

Verschollen auf Carzeri

- Ein Kurz-Abenteuer -

- Das Szenario basiert zu Teilen auf einem Ausschnitt aus dem netten Buch "Fire and Dust", S. 123-... von James Gardner, online zu finden unter <http://www.deathstar.org/~krlipka/ps/fiction/local.html>. Man muss es zum Leiten aber nicht gelesen haben.
- Es kann in jedes beliebige Abenteuer eingeschoben werden, um Zeit zu überbrücken. Vor allem bietet es sich an, wenn die Charaktere leichtfertig (oder aus einer Notsituation heraus) ein unbekanntes Portal durchschreiten, und man sie nicht unbescholten in Sigil landen lassen will
- Das Szenario ist allerdings schrecklich linear, wer mehr Plot haben will, sollte den SCs einfach ein Paar NSCs mitgeben, unter denen der üblich Verräter ist, den es zu enttarnen gilt, o.ä. Die letzten beiden Episoden sind nicht gut ausgearbeitet.
- Im momentanen Zustand ist das Abenteuer noch sehr auf unsere spezielle Gruppe zugeschnitten, die Angaben in Klammern beziehen sich dann auf konkrete SCs.
- Zur Information: Krivvin ist ein Tiefling, der bereits einmal auf Carzeri war, jedoch mit niemandem darüber redet. Ist durch beliebige Proben auf entsprechende Wissensfertigkeiten zu ersetzen. DumDiDum ist ein Staubmensch und hat daher etwas Spezialwissen über die Schattenscheusale – so etwas sollte irgendwie mit eingebaut werden!

Quellen:

Fire and Dust, S. 123-... (Story, s.o.)

Manual of the Planes, S. 104f. (Carzeri)

Monsterkompendium, S. 80 (Schattenscheusal)

Zusammenfassung:

Die SCs landen unfreiwillig in Orthrys, der ersten Schicht von Carzeri. Sie versuchen sich mit einigen Schattenscheusalen arrangieren, um das Portal ihres Dofes nutzen zu können. Stattdessen müssen sie den Styx befahren, um am Hofe der Titanen um Rat zu bitten. Sie erfahren von einem Portal in Colothys, in einer Siedlung namens Galgenheim. Um dorthin zu gelangen, müssen verschiedene Gebiete Carzeris bereist werden – also eine nette Tour durch Carzeri!

Ausgangssituation:

Die SCs durchschreiten ein Portal. Entweder dies geschieht aus Versehen, dann ist ein Teil ihrer Ausrüstung, ihr Verhalten in diesem Moment oder ein Aspekt der Situation der Auslöser gewesen. Der Rückweg bleibt ihnen versperrt. Alternativ durchschreiten die SCs das Portal, weil sie einer Situation entfliehen wollen, die noch unangenehmer ist als das Ungewisse. In jedem Fall ist der Rückweg verbaut, und das Ziel besteht darin, zurück nach Sigil zu gelangen.

Spezielle Ausgangssituation:

Gegen Ende des Abenteuers „Die ewige Grenze“ („The eternal Boundary“) durchsuchen die SCs die Festung im Feuer nach Beweisen für das Komplott, nach Schätzen und Hintergrundinfos. (Ggf. finden sie noch mehr oder minder geheilte Schwachsinnige, die sie mitnehmen müssen.) In einem alten Dokument lesen sie, dass am Ort der Festung ursprünglich ein böses Portal zur Astralebene lag (+Schlüssel), dass jetzt quasi von der Festung und ihrem Schutzmantel überlagert und gesichert wird.

Plötzlich stürmen Toranna die Graue und der Schattenmann mit Verstärkung aus dem Portal der Leichenhalle, und aus einem weiteren Portal stürmen die Truppen des Grünen Marvent. Den SCs bleibt nur eine Wahl – den Schutzschirm der Festung zerstören, um so das Portal wieder zu aktivieren (Der Schlüssel ist die Asche eines lebendig verbrannten Menschen). Sie müssen alle übrigen und gefundenen Schutztränke aufbrauchen, und das Inferno über sich zusammenschlagen lassen. Vor ihren Augen verbrennen die Feinde, und das Portal öffnet sich.

Die SCs finden folgende Besonderheiten unter den Schätzen – die sie noch brauchen werden:

- Tränke der elementaren Widerstandskraft
- Leuchtstäbe / Brandbombe
- Leuchtstein (den werden später die Titanen als Preis fordern)
-

Die Astralebene (MP47f.):

Die SCs tauchen in der Astralebene auf. Nach kurzem Herumirren in der Leere und einigen Experimenten, erschwert durch den vermutlich desolaten Zustand der Gruppe, werden sie von einer Githyanki-Karavelle aufgegriffen. (ggf. wird ein NSC durch einen Astralsucher angegriffen und übernommen).

Sie sitzen in einem Käfig, durch ein vergittertes Bullauge können sie den Astralraum vorbei gleiten sehen, unterbrochen nur von ein paar Inseln Materie, einigen gigantischen Tieren, und seltsamen silbernen Röhren, die sich zuckend hin- und herwinden (Astralleiter). An einer von ihnen hängt ein großer organischer Sack, der mit seinen Tentakeln am Schlauch saugt. Die Reise dauert ca. 24 Stunden, d.h. die SCs können einmal schlafen, dann sollten sie fliehen.

Im Käfig gegenüber sitzt ein Hund mit einem goldenen Fell – ein Fu-Wesen. Er ist zusätzlich mit einem Halsreif angekettet, der ihn seiner magischen Fähigkeiten beraubt. Wenn sie ihn befreien, wird er ihnen helfen.

Alle möglichen Tricks sollten hier funktionieren, die Githyankis fühlen sich viel zu sicher und unterschätzen die SCs ziemlich. Die Gith-Wache ist der Sohn des Anführers, sein Bruder ist von einer Gruppe Ebenenwanderer getötet worden, daher hassen sie sie. Die Wache verhöhnt sie und lässt sie nur zum Abendessen alleine. Die Ersatzwache ist nachlässig und geht mal pissen. In diesem Moment stellt sich der Hund als „fuh“ (Wer kennt noch die alten Socken aus der Grundschule: „Fu ruft Uta, Uta ruft Fu?“) vor und berichtet den SCs über ihre Situation – sie alle werden zu einer größeren Stadt der Githyanki gebracht, um dort getötet oder als Sklaven an den Blutkrieg verkauft zu werden. Er empfiehlt den SCs, unbedingt vorher zu fliehen. Zur Not wird der Fu-Hund von seinesgleichen gerettet und nimmt die SCs mit. Die SCs finden ihre Sachen in einer Truhe in der Nähe – außerdem können sie der Gith-Wache folgendes abnehmen:

- Langschwert + 2 (Astralebene)

- Lederrüstung + 2 (Astralebene)
- Bracers of Defence +2 (Astralebene)

Die SCs können dem Schiff der Giths nicht lange entkommen, der Hund rät ihnen, sich in den erstbesten Astralleiter zu werfen – notfalls schubst er sie. Die Giths werden ihnen nicht folgen.

Die Ankunft:

Die SCs rappeln sich auf und finden sich in waldigem Sumpfgelände wieder. Da es sich hier um die äußeren Ebenen handelt, ist es ein sehr sumpfiger Sumpf. Alles ist nebelverhangen, die Bäume haben herunterhängendes Gestrüpp, und wenn man sich nicht zügig bewegt, verrotten einem die Stiefel an den Füßen. Die Lichtverhältnisse auf Carzeri sind stabil, ohne Tag und Nacht herrscht ständig Dämmerung wie vor einem Sturm. (Krivvin erkennt die Gegend, hält sich aber zurück. Wenn es sich vermeiden lässt, wird er nicht über seine Vergangenheit auf Carzeri reden. Er wird das Portal bei den Anarchisten nicht verraten, solange sich noch eine andere Möglichkeit bietet. Evtl. hat er es später durch das Styxwasser vergessen.)

Die SCs wurden von einer Gruppe Schattenscheusalen erspäht, zu groß, um einfach gegen sie zu kämpfen. (Krivvin kennt sich etwas mit diesen Viechern aus und kann sich auch mit ihnen verständigen). Allerdings reagieren sie anfangs nicht auf Verhandlungsversuche, einer packt eine schwarze Kugel aus und beginnt, Magie zu weben. (DumdiDum kennt die schwarzen Kugeln und das Phänomen des Seelensammelns). Das eine Schattenscheusal kann mit einer Brandbombe getötet werden. Mit Licht, Brandbomben, o. ä. kann man sie etwas auf Distanz halten. Die Schattenscheusale scheuen ebenfalls – spätestens nachdem die SCs einen durch eine Brandbombe getötet haben - eine offene Auseinandersetzung und verhandeln mit den SCs. Sie bieten sich als Führer in ihr Dorf an, wo es ein tolles Portal nach Sigil gäbe – ganz uneigennützig! Krivvin weiß, dass sie ihre Dörfer tatsächlich um winzige Portale herum bauen, aber wer auch nur etwas Ahnung von Carzeri hat, sollte ihnen kein Vertrauen schenken.

Sie planen, die SCs durch einen gefährlichen Busch (Zahnsturm) erledigen zu lassen um so kampflös ihre Seelen einsammeln zu können. Sie führen die SCs durch die Wildnis, ein ganzes Stück voran. Die ganze Zeit lachen sie (wie ein sterbender Hund) und freuen sich über irgendetwas. Plötzlich verstummen sie. Vor einer Gruppe auffallend gesunder Büsche, die auf einer kleinen Anhöhe guten Humus stehen, schleichen die Schatten auf Zehenspitzen vorbei. Wenn die SCs clever sind, können sie Lärm schlagen. (Krivvin kennt notfalls die Büsche – immerhin heißt so seine Armbrust). Die Büsche feuern Dornen ab, und die Schattenscheusale können getötet werden.

Nun sollten die SCs (irgendwie) auf die Idee kommen, die Seelen der Schattenscheusale einzusammeln (Krivvin weiß davon, DumdiDum kennt das Begräbnisritual der Schattenscheusale). Der Busch ist schnell leergeschossen, und bei den Leichen finden sich ihre schwarzen Kristallkugeln, in die ein seltsames purpurnes Licht fährt, wenn die SCs sie an die Leichen halten. Die Scheusale akzeptieren das für sie korrekte Begräbnisritual. Mit diesem Schatz können sie ins Dorf der Scheusale, um ein Geschäft zu versuchen.

Folgen sie der eingeschlagenen Route, so stoßen sie bald auf die schwefelig riechenden und ölig schimmernden Gewässer des Styx, der sich unter seinen Nebelbänken träge dahinwindet. (Ggf. aus der Ferne Begegnung mit einem jüngst Verstorbenen NSC / Familienmitglied auf dem Styx).

Im Dorf der Schattenscheusale:

Krivvin gibt jedem eine Kugel, damit sie alle als Seelenhändler durchgehen und unantastbar werden. Er wird die Verhandlungen führen, die anderen sollen sich umsehen, falls sie das Portal finden können. Die nahende Gruppe wird von einem Wachposten gesichtet, im Dorf erwartet sie dann ein Empfangskomitee von Dutzenden von Schattenscheusalen. Viele schwarze, hohle Augenhöhlen starren den Seelensteinen gierig entgegen. Über dem Dorf hängt die Dämmerung noch dunkler als im Rest des Landes, aber die Augen gewöhnen sich daran. Die Hütten der Schatten sind aus purer Dunkelheit geformt. Eine Gasse öffnet sich zwischen den Schatten, und Krivvin führt die Gruppe hindurch bis auf den Platz, eine Feuerstelle, von mit Runen versehenen Stelen umgeben. Er sagt etwas, und alle Schatten beginnen, lächelnd ihre Zähne zu zeigen.

Eine winzige, halboffene Hütte wird den SCs frei geräumt. Die Schatten versorgen die Gruppe mit Essen – Gräser und Käfer (Micha weiß, dass sie lecker nussig schmecken...). Das Wasser stammt aus einem Brunnen – es ist ölig, aber zumindest kein Styxwasser. (Hier Informationen über Styxwasser einbringen: ...)

Die Verhandlungen dauern ca. drei Tage.

Der erste Tag: Während dieser Zeit ist Krivvin komplett beschäftigt (evtl. mit einem NSC). Jetzt können die magischen Artefakte untersucht und verteilt werden.

Die Anderen sollten Wachen aufstellen und das Dorf mindestens zu zweit erkunden. Dabei entdecken sie zwar nicht das Portal, aber die Kunst der Schattenscheusale. Nicht nur die Hütten sind aus Dunkelheit geformt, sondern auch Statuen, die vor allem am Rand des Dorfes stehen. Bei einigen sind die Motive erkennbar (ein dicker Mann, wild lachend; eine Frau, die unter einem Stein zerquetscht wird), andere sind offenbar abstrakt. Sie lassen sich nicht berühren – die Hand gleitet hindurch. (Evtl. findet sich auch ein Schattenscheusal mit Kenntnissen der Handelssprache, so dass sie mit ihm darüber reden können).

Schließlich finden sie das Portal in einer der Stelen aber es ist ein so schmaler Spalt, dass man eine Weile brauchen wird, die ganze Gruppe hindurchzukriegen. Da einige der Schatten immer unterwegs sind, ist ein schnelles Entkommen ebenso unmöglich wie ein ungesehenes. (Tatsächlich sollen die SCs diesen Weg nicht nehmen).

Am Abend zeigt sich Krivvin wortkarg und mit Kopfschmerzen, er erzählt nur, dass die Schattenscheusale verhandeln, um “den völligen Einklang” aller Parteien zu finden – alle sollen “eins werden”. Es gibt Geschichten, Feilschen und bedeutungsschwangeres Schweigen. Er weiß nicht, was am Schlimmsten ist. Sicher ist nach dem ersten Tag nur, dass die Schatten sie alle zerreißen werden, sobald sie die Steine haben. Eine Lösung scheint nicht möglich.

Der zweite Tag: Morgens, während die SCs einem Bildhauer beim modellieren zuschauen, erscheint eine lädierte Barke am Strand des Styx; und eine lange, hagere Gestalt in einer zerfledderten Kutte entsteigt ihr: ein Marraenoloss, ein Fährmann. Die Schatten begrüßen ihn mit unterwürfigem Gezischel und Verbeugungen (auch die Verhandlenden tauchen kurz auf – falls Krivvin eingreifen muss). Der Fährmann verbeugt sich zweimal kurz, einmal zum Fluss, einmal zum Feuerplatz, wie gegenüber Untergebenen. Seine Stimme klingt kratzig und heiser, als hätte er sie seit Wochen nicht benutzt. “Ich komme wegen eines Handwerkers.”

Sean muss geholt werden, er soll das Boot ans Ufer ziehen und begutachten. An einer Seite sind Biss- und Kratzspuren, das Boot ist halb vollgelaufen. Außerdem ist die Verzierung beschädigt. “Mein Boot hat Schaden erlitten nach ... einem finanziellen

Missverständnis mit einem Kunden. Naja, aber ihr Protest ist wohl ins Wasser gefallen... Ich habe von einem Handwerker hier gehört, ich würde einen vernünftigen Preis zahlen, wenn er das Boot reparieren könnte." (ggf. lustiger Dialog mit kunstbesessenen Schatten, die sich weigern, bei der Arbeit zu helfen). Die SCs unterhalten sich mit dem Bootsmann, der sich als "Garou" vorstellt. Wie sich herausstellt, ist er ein Marraenoloss, die einzigen, die gegen das Wasser des Styx immun sind und das Geheimnis der Navigation in seinen Gewässern beherrschen. Garou ist überzeugt, dass nicht sein Glück ihn zum einzigen Handwerker der Region geführt hat, sondern der Fluss selbst. Er suchte einen Handwerker, und der Fluss brachte ihn hierher. Nun sollten die SCs beginnen, sich für ihn als Mitfahrgelegenheit zu interessieren. Außerdem kommt heraus, dass Garou ein Mitglied der Gesellschaft der Empfindung ist. (Also wird er v.a. mit Daniela und Micha reden – ggf. Entendialog einbauen...). Mit Micha kann er sich regelrecht anfreunden.

Ein gutes Geschäft könnte folgendermaßen aussehen: Garou fährt die SCs raus, bevor die Schatten sie fressen. Vorher repariert Daniela das Boot (wenn die SCs clever sind, lässt sie aber zur Absicherung die Verzierungen übrig, die sie erst nach dem Transport ergänzt). Garou kann den SCs bei der Suche nach einem Portal nicht weiterhelfen, aber er kann sie an den Hof der Titanen bringen, wo sie Rat erfragen könnten.

Sean beginnt also mit der Arbeit (ca. ein Tag).

Mittags berichtet Krivvin, dass die Verhandlung immer anstrengender wird. "Alle sollen eins werden" – so langsam bekommt das einen unangenehmen Beigeschmack. Alle erzählen von sich, schweigen, das Dunkel wird dunkler, und zeitweise ist das Denken irgendwie ... dunkel. Krivvin verliert sich, und beginnt, wie ein Schatten zu denken. Einen weiteren Tag hält er das nicht durch.

Abends ist das Boot fast fertig, und die Flucht sollte nachts in Angriff genommen werden (in der Schlafphase).

Die Nacht: In dieser sind noch viele Schatten auf den Beinen, Garou meint, sie wollten ein Fest zu Ehren der Verhandlung feiern – tanzen singen, pfeifen. Vielleicht ahnen sie auch, dass ihre Beute sich dünn machen will. "eine Schatten-Orgie halte ich nicht aus" meint Krivvin (und er würde es nicht). Am Platz brennt ein scharlachrotes Feuer, und dann beginnen die Pfeifen zu spielen. Drei Pfeifen flechten eine Melodie zusammen, eigentlich schön, doch mit dem Unterton einer Disharmonie, die einem das Fleisch von den Knochen schält. Krivvin summt leise mit und starrt ins Leere... Während Sean die letzten Arbeiten beendet, gesellen sich Trommeln zu Melodie hinzu.

Krivvin beginnt zu flüstern: "Kratze die Schale ab – kratze sie ab..." Er ist nicht mehr ansprechbar. In der Mitte des Festplatzes erhebt sich ein Schatten und greift Krivvins Worte auf: "Kratze die Schale ab!" Dann reißt er sich mit seinen Krallen die Haut vom Gesicht. Darunter kommt wahrer Schatten zum Vorschein, sonst nur in den Augen der Kreaturen zu erkennen. Mehr und mehr Schatten schälen sich die Haut vom Leib. Auch Krivvin hebt die Finger – zu Krallen geworden – zum Gesicht. Hoffentlich hindern sie ihn daran...

Als sich die SCs ins Boot steigen, weist Garou daraufhin, dass entgegen aller Vorurteile die Unteren Ebenen ein höflicher Ort seien, und verabschiedet sich überlaut von den Schatten: "Danke für Eure Gastfreundschaft. Wir gehen jetzt." Die Schatten kommen schnell heran – pure Dunkelheit mit Zähnen darin. Wenn die SCs die Seelensteine werfen, können sie die Schatten aufhalten – die kämpfen wie wild darum. Ggf. ein bisschen kämpfen – bis die Strömung den Kahn ergreift.

Währenddessen verwandeln sich Krivvins Augen in reine Dunkelheit. Er steht kurz vor der Verwandlung. Die einzige Kur ist ein Tropfen Styx-Wasser (und nicht mehr).

Krivvin fällt daraufhin ins Koma. Er wird später erwachen und sich an nichts erinnern – auch an die SCs nicht. Seine Erinnerung wird im Laufe des Abenteuers langsam zurückkehren.

Reise auf dem Styx

Generelles: Die Aspiranten auf Orthrys sind v.a. Politiker und Verräter an Land und Leuten.

Nach einer Woche auf Orthrys erhalten die SCs Int+1, werden aber eigennützig und hinterhältig. Hält eine Woche nach verlassen der Ebene.

Carzeri 1: Die Barke fährt in die erste Nebelwolke, und alles verschwindet. Die nächste Landschaft ist immer noch unverkennbar Orthrys, alles ist sumpfig und dreckig, aber diesmal ist es ein altes Schlachtfeld. Ein Gewitter tobt, im Schein der Blitze ragen Silhouetten aus dem Sumpf hervor – Knochen von Monstern, gigantische Geschütze, schiefe Belagerungstürme. Der Geruch von Schwefel wird von dem von altem Blut überlagert... In dieser netten Umgebung haben die SCs ggf. Zeit, sich über ihre Richtung zu unterhalten oder Garou zu befragen. Es wird klar, dass es ihm Spaß macht, die SCs zu verletzen. Eine weitere Nebelbank bringt das Boot in die ...

Die Selbstmörder-See: Der Fluss fließt mitten durch ein riesiges Meer, sein dunkles Wasser hebt sich deutlich ab gegen das silbern-kühle des ruhigen Meeres. Der Himmel ist tiefschwarz, alles wird erhellt vom Licht dreier voller Monde – weiß, silber und grün. Das Meer sieht einladend ruhig aus, aber bald brechen die ersten Leichen durch die Oberfläche. Eine Wasserleiche, aufgedunsen und weiß, die Ohren und Augen von Fischen weggefressen, die Finger zu Knochen zerkaut, die Wangen offen, darin ein Nest kleiner Aale, die sich um die Reste der Zunge streiten.

Weitere Leichen tauchen auf – alle angeknabbert, alle mit aufgeblähten Bäuchen. Garou: “Eine Tasche in der Astralebene – das Meer der Selbstmörder”. (Dann taucht Michas Mutter auf.)

Eine weitere Nebelbank bringt das Boot in ...

Die Höhlen des Mount Orthrys: Hier steuert Garou das Boot entgegen der Strömung durch dunkle Höhlen aufwärts. Wasserfälle werden durch den entstandenen Nebel überwunden. Vorbei an einer gigantischen unterirdischen Wassermühle, deren Zweck unbekannt bleibt, erreichen sie eine Höhle. Laut Garou führt sie in die unmittelbare Nähe des Titanen-Palastes.

Wenn die Helden fit sind, ist es eine darkmantle-Höhle, und Garou hat sie in die Falle gelockt. Die Viecher (6 an der Zahl) müssen getötet werden – danach kann man die Höhle verlassen.

Der Hof der Titanen

Der Hof der Titanen ist ein gigantisches Gebäude aus langsam zerbröselndem weißen Marmor daran. Das Besondere daran ist, dass er zwischen den Spitzen zweier sehr hoher Berge liegt – und somit zwei Kugeln verbindet. Einige kleine Gebäude schmiegten sich an den Palast – Gaststätten und die Häuser von Prokuranten. Auch ein kleiner Markt findet sich.

Die Wachen am Tor sagen, dass derzeit keine Audienzen gegeben würden – sie müssen erst bestochen werden, bevor sie eine Audienz gewähren (2x50 GS). Erst dann dürfen sie den Palast betreten. Der Zerfall eines so mächtigen Gebäudes weckt in allen das Gefühl von Hoffnungslosigkeit und Entropie. Bis auf DumdiDum und Krivvin müssen alle Rettungswurf (Willen 10) machen oder einen Tag introvertiert

bekümmert und handlungsunfähig sein. Dumdidum und Krivvin fühlen sich bestätigt und erhalten +2 auf aller RW.

Die Audienz – zwei Tage später – bringt sie vor den mächtigsten der Titanen - Kronos, Vater des griechischen Pantheons. Er ist zwar der jüngste, aber der Anführer, nachdem unter seiner Führung ihr Vater Uranus gestürzt wurde. Man muss zuerst Audienz bei Kronos halten – er ist misstrauisch, ob die SCs nicht Werkzeuge evtl. Ränke seiner Geschwister gegen ihn sind. Er lehnt ihre Bitte um Hilfe rundheraus ab. Während die SCs noch im Gasthaus sitzen und debattieren, kommt ein Bote zu ihnen und ruft sie zu einer Audienz “seiner Herrin”. Dabei handelt es sich um die Titanin Rheas, Kronos’ Frau. Sie bietet den SCs unter zwei Bedingungen Hilfe an – erstens – den Leuchtstein, den die SCs bei sich führen. Zweitens, Stillschweigen gegenüber Kronos. Sie verrät ihnen den Standort eines Portals in einer der Höhlen rund um die Stadt Galgenheim auf Colothys. Der Schlüssel ist ein einfacher Knochen. Sie weiß, dass ein Portal in der Stadt Fetaphon auf Cathrys in die Nähe Galgenheims führt. Wie man nach Fetaphon kommt – darum müssten sich die SCs selber kümmern.

Im Gasthaus können sie herausbekommen, dass ein Zwerg namens Dungir einen Service anbietet, der einen von Orthrys nach Cathrys bringt – gegen wenig Gold.

Kaum zurück im Wirtshaus, werden die SCs von einer großen Kriegerin aufgesucht, in eine magische Aura der Finsternis gehüllt, die sich als Atalante vorstellt. Sie verhandelt mit ihnen im Namen Kronos: Sie will wissen, wem sie was gegeben haben – dann würde sie ihnen weiterhelfen. Wenn die SCs Rheas verraten, dann gibt sie ihnen Gleiter, mit denen sie den Berg gefahrlos verlassen können. Wenn nicht, verspricht sie ihnen Ruhe, kommt aber mit einer halben Armee zurück. (Wenn die SCs gut sind, können sie die Gleiter trotzdem stehlen). Atalante ist eine Tochter Kronos. Wenn die SCs ihr nicht helfen, wird sie durch den Leuchtstein und Rheas Intrige ums Leben kommen.

Nach Galgenheim

Den Berg hinab: Falls die SCs zu Fuß sind, dauert es ewig, und ist sehr beschwerlich. Wenn sie die Gleiter haben, fliegen sie etwa einen Tag abwärts, und landen ein ganzes Stück vom Berg entfernt (Falls der Ring noch nicht entdeckt, aber angelegt wurde, wird sein Träger von Flügeltieren zum Absturz gebracht, aber der Ring rettet ihn). (Sie erhalten die Fertigkeit Luftfahrzeug steuern auf 1). Nach einigen Tagen Fußmarsch erreichen sie ...

Dungirs Mine: Am Rand der Mine ist eine kleine Ansiedlung, in der vor allem mit Sklaven gehandelt wird. Hier kann man Dungir treffen, der pro Person 100 GS verlangt. Dann lässt er sie durch einen Führer (einen Gautiere (PoC-App) namens **Hron**) in die Mine begleiten. Diese besteht vor allem aus einem gigantischen Schacht, der von Treppen und Aufzügen gesäumt ist. Kleinere Stollen gehen rechts und links ab und verfolgen Erzadern. An Absätzen am Rand befinden sich Sklavenlager. Natürlich versucht der Führer, auch die SCs zu versklaven. Während eines Nachtlagers ruft er ein paar Sklavenwächter (Troglodyten im Sold Dungirs) herbei, die SCs zu überwältigen. Plötzlich stürmen Dutzende von Sklaven in panischer Angst heran, gefolgt von einem Delver (M40 – dass Dungir eigentlich zum Schacht bauen nutzt, dass sich aber häufiger selbstständig macht). Die Wachen werden von den Sklaven überrannt, und die SCs sollten sehen, dass sie den Führer schnappen und entkommen. Hron kann sie – unter Androhung von Gewalt – zu einem Felsabsatz bringen, auf dem dutzende von Fallschirmen lagern. Wenn man mit diesen in den Schacht springt, würde man schon auf Cathrys landen.

Viel Schlick...

Auf Cathrys: Cathrys besteht aus scharlachrotem Dschungel, dessen Bäume Säure absondern, die alles zerfrisst. Von oben sehen die SCs den Rand des Dschungels, Steppe, und eine Straße. Sie können gerade so am Dschungelrand landen und müssen sich noch durch ein paar hundert Meter Steppe schlagen (1W2 / 10 Meter, Rüstung schützt). Auf der Straße können sie sich einem Treck aus Ölhändlern anschließen, die auf dem Weg nach Fetaphon sind.

Fetaphon: Hier verweilen die SCs nur kurz (ggf. ausbaubar), solange, bis sie rauskriegen, wo das Portal und was der Schlüssel ist. Evtl. kriegen sie das nur durch Wettkampf, Geld oder Betrug raus. Das Portal ist eine bestimmte Stelle im Teerteich unter der Stadt, der Schlüssel ist das Ertrinken! Die SCs sollten erst jemanden reinwerfen, um zu sehen, ob es funktioniert... vielleicht klappt auch erst die zweite Stelle.

- örtlicher Mafiaboss (Larynx) kennt Schlüssel, ist Spieler
- betrügt beim Spiel: seine Karten (17 und 4) sind magisch (nicht zinkbar, nicht im Ärmel zu verstecken, dafür haben sie auch nach dem Mischen die gleiche Reihenfolge wie vorher vorgegeben!)
- die SCs verlieren gegen ihn (z.B. Krivvin)
- Die SCs erlangen Infos von seinem Feind über Natur des Spieles
- Sie erlangen bei zweiter Partie (einfach in der Öffentlichkeit das Blatt tauschen lassen) Krivvin und Schlüssel, ggf. auch Spiel! (Alternativplan: Kartenspiel austauschen).

Auf Colothys: Das Portal mündet in einen eiskalten Höhlensee, aus dem die SCs erstmal schnell raus müssen. Aufwärmen. Die Höhle ist eine Sackgasse, sie müssen den Berg verlassen. Draußen gibt es eine Weile Herumgekraxel in den hundert Meilen hohen Bergen, ein paar Hängebrücken, ein schmaler Pfad, und irgendwann die gesuchte Höhle.

...und noch mehr totes Fleisch

Galgenheim

- Die Bewohner der Siedlungen in den Leichen sind nicht direkt unfreundlich.
- Sie sind einfach nur desinteressiert, weiß, fett und ständig am Essen. Aufgequollenes weißes Fleisch, menschliche Maden, evtl. nicht alternd.
- Ein paar andere sind TITAN, so etwas wie stumpfe Stadtwachen – die kriegen nur Muskelgewebe zu essen - und nicht ganz so fett, dafür groß, dumm, stark und misstrauisch. Sie sind unzufrieden mit ihrer Gesellschaft und würden gerne den Umsturz, kriegen ihn aber alleine nicht hin.
- Eventuell ist die lethargische Gesellschaft gerade in Aufruhr, weil ein Obermufti („Sch’ss“) selber Hunger auf neuartiges Fleisch hat – das der Helden. – nein, nicht gut. Aber es muss deutlich werden, dass Sch’ss mit Heldenessen ein Tabu brechen würde (Bei Frage: „Nein, nur totes Fleisch. Nichts anderes darf es geben hier – nur totes Fleisch“).
- Die SCs müssen den Maden natürlich einen Preis für die Wegbeschreibung liefern: ein Mitglied der Gruppe. Drei Möglichkeiten: Krivvin (hoffentlich nicht), ein anderer SC plus Fluchtplan, ein nach ihnen eintreffender NSC, der auch flüchten will. Oder sie verraten Eigenhunger der Obermade (Sch’ss) an die TITAN, lösen so Revolte aus („Klingen schneiden durchs Fettgewebe“) und kriegen dafür Beschreibung.

- Besser wäre also, die SCs würden zu intriganten Verrätern. Es ist um die Madengesellschaft nicht schade, aber vielleicht bleibt später doch ein schlechtes Gewissen, wenn sie eine halbe Stadt ausgelöscht haben, nur um nach Hause zu kommen.
- Endgegner: oberfieses Monster oder Nachthexe. (Hier werden sie natürlich doch noch verraten: Monster lauert im Portalbereich, da von dort immer genug Essen kommt. Bewohner schicken regelmäßig alle Besucher zum Monster und werden dafür in Ruhe gelassen. Evtl. Deal mit Monster: den Verräter verraten: Obermade wollte Fleisch nicht weiterschicken..., sondern selber essen. Endgegner kann Brainscan (Ja-Nein), Antwort stimmt ja aber! Mit dem Unterschied, dass der Regent wahrscheinlich bereits tot ist und die neuen Herrscher unschuldig... So würde der Rest des Dorfes ausgelöscht...
- Schlüssel zum Portal ist ein eigener Knochen (/Zahn). Jemand wird wohl den kleinen Finger opfern müssen...
- Vielleicht zwingt ja die Gruppe auch jemanden unter ihnen...

Githyanki-Wache:

Kämpfer 4

TP	34	Qual.	
INI	+5	RW	6 / 2 / 2 /
Geschw.	20 / 160	Attr.	15 / 13 / 14 / 11 / 12 / 8
RK	19 (Leder+2, Bracers+2, Dex1, Schild2)	Fert.	
AT	+9 (W8+5)	Tal.	Improv. Ini

Darkmantle

klein

TP	6	Qual.	
INI	+4	RW	3 / 2 / 0
Geschw.	20, fly 30	Attr.	16 / 10 / 13 / 2 / 10 / 10
RK	17 (Größe 1, nat6)	Fert.	Hide 11
AT	+5 (Schaden W4+4)	Tal.	Darkness (5 level)

Der darkmantle lässt sich von der Decke fallen. Wenn er die erste Attacke schafft, macht er in den folgenden Runden automatisch Schaden. Wenn nicht, fliegt er wieder hoch und versucht es nochmal (plus eine Runde). Er orientiert sich durch Sonar (Silence macht sie blind).

Sklavenwächter - Troglodyten

TP	13	Qual.	Gestank
INI	-1	RW	5 / -1 / 0
Geschw.	30	Attr.	10 / 9 / 14 / 8 / 10 / 10
RK	15 (-1Dex, 6nat)	Fert.	
AT	1 (langspeer)	Tal.	

Die Trogs können Gestank absondern: RW12, sonst Übelkeit, Str-6 (10Runden).

Larynx

TP	13	Qual.	Gestank
INI	-1	RW	5 / -1 / 0
Geschw.	30	Attr.	10 / 9 / 14 / 8 / 10 / 10
RK	15 (-1Dex, 6nat)	Fert.	
AT	1 (langspeer	Tal.	

Larynx Wachen

TP	13	Qual.	Gestank
INI	-1	RW	5 / -1 / 0
Geschw.	30	Attr.	10 / 9 / 14 / 8 / 10 / 10
RK	15 (-1Dex, 6nat)	Fert.	
AT	1 (langspeer	Tal.	

(Ober-) Made

TP	13	Qual.	Gestank
INI	-1	RW	5 / -1 / 0
Geschw.	30	Attr.	10 / 9 / 14 / 8 / 10 / 10
RK	15 (-1Dex, 6nat)	Fert.	
AT	1 (langspeer	Tal.	

TITAN

TP	13	Qual.	Gestank
INI	-1	RW	5 / -1 / 0
Geschw.	30	Attr.	10 / 9 / 14 / 8 / 10 / 10
RK	15 (-1Dex, 6nat)	Fert.	
AT	1 (langspeer	Tal.	

Monster

TP	13	Qual.	Gestank
INI	-1	RW	5 / -1 / 0
Geschw.	30	Attr.	10 / 9 / 14 / 8 / 10 / 10
RK	15 (-1Dex, 6nat)	Fert.	
AT	1 (langspeer	Tal.	

Kann ja/nein Gedanken lesen.

Stephan H., Marburg, im Winter 2004/05.