkreisförmig im ihm an. Die kleineren Felsen waren über Brücken mit dem Zentrum der Stadt verbunden. Jeder Fels entsprach einem Viertel. In der Mitte lag der Palast des Herrschers mit der Stadtverwaltung und der Bibliothek. Dieses Gebäude wird in den Aufzeichnungen wegen der Portale die Mondstahlhalle genannt. Auf dem Mittelfels befanden sich darüber hinaus noch die Tempel der Stadt, sowie die Villen und Paläste der reichen Einwohner.

Finius ist im Besitz einer Karte, die er den Spielern zeigen kann, wenn sie wollen. Die kleineren Felsen beheimateten von links nach rechts gesehen ein Viertel für Fremde, also Seeleute und Händler von außerhalb, ein Viertel für die Einheimischen, ein Handwerker- und Marktviertel sowie ein Vergnügungsviertel, in dem vom Bordell über Gaststätten bis hin zu einem muschelförmigen Theater alles geboten wurde.

Finius kann den Helden auf Nachfrage erzählen, dass sein Orden eher an der Aufklärung des Verschwindens der Stadt interessiert ist, das Kaiserhaus aber eher wegen des erhofften Mondstahls die Expedition ins Leben gerufen hat.

Wenn die Schiffe unserer Helden sich der Stadt nähern, sehen sie, dass die Häuser sowohl helle Farben, als auch Meerestöne haben. Am Rand jedes einzelnen Felsens recken sich imposante Wachtürme in die Höhe, auf Mauern konnte man verzichten, da knapp dreißig Meter Felsklippen, die fast senkrecht aus den Wellen aufragen diese Funktion bestens erfüllen.

Vom Mittelfels aus ragen lange weiße Treppen, die von Bogengängen gestützt werden bis zu den Kaianlagen, die ebenfalls aus weißem Gestein bestehen hinab. Alles scheint noch intakt zu sein und vom Zahn der Zeit kaum berührt. Lediglich die Brücken, die die einzelnen Teile der Stadt einst miteinander verbanden sind bis auf eine alle beschädigt! Selbst aus der Entfernung sieht es dabei aber eher so aus, als sei die willentlicht passiert, das jeweils nur ein kleines Stück zur Hauptviertel von *Gischthron* hin fehlt.

Kurz bevor die „Selenias Stolz“ und die „Wogenkönig“ anlegen macht der Ausguck in der Ferne Segel aus. Die Expedition aus Pashtar nähert sich, also ist keine Zeit zu verlieren!

Aufgrund der Rivalitäten zwischen Pashtar und Selenia, die Pashtari sehen ihre Vormachtsstellung auf dem Meer durch das aufstrebende Selenia gefährdet, beschließen die Köpfe des Unternehmens Hauptmann Grumbach und seine Männer an Bord zurückzulassen, damit die Pashtari nicht auf dumme Gedanken kommen.

Im Notfall sollten sie immernoch schnell genug zu Hilfe eilen können, falls die Stadt doch nicht so verlassen ist, wie sie scheint.

Die Helden beginnen zusammen mit Finius und den anderen rekrutierten Abenteurern den Aufstieg der Treppen.

Mit einer Wahrnehmungsprobe gegen 20 fällt den Helden auf, dass die untrüglichen Zeichen eines langen Aufenthalts Unterwasser wie zum Beispiel Korallenbewuchs auf den Felsen ab einer bestimmten Höhe ohne Grund aufhört.

Als die Gruppe das Stadttor durchschreitet, das mit maritimen Motiven wie Korallenriffen, Fischen in allen Größen und Formen, Walen, Haien und Seedrachen verziert ist, staunen sie noch mehr!

Sie hätten mit vielem gerechnet, wie Fischkadavern, Seetang in den Straßen oder ähnlichem! Nichts davon ist zu sehen, eher macht alles den Anschein, als wären die Straßen noch vor kurzem benutzt worden nur, dass sämtliche Einwohner

fehlen.

Orientierungsproben sind nicht nötig um die Mondstahlhalle zu finden. Vom Stadttor aus führt eine breite Prachtstraße direkt darauf zu.

Sahab bid-Nazur, der die Helden begleitet hat, trennt sich hier von der Gruppe um sie mit den Pashtari zu treffen. Er bedeuert den Helden gegenüber seine Loyalität und verspricht, sich mit ihnen bei der Halle zu treffen.

Mit der konkurrierenden Expedition im Nacken bleibt keine Zeit sich die umliegenden Gebäude näher anzusehen oder gar zu plündern, Eile ist geboten!

Wohl aber betrachten können die Spieler ihre Umgebung. Wie schon erwähnt sind die vorherrschenden Farben alle Schattierungen des Meeres. Sie kommen vorbei an prächtigen Villen, die mit entweder mit Zeichnungen oder Bildhauereien verziert sind. Auch hier wurden Motive des Meeres gewählt. Seetang, Muscheln, Fische, Nixen oder andere Meeresbewohner sind überall zu entdecken. Vor einem Gebäude, das den Eindruck eines Tempels erweckt steht ein Brunnen bei immernoch Wasser aus einer aus dem aufgerissenen Maul eines Seedrachens in den Himmel schießt. Ob das Wasser aus einer Quelle stammt oder magischer Natur ist, dafür haben die Helden keine Zeit, ihr Weg führt sie geradewegs auf den Herrscherpalast zu.

Dort angekommen stehen sie vor den legendären Mondstahlportalen. Gut vier Meter hoch erheben sie sich und sind mit eindrucksvollen Motiven verziert, die den Mondfall zeigen.

Als wären sie nicht jahrhundertlang nicht geöffnet worden schwingen die Portale leicht auf und geben den Blick in Innere frei. Links und recht hinter dem Eingang führen Treppen hinauf und hinab in den Fels und ein breiter Korridor geradeaus von dem keine Türen abzweigen. Wenn die Spieler diesen betreten, flammen an den Wänden eindeutig magische Fackeln auf, die mit blauen Flammen brennen und das Gefühl vermitteln, man würde in den Tiefen des Meeres wandern.

Finius macht sich daran Aufgaben zu verteilen. Mit sichtlichem Bedauern gibt er einer Gruppe von einem dutzend Abenteurern den Befehl die Portale aus ihren Verankerung zu brechen und sie auf einem eigens dafür mitgeführte, Wagen samt vier Ochsen zu verladen.

Eine weitere Gruppe schickt er in die Tiefe des Felsens, sie sollen dort nach weiteren Schätzen suchen und vielleicht den Verbleib zumindest der Bewohner des Palastes klären.

Zauberer oder andere Gelehrte der Heldengruppe bittet er mit ihm in den dritten Stock zu steigen. Dort befinden sich laut seinen Aufzeichnungen die Bibliothek und er erhofft sich Aufschluß über das Schicksal von *Gischthron*.

Die restlichen Helden bittet er im hinter dem Korridor befindlichen Thronsaal die Herrschaftsinsignien zu bergen, die er dort vermutet.

Bevor die Spieler sich aufteilen, erscheint Sahab bid-Nazur und berichtet ihnen, dass die Pashtari mit einem Schiff angelegt haben. Es handelt sich um die „Djinn der Meere“, ein dreimastiges Kriegsschiff und damit um ein größeres als das unserer Helden. Angeführt werden die Pashtari von Madjun dem Ruchlosen, einem eher berühmten Kapitän. Er hat ebenfalls einen Teil seiner Männer an Bord gelassen und knapp fünfzig mit an Land genommen. Weiterhin erzählt der Keshabid, dass der Mann bei seinen Untergebenen nicht gut gelitten sei, aber fest entschlossen, die Selenier nicht mit einfach so mit den Portalen von der Inseln zu lassen, obwohl sie vor ihm hier waren.

Sahab weiß, dass Madjun irgendeine Gemeinheit plant um die Mondstahlportale an sich zu bringen, genaueres kann er jedoch nicht berichten, die Helden sollten aber auf jede Art von Hinterhalt gefasst sein.

Der Gnom plant, die Pashtari mittels erfundener Geschichten von Schätzen zu den Tempeln und ins Handwerkerquartier, das einzige, dessen Brücke noch intakt ist, zu locken. Er und Finius haben sich auf der Reise angefreundet, weswegen er Einblick in die Karte von *Gischthron* hatte und ungefähr weiß wohin er ihre Konkurrenten führen muss.

Die Helden können sich durchaus gerührt von der Loyalität des Keshabid zeigen, der sein Leben riskiert um ihnen Zeit zu erkaufen.

Entschlossen machen sie sich auf den Weg und teilen sich auf, wie Finius es erbeten hat.

Zuerst wenden wir uns der Gruppe der Gelehrten zu. Sie steigen die Treppe hinauf und können im dritten Stockwerk angekommen durch ein Fenster sehen, wie eine Abteilung der Pashtari die Brücke Richtung Handwerkerquartier überquert.

In der Bibliothek bietet sich ihnen ein gewohnter Anblick. Reihe um Reihe von Regalen voller Bücher, Schriftrollen und Karten füllen einen langgezogenen Raum aus, der sich über das gesamte Stockwerk erstreckt. Zwischen den ordentlichen Reihen der Regale stehen immer wieder Schreibpulte.

Am anderen Ende der Halle in fast vierzig Metern Entfernung können die Spieler einen großen Schreibtisch ausmachen und auf einem Stuhl dahinter eine Gestalt.

Wenn sie sich der Gestalt nähern, sehen sie, dass es sich um eine in eine Robe gehülltes Skelett handelt, die über einem großen zusammengesunken ist, als wolle sie es über den Tod hinaus beschützen.

Als Finius das Buch unter den knöchigen Händen hervorzieht ist er ganz aus dem Häuschen. Die Helden und er haben einen Volltreffer gelandet und die Chronik der Stadt gefunden. Der Tote war vermutlich der oberste Schreiber.

Zusammen mit den Helden beginnt der Gelehrte die letzten Tage der Stadt nachzulesen.

Eine Probe auf Mythen und Legenden gegen 20 enthüllt die letzten Tage von *Gischthron*. Es ist von Morden die Rede, erst einzelne Personen, dann wenige Tage später ganze Familien. Von einer unheilbaren Krankheit, die nach und nach alle Viertel bis auf den Hauptfels befallen hat, davon, dass die Toten sich wieder erhoben um die Lebenden anzugreifen. Daraufhin haben man beschlossen die Brücken zu zerstören, bis auf eine sei dies aus geschehen, nur der Hauptmann, der den Befehl hatte die Brücke zum Handwerkerquartier abzureißen weigerte sich schließlich unschuldige Bürger einfach mit den Untoten zusammen zurückzulassen.

Der Chronist schreibt weiter, dass die Zauberkundigen der Stadt ein Feenwesen im Verdacht hatten. Er macht ominöse Andeutungen, man hätte nicht mit den Hinterlassenschaften der Drachlinge herumspielen sollen, nun sei es zu spät. Der letzte Eintrag besagt, dass der Schrecken die Inselstadt niemals verlassen dürfe, weswegen man sich entschieden habe sie zu versenken. Die mächtigsten Magier führten gerade das dafür nötige Ritual aus. Aber das Wesen wisse, was vor sich ginge und versuche es zu verhindern. Der Stadthalter und seine besten Krieger würden versuche es lange genug aufzuhalten. Die letzten Worte sind „Mögen die Götter und beistehen!“.

Während die letzten Worte noch durch den Geist unserer Helden hallen vernehmen sie von draußen Kampflärm. Als sie zum Fenster eilen, sehen die Pashtari im Handwerkerviertel in Kämpfe verwickelt sind. Gegen wen oder was können sie auf die Entfernung nicht erkennen, aber es bewegen sich viele und immer mehr Gestalten auf den Straßen.

Die Spieler in der Bibliothek sollten ihre Kameraden suchen und so schnell es geht das Weite suchen.

(Die Spielergruppen sollten auch am Spieltisch eventuell räumlich getrennt werden. Während die Gelehrten vom Spielleiter den Text der Chronik zu lesen bekommen, der an dieser Stelle nicht ausgearbeitet wurde, und die anschließenden Informationen erhalten, findet zeitgleich mit der anderen Gruppe das Geschehen im Thronsaal statt).

Die andere Heldengruppe durchquert den Korridor Richtung des Thronsaals. Ihnen haben sich drei weitere Abenteurer angeschlossen, die sich geweigert haben in den Fels hinabzusteigen.

Am Ende des Korridors erwartet die Spieler ein hölzernes und wie überall im maritimen Symbolen überzogenes Portal. Auch dieses lässt sich öffnen, als wäre dies erst gestern das letzte mal geschehen.

Dahinter befindet sich wie erwartet der Thronsaal.

Ein quadratischer, von hohen Säulen gestützter Raum. Auch hier lodern die magischen, blauen Flammen in Fackelhaltern und zusammen mit den Zeichnungen von Seetang und allerlei Meeresbewohnern an den Wänden verstärkt sich das Gefühl unter Wasser zu wandeln.

In der Mitte des Saales, befindet sich etwas, das auch von nicht magischen Helden leicht als Ritualkreis zu erkennen ist. Magische Symbole sind auf den Boden gemalt und Kerzen haben dort gestanden. Teilweise abgebrannt, teilweise umgestürzt. Offensichtlich hat hier ein Kampf stattgefunden, mehrere in Roben gehüllte Skelette liegen um den Ritualkreis herum.

Vor ihnen in Richtung Korridor finden die Helden die skelettierten Überreste von einem halben Dutzend Soldaten. Sie sind in silberne Schuppenpanzer gehüllt, tragen Umhänge in den Farben des Meeres und tragen Schilde in der Form von Muscheln sowie Dreizacke als Waffen. Am Ende des Ritualkreises Richtung des Herrschersitzes, dessen Rückenlehne wie eine große Muschel geformt ist und dessen Armlehnen Seeschlangen bilden, liegt der Körper eines weiteren Kriegers. In seinen Händen hält er eine aus Mondstahl gefertigte Waffe (je nach Ausrichtung ihres besten Kämpferhelden kann es sich um ein Schwert, eine Axt oder einen Streithammer handeln. Allerdings sollte es sich um eine zehnhändige Waffe handeln. In jedem Fall ist sie hervorragend gefertigt und ist sollte Verzierungen in Form von Seedrachenköpfen aufweisen. Beispielsweise könnte bei einem Schwert die Klinge aus dem aufgerissenen Maul des Seedrachens ragen. Die Waffe weist verschiedene dunkle und helle Schattierungen auf).

Auf den Stufen zum Herrschersitz schließlich liegt die Leiche des Statthalters. Er ist in eine goldene Schuppenrüstung gehüllt, trägt einen ähnlichen Helm wie seine Gardisten nur aufwendiger verziert und seine Schulterpanzer sind in der Form von Kraken gehalten. Neben ihm liegt ein gewaltiger Dreizack, der augenscheinlich auch aus Mondstahl besteht. Der Kopf der Waffe ist übergroß gefertigt und erinnert schon mehr an einen Streithammer und vermutlich ließ sich die Waffe sowohl als Dreizack, als auch als Streithammer führen. In den anderen knöchernen Hand hält das Skelett ein verziertes Ruffhorn, um das sich eine silberne Seeschlange windet.

Die Helden können sich umsehen und mit einer Wahrnehmungsprobe gegen 20 entdecken die an der Decke eine Zeichnung, die dem Ritualkreis am Boden ähnelt.

Der beste Kämpfer der Gruppe wird wie magisch von den Waffen des Krieges im Bannkreis angezogen (dies sollten sie ihm vielleicht durch vorherige Absprache oder durch einen Zettel mitteilen, damit es für den Rest der Spieler nicht zu offensichtlich ist und sie auch nicht erfahren, dass er, als er sie aufhebt sofort spürt, dass sie magisch ist).

Die anderen Abenteurer, die unsere Helden begleiten machen sich an den toten Soldaten zu schaffen, die Spieler können rätseln, was sich hier zugetragen haben mag.

Lassen sie sie gegebenenfalls einen Streit um die Beute zwischen den Begleit NSCs schlichten, damit die Gelehrtengruppe wieder zu ihnen stoßen kann, bevor sie die Insignien des Statthalters an sich nehmen.

Die Gelehrtengruppe wird eventuell aufgrund der Kämpfe außerhalb des Palastes nicht die sofort die ganze Geschichte erzählen, sondern nur zum Rückzug raten, aber dafür ist es zu spät.

Der Held mit der gefundenen Waffe hat den Bannkreis an der Decke überschritten, denn um einen solchen handelt es sich wie die Spieler mittels einer Arkanen Kunde Probe gegen 20 (gegen 15 wenn ein Zauberer mit einer entsprechenden Magieschule wie Bann- oder Lichtmagie unter den Helden ist) herausfinden können.

Das nächste, was die Helden hören ist ein ersticktes Röcheln, als sich die Skelettsoldaten erheben und mit ihren Dreizacken die NSCs augenblicklich aufspießen. Das Skelett im Bannkreis erhebt sich als einziges nicht, denn auch die Überreste des Statthalters kehren in als Geisterkrieger in die Welt der Lebenden zurück. Er deutet mit seiner Waffe herausfordern auf die Helden und führt das Horn an seine durchscheinenden Lippen woraufhin ein durchdringender Laut ertönt, der selbst den Stein unter den Helden zum vibrieren bringt.

Die Helden sehen sich 6 Skeletten und dem Stadthalter gegenüber. Für den folgenden Kampf benutzen sie für die Soldaten die Profilwerte für Skelette aus dem Grundregelwerk, nur dass diese Schuppenrüstungen tragen, mit Schilden ausgestattet (zählt wie Rundschild) und mit Dreizacken bewaffnet sind.

Für den Stadthalter benutzen sie das Profil des geisterhaften Kriegers, mit dem Unterschied, dass er anstelle des

Langschwerts seinen Dreizack benutzt. Die Waffe kann sowohl als Dreizack, als auch als Streithammer genutzt werden, für jede Attacke kann neu gewählt werden, die WGS und der Schaden ist entsprechend der gewählten Waffe entweder dem Zackenspieß (zweihändig geführt oder dem Streithammer zuzuordnen. Eventuell können auch noch spezielle Meisterschaften bis Schwelle 2 zugewiesen werden).

Die Helden werden alles daransetzen müssen um zu überleben und den Thronsaal lebendig zu verlassen. Gelingt ihnen der Sieg können sie die Herrschaftinsignien an sich nehmen und nach draußen eilen.

Akt III: Die Flucht

Die Portale sind mittlerweile auf den Ochsenkarren geladen und bereit zum Abtransport. Natürlich ist auch hier der Kampfärm nicht unbemerkt geblieben. Finius hat Kundschafter ausgesandt, die berichten, dass die Pashtari sich aus dem Handwerkerviertel zurückziehen und ihnen dabei eine ständig wachsende Horde von Skeletten auf den Fersen ist. Falls die Helden selber nicht auf die Idee kommen, so beschließt Finius, dass diese Gefahr gebannt werden muss, vor allem, da der Ochsenkarren nicht gerade schnell ist.

Er schickt die Hälfte der Abenteurer mit den Portalen zurück zum Schiff und eilt mit dem Rest und den Spielern Richtung Brücke um diese zum Einsturz zu bringen.

Erst dort angekommen, bemerken die Spieler, dass einer von ihnen fehlt! Derjenige, der im Thronsaal die Waffe an sich genommen hat ist nicht mehr bei ihnen, aber Finius beruhigt die Helden indem er meint, vielleicht sei er mit den anderen mitgegangen um den Wagen zu sichern.

Abgesehen davon gibt es dringendere Probleme! Die Pashtari eilen auf die Brücke zu, mit hunderten Skeletten im Schlepptau. Dabei handelt es scheinbar um die vermissten Einwohner der Stadt. So sind längst nicht alle bewaffnet, obwohl sich auch einige Soldaten in den bekannten Rüstungen unter ihnen befinden, aber ihre schiere Masse macht einen Kampf absolut aussichtslos.

Der einzige Weg sie aufzuhalten besteht darin, die Brücke zum Einsturz zu bringen. Die Helden müssen entscheiden, ob sie den Pashtari die Möglichkeit geben wollen die Brücke vorher zu passieren oder ob sie sie dem Untotenheer überlassen. Sollte sich ein Spieler mit der Kultur Pashtar in der Gruppe befinden, kann hier der eingangs erwähnte Gewissenskonflikt zutage treten. Ein solcher Spieler wird nicht einfach zusehen, wie seine Landsleute geopfert werden. Je nachdem wie die Helden sich entscheiden können sie eine (aufgrund der brenzligen Situation kurz zu haltende) Diskussion zwischen den Spielern zulassen oder eine Probe auf Redegewandtheit gegen den höchsten geistigen Widerstand derjenigen, die sich eventuell dafür aussprechen die Pashtari ihrem Schicksal zu überlassen. So oder so muss die Brücke zerstört werden. Als Wert hierfür nehmen sie auf Seite 179 angegebenen Werte für ein Mauerstück und verdoppeln die Haltbarkeit. Wir nehmen an, dass ein vier Quadratmeter großer Schaden ausreicht um die Integrität der Brücke soweit zu schwächen, dass ein genügend großer Teil zusammenbricht um die Untoten zu stoppen.

Die Helden werden diese Aufgabe allerdings alleine ausführen müssen, das die restlichen NSCs ihnen dabei die Skelette vom Hals halten, die aus dem Palast vordringen! Die Abenteurer, die die unterirdischen Geschosse untersuchen sollten sind zurückgekehrt nur leider nicht alleine. Hinter ihnen drängen dutzende Untote heran, die sich scheinbar vor der Katastrophe unter den Palast geflüchtet haben.

Zur Zerstörung der Brücke sollten sie nur Waffen und Zauber zulassen, die dafür auch Sinn ergeben. Ein Dolch wird vielleicht ein paar Steinsplitter ausschlagen, aber niemals die Struktur der Brücke gefährden. Streitäxte und -hämmer allerdings schon (praktischerweise haben die Helden in Form der Waffe des Stadthalters eine dabei). Als Zauber sei hier exemplarisch der Erdstoß genannt, aber auch der Kometenwurf wäre ein gutes Mittel.

Nun ist zwar eine Gefahr gebannt, aber die Helden müssen sich nun durch eine wachsende Schar von Skeletten zur Prachtstraße zurückkämpfen.

Lassen sie sie gegen Skelette antreten (um zu verdeutlichen, dass es sich hierbei um die gesamte Bevölkerung handelt sollten die Waffen variabel gewählt werden, Dreizacke und Schuppenrüstung, falls es ein Soldat war, improvisierte Waffe oder Säbel für einen Bürger). Nachdem die Spieler ein Dutzend Untoter besiegt haben, haben sie eine ausreichend große Lücke geschlagen um durchzubrechen.

Bei der Flucht druch die Horde passiert allerdings das Unglück, dass ein Skelett nach dem Mondstahldreizack grabscht und er so verloren geht! Der Versuch ihn zurückzuholen wäre reiner Selbstmord.

Nach den Durchbruch trennen sich die Pashtari von den Helden, nicht ohne ihnen vorher für ihr Leben zu danken (insofern sie die Brücke überquert haben, bevor sie zum Einsturz gebracht wurde)

Den Untoten davonzulafen sollte kein Problem sein und es müssen hierfür keine Proben abgelegt werden (es sei denn, einige der Spieler sind eventuell sehr schwer verletzt, dann müssten ihre Kameraden sie mitziehen, hierfür können die Regeln aus dem Abenteuer „Türme im Eis“ auf Seite 31 zur Anwendung kommen).

Kurz vor den Treppen zu den Docks bietet sich den Spielern ein unglaubliches Bild. Die Straße ist übersät mit Leichen! Die gesamte Schutztruppe des Ochsenkarrens ist tot, die Ochsen selbst ebenso und sie starben nicht durch die Untoten... Pashtarische Pfeile und Klingen brachten ihnen den Tod. Madjun der Ruchlose hat seinen Plan von einem Hinterhalt um die Mondstahlportale zu erbeuten wahrgemacht.

Allerdings ging es für ihn nicht aus wie geplant, denn einen Überlebenden gibt es, den verlorenen Spielerhelden! Er kniet inmitten von knapp zwanzig erschlagenen Pashtari, schwer atmend aber unversehrt. Auf Fragen seiner Freunde, was passiert sei, antwortet er, er könne sich nachdem sie den Palast verlassen haben kaum noch an etwas erinnern. Er sei wie einem Instinkt folgend dem Ochsenkarren hinterher und dann wären sie angegriffen worden, aber

an Einzelheiten erinnert er sich nicht.

Ein wenig Licht ins Dunkel kann Sahab bid-Nazur bringen. Der Keshabid tritt zitternd aus einer Seitengasse und stammelt vor sich hin, er habe alles gesehen. Für Geschichten bleibt allerdings keine Zeit, denn den Helden sind immernoch die Untoten auf den Fersen und sie sollten nicht lange verweilen.

Die übrigen NSCs schieben den Karren, nunmehr ohne Ochsen, das letzte Stück bis zu den Treppen, die zum Hafen führen und tragen sie ab dort, eine schwere Arbeit, aber niemand will den wertvollen Schatz einfach zurücklassen. Die Helden bekommen die Aufgabe gegen einen erneuten Hinterhalt zu sichern, der sich auf den letzten Metern noch ereignen könnte.

Sie haben die halbe Treppe geschafft, als sich unter ihnen im Wasser ein riesiger Schatten bewegt und eine weitere Legende über *Gischthron* bewahrheitet, das Ruhhorn scheint wirklich Macht über die Bewohner der Tiefe zu haben! Eine gewaltige, schlangenhafte Silhouette erhebt sich aus den Wellen und richtet sich neben der Brücke auf, den Blick aus pfannengroßen Augen auf die Helden gerichtet.

Der Körper des Wesens ist mit hellblauen Schuppen bedeckt, auf seinem Rücken wächst eine kammartige Flosse und und seitlich an dem schnabelartigen Maul, befinden sich starre Fortsätze, zwischen denen elektrische Entladungen zucken.

Die Bestie stößt ein ohrenbetäubendes Brüllen aus und geht zum Angriff über!

Die schlangenhafte Kreatur greift sowohl mit ihrem Schnabelmaul als auch mit einer anderen Attacke an, sie vermag es elektrische Entladungen zu schleudern! Dies ist kein Zauber und kann nicht unterbrochen werden, da die Kreatur diesen Angriff eher instinktiv als gezielt auslöst. Alle 15 Ticks schleudert sie einen Blitz mit 1W10+5 *Elektrizitätsschaden* auf einen zufällig ausgewählten Spieler.

Ansonsten greift das Wesen mit seinen Biss den Spieler an, der ihr mit der letzten Attacke am meisten Schaden zugefügt hat.

Anmerkung: Sollte der Held, der im Thronsaal die Waffe an sich genommen hat Ziel einer Attacke der Kreatur werden, egal ob Biss oder Blitzschlag, so ist er urplötzlich von einer rotschimmernden Kugel umgeben und aller Schaden wird absorbiert. Attacken mit seiner Waffe erhalten danach zusätzlich einen Bonus von +5 auf Schaden.

Blitzschlange:

AUS: 4 BEW: 7 INT: 5 KON:8 MYS:0 STÄ: 11 VER:2 WIL:6 GK: 8 GSW:12 LP:15 FO:0 VTD:30
SR:3

KW:30 GW:25

Waffen: Biss: Wert: 25 Schaden: 2W6+4 WGS: 9 INI: 5-1W6 Merkmale: Durchdringung 1, Scharf 2

Blitzschlag: Wert: 20 Schaden, 1W10+5 WGS: 15 INI: 5-1W6 Merkmale: Elektrizitätsschaden, Durchdringung 1

Typus: Monster, Seeschlangen

Monstergrad: 4+/3

Fertigkeiten: Akrobatik: 15 Athletik: 20 Entschlossenheit: 12 Zähigkeit: 20

Merkmale: Furchterregend (20), Koloss 2, Resistenz gegen Wasserschaden 2, Verwundbarkeit gegen Feuerschaden, Resistenz gegen Elektrizitätsschaden 2

Wenn die Seeschlange die Gesundheitsstufe verletzt erreicht hat, lässt sie von den Spieler ab und verschwindet in den Fluten. Auf einer anderen Treppe sehen die Helden die Pashtari und erkennen, dass einer von ihnen den verloren Dreizack erbeutet hat! Aber an ihn ist kein Herankommen, denn immernoch drängt die Zeit.

Kaum haben sie und das getragene Portal sicher das Schiff erreicht, als die Seeschlange sich erneut zeigt, nur diesmal greift sie das Schiff der Pashtari an, die davon völlig überrascht sind.

Die Spieler können nun erneut die Entscheidung treffen sie entweder ihrem Schicksal zu überlassen oder zu ihren Gunsten einzugreifen. Hierfür benötigen sie eine erfolgreiche Anfühenprobe gegen 25 um sich in dem allgemeinen Durcheinander Gehör zu verschaffen und die Soldaten an den Speerschleuder dazu zu bringen auf sie zu hören.

Die Helden dürfen auch mittels Fernkampf oder Magie selbst angreifen, die Entfernung beträgt vierzig Meter, es gelten nicht die Beschränkungen für Schüsse in den Nahkampf, dafür ist Bestie zu groß.

Wenn die Seeschlange die Gesundheitsstufe Todgeweiht erreicht lässt sie von den Pashtari ab und verschwindet entgültig!

Epilog

Die Schiffe setzen Segel und bringen Abstand zwischen sich und *Gischthron*. Wenn die Helden von Sahab erfahren wollen, was er beobachtet hat, so erzählt er ihnen, dass er gesehen hat, wie der Hinterhalt stattfand. Die Selenier wurden davon überrascht und die Hälfte von ihnen fiel schon unter dem ersten Ansturm. Nicht so unser SC, Sahab sah, wie er mit seiner Waffe Pfeile aus der Luft schlug und kein Gegner konnte gegen ihn bestehen, am Ende schlug er Manjud mit nur einem Schlag regelrecht in zwei Teile und hatte ganz alleine fast zwanzig Gegner bezwungen!

Der Spieler kann sich nach wie vor an nichts erinnern.

Sollten die Helden den Pashtari beide Male geholfen haben, denn nur so konnte die „Djinn der Meere“ den Angriff der Seeschlange überstehen, wird das Schiff den selenischen Schiffen zeichen geben und längsseits gehen.

Der neue Kapitän, Rushtam der Günstling der Winde, bedankt sich voller Respekt bei den Spielern und den Seleniern für ihre Rettung und überreicht ihnen zum Zeichen des Dankes den Dreizack, den seine Männer erbeuten konnten. So müssen sie zwar mit leeren Händen nach Hause segeln aber mit intakter Ehre! Es sei ihm ein Bedürfnis die Helden für das Leben seiner Landsleute zu entlohnen, da sie erst Recht nach dem Hinterhalt Madjun's keinen Grund gehabt hätten.

Haben die Helden Sahab nur vor dem Kielholen, nicht jedoch vor der Mannschaft beschützt, betrachtet er seine Schuld mit der Gegenspionage und dem Irreführen der Pashtari als beglichen. Wurde er aber auch vor der Mannschaft beschützt, (erfolgreich oder nicht!) so überreicht er den Helden einen Sack voll mit Schuppen der Seeschlange, die er aufgelesen hat. Siereichen um einen Schuppenpanzer herzustellen, der zusätzlich zu den normalen Werten Resistenz gegen Wasser- und Elektrizitätsschaden 2 verleiht.

Die Schiffe trennen sich und man tritt die Rückreise an. Die Helden haben einiges zu erzählen, wenn die Arwingen erreichen!

Die Beute:

Den Dreizack können die Helden zwar nicht behalten, er gehört zusammen mit dem Ruffhorn dem Kaiserhaus Selenias, dass die Expedition ins Leben rief, aber vielleicht habe sie möchten sie sich eine solche Waffen nachbauen lassen. Jeder Spieler erhält eine fürstliche Belohnung in Höhe von 500 Lunaren. Darüber hinaus steigt das *Ansehen* des Spielers, der den Hinterhalt der Pashtari überlebte und alle tötete dauerhaft um1, sein Name wird (je nachdem vom Angehörigen welcher Kultur) mit Ehrfurcht oder Furcht ausgesprochen.

Alle Helden erhalten 15 Erfahrungspunkte, und je nach ihren Entscheidungen weitere. Haben sie den Gnom vor dem Strick gerettet je 3 weitere, vor dem Zorn der Mannschaft 2. Haben sie die Pashtari über die Brücke fliehen lassen ebenfalls 3 und für die Unterstützung im Kampf gegen den Seedrachen ebenso 2.

Die Waffe aus dem Thronsaal dürfen die Helfen behalten. Es gilt als Waffe diesen Typs nur unter dem Merkmal, dass sie aus Mondstahl gewfertigt wurde.

Eigentlich ist dieses Abenteuer als Auftakt einer Questreihe um eben diese Waffe ausgelegt, sollten die Spielergruppe dies aber nicht wünschen, so bleibt das entgültige Geheimnis um *Gischthron* ungelüftet. Die Klinge bringt als einzigen Vorteil, dass in ihr ein Schutzgeist eingeschlossen ist, der in ausgesprochen brenzligen Situationen aktiv werden kann. Die Entscheidung darüber wann und wie obliegt dem Spielleiter. Der Einfachheit halber stellen sie ihn sich wie ein Artefakt mit mehreren Aufladungen vor, aber irgendwann ist seine Kraft verbraucht und das vorangegangene Abenteuer hat ihn schon sehr erschöpft!

Sollte die Gruppe aber die Questreihe spielen wollen, so werden sie sicher versuchen die magische Natur der Waffe zu ergründen. Die Helden sind für so etwas aber nicht erfahren genug. Mittels Analysezauber können sie lediglich feststellen, dass die Waffe magisch ist, bei sehr gutem Gelingen noch, dass sie etwas wie ein Bewusstsein hat. Aber selbst erfahrenste Analysemagier können den Helden keine befriedigende Antwort geben. Gegen starke Analysezauber schützt sich was auch immer in der Waffe und tötet den Analysemagier beinah! Er wird es sicher nicht wieder versuchen.

Was den die Waffe tragenden Helden angeht, so wird er zukünftig keine andere Waffe mehr benutzen wollen, auf jeden Versuch sie ihm wegzunehmen gereizt und zunehmend gewaltbereit reagieren! Sollte sie ihm gestohlen werden, mögen die Götter dem Dieb gnädig sein...

Was den Schutz angeht, so kann die Waffe beinah alles vollbringen! Sie als Spielleiter entscheiden, aber lassen sie immer ruhig immer wieder machtvolle Effekte zu. Beispielsweise könnte eine von der Waffe ausgehende Druckwelle einen Felsen, der den Spieler zermalmt hätte in kleine Kieselsteine zerbröseln und ihn mit einer schützenden Aura gegen den Atem eines Drachen umgeben. Diese Effekte sollten sie aber nur eintreten lassen, wenn die Waffe regelmäßig blutige Ernte halten kann... Das ist ihr Preis, wie die Helden, wenn sie aufmerksam sind herausfinden können. Alle weiteren Veränderungen, auch den Spielercharakter betreffend werden in der weiter Queste erläutert.