

Mächte, Mythen, Moddermonster

Abenteuerband

Der König soll sterben

oder

Der Schatten des Moddermonsters



Zwei spielbereite Abenteuer

KB 87 2, 5

Bisher bei der EDITION EINHORN erschienen:

"Mächte, Mythen, Moddermonster" - das Fantasy-Rollenspiel

Erster Band - Charakterwerk

Zweiter Band - Regelwerk

Dritter Band - Hintergrundwerk

Erster Abenteuerband - "Der König soll sterben"



Herausgeber: EDITION EINHORN

(Karl-Heinz Zapf, Andreas Trageser, Stefan Knauth)

Druck: IDA, Neustadt-Schwaig

Grafik: Katja Braasch

Layout, Gestaltung und Satz: Karl-Heinz Zapf

Copyright (c) 1989 bei der EDITION EINHORN

Nachdruck, Vervielfältigung oder Kopie, auch auszugsweise,
bedarf der ausdrücklichen schriftlichen Genehmigung der Herausgeber

Mächte, Mythen, Moddermonster

Abenteuerband

Zu diesem Band . . .

Dies ist nun also der erste Band mit spiefertigen Abenteuern für das Fantasy-Rollenspiel **"Mächte, Mythen, Moddermonster"** und zwecks besserem Verständnis derselben sollen hier ein paar Eigenheiten erklärt werden. Bei diesem Spielsystem kommt es wohl wie bei keinem anderen so sehr auf die Improvisationsgabe des jeweiligen **Moddermasters** (Spieleleiters) an, denn hier wird einem nicht alles vorgekaut, so daß es im Endeffekt nur noch stur abgelesen werden muß, die Angaben im Text beschränken sich vielmehr auf das nötige Minimum und der **Moddermaster** ist fast schon dazu gezwungen, die Hintergründe selbst weiter zu erforschen um dem Abenteuer seinen eigenen, persönlichen Stempel aufzudrücken; vor allem die sehr zahlreich auftretenden magischen Artefakte bringen einen Effekt ins Spielgeschehen, der vom **Moddermaster** nie ganz vorhergesehen werden kann und auch die Zaubersprüche der Charakterklassen bieten zusätzliche Reize für die Spieler, ihre **"Macht"** auszukosten und so den Spielablauf zu verändern. Hier muß das Motto stets lauten, den Spielern völlig freie Hand zu lassen, selbst wenn dies dazu führen sollte, daß der **Moddermaster** den Rest des Abenteuers nur noch improvisiert; doch die Regeln bzw. Gesetze in der Spielwelt sind streng, sollten die Spieler also mordend und plündernd durch die Gegend ziehen werden die Reaktionen der Nichtspielercharaktere dementsprechend sein - denn ein weiterer wichtiger Gesichtspunkt bei **"Mächte, Mythen, Moddermonster"** ist, daß die Nichtspieler auf der gleichen Stufe stehen wie die Spielercharaktere und sich nicht nur wie intelligenzlose Stroh puppen verhalten. Auch etwas ungewöhnlich ist die Tatsache, daß bei den Abenteuern dieses Spielsystems jeweils kleine **"Vorabenteuer"** eingebaut sind, die den Spielern zusätzlichen Zeitvertreib bieten, die sie aber nie gezwungen sind, zu bestehen; manchmal finden sie dort Unterstützung für das eigentliche Abenteuer, manchmal werden sie dadurch einfach nur geschwächt - die Spieler können dies natürlich auch nach dem eigentlichen Abenteuer nachholen, wenn sie unbedingt wollen. Der **Moddermaster** kann die Vorabenteuer selbstverständlich als eigenständige Module verwenden, denn alle Abenteuer dauern mehrere Stunden und versprechen einen vergnüglichen Spieleabend. Wo immer es nötig ist, sind die Angaben eingeteilt in eine Sparte für die Spieler, deren Information sie mehr oder weniger sofort erhalten, und eine zweite Sparte mit Infos für den **Moddermaster**, die vorerst nur ihm zugänglich sind. In den **"Bemerkungen zum Abenteuer"** wird dann jeweils noch spezifischer auf die Angaben des Abenteuers eingegangen und dort sind auch solche wichtigen Informationen wie Anzahl der Spieler, ihre ungefähren Stufen usw. zu finden; aber nun genug der Vorrede, die mysteriöse, geheimnisvolle und bizarre Welt von **"Mächte, Mythen, Moddermonster"** erwartet den Leser, der sich den wichtigsten Grundsatz dieses Spielsystems immer vor Augen halten sollte - wirklich wichtig ist nur, daß es beiden Parteien Spaß bereitet, Spielleiter und Spielern..!

Mächte, Mythen, Moddermonster

Abenteuerband

Der König soll sterben

oder

Der Schatten des Moddermonsters

BEMERKUNGEN ZUM ABENTEUER

Das **Vorabenteuer** zu "Der König soll sterben" ist eine eher gefährliche Angelegenheit für die Charaktere und kann für einige von ihnen durchaus einen tödlichen Ausgang nehmen, wenn sie sich nicht sehr vorsehen; wenn es der **Moddermaster** wünscht, kann er es vom eigentlichen **Abenteuer** ausklinken und gesondert mit einer erfahreneren Spielergruppe spielen.

Der "Tempel der Statuen" ist ein schnelles **Abenteuer** voller Überraschungen für die Charaktere, und es kann natürlich auch nach dem Drama um den König gelöst werden; es wurde bewußt auf eine detaillierte Artefaktbeschreibung verzichtet (wie sie im "REGELWERK" vorgeschlagen wurde), da dies bei diesen magischen Gegenständen noch sinnvoll erschien.

Vorabenteuer

Der Tempel der Statuen

DIE GESCHICHTE BISHER...

Im gleichen Wald, in dem das Jagdschloß des Königs Maran liegt, befindet sich auch, versteckt und verborgen vor der Außenwelt, ein Tempel der Göttin Alja; ehemals war dies ein Ort des Friedens und der Freude, doch nun macht das alte Gebäude einen verlassenenen, eher unheimlichen Eindruck.

Ranken schlängeln sich an den Außenwänden und Säulen des Tempels empor, das große, schwere Eingangportal ist geschlossen und quietscht beim Betreten des Gebäudes erbärmlich in den Angeln; verlassen ist indes nur das Erdgeschoß, denn in den düsteren Keller gewölben haben sich chaotische Anhänger des Todesgottes Roon eingenistet, die dort den dunklen Aspekt ihres Herrn und Meisters anbeten und ihre grausamen Riten feiern...

ERDGESCHOSS

Spieler:

1) Altarsaal: dieser große, lange Saal ist in ewiges Halbdunkel getaucht, da keine Fenster vorhanden sind und durch das Portal nur wenig Licht hereinfällt; an den Wänden des Saales stehen Statuen aller Art, die meist wunderschöne Menschen in prunkvollen Gewändern darstellen, ihre Augen glitzern im ungewohnten Licht und lassen sie so auf beunruhigende Art und Weise lebendig erscheinen.

Am anderen Ende des Saales befindet sich ein Altar, der aus einem einzigen, gewaltigen Steinblock gefertigt zu sein scheint und im

Dunkel ein schwaches, bläuliches Licht abgibt; hinter ihm erhebt sich eine riesenhaft wirkende Steinstatue der Liebesgöttin Alja, die jedoch bei genauerer Betrachtung stellenweise offenbar gewaltsam beschädigt und zerstört wurde.

Spielleiter:

Die Augen der Statuen sind kleine Edelsteine im Werte von jeweils 5 Goldmünzen pro Stück, doch falls ein Charakter auch nur einen der zahllosen Steine an sich nimmt, so fällt er unter einen Bann, der bei der Einweihung des Tempels von Alja selbst auf die Statuen gelegt wurde: der Charakter wird in Zukunft keinerlei Erfolg beim anderen Geschlecht haben und alle Geweihten werden in ihm auf der Stelle einen Tempelschänder erkennen und sich dementsprechend verhalten (sobald die Gruppe übrigens den Tempel verläßt werden die Edelsteine zu wertlosen Kieselsteinen). Dieser Bann wirkt so lange, bis der Charakter auf irgendeine Art Vergebung bei der Göttin der Liebe erlangt hat.

Trotz des anfänglich unheimlichen Eindrucks, den die Statuen machen, geht die wahre Gefahr von einem Gargyle aus, der sich im toten Winkel hinter dem Eingangportal versteckt hält und den letzten Charakter der Gruppe völlig überraschend angreift; falls der Kampf zu seinen Ungunsten verlaufen sollte, flieht er nach einiger Zeit aus dem Tempel, kehrt aber später zurück um den Charakteren aufzulauern.

Mächte, Mythen, Moddermonster

Abenteuerband

Gargyle: LP 25 AP 50 MRW 5 BE 32
AGC 10 PGC 10 SW 5

Der Gargyle hat vier Angriffe und Paraden pro KR und verursacht mit seinen Klauen 2W6 und mit seinem Gebiß 2W8 Punkte an Schaden.

Spieler:

2) Vorhalle: in diesem kleinen Raum sind unheimliche, wispernde und flüsternde Stimmen zu vernehmen und ein kalter Windhauch umweht die Charaktere; konzentriert man sich auf die Stimmen, so kann man ihre Klage über Tod, Leid und Verfall heraushören. Der Raum ist desweiteren mit mehreren halb verrotteten Stühlen und kleinen Tischen nur sehr spärlich möbliert. Auch hier jedoch, wie im gesamten Tempelkomplex, liegt kein Staub auf dem Boden.

Spielleiter:

In dieser Vorhalle wurden die einstigen Bewohner des Tempels von den Anbetern Roons zusammengetrieben und niedergemetzelt; das Grauen und Entsetzen der Opfer manifestierte sich in den körperlosen Geisterstimmen, die noch in alle Zeit von ihrem Geschick klagen werden. Die Charaktere haben allerdings sonst nichts zu befürchten.

Spieler:

3) Wohngemach: dieser Raum ist vollkommen zerstört worden, alle Möbelstücke liegen zerschmettert im Gemach verstreut und Staub und Spinnweben sind überall zu entdecken; nach der hier herrschenden Verwüstung zu urteilen wurde der Raum offensichtlich durchsucht.

Spielleiter:

Hier lebte vor der Besetzung des Tempels der Oberpriester Aljas und auch heute noch sind Spuren der einstigen Schönheit und Pracht der Einrichtung unter den Trümmern zu sehen; zu finden ist hier allerdings nichts, denn das Gemach wurde gründlich durchsucht und alle Gegenstände von Wert mitgenommen.

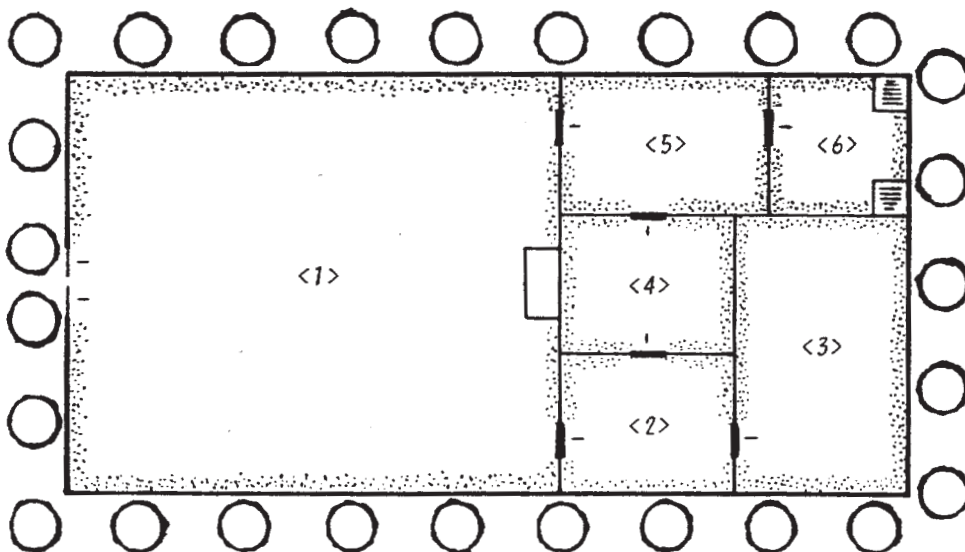
Spieler:

4) Altarraum: in diesem verschlossenen Gemach befinden sich große Regale, auf denen allerlei Tiegel, Flaschen und Phiole gelagert sind; alles ist von einer dicken Staubschicht bedeckt. Desweiteren finden sich im Raum drei Statuen, die ebenfalls Menschen darstellen und jenen im Altarsaal sehr ähnlich sehen.

Spielleiter:

Für die Charaktere sind hier mehrere sehr nützliche Dinge zu finden, nämlich:

- Flasche mit einer grünlichen Flüssigkeit (Kontaktgift, reicht für zwei Anwendungen, bei Berührung treten Geschwüre auf und es erfolgt ein Abzug von 1W8 LP und 1W4 Punkten an Aussehen);
- Flasche mit einer blauen Flüssigkeit (Heiltrank, reicht für drei Anwendungen, bringt jeweils 1W10 LP zurück);
- Ring der Botschaft (kann einmal pro Tag eine Botschaft, bestehend aus höchstens zwölf Wörtern, durch den Wind unbegrenzt weit überbringen, jedoch nur unter freiem Himmel);
- Phiole mit rötlicher Flüssigkeit (Tarnungstrank, reicht für eine Anwendung, der



Der
TEMPEL DER STATUEN

ERDGESCHOSS

- Altarsaal
- Vorhalle
- Wohngemach
- Altarraum
- Vorhalle
- Treppenraum

Mächte, Mythen, Moddermonster

Abenteuerband

Benutzer passt sich perfekt seiner Umgebung an und kann, solange er sich nicht bewegt, nur mit einer 10%-Chance entdeckt werden); e) Tiegel mit grünlicher Salbe (wird diese Salbe erhitzt, so wird sie steinhart und kann somit z. B. als Riegel für Türen eingesetzt werden);

f) Flasche mit silberner, dickflüssiger Flüssigkeit (wird diese auf Waffen nichtmagischer Art aufgetragen, so erhalten diese +2 Punkte an Schaden und werden zudem unzerbrechlich, die Flüssigkeit reicht für eine Anwendung);

g) Holzkästchen mit vertrockneten Wurzeln (bei Kontakt mit Flüssigkeit wachsen diese und bilden Fangarme aus, die alle Lebewesen in der Umgebung angreifen - AGC 12/PGC 10/50 LP/MRW 2, nach 4 KR zerfallen die Wurzeln zu Staub).

Ansonsten enthalten die Regale allerlei andere Dinge wie z. B. Kräutertränke oder ähnliches; interessant sind auch die Statuen, welche die Wächter dieses Raumes darstellen. Beim Eindringen der Charaktere beginnen sie, sich fast unmerklich zu bewegen und greifen die Eindringlinge nach fünf KR an.

Statue: LP 50 AP 0 MRW 0 BE 25
AGC 9 PGC 9 SW 6

Die Statue hat zwei Angriffe und Paraden pro KR und verursacht mit ihren bloßen Händen 2W6 Punkte an Schaden.

Spieler:

5) Vorhalle: das Gemach ist nur sehr spärlich mit halb zerfallenen Stühlen eingerichtet, die ehemals wohl schönen Wandbehänge sind mit Spinnweben bedeckt und viele ungewöhnlich große Spinnen sind zu sehen, die sich hastig in ihre Verstecke zurückziehen.

Spielleiter:

Bei diesen Spinnen handelt es sich um eine giftige Art und eines der Tiere läßt sich auf den ersten Charakter fallen; diesem muß eine Reaktionsprobe -3 gelingen, ansonsten wird er von der Spinne gebissen und nimmt somit 1W4 Punkte Schaden hin. Danach läßt sich die Spinne ohne weitere Probleme töten.

Spieler:

6) Treppenraum: in diesem Zimmer befinden sich zwei Treppen aus massivem Stein, von denen eine nach oben und eine nach unten führt; an den Wänden des Raums stehen Statuen, ähnlich jenen im Altarsaal, allerdings fehlen diesen hier die Augen. Auf einmal ertönen vom Fuße der Treppe, welche in den Keller zu führen scheint, laute Schritte und

im nächsten Moment erscheint ein bärtiger Mann in dunkelblauer Robe auf den Stufen.

Spielleiter:

Es handelt sich hier um einen Kultisten des Todesgottes Roon, und sobald er sich von seiner Überraschung erholt hat, wird er die Charaktere wutentbrannt über ihr frevelhaftes Eindringen angreifen; sobald er jedoch erkennt, daß sein Kampf aussichtslos ist, wird er wieder nach unten fliehen oder bei Gefangennahme eine Kapsel mit Gift zerbeißen, um sich zu töten. Außer einem Kurzsword und einem Amulett in Form eines Totenschädels trägt der Kultist nichts bei sich.

Kultist: LP 20 AP 50 MRW 4 BE 30
AGC 10 PGC 8 ZTP 20 SW 1

Zauber: alle Geweihtensprüche ZTW 12
Der Kultist hat einen Angriff und eine Parade pro KR und verursacht mit seinem Kurzsword 1W8 Punkte an Schaden.

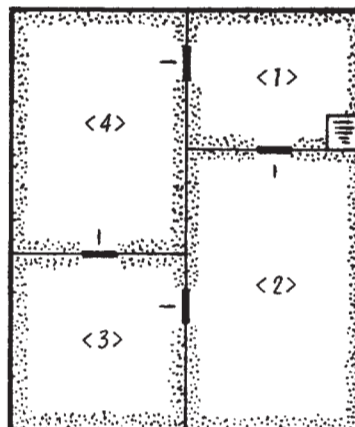
DACH

Spieler:

1) Treppenraum: dieser Raum beherbergt mehrere Statuen, die jedoch bereits fast zur Gänze zerstört wurden, die Edelsteine sind aus den Augenhöhlen entfernt und die Arme abgehackt worden; einige verrottete Wandbehänge dekorieren die ansonsten kahlen Wände, sie sind stellenweise von seltsamen, weißen Schleim bedeckt. Eine regelrechte Schleimspur führt auch zur Tür (in Raum 4).

Spielleiter:

Der weißliche Schleim gehört zu der Kreatur, die im Raum 4 lebt - ein Geschenk Roons an die Kultisten, das jedoch vor kurzem seinen Raum verließ und im Dachgeschoß umherlief, bis Kultisten diese Kreatur wieder dingfest machen konnten.



Der
TEMPEL DER STATUEN

DACH

- 1) Treppenraum
- 2) Speicherraum
- 3) Speicherraum
- 4) Speicherraum

Mächte, Mythen, Moddermonster

Abenteuerband

Spieler:

2) Speicherraum: hier handelt es sich um einen dunklen, unheimlichen Raum, der nach Moder und Verfall riecht; altersschwache Holzbalken stützen die Decke, an der zwischen dichten Spinnweben mehrere Fledermäuse hängen, die beim Eintreten der Charaktere erschrocken umherflattern. Die Einrichtung des Raumes besteht aus drei Truhen und einem großen Schrank.

Spielleiter:

Im Schrank hängt eine vermoderte schwarze Robe, die einmal pro Tag die Verwandlung in eine Fledermaus gestattet (Dauer der Verwandlung jeweils 1W10 SR, doch es besteht bei jeder Anwendung der Robe eine 10%-Chance, daß sie zu Staub zerfällt, die Wahrscheinlichkeit steigt bei jeder Verwendung um weitere 10%). Die erste der Truhen ist, von einer toten Ratte einmal abgesehen, vollkommen leer, die zweite Truhe enthält jedoch mehrere bronzene Kelche einige Teller (Gesamtwert 2 Goldmünzen); in der dritten Truhe findet sich ein goldener, blinder Handspiegel (Wert 25 Goldmünzen), sowie ein Ring der Statue (erlaubt permanente Kon-



trolle über eine menschengroße Statue, die allerdings bereits belebt sein muß, wird sie zerstört so kann bei Berührung mit dem Ring eine neue unter Kontrolle genommen werden). Ansonsten ist in diesem Raum nichts zu finden.

Spieler:

3) Speicherraum: die Balken, welche die Decke dieses Zimmers abstützen, knirschen bei jeder Bewegung der Charaktere sehr beunruhigend und eine genauere Untersuchung wird zeigen, daß sie extrem vermodert sind; im Raum steht lediglich ein altes Bett, in dem sich nach der Wölbung der Bettdecke zu urteilen jemand versteckt hält.

Neben dem Möbelstück steht ein großer Bettkasten mit zwei Schubladen; ansonsten ist in diesem Raum nichts mehr zu entdecken.

Spielleiter:

Sobald sich mehrere Charaktere in diesem Raum befinden, wird festgestellt, ob die mit dem Boden verbundenen Deckenbalken die Belastung und Erschütterung aushalten: es besteht eine 50%-Wahrscheinlichkeit, die pro Charakter um 5% erhöht wird, daß einige der morschen Holzbalken herunterfallen. Jeder Anwesende nimmt bei mißlungener Reaktionsprobe einen Schaden von 1W6 Punkten hin!

Im Bett verbirgt sich tatsächlich jemand, es handelt sich allerdings um den bereits stark verwesenen Leichnam eines ehemaligen Tempelbewohners (dieser doch etwas überraschende Anblick kostet den Charakter, der die Bettdecke entfernt, 1W4 Punkte an Geisteskraft); im Bettkästchen befindet sich in der oberen Schublade ein Lederbeutel mit 35 Gold- und 26 Silbermünzen, in der unteren Schublade liegt ein verstaubtes Pergament, auf dem ein entsetzlicher Fluch lastet: jeder Charakter, der die Schrift liest (die übrigens in der Stimme der Finsternis niedergeschrieben ist) verliert pro Licht/Dunkel (Tag) einen Punkt seiner LP (permanenter Verlust).

Geheilt werden kann ein auf diese Weise verfluchter Charakter durch alle Zaubersprüche, die einen derartigen Fluch oder Bann aufzuheben imstande sind.

Spieler:

4) Speicherraum: die Türen, welche in diesen Raum führen sind allesamt verschlossen und von außen mit schweren Riegeln gesichert; im Zimmer lebt ein Geschenk des Todesgottes Roon an die Kultisten, nämlich ein Todesbiest, das aussieht wie ein menschenähnliches Geschöpf aus durchsichtiger, gallertartiger Masse. Diese Kreatur besitzt rote,

Mächte, Mythen, Moddermonster

Abenteuerband

in unheimlichen Feuer glühende Augen und aufgrund seiner Körperstruktur kann man die Adern im Inneren des durchsichtigen Leibes erkennen - ein abscheuerregender Anblick. Sobald die Charaktere eintreten wird sich das Todesbiest auf sie stürzen und wild angreifen; außer Knochen, die überall auf dem Boden verstreut liegen und seltsam zerfressen aussehen, ist dieser Raum völlig leer.

Spielleiter:

Das Todesbiest sieht nicht nur gefährlich aus, es ist mehr als nur ein einfacher Gegner für die Charaktere; die überall im Raum verteilten Knochen gehören den Opfern dieses Monstrums, das eine stark ätzende Säure absondert, wodurch die Knochen auch ihr etwas seltsames Äußeres erhalten haben.

Todesbiest: LP 50 AP 0 MRW 5
BE 30 AGC 8 PGC 8
SW 0

Das Todesbiest hat einen Angriff und eine Parade pro KR und verursacht durch seine bloße Berührung 1W10 Punkte Schaden (bei jedem Kontakt von Waffen oder Rüstungen mit dem Körper des Biests verringern sich die Schutz- bzw. Schadenswerte um einen Punkt)! Diese Kreatur ist gegen alle Angriffe mit stumpfen Waffen immun, Stich- und Hieb Waffen verursachen nur den halben Schaden; alle Attacken, die auf Feuer basieren verursachen den doppelten Schaden.

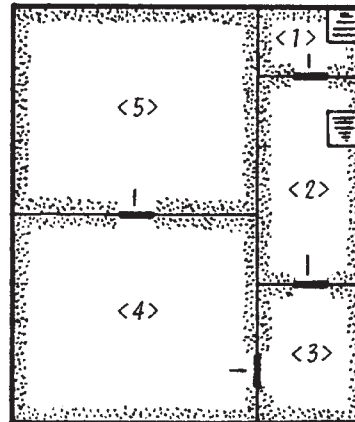
ERSTES UNTERGESCHOSS

Spieler:

1) Treppenraum: auch hier besteht die Einrichtung des Zimmers aus mehreren der schon des öfteren angetroffenen Statuen; sobald die Charaktere jedoch mitten im Zimmer sind, ertönt plötzlich leises Flüstern, das von einer der Statuen zu kommen scheint. Wird diese genauer untersucht so kann man feststellen, daß ihre Augen keine Edelsteine sind, sondern ganz normale Augen aus Fleisch und Blut.

Spielleiter:

Die Statue ist ein verzauberter Heiler namens Maglyr, der vor einiger Zeit nichtsahnend den Tempel besuchte, von den Kultisten gefangen wurde und durch eine unheilbringende Zeremonie zu Stein verwandelt worden ist, dazu verdammt, für alle Ewigkeit vor sich hin zu vegetieren. Nachdem Maglyr leise auf sich aufmerksam gemacht und seine traurige Geschichte erzählt hat, bittet er die Charaktere, ihn doch zu erlösen; er berichtet ihnen, daß er vor geraumer Zeit ein



Der
TEMPEL DER STATUEN

ERSTES UNTERGESCHOSS

- 1) Treppenraum
- 2) Treppenraum
- 3) Lagerraum
- 4) Wachkammer
- 5) Wohngemach

Gespräch der Kultisten belauschen konnte, und somit erfahren hat, daß der Fluch von ihm genommen würde, wenn die Statue Rooms, die sich irgendwo in den unteren Gemächern befinden muß, zerstört wird. Er verspricht den Charakteren ewigen Dank und Hilfe, falls sie dies für ihn tun würden und weiß auch ein paar Dinge über dieses Geschoß des Tempels zu berichten (nach Entscheidung des Moddermasters). Maglyr ist ein durchschnittlich begabter Heiler der ersten Stufe, die Werte sollte der Spielleiter festlegen und sie je nach Bedarf höher oder niedriger ausfallen lassen; der Heiler wird allein seiner Wege ziehen, sobald die Charaktere den Tempel verlassen.

Spieler:

2) Treppenraum: ein kahler Raum, der außer seltsamen Runen und Schriftzeichen an den Wänden und einer nach unten führenden Treppe nichts enthält. Die Runen sind in keiner den Charakteren bekannten Sprache abgefasst.

Spielleiter:

Die Treppe ist durch einen Zauber geschützt (welcher durch die Runen, die auf der Totensphäre benützt werden, aufrecht erhalten wird), der erste Charakter, der die oberste Stufe betritt erhält 1W4 Punkte Schaden; zum gleichen Zeitpunkt flammt kurz eine Art roter Lichtvorhang auf, der aber sogleich wieder unsichtbar wird.

Danach kann der betroffene Charakter nicht mehr zurück, diese unsichtbare Barriere hält ihn auf und so ergeht es auch allen anderen Charakteren, die den Lichtblitz auslösen; allerdings ist diese Sicherung nach jeder Person für 1W4 KR lang außer Kraft gesetzt, ehe sie wieder genug magische Energie gespeichert hat.

Aus dem Raum am Ende der Treppe stürmt beim Auslösen des Zaubers ein Goblin, der den ersten Charakter sofort attackiert!

Mächte, Mythen, Moddermonster

Abenteuerband

Goblin: LP 20 AP 40 MRW 4 BE 28
AGC 8 PGC 6 SW 2

Der Goblin hat einen Angriff und eine Parade pro KR und verursacht mit seinem Wurfbeil 1W6+1 Punkte an Schaden.

Spieler:

3) Lagerraum: hier wird allerhand Proviant für die Bewohner des Tempels aufbewahrt; von Dörrfleisch über Früchte bis hin zu Brot ist hier alles zu finden.

Spielleiter:

Dieser Raum enthält, von einigen Ratten einmal abgesehen, keinerlei Besonderheiten.

Spieler:

4) Wachkammer: dieser große Raum ist überraschend gut eingerichtet; er beinhaltet ein prachtvolles Himmelbett, einen Tisch und mehrere Stühle sowie einen Schrank, alle Möbelstücke sind von auserlesener Qualität. Auf einem der Stühle sitzt ein junger Mann in dunkelblauer Robe; um seinen Hals hängt ein Amulett in Form eines grinsenden Totenschädels. Beim Eintreten der Charaktere blickt er erstaunt auf.

Spielleiter:

Der junge Mann ist ein fanatischer Anhänger des Kultes und Bediensteter des Abgesandten Roons, der sich im angrenzenden Raum aufhält; zunächst aber wird der Kultist ob der Überzahl der Charaktere einen ungefährlichen Eindruck bei ihnen erwecken wollen. Er wird sie erstaunt darüber ausfragen, was sie hier wollen, um ihnen dann ein reines Lügenmärchen aufzutischen, in dem er völlig unschuldig in die Abnormität dieses Kultes gezwungen wurde, und er eigentlich schon lange fliehen wolle aber Angst vor den Wachen hätte. Er wird dann unter irgendeinem Vorwand auf die Tür (in Raum 5) zugehen, um den Abgesandten Roons gegen die Charaktere zu schicken, während er selbst einen Zauber beginnt.

Kultist: LP 25 AP 50 MRW 5 BE 32
AGC 9 PGC 7 ZTP 25 SW 1

Zauber: alle *Geweihensprüche* ZTW 15
Der Kultist hat einen Angriff und eine Parade pro KR und verursacht mit seinem Dolch 1W4+1 Punkte an Schaden.

Spieler:

5) Wohngemach: dieses Zimmer ist ebenso wie das Gemach des Kultisten prachtvoll eingerichtet, doch es liegt überall der Geruch nach Moder und Verwesung in der Luft; der ungemütliche Eindruck wird noch verstärkt

durch die dicke Staubschicht und zahlreiche Spinnweben, die im ganzen Raum zu finden sind. Im Gemach stehen ein Bett, eine Truhe, ein Tisch und Stühle sowie ein wuchtiger Schrank; zunächst aber wird die Aufmerksamkeit dem unheimlichen Wesen zuteil werden, das mitten im Zimmer steht. Diese Kreatur scheint nicht von dieser Welt zu sein, totenbleiche Haut spannt sich pergamentartig straff über den Knochen, blaue Flammen lodern in den leeren Augenhöhlen, die dunkelblaue, fast schwarze Kleidung schimmert unirdisch und das Cape bewegt sich in einem nicht vorhandenen Luftzug, kurzum, dies ist der Abgesandte Roons, der Gottheit des Todes und Verfalls. Wortlos zieht er beim Erscheinen der Charaktere sein Schwert, das aus einer blauen Flamme zu bestehen scheint, und greift lautlos an.

Spielleiter:

Der Abgesandte Roons ist ein äußerst gefährlicher Gegner, der allerdings beim Tode des Kultisten auf seine Welt zurückkehren muß und auch sein Gemach auf keinen Fall verläßt, so daß die Charaktere nicht unbedingt gezwungen sind, gegen ihn bis zum Tode zu kämpfen.

Abgesandter Roons: LP 150 AP 0
MRW 15 BE 30
AGC 12 PGC 10
SW siehe unten

Der Abgesandte hat zwei Angriffe und Paraden pro KR und verursacht mit seiner Flammenklinge des Todes pro Treffer einen permanenten Verlust von LP in Höhe von 1W6 Punkten welche dem Träger der Waffe zugeführt werden (kann nur von Roons Abgesandten geführt werden, bei dessen "Tod" erlischt die Waffe); die Rüstung des Abgesandten ist ein magischer Kettenpanzer mit dem Schutzwert von sieben Punkten, doch bei jedem Kontakt mit einer Waffe wird diese schartiger, rostet und verliert jeweils 1 Punkt ihres Schadens (beim "Tod" des Trägers verwandelt sich die Rüstung in einen verrosteten Kettenpanzer mit SW 5).

Der Schrank des Gemachs ist, wie auch im Zimmer des Kultisten, mit Kleidungsstücken gefüllt, doch in der Truhe sind mehrere Dinge zu finden:

- Phiole mit grünlicher Flüssigkeit (Gegengift, hebt alle herkömmlichen Auswirkungen der bekannten Giftarten auf, reicht für zwei Anwendungen);
- Phiole mit blauer Flüssigkeit (Heiltrank, reicht für eine Anwendung, bringt 1W8 LP zurück);
- Reichverzierter Gürtel (wurde von Elben erschaffen, erlaubt dem Träger einmal pro

Mächte, Mythen, Moddermonster

Abenteuerband

Licht/Dunkel Heilung [1W10 LP], desweiteren sind zwei Zaubersprüche gespeichert, die der Besitzer einmal pro Licht/Dunkel ohne ZTP-Verlust anwenden kann: "Feuerkugel" [siehe Priestersprüche] und "Mystische Klinge" [siehe Magiersprüche]; pro Anwendung von einer dieser Fähigkeiten besteht jedoch eine 10%-Chance, daß der Gürtel alle seine Eigenschaften verliert);

d) Horn des Friedens (ein Musikinstrument aus unbekanntem Material, das einmal pro Licht/Dunkel angewandt werden kann: für jede KR, in dem ein Ton erzeugt werden soll ist eine Stärkeprobe des Bläasers nötig, doch wenn die Musik ertönt lassen alle Anwesenden die Waffen sinken und lauschen friedlich dem Klang des Horns; dies gilt allerdings nur für m/m Gegner, und falls diese angegriffen werden versagt der Zauber).

Ansonsten enthält dieses Zimmer keinerlei Besonderheiten.

ZWEITES UNTERGESCHOSS

Spieler:

1) Treppenraum: die Einrichtung dieses Zimmers besteht lediglich aus zwei hölzernen Stühlen und einem kleinen Tisch, an dem auch ein Goblin sitzt (falls er durch den Warnzauber nicht fortgerufen wurde), der aus einem Humpen Bier schlürft; ansonsten finden sich hier wieder mehrere gewöhnliche Steinstatuen und Wandbehänge aus rotem Samt. In einem kleinen Faß, das sich unter dem Tisch findet, schwappt noch eine Menge des Bieres, das sich auch der Goblin zu Gemüte geführt hat.

Spielleiter:

Der Goblin hat natürlich den Befehl, den Zugang zu diesem Geschoß und vor allem den Treppenaufgang gut zu bewachen, er trägt keinerlei Wertgegenstände bei sich.

Spieler:

2) Gang: an den Wänden und der Decke dieses langen Ganges befinden sich, offenbar nachträglich angebrachte, Reliefs von gar grausamen und lebensnah wirkenden Massakern; die entsetzlichen Statuen, welche in jedem Teilabschnitt des Ganges stehen und die bizarr entstellte Leichname darstellen, scheinen sich im unruhigen Fackellicht ständig leicht zu bewegen.

Spielleiter:

Alles in diesem Gang wurde erst nachträglich von den Kultisten so verändert und gestaltet, daß es ihren Wünschen und Vorstellungen

entsprach; die scheinbare Bewegung der Statuen beruht auf einem Illusionszauber geringerer Art, der vor einiger Zeit von einem gefangenen Illusionisten gewoben wurde, der gleich danach dem Gott des Todes geopfert wurde.

Spieler:

3) Wohngemach: in diesem zwar großen, doch spärlich möblierten Zimmer, zu sehen sind ein Tisch, Stühle, zwei Truhen und sechs Holzpritschen, halten sich fünf Goblins auf, welche die Charaktere beim Eintreten sofort angreifen werden.

Spielleiter:

Die Goblins sind für die Sicherheit in diesem Geschoß zuständig und deswegen auch relativ erbost, die Charaktere hier anzutreffen; sobald vier von ihnen jedoch tot sind, ergibt sich der letzte Goblin wimmernd und verspricht den Charakteren Informationen, wenn sie ihn dafür am Leben lassen. Bei der erstbesten Gelegenheit wird er natürlich zu flüchten versuchen, um die übrigen Tempelbewohner vor den Eindringlingen zu warnen; in den Truhen kommen, neben verrotteten Kleidungsstücken, auch zwei Lederbeutel mit 35 Gold- und 87 Silbermünzen zum Vorschein.

Goblins: LP 18 AP 36 MRW 4 BE 28
AGC 8 PGC 5 SW 2

Die Goblins haben einen Angriff und eine Parade pro KR und verursachen mit ihren Kurzschwertern 1W8 Punkte an Schaden.

Spieler:

4) Wohngemach: dieser Raum ist wahrlich prunkvoll eingerichtet, alle Möbelstücke sind reich mit Schnitzereien verziert und bilden somit eine reine Augenweide; in einem großen Lehnstuhl mitten im Zimmer sitzt ein etwas verwirrt wirkender alter Mann mit wallendem weißen Bart, der eine Magierrobe trägt. Er überwindet jedoch seine Überraschung schnell und bittet die Charaktere, einzutreten und Platz zu nehmen; der Magier stellt sich als Ralmar vor und wirkt im Laufe eines Gesprächs ziemlich vertrottelt, senil und ein klein wenig verrückt. Er erzählt von sich und seinem Leben und davon, wie lange er schon keinen Besuch mehr hatte, gibt aber keine wichtigen Informationen preis.

Spielleiter:

Der Magier Ralmar ist alles andere als ein seniler Narr, im Gegenteil, da er sich im Moment noch nicht über die Schwächen seiner

Mächte, Mythen, Moddermonster

Abenteuerband

Gegner informiert hat tut er dies, indem er sich zwanglos mit ihnen unterhält und dabei den vertrottelten Schwachkopf spielt; es wird jedoch nicht lange dauern, bis er die Charaktere einigermaßen eingelullt hat, so daß er beginnen kann, einen zerstörerischen Zauberspruch auf sie zu werfen (z. B. "Blitzlanze"). Zunächst wird er jedoch versuchen, die Charaktere mittels von Drohungen dazu zu bewegen, sich Roon zu opfern - denn Ralmar ist zwar nicht dumm, dafür aber hoffnungslos wahnsinnig und er hat seine ganze Existenz dem Gott des Todes gewidmet. Falls es zum Kampf kommt, wird Ralmar sich mittels der Sprüche "Regenbogenschild" und "Mystische Rüstung" verteidigen und die machtvollsten Kampfzauber einsetzen.

Magier Ralmar: LP 22 AP 44 MRW 8
BE 26 AGC 4 PGC 4
ZTP 35 SW 1

Zauber: alle Magiersprüche ZTW 16

Der Magier hat einen Angriff und eine Parade pro KR und verursacht mit seinem Schweren Dolch 1W6+1 Punkte an Schaden.

Im Gemach Ralmars ist nichts zu finden, aber der Magier trägt am Finger einen magischen Ring: hiermit kann der Träger bis zu zwei Skelette von m/m Wesen wiederbeleben, die ihm dann bis zur Zerstörung dienen.

anderes werden die Orks auch tun, sie verlassen nur äußerst unwillig ihren Posten, da sie vor kurzem erst eine Maßregelung hierfür erhalten haben, denn Kultisten ertappten sie beim Stromern durch die unterschiedlichen Tempelbezirke.

Orks: LP 30 AP 60 MRW 5 BE 32
AGC 12 PGC 10 SW 3

Die Orks haben einen Angriff und eine Parade pro KR und verursachen mit ihren Säbeln 1W8 Punkte an Schaden.

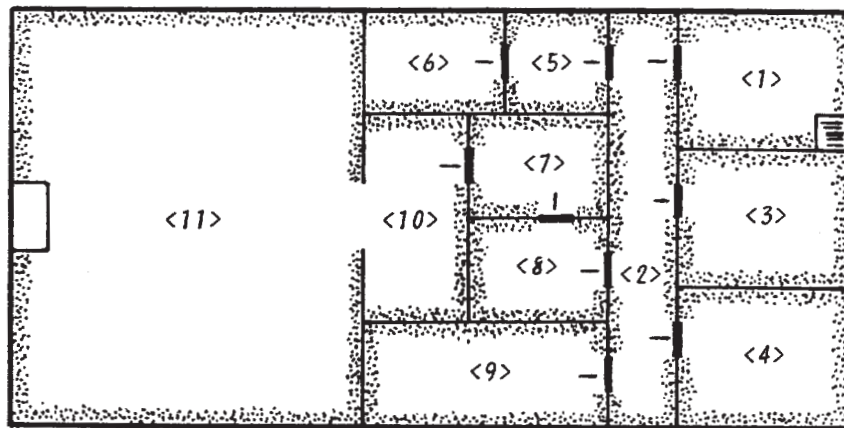
Im Raum sind keinerlei nützlichen Dinge zu entdecken, aber einer der Orks trägt am Gürtel einen Schlüssel für die Kerkerzelle.

Spieler:

6) Zelle: hinter einer schweren Holztür liegt die einzige Kerkerzelle des Tempels; in dieser verschmutzten, dunklen Kammer werden zwei halbverhungerte, völlig verängstigte Mädchen gefangen gehalten. Sobald sie die Charaktere entdecken werden sie zu weinen anfangen und unruhig und ängstlich in die hinterste Ecke ihres Gefängnisses kriechen.

Spielleiter:

Diese beiden bedauernswerten Geschöpfe wur-



Der
TEMPEL DER STATUEN

ZWEITES UTERGESCHOSS

- 1) Treppenraum
- 2) Gang
- 3) Wohngemach
- 4) Wohngemach
- 5) Wachkammer
- 6) Zelle
- 7) Wohngemach
- 8) Wohngemach
- 9) Schatzkammer
- 10) Vorraum
- 11) Altarsaal

Spieler:

5) Wachkammer: in diesem kleinen, extrem verschmutzten Raum halten sich zwei Orks auf, die gerade in ein Spiel mit Knochenwürfeln vertieft sind; wenn sie die Charaktere entdecken werden sie knurrend ihre Säbel ziehen und sie beim Betreten des Raumes mit Waffengewalt hindern, das Zimmer jedoch auf keinen Fall verlassen.

Spielleiter:

Diese beiden Gesellen wurden angewiesen, die Zelle zu bewachen, deren Tür im Hintergrund gerade noch zu sehen ist; dies und nichts

den vor gar nicht allzu langer Zeit von den Kultisten aus ihrem Heimatdorf entführt und hierher gebracht, um bei passender Gelegenheit dem Gott des Todes geopfert zu werden; anfangs werden die Mädchen aber kaum zu normaler Kommunikation fähig sein und den Charakteren nur ihre Namen mitteilen können, nämlich Lalyna und Marla, und die Tatsache, daß sich bei ihnen noch ein drittes Mädchen befand, das vor kurzem aber abgeholt worden ist; die armen Mädchen wurden von ihren Wächtern, den beiden Orks, zu perversen Spielchen gezwungen und befinden sich deshalb in einem dermaßen bedauernswerten Zustand.

Mächte, Mythen, Moddermonster

Abenteuerband

Spieler:

7) Wohngemach: auch dieser Raum ist, wie ebenso einige andere in diesem Geschoß, sehr prachtvoll mit großen Wandteppichen, Bodenbelägen und kunstvoll gearbeiteten Möbelstücken ausgestattet; ein großes Himmelbett mit Baldachin fällt dem Betrachter dabei als erstes auf, dann der massige Tisch aus rotem Marmor und die mit goldenen Einlegearbeiten verzierten Stühle. Hinter der Tür steht eine kleine, ebenfalls reich verzierte Truhe.

Spielleiter:

Dies ist das Gemach des Oberpriesters des Kultes, der gerade aber mit einer Opferzeremonie beschäftigt und deshalb nicht anwesend ist; in der Truhe liegen mehrere Kleidungsstücke, darunter verborgen ein Kästchen, gefüllt mit Edelsteinen im Wert von 450 Goldmünzen. Ebenfalls hier findet sich eine Pergamentrolle, auf der folgende Gegenstände aufgelistet sind:

- 1) Armbrust und 10 Bolzen;
- 2) Wellenklinge;
- 3) Streitkolben;
- 4) Parierschild;
- 5) Ringelpanzer;
- 6) Harfe;
- 7) 10 Fackeln und Zunderkästchen;
- 8) 30 Fuß Seil.

Wird das Pergament entrollt und der jeweilige Gegenstand laut genannt, so materialisiert er sich vor dem Benutzer, während der Name auf dem Pergament entschwindet; die auf diese Weise beschafften Objekte sind in jeder Hinsicht real und auch demzufolge zu benutzen.

Spieler:

8) Wohngemach: dieses Zimmer ist dunkel, alle Fackeln wurden offensichtlich gelöscht; wird Licht entzündet, so erkennen die Charaktere einen mit hölzernen Möbeln eingerichteten Raum, in dessen großem Bett ein schlafender Mann liegt.

Spielleiter:

Es handelt sich bei dieser Person um einen ranghohen Kultisten, der beim Eindringen der Charaktere eventuell erwacht (45%-Chance); ist dies der Fall, so gibt er vor, weiterhin zu schlafen und rezitiert einen Zauberspruch (wie z. B. "Roos, Gefolgschaft"). Er wartet dann auf die Untoten und greift mit ihnen zusammen an. Im Gemach selbst ist nichts zu finden.

Kultist: LP 20 AP 40 MRW 4 BE 30
AGC 8 PGC 8 ZTP 30 SW 0
Zauber: alle Geweihtensprüche ZTW 14

Der Kultist hat einen Angriff und eine Verteidigung pro KR und verursacht mit seinem Dolch 1W4+1 Punkte an Schaden.

Spieler:

9) Schatzkammer: dieser große Raum ist sehr außergewöhnlich eingerichtet; er beinhaltet mehrere große Truhen, vor denen die Statue eines Schwarzen Drachen liegt. Sobald die Charaktere das Gemach betreten, beginnen die Augen der Statue in rotem Licht zu glühen.

Spielleiter:

Falls die Charaktere partout das Gemach durchsuchen wollen, beginnt der Drache nach kurzer Zeit, sich zu bewegen und wird dann vollends lebendig; er greift die Eindringlinge an und kämpft bis zum Tode, um die Schätze, die sich in den Truhen befinden, zu verteidigen.

Es befinden sich fünf Truhen im Raum:

Truhe 1 enthält: 280 Goldmünzen, 435 Silbermünzen und 847 Kupfermünzen.

Truhe 2 enthält: einen Zauberstab mit den Zaubern - "Stimmenstab", "Kraftstab" und "Fackelstab".

Truhe 3 enthält: nichts.

Truhe 4 enthält: ein Mystisches Diadem mit den gespeicherten Sprüchen - "Wunden stillen" und "Krankheit austreiben"; beide Zauber können einmal pro Licht/Dunkel angewandt werden, es besteht bei jeder Anwendung eine 05%-Chance, daß das Diadem nutzlos wird.

Truhe 5 enthält: nichts.

Spieler:

10) Vorraum: diese Kammer dient eigentlich nur als Durchgangsraum und ist deswegen auch ohne jegliche Einrichtung; auffällig ist lediglich die eisige Kälte, die den Atem vor den Gesichtern der Charaktere sichtbar macht.

Spielleiter:

Dieser Vorraum wird von einem Geist in den Diensten des Kultes bewacht, daher ist es hier auch so kalt; sobald alle Charaktere im Zimmer stehen, wird er angreifen.

Geist: LP 15 AP 0 MRW 10 BE 40
AGC 8 PGC 8 ZTP 20 SW 0

Zauber: alle Illusionistsprüche
ZTW 10

Der Geist hat einen Angriff und eine Parade pro KR und verursacht durch seine bloße Berührung einen permanenten Schaden von 1W4 Punkten; weitere Sonderregeln für den Geist siehe "HINTERGRUNDWERK".

Mächte, Mythen, Moddermonster

Abenteuerband

Spieler:

11) Altarsaal: ein düsterer, gewaltiger, von mehreren Säulenreihen gestützter Saal, in dem an den Wänden schreckliche anzusehende Statuen von Monstren und üblen Fabelwesen stehen; am anderen Ende der Halle steht ein von eingetrocknetem Blut bedeckter, schwarzer Altar, dahinter eine große Statue des Todesgottes Roon. Auf dem Altar liegt ein angekettetes, nacktes Mädchen, vor ihm steht ein hochgewachsener Mann in dunkelblauer Robe, der in einer Hand hoch erhoben einen rot glühenden Opferdolch hält und einige, offenbar zeremonielle, Worte spricht. Das Mädchen windet sich angsterfüllt in ihren Ketten und stößt klägliche Schreie aus, da fällt ihr Blick auf die Charaktere und ihre Augen weiten sich hoffnungsvoll.

Spielleiter:

Das arme Mädchen, ihr Name ist Alissa, kann nur durch einen Zauberspruch vor ihrem Los des Opfertodes bewahrt werden, alle anderen Rettungsaktionen erfolgen leider zu spät und mit einem letzten Schrei stirbt sie, ihr Herz vom Dolch des Kultisten durchbohrt. Beim Erscheinen der Charaktere lösen sich zwei Statuen von der Wand und versperren ihnen den Weg zum Altar; es sind dies Gargyles, die sich bisher im Dunkel zwischen den echten Statuen verborgen gehalten haben.

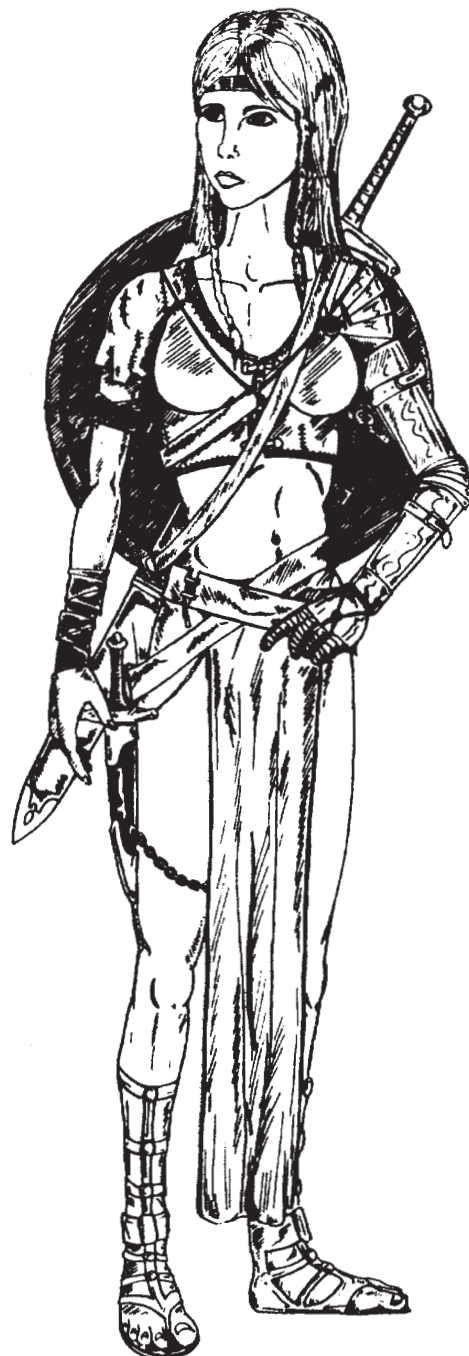
Gargyles: LP 24 AP 48 MRW 4 BE 32
AGC 9 PGC 9 SW 5

Die Gargyles haben vier Angriffe und Paraden pro KR und verursachen mit ihren Klauen 2W6 und mit ihrem Gebiß 2W8 Punkte an Schaden. Nach der Opferung Alissas glüht der Dolch des Kultisten Prayhaduur grell auf und er selbst stürzt sich in den Kampf; eine blutrote Aura umgibt ihn auf einmal und er wirkt wesentlich jünger und stärker als vorher.

Prayhaduur: LP 80 (40) AP 160 (80)
MRW 10 BE 30 AGC 12
PGC 10 SW 6 (1)

Prayhaduur hat einen Angriff und eine Parade pro KR und verursacht mit seinem Dolch des Todes 2W6+6 Punkte an Schaden; desweiteren werden 1W4 LP permanent verloren und dem Kultisten zugeführt. Die Werte in Klammern geben den Normalzustand Prayhaduurs an, die anderen seine Werte nach der Opferung.

Wird der oberste Kultist getötet und die Statue Roons zerstört, so erhebt sich ein lautes Heulen und Wehklagen, es donnert ohrenbetäubend, der Tempel erbebt und der böse Einfluß des Gottes des Todes und Verfalls weicht von ihm und ist verbannt! Für diese Tat erhält ein jeder Charakter auf jeden Fall 25 EE zuerkannt, es liegt beim **Moddermaster**, wieviel der einzelne Spieler noch dazu erhält.



Mächte, Mythen, Moddermonster

Abenteuerband

Der König soll sterben

oder

Der Schatten des Moddermonsters

BEMERKUNGEN ZUM ABENTEUER

Das **Hauptabenteuer** dieses Bandes, nämlich "Der König soll sterben", dreht sich um einen Mord, in dessen Umfeld die **Charaktere** zunächst verdächtigt und dann beauftragt werden, den wirklichen Mörder zu finden - nicht so einfach, wie mehrere Spieltests gezeigt haben, denn keiner Gruppe war es bisher möglich das Komplott vor dem dramatischen Finale des **Abenteuers** aufzudecken.

Dieses **Abenteuer** ist vor allem für **Charaktere** niedriger Stufen (1 bis 2) geeignet, da es relativ ungefährlich ist und mehr Wert auf Diplomatie, schönes Rollenspiel und Kombinationsgabe legt als auf ein schnell gezogenes Schwert; dem **Moddermaster** sei gesagt, daß er sich dieses **Abenteuer** gut durcharbeiten und sich unbedingt eigene Gedanken dazu machen sollte, denn die Handlung dieses Spiels läuft jedesmal anders und unvorhersehbar ab.

Hauptabenteuer

Der König soll sterben

DIE GESCHICHTE BISHER...

Ohne es zu ahnen bewegen sich die **Charaktere** auf ein Drama zu, das sehr wohl die Geschichte des gesamten Königreiches Caruteshter entscheiden könnte; doch momentan wandern sie noch durch einen kleinen Forst in besagtem Reich, müde und völlig verdreht von ihrer Reise.

Langsam senkt sich die Nacht hernieder und mit einem Mal bricht mit aller Urgewalt ein Gewitter los; hallende Donnerschläge erfüllen die Luft und grelle Blitze durchzucken den Äther!

Nicht weit von sich entfernt entdecken die **Charaktere** Lichter im sturmgepeitschten Dunkel des Waldes schimmern, es handelt sich hierbei um die Beleuchtung des königlichen Jagdschlusses, auf dem sich zur Zeit König Maran von Caruteshter samt Familie und Hofstaat von den Strapazen seines Amtes erholt. Egal, ob die **Charaktere** nun dort Schutz suchen wollen oder einfach müde weiterstapfen (was aber bei diesem Wetter mehr als merkwürdig wäre), auf jeden Fall taucht eine große Abteilung berittener Soldaten in prachtvollen Rüstungen auf, nämlich die königliche Garde, die sie ohne große Kommentare mitkommen heißt auf eben jenes Schloß. Den **Charakteren** wird vorgeworfen, ein Attentat verübt zu haben (hierbei sollte auch das Verhalten der Spieler beim Erscheinen der Soldaten berücksichtigt werden)!

Auf dem Jagdschloß wurde wirklich just in

jener Zeit ein Giftattentat auf den König verübt, doch da der Weinkelch mit dem Gift versehentlich verschüttet wurde und der Schoßhund Marans am Wein leckte, mußte dieser die Umarmung Roons empfangen; die **Charaktere** werden also vor die sehr erboste Hoheit gebracht und des Anschlags beschuldigt - denn wer schleicht denn schon nachts, bei einem solchen Wetter durch den dunklen Wald?

Das Mißtrauen des Königs und seiner Vertrauten wird jedoch rasch von seinem obersten Ratgeber und Hofmagier Marokeel zerstreut, der sich von Anfang an für die **Charaktere** einsetzt und ein sympathischer alter Mann zu sein scheint; nur eine Bedingung muß erfüllt werden, damit die **Charaktere** nicht vorsichtshalber im Kerker landen - sie dürfen das Schloß so lange nicht verlassen, bis geklärt ist, wer für das Attentat verantwortlich ist. Vielleicht können die **Charaktere** sich ja auch nützlich machen und ihre Nasen in diesen kniffligen Fall stecken und ihn lösen (ein Vorschlag des freundlichen Hofmagiers).

Die **Charaktere** bekommen ein Zimmer bei den Bediensteten zugewiesen und erhalten frische Kleider, da sie heute Abend am Hofball teilnehmen dürfen, der übrigens auf Veranlassung Marokeels nicht abgesagt wurde - der König braucht ja nun dringend Zerstreung...

Was die **Charaktere** jedoch **nicht** wissen: König Maran ist nur eine Marionette in den

Mächte, Mythen, Moddermonster

Abenteuerband

Händen des finsternen Herrschers Monuhl-khtam, ein Botschafter dieses Finsterlings kam erst heute - unter dem Vorwand, ein wenig rasten zu wollen - im Schloß an, um den Gestaltwandler in Gestalt der Katze Mirr über das Verhalten des Königs auszufragen - es ist dies der Ritter der Schwarzen Sonne Gargonat.

Wirklich gefährlich ist aber der Hofmagier Marokeel, denn er plant schon lange den Umsturz und ihm kommen die Charaktere nun gerade recht, die er später als Sündenböcke

verwerten will; er hat einige Verbündete, alle mehr oder weniger zuverlässig und seine Mordpläne werden mit der Präzision eines gedungenen Assassinen ausgeführt.

Der erste Mordversuch und der wirkliche Mord gehen jedoch auf Konto des Dieners Tirul, was Marokeel sehr gut in seinen Plan passt (Näheres hierzu siehe Beschreibungen der Nichtspielercharaktere)!

Ach ja, und dann liegt da noch irgendwo im Walde verborgen dieser verlassene Tempel...

ABLAUF DER HANDLUNGEN

- Erste Nacht:** a) Giftattentat auf den König (Hund stirbt)
(Ankunft) b) Garde nimmt Charaktere mit ins Schloß, sie werden des Attentats beschuldigt, der Hofmagier spricht für sie, Unterbringung
c) Hofball (Gelegenheit zum Kennenlernen des Hofstaates und der königlichen Familie)
d) König wird im Schlaf erdolcht (die Rache des Dieners Tirul)
- Erster Tag:** a) Charaktere werden offen beschuldigt, Hofmagier spricht für sie und verlangt von ihnen, die Täter aufzuspüren
- Zweite Nacht:** a) Die Königin wird in ihrem Gemach erwürgt (vom Hauptmann der Wache)
b) Morgens wird die Königin gefunden, zuerst scheint es so, als habe sie sich vor Kummer erhängt, dann werden jedoch Würgemale an ihrem Hals entdeckt, in einer Hand hält sie noch krampfhaft einen Knopf einer Uniform der Wache umklammert; der Hauptmann der Wache (der auch den Selbstmord vor-täuschen wollte) hat jedoch das Fehlen bemerkt und sich von der Magd Layra einen neuen annähen lassen
- Zweiter Tag:** a) Verhör der Charaktere durch den Prinzen, einer von ihnen, nämlich jener, der sich am verdächtigsten benommen hat, wird in den Kerker gesperrt
- Dritte Nacht:** a) Hofmaid Nayssa wird mit schreckverzerrtem Gesicht aufgefunden, eine un-natürliche Angst ist in ihren gebrochenen Augen, der Hofmagier hat sie durch einen Dämon töten lassen, da sie, immer schon der größte Schwachpunkt des Komplotts, aus der Verschwörung aussteigen wollte
- Dritter Tag:** a) Hofmagier Marokeel beschuldigt den Diener Tirul der Morde, dieser gibt alles zu und nimmt auch die Schuld für die anderen Morde auf sich (obwohl er sich an diese nicht erinnern kann); Tirul erzählt die Geschichte seiner Herkunft, der gefangene Charakter wird freigelassen
b) Tirul wird im Schloßhof enthauptet
- Vierte Nacht:** a) Prinzessin Malys stürzt von den Mauerzinnen und bricht sich das Genick, sie wurde vom Hauptmann der Wache hinabgestossen der sie vorher wegen eines vertraulichen Gesprächs hierher bestellt hatte; die Wachen wurden von ihm vorher zum wohlverdienten Schlaf geschickt
- Vierter Tag:** a) Der Prinz beschuldigt einen der Charaktere des Mordes, die übrigen der Mittäterschaft, was zur Folge hat, daß alle in den Kerker geworfen werden
- Fünfte Nacht:** a) Der Prinz wird vom Hofmagier und dem Hauptmann der Wache im Brunnen-ertränkt
b) Morgens wird die Leiche entdeckt und ein Eingang in einen Geheimgang, kurz über der Wasseroberfläche des Brunnenschachtes, die Charaktere werden freigelassen
c) Lustknahe sagt den Charakteren, er wisse ein Geheimnis über den Magier, will aber um keinen Preis mehr verraten, da er erst noch Beweise besorgen will



Mächte, Mythen, Moddermonster

Abenteuerband

- Fünfter Tag:**
- a) Ein Schrei hallt durch das Schloß, der Lustknabe wird ermordet aufgefunden und zwar im Gemach des Hofmagiers, dieser ist durch den Geheimgang geflohen
 - b) Der Hauptmann der Wache und seine Getreuen verschwinden und greifen bisweilen an, der Hofmagier versucht mit aller Macht, die letzte Thronfolgerin und danach alle Zeugen zu beseitigen

Die Personen...

König Maran: Alter 55 Sonnen, grauhaarig, graue Augen, Halbglatte, grauer Vollbart; der derzeitige König von Carut-eshter ist eine recht sympathische Erscheinung, der bei (fast) allen seinen Untergebenen sehr beliebt ist. Er ist ein weiser alter Mann, der bei jeder sich bietenden Gelegenheit von seiner Jugend erzählt und nur zu gerne mit seiner wohlwollenden Art jungen, gutaussehenden Damen nachstellt. Mit seiner Frau ist er nicht gerade glücklich, es war eine reine Pflichtheirat, was er auch in Gesprächen oft und sehr deutlich hervorhebt; von seinen Kindern liebt er Prinzessin Malys am meisten. König Maran vertraut seinem Hofmagier nahezu bedingungslos, der ihm auch als Vertrauensmann und Berater fungiert; auch der Hauptmann der Garde ist in seinen Augen ein treuer Gefolgsmann. Des Verrats verdächtigt Maran jemanden aus der Dienerschaft, da seiner Ansicht nach nur ein Diener Gelegenheit hatte, das Gift in den Wein zu geben; aber er hegt auch ein gewisses Mißtrauen gegenüber seiner Frau und seiner Tochter, der Prinzessin Haryana, die ihm irgendwie unheimlich ist.

INT 11 AUS 9 GE 8 MU 13 REA 7
WEIS 14 AUSS 13 STA 12 GLÜ 9
KON 15

LP 30 AP 60 MRW 5 BE 35 AGC 10
PGC 8 ZTP - SW 1

Waffe: Schwert (1W8+1)

Prinz Janubar: Alter 17 Sonnen, blondhaarig, braune Augen, schlank und zierlich gebaut; der Prinz hat eine sehr einnehmende Erscheinung und ist vor allem bei den Hofdamen sehr gern gesehen und beliebt. Er ist ein unverbesserlicher Träumer, der sich selbst als strahlenden Helden und Liebling der Frauenwelt sieht, deshalb reagiert er auch oft arrogant und herablassend. Er hat ein Auge auf die Hoftänzerin Melayssa geworfen, die er wirklich aufrichtig liebt, sie will jedoch als einzige nichts von ihm wissen; der Prinz schätzt seinen Vater nicht gerade, da er endlich dessen Nachfolge antreten will (er würde nach dem Tode König Marans als Thronerbe anerkannt), seine beiden Schwestern jedoch liebt er von ganzem Herzen und wird alles tun, um sie vor jeg-

lichem Ungemach zu beschützen. Er setzt sein Vertrauen in seine Mutter, die Prinzessin Haryana und den Hauptmann der Wache, in dem er eine Art Vorbild sieht; Prinz Janubar verdächtigt den Kämmerer Ceptus des Attentats auf seinen Vater, weil dieser Zugang zu allen Speisen und Getränken hat, die im Schloß aufbewahrt werden.

INT 12 AUS 16 GE 12 MU 12 REA 10
WEIS 9 AUSS 14 STA 13 GLÜ 10
KON 12

LP 24 AP 48 MRW 3 BE 32 AGC 14
PGC 12 ZTP - SW 1

Waffe: Degen (1W8)

Prinzessin Malys: Alter 20 Sonnen, grüne Augen, blondhaarig, ebenso zierlich und schlank wie ihr Bruder; Malys ist überaus gutaussehend, was ihr auch durchaus bewußt ist. Es bereitet ihr eine geradezu satanische Freude, die Liebe und Gefühle anderer Leute auszunutzen und diese Personen dann zerbrechen zu sehen, außerdem zeichnet sie sich durch ihre Lieblingsbeschäftigung aus, des öfteren Tiere zu quälen. Sie liebt niemanden außer sich selbst und schmiedet andauernd Intrigen gegen ihr unsympathische Personen; bei jeder sich bietenden Gelegenheit verspottet und verhöhnt sie ihre ältere Schwester Haryana. Ihr Verdacht richtet sich ausschließlich gegen die Hoftänzerin Melayssa, einfach deshalb, weil ihr diese schon lange ein Dorn im Auge ist.

INT 12 AUS 17 GE 11 MU 10 REA 8
WEIS 9 AUSS 6 STA 8 GLÜ 9 KON 6
LP 16 AP 6 MRW 3 BE 28 AGC 6

PGC 4 ZTP - SW 1

Waffe: Dolch (1W4+1)

Prinzessin Haryana: Alter 23 Sonnen, schwarzhaarig, braune Augen, zierlich und schmal gebaut; Haryana leidet seit ihrer Jugend unter einem entstellten, verkrüppelten Bein, ist ansonsten aber recht gutaussehend, wenngleich von etwas stillerer Schönheit als ihre Schwester. Sie ist aufgrund ihres Leidens, von dem man munkelt, es sei bei einem Spiel mit ihrer Schwester entstanden, sehr verbittert, mißtrauisch und ängstlich, eine sehr stille und schüchterne Person, jedoch vernünftig, intelligent und empfindsam; Haryana lebt in ihrer eigenen, heilen kleinen Welt, doch ihr größter Wunsch

Mächte, Mythen, Moddermonster

Abenteuerband

ist es, den Mann zu finden, der sie so liebt wie sie ist. Ihre tiefsten Geheimnisse vertraut sie niemandem an, außer ihrer kleinen Katze Mirr, mit der sie oft spricht; trotz allem liebt sie ihre Familie und besonders ihren Vater. Die Prinzessin hat große Angst vor dem Hofmagier, weiß jedoch nicht, weswegen und geht ihm deshalb aus dem Weg, wann immer es ihr möglich ist.

INT 14 AUS 15 GE 9 MU 12 REA 12
WEIS 13 AUSS 17 STA 6 GLÜ 13
KON 9
LP 18 AP 36 MRW 4 BE 29 AGC 4
PGC 2 ZTP - SW 1
Waffe: keine

Königin Dyuna: Alter 49 Sonnen, schwarzhaarig, graugrüne Augen, sehr stämmig gebaut; sie war früher wirklich gutaussehend und graziös und es wird gemunkelt, daß ihr Mann ihr damals nicht genug Befriedigung verschaffte und sie deshalb oft mit hübschen Höflingen zusammen war, also nicht alle ihre Kinder von König Maran sind. Die Königin ist eine herrische, resolute Person, die immer ihren Willen durchsetzen muß und oft unverschämte und beleidigende Bemerkungen von sich gibt; sie hält nicht viel von anderen Menschen, schon gar nicht von Untergebenen, ihr höchstes Ziel ist es schon seit langem, alleine auf dem Thron zu sitzen, da sie sich für wesentlich fähiger hält als ihren Mann. Er ist für sie nur noch ein verweichlichter Tattergreis, was sie ihm auch oft genug zu verstehen gibt; Königin Dyuna liebt ihre Kinder, mit Ausnahme der Prinzessin Haryana, da sie ihr als zu dumm und ängstlich erscheint. Vertrauen setzt sie in den Hofmagier und den Fürsten Andrall, den sie begehrt; des Attentats verdächtigt sie, wegen des Fehlens anderer Verdächtiger, ihre eigene Tochter Haryana.

INT 11 AUS 10 GE 7 MU 7 REA 6
WEIS 7 AUSS 9 STA 11 GLÜ 8
KON 13
LP 26 AP 52 MRW 3 BE 33 AGC 8
PGC 6 ZTP - SW 1
Waffe: Dolch (1W4+1)

Hofmagier Marokeel: Alter 61 Sonnen (behauptet aber von sich, 160 Sonnen alt zu sein), weißhaarig, graue Augen, schlohweißer, wallender Bart; der Magier ist eine väterlich wirkende Gestalt mit einer wohl-tönenden, tiefen Stimme, der für jeden ein offenes Ohr hat. In der Vergangenheit hat er schon vielen Leuten geholfen, sei es mit kleineren Zaubersprüchen oder mit weisem Ratschlag, so daß er von allen Personen des Hofstaates als ehrenwerter, loyaler Mann betrachtet wird; dies dient Marokeel jedoch

nur als Tarnung für sein übles Treiben und seinen von langer Hand geplanten Umsturz. Der Magier besitzt einen alten Folianten, in dem alle Sprüche der Magier, Kampfmagier, Diabolisten und Nekromanten verzeichnet sind; an dieses Buch, welches in seinem Labor aufbewahrt wird, ist seine Lebensessenz gebunden, er kann nur dann sterben, wenn es zerstört wird (5 Punkte Schaden). Kein Wesen außer ihm kann den alten Folianten öffnen aus dem er alle seine Magie herleitet; der Hofmagier trägt zudem einen von ihm selbst erschaffenen Ring, der ihn vor allen Arten des Lesens seiner Gedanken bewahrt und ihm dreimal am Tage (Licht/Dunkel) seinerseits Gedankenlesen ermöglicht. Wenn Marokeel stirbt und jemand streift den Ring auf, so wird er langsam aber sicher zu dem Magier selbst, der sich im Augenblick des auf, so wird er langsam aber sicher zu dem Magier selbst, der sich im Augenblick des Todes in den Ring manifestierte; wird der Ring vernichtet, so stirbt auch Marokeel endgültig. Der alte Magier gibt sich weise und gerecht, notfalls auch ein wenig vertrottelt, er ist jedoch der engste Vertraute des Königs und plant seinen Tod und die Vernichtung der gesamten Königsfamilie, um sich selbst als Usurpator auf den Thron zu setzen. Er hat einen wankelmütigen Verbündeten in Fürst Ralan, der ihn nur zuweilen unterstützt und noch gewisse Skrupel hegt, sich aber ebenfalls erhofft, den Thron zu erhalten, nach der Machtübernahme jedoch getötet werden soll; ein treuer Gefolgsmann des Magiers ist der Hauptmann der Wache Telectus, der versprochen bekam, Anführer der Garde zu werden. Bei einer Befragung wird Marokeel den Verdacht auf Prinzessin Haryana zu lenken versuchen, da er bemerkt hat, daß sie ihn zu durchschauen beginnt.

INT 16 AUS 11 GE 10 MU 13 REA 11
WEIS 16 AUSS 15 STA 12 GLÜ 13
KON 10
LP 20 AP 40 MRW 10 BE 30 AGC 8
PGC 6 ZTP 100 ZTW 16 SW 1
Zauber: alle Magier-, Diabolisten-, Kampfmagier- und Nekromantensprüche.
Waffe: Schwerer Dolch (1W6+1)

Fürst Ralan: Alter 32 Sonnen, braunhaarig, braune Augen, sehr charmant und gebildet; der Fürst ist ein echter Kavalier des alten Schlages, galant zu allen Damen, er begehrt jedoch neben dem Thron auch die Prinzessin Malys, die ihn einst verspottete und abwies. Ralan ist ein rechter Draufgänger, leicht reizbar und immer zu einem Duell bereit, da er ein ausgezeichnete Schwertkämpfer ist und bisweilen auch seiner

Mächte, Mythen, Moddermonster

Abenteuerband

Leidenschaft, der Jagd, nachgeht; er unterstützt den Hofmagier nur teilweise, weil er ihm zu recht mißtraut, schmiedet aber eigene Pläne.

INT 12 AUS 14 GE 15 MU 11 REA 13
WEIS 9 AUSS 11 STA 12 GLÜ 8
KON 13

LP 26 AP 52 MRW 3 BE 33 AGC 14
PGC 12 ZTP - SW 1

Waffe: Schwert (1W8+1)

Hofmaid Nayssa: Alter 22 Sonnen, blond, blaue Augen, sehr hübsch; sie ist die erklärte Favouritin der Höflinge, hat ein einnehmendes Wesen und ist überhaupt sehr sympathisch und reizend, wenn auch ein wenig nichtssagend. Die Hofmaid ist lediglich Mitglied der Verschwörung um den Magier Marokeel, weil der König ihr einmal nachgestellt und ihr somit ihre einzige wahre Liebe, einen Höfling, unmöglich gemacht hat; sie ist das schwächste Glied der Mördergruppe. Ansonsten aber hat sie nichts gegen das Königshaus, deshalb wird sie auch ermordet, wenn der zweite Thronfolger stirbt, da sie aus dem Komplott aussteigen möchte. Sie hat eine ganz spezielle Liebe, nämlich Einhörner, und erzählt bei jeder Gelegenheit, daß sie als Kind einmal eines dieser wunderbaren Geschöpfe gesehen haben will.

INT 10 AUS 16 GE 9 MU 8 REA 8
WEIS 7 AUSS 12 STA 7 GLÜ 9 KON 8
LP 16 AP 32 MRW 3 BE 28 AGC 4
PGC 2 ZTP - SW 1

Waffe: keine

Kämmerer Ceptus: Alter 44 Sonnen, dunkelbraune Haare, schwarze Augen, hager und hochgewachsen; der Kämmerer wirkt trotz seines Aussehens muskulös und hat eine tiefe, sonore Stimme. Ceptus scheint alles zu wissen, was im Schloß vorgeht, ist jedoch absolut königstreu und versucht die königliche Familie zu schützen, weshalb er sich oft an den unmöglichsten Orten herumtreibt und durch das Jagdschloß schleicht. Ansonsten gibt er sich stets höflich, aber reserviert und kurz angebunden und kann bisweilen sehr barsch werden; er mißtraut der Hofmaid Nayssa, weil diese sich in letzter Zeit zu häufig zu den Gemächern Marokeels begab, für seine Dienerschaft legt er jedoch die Hand ins Feuer.

INT 11 AUS 8 GE 13 MU 12 REA 9
WEIS 12 AUSS 10 STA 13 GLÜ 11
KON 14

LP 28 AP 56 MRW 4 BE 34 AGC 8
PGC 6 ZTP - SW 1

Waffe: Dolch (1W4+1)

Hauptmann der Wache Telectus: Alter 38 Sonnen, schwarzhaarig, braune Augen, schwarzer Vollbart; er ist auch ein Mitglied des Komplotts, da der Hofmagier ihm zusicherte, Anführer der Garde zu werden, was schon seit jeher sein Wunsch war, da er sich für herabgesetzt fühlt und Sarun für unfähig hält. Er selbst ist kein Mann der großen Worte sondern ein eher einfacher Geselle vom Land; vom Leben bei Hofe versteht er nicht viel, kann sich durch seine Erfahrung und Kampfgeschick jedoch auf seinem Posten behaupten. Von seinen Männern wird er zwar geachtet, aber keineswegs geschätzt, da er eher raue Methoden bevorzugt; falls Telectus nach einem möglichen Attentäter befragt wird, so versucht er, Sarun und seine Leute in einem schlechten Licht erscheinen zu lassen.

INT 12 AUS 10 GE 16 MU 14 REA 13
WEIS 8 AUSS 9 STA 14 GLÜ 10
KON 15

LP 30 AP 60 MRW 3 BE 35 AGC 16
PGC 14 ZTP - SW 3

Waffe: Kriegshammer (1W12)

Hauptmann der Garde Sarun: Alter 35 Sonnen, blondhaarig, graue Augen, gut gewachsen und muskulös; er ist adeliger Abstammung und wird von seinen Männern geschätzt wegen Offenheit, Loyalität und Kameradschaftlichkeit. Bis auf eine kleine Narbe an der rechten Wange ist er relativ gutaussehend zu nennen, ebenso sympathisch und gern zu Scherzen aufgelegt, den ihm untergeordneten Soldaten der Wache jedoch etwas arrogant gegenüber. Seine Liebe gilt Prinzessin Haryana, der er im geheimen glühende Liebesbriefe schreibt, er wagt es jedoch nicht, sich ihr einzugestehen.

INT 13 AUS 13 GE 15 MU 15 REA 14
WEIS 10 AUSS 12 STA 14 GLÜ 11
KON 14

LP 28 AP 56 MRW 3 BE 34 AGC 16
PGC 16 ZTP - SW 5

Waffe: Morgenstern IV (1W12)

Hofbarde Ascendar: Alter 29 Sonnen, blonde Haare, blaue Augen, sehr wohlklingende Stimme, ausgesprochen abschreckendes Äußeres; der einzige Grund, weshalb Ascendar am Hof geduldet wird, ist sein wunderbares Gesangstalent, denn neben seinem mißgestalteten Gesicht ist er ein wahrer Sarkast und Zyniker, der bei jeder Gelegenheit irgendjemanden in den Schmutz zieht. Dies begründet sich darin, daß er noch nie in seinem Leben die Gefühle von Geborgenheit oder Liebe erfahren hat, so daß er zu dem wurde, was er heute ist; er sieht seine gesamte Umwelt, und vor allem schöne Dinge und Per-

Mächte, Mythen, Moddermonster

Abenteuerband

sonen, nur mit Haß und Verachtung. Ihm ist jedes Intrigenspiel gleichgültig, er spielt auf seiner Harfe und singt vor dem, der ihn bezahlt; die einzige Person, die er halbwegs mag, ist Prinzessin Haryana.



INT 13 AUS 5 GE 16 MU 10 REA 8
WEIS 11 AUSS 10 STA 9 GLÜ 6
KON 8
LP 16 AP 32 MRW 3 BE 28 AGC 8
PGC 6 ZTP 30 ZTW 12 SW 1
Zauber: alle Bardensprüche.
Waffe: Kurzschwert (1W8)

Hoftänzerin Melaysa: Alter 19 Sonnen, rothaarig, grünäugig, sehr grazile Figur und hübsch; sie hasst alle Männer, da ihr in früher Jugend einmal Gewalt angetan wurde. Deswegen reagiert sie auf alle Annäherungsversuche mit eiskalter Höflichkeit und Ablehnung, bisweilen sogar mit offenem Haß. Sie ist, vor allem aufgrund ihrer Einstellung zu Männern, lesbisch veranlagt und hat ein heimliches Verhältnis mit der Magd Layra; lediglich ihr vertraut sie und bringt wahre Gefühle auf, allen Männern gegenüber ist sie mißtrauisch und schnell bereit, jemanden von ihnen zu verdächtigen.

INT 13 AUS 15 GE 16 MU 9 REA 12
WEIS 12 AUSS 11 STA 6 GLÜ 10
KON 7
LP 14 AP 28 MRW 4 BE 27 AGC 6
PGC 6 ZTP - SW 0
Waffe: Dolch (1W4+1)

Lustknabe Carluc: Alter 16 Sonnen, blauäugig, blondhaarig, sehr schlank und zierlich mit einem fast mädchenhaften Gesicht; ein sympathischer Bursche, der seinen Stand nicht gerade liebt, ihm aber nicht entfliehen kann, ohne in bitterer Armut zu enden. Er ist sehr intelligent und mag die Prinzessin Haryana wegen ihres freundlichen und sensiblen Wesens, für den Rest der Königsfamilie hat er nichts übrig, stellt in bezug auf das Attentat jedoch eigene Nachforschungen an, die zu dem Ergebnis führen, daß mit der Hofmagier etwas nicht stimmt - kurze Zeit später wird er ermordet.

INT 13 AUS 13 GE 12 MU 7 REA 9
WEIS 8 AUSS 12 STA 8 GLÜ 9 KON 9
LP 18 AP 36 MRW 3 BE 29 AGC 6
PGC 4 ZTP 20 ZTW 10 SW 1
Zauber: alle Lustknabensprüche.
Waffe: Messer (1W4)

Fürst Halur: Alter 33 Sonnen, braune Augen, braunhaarig, stämmig und dick; der Fürst ist ein unbedeutender Schwätzer, der sich gerne seiner Heldentaten rühmt, die nie vollbracht wurden, sich in alles einmischt und jede einzelne Person im Schloß in seine Verdächtigungen einbezieht.

INT 8 AUS 9 GE 10 MU 9 REA 10
WEIS 8 AUSS 7 STA 9 GLÜ 10 KON 8
LP 16 AP 32 MRW 3 BE 28 AGC 8
PGC 6 ZTP - SW 2
Waffe: Säbel (1W8)

Mächte, Mythen, Moddermonster

Abenteuerband

Fürst Marhin: Alter 62 Sonnen, blaue Augen, grauhaarig, alt und gebrechlich; der Fürst ist bereits relativ senil und kaum in der Lage, die Vorgänge im Schloß richtig zu beurteilen.

INT 7 AUS 10 GE 8 MU 10 REA 8
WEIS 11 AUSS 11 STÄ 9 GLÜ 12
KON 7
LP 14 AP 28 MRW 3 BE 27 AGC 6
PGC 4 ZTP - SW 1
Waffe: keine

Ritter Lanoral: Alter 32 Sonnen, braunhaarig, braune Augen; dies ist der Sohn von Fürst Marhin, ein tumber Bursche dessen einzige Befähigung der Umgang mit der Waffe ist. Lanoral hofft schon geraume Zeit auf ein Ableben seines alten Vaters, damit er sich nicht mehr um ihm kümmern muß und seine Nachfolge antreten kann.

INT 9 AUS 9 GE 12 MU 10 REA 11
WEIS 8 AUSS 7 STÄ 13 GLÜ 9 KON 9
LP 18 AP 36 MRW 3 BE 29 AGC 12
PGC 10 ZTP - SW 3
Waffe: Breitschwert (1W10)

Fürst Andrall: Alter 29 Sonnen, braunhaarig, grauäugig, ein kampferprobter Kämpfer mit vielen Wunden und Narben und einem von Wind und Wetter gegerbten Gesicht; der Fürst ist ein Waldläufer und fühlt sich demzufolge in freier Natur wesentlich wohler als hier bei Hofe.

INT 12 AUS 13 GE 14 MU 11 REA 15
WEIS 13 AUSS 11 STÄ 14 GLÜ 10
KON 14
LP 28 AP 56 MRW 4 BE 34 AGC 14
PGC 14 ZTP 28 ZTW 13 SW 2
Zauber: alle Waldläufersprüche.
Waffe: Langbogen (1W8+1)
Schwertstab (1W8)

Hofmaid Sahyra: Alter 24 Sonnen, blondhaarig, blaue Augen, sehr hübsch aber oberflächlich und flatterhaft; Sahyra wird bei Gesprächen schnell ungeduldig und langweilt sich leicht, sie wirkt arrogant und stets ein bißchen hysterisch. Diese Hofmaid hat eine Abneigung gegen Nayssa, weil diese ihr immer die Freier abspenstig macht, ohne es eigentlich zu wollen.

INT 9 AUS 15 GE 8 MU 7 REA 9
WEIS 7 AUSS 11 STÄ 7 GLÜ 8 KON 7
LP 14 AP 28 MRW 3 BE 27 AGC 4
PGC 2 ZTP - SW 1
Waffe: Dolch (1W4+1)

Höfling Marcol: Alter 21 Sonnen, schwarzhaarig, braunäugig, gutaussehend; er ist ein sehr selbstbewußter und egoistischer Höfling, der in allen Situationen nur seinen eigenen Vorteil sucht und dabei notfalls

über Leichen gehen würde.

INT 10 AUS 13 GE 11 MU 9 REA 9
WEIS 8 AUSS 7 STÄ 11 GLÜ 9 KON 9
LP 18 AP 36 MRW 3 BE 29 AGC 8
PGC 6 ZTP - SW 1
Waffe: Schwerer Dolch (1W6+1)

Höfling Andras: Alter 25 Sonnen, blondhaarig, grünäugig, charmant, doch nicht sehr gutaussehend; Andras ist eine sensible Persönlichkeit und ein sympathischer Gesprächspartner, der seine große Intelligenz nie offen zur Schau stellt und eigentlich auch die Einsamkeit dem Leben bei Hofe vorziehen würde.

INT 14 AUS 10 GE 11 MU 9 REA 9
WEIS 12 AUSS 14 STÄ 10 GLÜ 11
KON 12
LP 24 AP 48 MRW 3 BE 32 AGC 6
PGC 6 ZTP - SW 1
Waffe: keine

Diener Karlon: Alter 38 Sonnen, braunhaarig, braunäugig, ein abgestumpfter Mann, der sehr eigenwillig und hitzköpfig ist; ihm fehlt jedoch die Gabe, weiter vorzudenken und zu planen, dennoch hat er sich im Laufe der Zeit zum Oberhaupt der gesamten Dienerschaft gemausert.

INT 8 AUS 8 GE 10 MU 7 REA 9
WEIS 7 AUSS 8 STÄ 13 GLÜ 8 KON 9
LP 18 AP 36 MRW 3 BE 29 AGC 6
PGC 4 ZTP - SW 1
Waffe: Messer (1W4)

Diener Tirul: Alter 33 Sonnen, blonde Haare, graue Augen, von Narben entstellt; Tirul war einst ein angesehener Adeliger in seinem Land, doch auf einem Eroberungsfeldzug warf der damals noch junge König Maran es nieder, tötete die Familie Tiruls, fügte ihm im Kampf schreckliche Wunden zu und machte ihn dann, aus einer Laune heraus, zu seinem Diener. Anfangs wurde er noch schwer bewacht, doch die Aufmerksamkeit des Königs ließ nach, bis er heute schließlich seinen jetzigen Diener völlig vergessen hat; die Demütigung von damals hat Tirul jedoch nie vergessen und versuchte das erste Attentat mit Gift auszuüben, als dies nicht gelang, erdolchte er den König. Der Diener stellt sich schon seit vielen Sonnen stumm und alle glauben auch, daß er es ist; der Hofmagier Marokeel wird notfalls die Schuld auf ihn abwälzen und unter dem Druck eines Verhörs gesteht Tirul den Mord am König, woraufhin er sofort geköpft wird.

INT 12 AUS 6 GE 10 MU 12 REA 9
WEIS 11 AUSS 10 STÄ 11 GLÜ 8
KON 11
LP 22 AP 44 MRW 3 BE 32 AGC 5

Mächte, Mythen, Moddermonster

Abenteuerband

PGC 3 ZTP - SW 1
Waffe: Dolch (1W4+1)

Magd Layra: Alter 22 Sonnen, braunäugig, schwarzhaarig, die Hofschneiderin, welche sich um all die Kostüme, Roben, Kleidungsstücke und nicht zuletzt die Uniformen der Soldaten kümmern muß; dieses scheue, nette Persönchen ist die Geliebte der Hoftänzerin, ihre stetige Furcht ist es, entdeckt zu werden und daher reagiert sie oft nervös und überängstlich.

INT 9 AUS 13 GE 12 MU 7 REA 8
WEIS 8 AUSS 14 STA 6 GLÜ 9 KON 6
LP 12 AP 24 MRW 3 BE 26 AGC 2
PGC 2 ZTP - SW 1
Waffe: keine

Katze Mirr: die kleine schwarze Katze von Prinzessin Haryana ist in Wahrheit ein Gestaltwandler, ausgesandt von Monuhl-khtam, um zu sichern, daß bei Hofe alles nach Plan läuft und König Maran nicht wieder den Kontakt zu ihm und seinen Truppen abbricht; der Gestaltwandler namens Rhyn ist der Prinzessin vor kurzem in Gestalt der Katze zugefallen und hat sich im Laufe der Zeit in sie verliebt, er wird alles tun, um sie vor dem Mordkomplott zu beschützen. Dies mag bei einem nichtmenschlichen Gestaltwandler zwar seltsam erscheinen, aber Monuhl-khtam muß sich wohl etwas dabei gedacht haben, als er Rhyn auf diese Mission sandte; er schleicht

oft im Schloß und dem Park umher und weiß über alles Bescheid, läßt seine Maske aber nur im äußersten Notfall fallen und wenn es gar keine andere Wahl mehr gibt. Auf keinen Fall jedoch läßt Rhyn sich einfangen, lieber entflieht er in einer anderen Gestalt.
Werte des Gestaltwandlers Rhyn siehe "HINTERGRUNDWERK"...

Ritter Gargonat: dieser Ritter der Schwarzen Sonne ist eine düstere, unheimliche Gestalt, die erst vor kurzem unter dem Vorwand, ein wenig rasten zu wollen, ins Schloß gekommen ist; in Wirklichkeit jedoch will er den Gestaltwandler befragen und die Botschaft dann Monuhl-khtam überbringen, denn König Maran steht indirekt unter seinem Schutz, da er nur ein Marionettenkönig in der Gewalt der Finsternis ist, ohne es selbst zu wissen. Sobald der König tot ist, fliegt Gargonat auf seinem Schwarzen Drachen, der sich im Burghof aufhält, wütend fort, bleibt jedoch in der Nähe, um den Boten seines Herrn notfalls zu unterstützen; Gargonat redet kaum mit jemandem auf dem Schloß, zeigt aber reges Interesse an den Wällen, Mauern und der Verteidigung allgemein, so daß er oft im Burghof unterwegs ist.

Werte des Ritters der Schwarzen Sonne siehe "HINTERGRUNDWERK"...

Die Schauplätze...

DIE BURGANLAGE

1) **Wachturm:** besitzt ein kleines Turmzimmer, in dem sich stets zwei Mann der Wache aufhalten; hier finden sich auch ihre Schlafstätten. Das Zimmer ist nur spärlich möbliert, eine Wendeltreppe führt nach oben auf die Turmzinnen und zu einer Tür, die sich zum Wehrgang öffnet.

2) **Wachturm:** hier gelten die gleichen Bedingungen wie im ersten Turm.

3) **Wachturm:** in diesem Turm befindet sich, neben zwei seiner Männer, auch normalerweise Hauptmann Telectus.

4) **Wachturm:** hier gelten die gleichen Bedingungen wie im ersten Turm.

5) **Wehrgang:** auf dem nach außen hin von Zinnen umgebenen Wehrgang patrouillieren stets vier Mann der Wache, auf jeder Mauersektion einer.

6) **Tor:** das Schloßtor ist nach außen von der Mauer abgesetzt und durch ein schweres Fall-

gitter geschützt, dahinter verwehrt nochmals ein massives Holzportal des Eingang; das Tor wird ständig von zwei Kriegern der Wache beschützt, sowie von einem Ritter der Garde, der die Seilwinde auf dem Wehrgang bewacht.

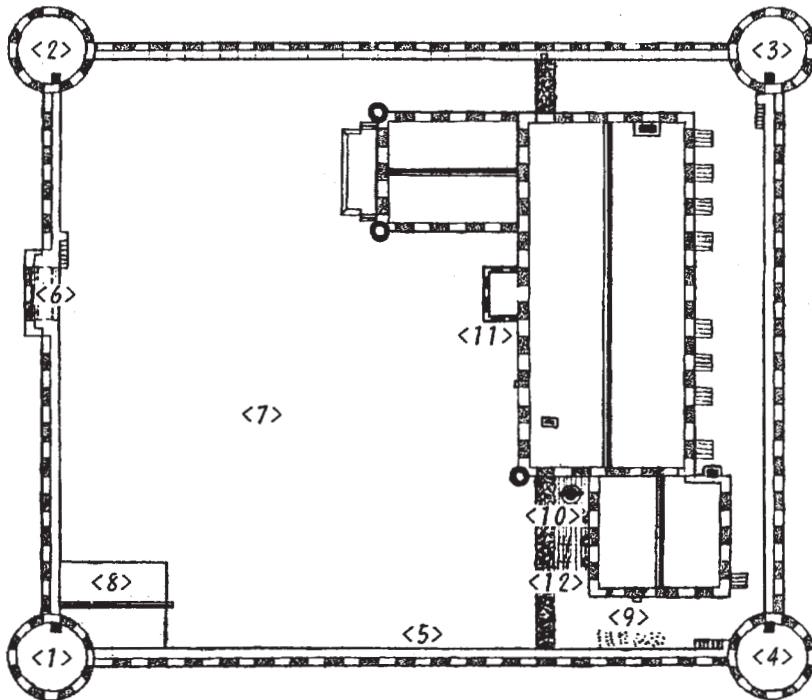
7) **Schloßhof:** der gepflegte Schloßhof ist eigentlich ein einziger großer Park, bestehend aus Wiesen und Blumenbeeten, vereinzelt stehenden Bäumen und Hecken; Kieswege führen durch den Hof, der von allerlei Kleingetier bewohnt wird - auch die Katze Mirr ist hier oft anzutreffen.

8) **Stallungen:** auch vor den Stallungen sind zwei Mann der Wache anzutreffen, desweiteren ein grobschlächtiger Pferdeknecht namens Bathoor; im Stall selbst befinden sich in abgetrennten Boxen 10 edle Reitpferde und 20 Streitrösser, Reitpferde der Adeligen und der Schloßsoldaten. Auch die königlichen Kutschen, mit denen die Königsfamilie hierherkam, sind an diesem Ort abgestellt.

8a) **Schweinestall:** hier leben fünf gemästete Schweine, die von einem jungen Schweinehirten beaufsichtigt und gefüttert werden;

Mächte, Mythen, Moddermonster

Abenteuerband



DIE BURGANLAGE

- 1) Wachturm
- 2) Wachturm
- 3) Wachturm
- 4) Wachturm
- 5) Wehrgang
- 6) Tor
- 7) Schloßhof
- 8) Stallungen
- 8a) Schweinestall
- 8b) Speiseraum
- 9) Gemüsebeete
- 10) Brunnen
- 11) Vordach
- 12) Hinterhof

der Knabe heißt Milan und ist äußerst intelligent, weiß einiges, was auf dem Schloß vorgeht, stellt sich aber, um Schwierigkeiten aus dem Weg zu gehen, dumm.

8b) Speiseraum der Wache: in diesem vom Rest des Stalls abgetrennten Raum nehmen die Soldaten der Wache ihre Mahlzeiten ein; stets hält sich hier ein Mann der Wache auf, zu den Essenszeiten (zweimal pro Licht/Dunkel) sind hier jedoch bis zu zehn Soldaten versammelt.

9) Gemüsebeete: hier werden Kräuter und Gewürze für die Zubereitung der Speisen gezogen, auch die meisten Gemüsearten sind hier in großem Ausmaß vertreten.

10) Brunnen: ein ungewöhnlich tiefer Brunnen, dessen Dunkelheit kristallklares Wasser und einen Zugang zu einem Geheimgang verbergen; Wasser und Gang können über die Brunnenwinde erreicht werden.

11) Vordach: eine prachtvolle marmorne Treppe führt ins Innere des Schlosses, sie wird überdacht von einer Art steinernem Baldachin; zwei Ritter der Garde bewachen diesen Eingang zu jeder Zeit.

12) Hinterhof: der Hof ist mit schweren Steinplatten ausgelegt, in drei steinernen Waschrögen wird die Wäsche gewaschen und dann an hölzernen Gestellen zum Trocknen aufgehängt.

DIE BURG - ERDGESCHOSS

1) Empfangssaal: diese kleine Halle ist ausgestattet mit Statuen, Gemälden, Jagdtrophäen und möbliert mit reichverzierten Stühlen und einigen Tischen.

2) Wachkammer: möbliert mit Stühlen, Tischen und insgesamt zehn Stockbetten, von denen viele jedoch meist leer sind; in drei Truhen und Schränken finden sich, neben den obligatorischen Kleidungsstücken, auch 51 Silbermünzen. Es hält sich hier stets ein Mann der Garde oder der Wache auf.

3) Wohngemach Marokeels: eine unheimliche, düstere Wohnstatt, deren Einrichtung und

Auskleidung ganz in Rot und Schwarz gehalten ist; Marokeel wird niemanden hier eintreten lassen, die Tür ist stets versperrt und selbst die königliche Familie weiß nicht, was sich hinter ihr verbirgt. Ab und zu jedoch treffen sich hier die Verschwörer; in einer Ecke des ansonsten normal möblierten Raumes steht eine Statue, die eine badende Maid darstellt - nach einiger Zeit wird sie lebendig und greift die Eindringlinge, sofern der Hofmagier nicht zugegen ist, an (Werte der Statue siehe "HINTERGRUNDWERK")!

4) Laboratorium Marokeels: dieser Raum ist nur durch eine Geheimtür, die sich hinter einem Wandbehang verbirgt, zu erreichen und

Mächte, Mythen, Moddermonster

Abenteuerband

zudem noch durch einen Runenzauber geschützt; jeder, der die Tür berührt erhält 1W8 Punkte Schaden. Das Laboratorium ist angefüllt mit allerlei Büchern, Fläschchen, Tiegeln, Mörsern und sonstigen magischen Utensilien; in den Büchern sind alle Magiersprüche verzeichnet, welche einmal angewandt werden können und dann vergehen. Auf einem Podest in der Mitte des Raumes liegt der mystische Foliant des Hofmagiers, der jedoch nicht geöffnet werden kann (Näheres hierzu bei der Beschreibung Marokeels); außerdem finden sich im Laboratorium ein Heiltrunk (für zwei Anwendungen, +1W6 LP), eine Phiole mit Gift (eine Anwendung, -1W4 LP) und ein Ring des Lichts (gibt auf Kommando beliebig oft einen Lichtschein, ähnlich dem einer Fackel, ab).

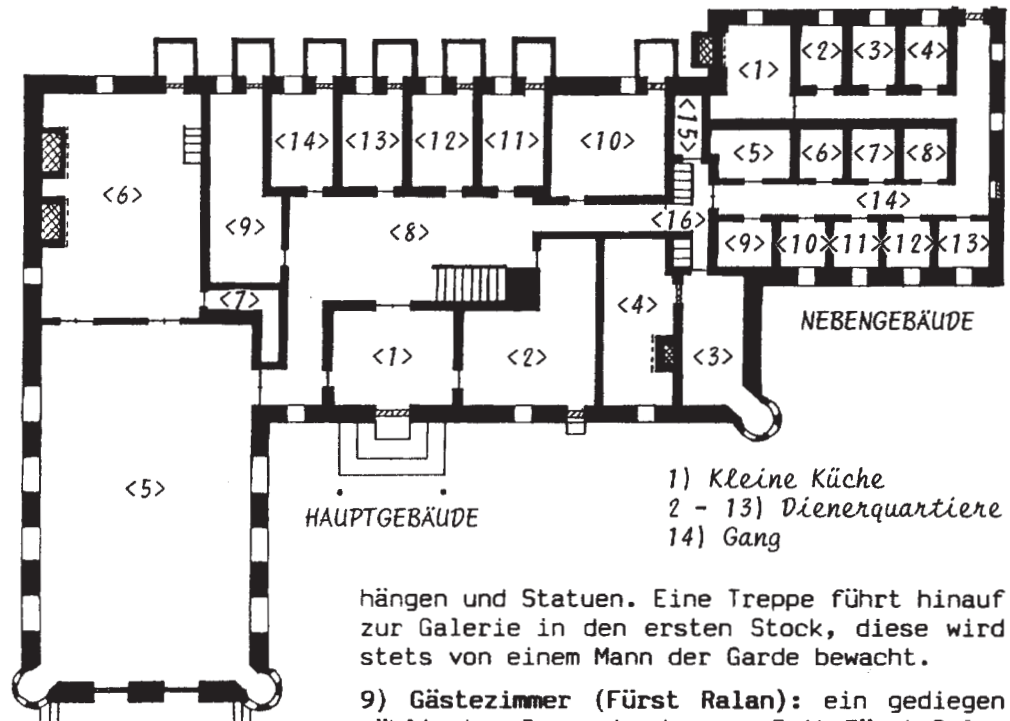
6) **Große Küche:** ein Raum mit zwei großen Feuerstellen, über denen in allerlei Töpfen und Tiegeln das Essen für die adelige Gesellschaft zubereitet wird; hier hält sich zu jeder Zeit der Hofkoch Anurr auf, ein sehr dienstbeflissener und von sich eingenommener Mann, bei Bedarf werden jeweils noch mehrere Diener und Mägde anzutreffen sein. Eine Treppe führt hinab in den Keller, sie ist jedoch durch eine hölzerne Falltür verdeckt.

7) **Vorratsraum:** hier werden Gewürze, Brot, gepökeltes Fleisch und ähnliche Zutaten aufbewahrt, die in der Küche benötigt werden.

8) **Vorraum:** eine große Halle mit Türen zu fast allen Zimmern im Erdgeschoß; der Vorraum ist reichlich dekoriert mit Wandbe-

DIE BURG - ERDGESCHOSS

- 1) Empfangssaal
- 2) Wachkammer
- 3) Wohngemach
- 4) Laboratorium
- 5) Ballsaal
- 6) Große Küche
- 7) Vorratsraum
- 8) Vorraum
- 9) Gästezimmer
- 10) Gästezimmer
- 11) Wohngemach
- 12) Gästezimmer
- 13) Gästezimmer
- 14) Gästezimmer
- 15) Vorratskammer
- 16) Treppenraum



5) **Ballsaal:** ein prächtig eingerichteter, verspiegelter Raum der mit unzähligen Kristallen verschönert wurde; zur Veranda hin stehen zwei Throne vor der großen, marmornen Tanzfläche. Im Saal verteilt stehen geschmückte Stühle und an den Wänden lange, schmale Tische, auf denen immer die Speisen zu finden sind. Die Veranda führt hinaus ins Freie und den Garten mit vielen Möglichkeiten zum Lustwandeln (verschwiogene Hecken, Bänke etc.); zwei kleine Aussichtserker sind über eine Wendeltreppe, die durch eine mit einem Spiegel verborgene Tür zu erreichen ist. Im Saal befinden sich bei festlichen Anlässen stets drei Mann der Garde und ihr Hauptmann Sarun.

hängen und Statuen. Eine Treppe führt hinauf zur Galerie in den ersten Stock, diese wird stets von einem Mann der Garde bewacht.

9) **Gästezimmer (Fürst Ralan):** ein gediegen möblierter Raum, in dem zur Zeit Fürst Ralan lebt; eingerichtet mit einer Truhe, einem Schrank, Tisch und Stuhl und einem großen Himmelbett.

10) **Gästezimmer (Fürst Halur):** dieses Zimmer ist ebenso eingerichtet wie die übrigen Gästezimmer, es liegt aber ein Lederbeutel mit 32 Goldmünzen auf dem Bett.

11) **Wohngemach des Kämmerers:** hier lebt der Kämmerer des Königs, Ceptus von Namen; die Einrichtung des Raumes läßt auf einen guten Geschmack schließen; das Zimmer ist aber ebenso möbliert wie die anderen Gästezimmer.

12) **Gästezimmer (Fürst Marhin und Sohn):** ein normal möblierter, allerdings nachträglich für zwei Personen hergerichteter Raum.

Mächte, Mythen, Moddermonster

Abenteuerband

13) **Gästezimmer (Fürst Andrall):** ein normal möbliertes Gästezimmer, in dem es allerdings herb nach Wald riecht; dies kommt von den Tannenzweigen, die unter dem Bett liegen. Außer ihnen ist im Zimmer ein Langbogen mit zehn Pfeilen zu finden.

14) **Gästezimmer (Ritter Gargonat):** ein Raum, der einen absolut unbenutzten Eindruck macht; auf dem Bett liegt ein Amulett mit einem milchig-trüben Stein, das die Aufgabe hat, mit Monuhl-khtam in Verbindung zu treten - dies kann allerdings nur vom Ritter

der Schwarzen Sonne bewerkstelligt werden.

15) **Vorratskammer:** hier werden all jene Kochutensilien gelagert, die für die Küche der Bediensteten im Nebengebäude benötigt werden.

16) **Treppenraum:** ein an sich kahler Raum, der als Verbindung zwischen Haupt- und Nebengebäude dient; hier findet sich eine Treppe zum ersten Stock und eine Treppe in den Keller.

DIE BURG - ERSTER STOCK

1) **Galerie:** eine weitläufige Galerie, von der aus man nach unten, in den Vorraum blicken kann; hier hält sich tagsüber stets ein Mann der Garde auf.

2) **Treppenraum:** ein nahezu leerer Raum, der lediglich einige Truhen mit alten Kleidungsstücken und alte Möbelstücke enthält; eine Treppe führt ins untere Stockwerk.

3) **Salon:** hierbei handelt es sich um einen prachtvoll mit Wandbehängen, Teppichen und erlesenen Möbeln eingerichteten Raum, in dem die königliche Familie bisweilen zusammenkommt, um ungezwungen miteinander zu reden.

4) **Salon:** dieses Gemach ist ebenfalls sehr prunkvoll eingerichtet und dient als Aufenthaltsraum für anwesende Gäste. Oft sind hier die zur Zeit im Schloß weilenden Höflinge und Hofmädchen anzutreffen.

5) **Speisesaal:** ein Raum von großen Ausmaßen, dekorativ eingerichtet mit den Bannern von verschiedenen Königreichen Meryllias; der Saal beherbergt eine gewaltige Tafel aus Holz mit 20 stoffbezogenen Stühlen, es liegt stets goldenes Besteck auf dem Tisch.

6) **Gästezimmer (Hofbarde):** dieser Raum ist ebenso eingerichtet wie die Gästezimmer im Erdgeschoß des Schlosses, doch im Schrank befindet sich meistens die magische Harfe des Bardens, welche die Ausstrahlung eines jeden Mitgliedes dieser Gilde um zwei Punkte erhöht (wenn auf ihr gespielt wird).

7) **Gästezimmer (Hoftänzerin):** ein ganz gewöhnliches Gästezimmer mit abgetrennter Waschgelegenheit.

8) **Gästezimmer (Hofmädchen):** ein eigentlich normales Gästezimmer, welches nachträglich für mehrere Personen umgestaltet wurde.

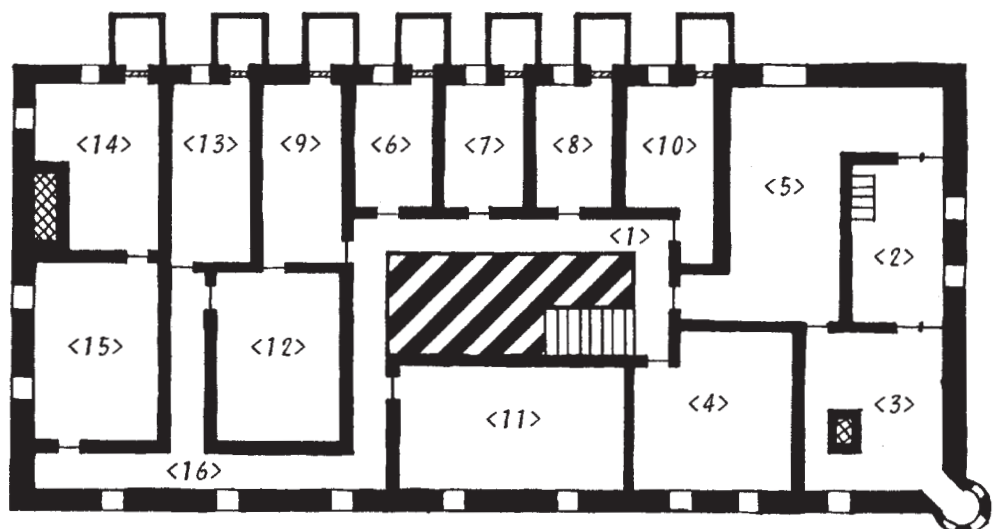
9) **Königliches Badezimmer:** dieser Raum ist mit weißem Marmor verkleidet und stellenweise gefliest; vor allem fällt die prächtige, riesige runde Wanne in der Mitte des Gemachs auf, auf dessen Beckenrand zahlreiche Phiolen mit Badeschaum stehen.

10) **Gästezimmer (Höflinge):** ebenso wie das Gemach der Hofmädchen wurde dieses Zimmer zu einem späteren Zeitpunkt für mehrere Personen ausgebaut.

11) **Wohngemach (Prinz Janubar):** dieses Gemach ist wahrhaft königlich eingerichtet, an

DIE BURG - ERSTER STOCK

- 1) Galerie
- 2) Treppenraum
- 3) Salon
- 4) Salon
- 5) Speisesaal
- 6) Gästezimmer
- 7) Gästezimmer
- 8) Gästezimmer
- 9) Badezimmer
- 10) Gästezimmer
- 11) Wohngemach
- 12) Wohngemach
- 13) Wohngemach
- 14) Wohngemach
- 15) Wohngemach
- 16) Gang



Mächte, Mythen, Moddermonster

Abenteuerband

den Wänden stehen Rüstungen und Zierwaffen, ein dicker Teppich bedeckt den Steinboden; alle Möbelstücke sind von ausersuchter Qualität und mehrere Schränke und Truhen beinhalten des Prinzen Kleidungsstücke.

12) **Wohngemach (Prinzessin Malys):** ein eher überladen wirkendes Zimmer mit mehreren Käfigen, Truhen voller Schmuck und Kleinodien und Schränken mit Kleidern. Fast alle Käfige im Raum enthalten Kleintiere aller Art, die in bedauernswertem Zustand sind - einige sind bereits bei der liebevollen Behandlung der Prinzessin gestorben.

13) **Wohngemach (Prinzessin Haryana):** ein extrem schlicht gehaltener Raum, der fast schon mit einem Dienerquartier zu vergleichen ist; auffallend die ungewöhnliche Sauberkeit. Im Zimmer hält sich sehr oft die Katze Mirr auf, wenn sie nicht gerade auf diversen Schleichwegen unterwegs ist.

14) **Wohngemach (König Maran):** in diesem Gemach konnte sich der mißratene Kunstgeschmack des Königs endlich austoben; wohin das Auge blickt sind überall goldene und silberne Zierleisten zu entdecken; alle Möbel sind mit Edelsteinen bestückt, sogar die wertvollen Wandbehänge enthalten kleine Goldstreifen und eingestickte Perlen.

15) **Wohngemach (Königin Dyuna):** ein ebenfalls prunkvoll eingerichteter Raum, der jedoch einen größeren Geschmack in der Wahl der Möbelstücke und Einrichtungsgegenstände vermuten läßt. Beherrschend wirkt das gewaltige Himmelbett mit Baldachin.

16) **Gang:** hier patroulliert bisweilen, also so oft als möglich, der Hauptmann der Garde Sarun; durch seine vielfältigen anderen Pflichten wird er aber ab und zu an seinem Routinerundgang gehindert.

DIE BURG - KELLER

- 1) Gang
- 2) Vorraum
- 3) Weinkeller
- 4) Folterkammer
- 5) Kerkerzelle
- 6) Kerkerzelle
- 7) Kerkerzelle
- 8) Kerkerzelle
- 9) Kerkerzelle
- 10) Dunkelkerker

DIE BURG - KELLER

1) **Gang:** ein langer Gang aus fast unbehauertem Gestein, nur an manchen Stellen mit Holzbalken verkleidet und abgestützt; bisweilen wird die Stille vom Fiepen einer Ratte durchbrochen.

2) **Vorraum:** hierbei handelt es sich um einen unbehaglichen, feuchten Keller, in dem sich ganze Rattenhorden tummeln; an manchen Wänden rinnt Wasser herab.

3) **Weinkeller:** dieser Raum wird vom Vorraum durch eine massive Holzwand abgetrennt; auch Wände, Boden und Decke sind mit Holz verkleidet, das allerdings schon gewisse Verfallserscheinungen aufweist. Hier wird in großen Fässern der königliche Weinvorrat gelagert.

4) **Folterkammer:** dieses schreckliche Gemach, in dem von der Eisernen Jungfrau bis zur Streckbank alles vorhanden ist, wird offiziell nicht mehr benutzt; Prinzessin Malys hält sich jedoch des öfteren hier unten auf,

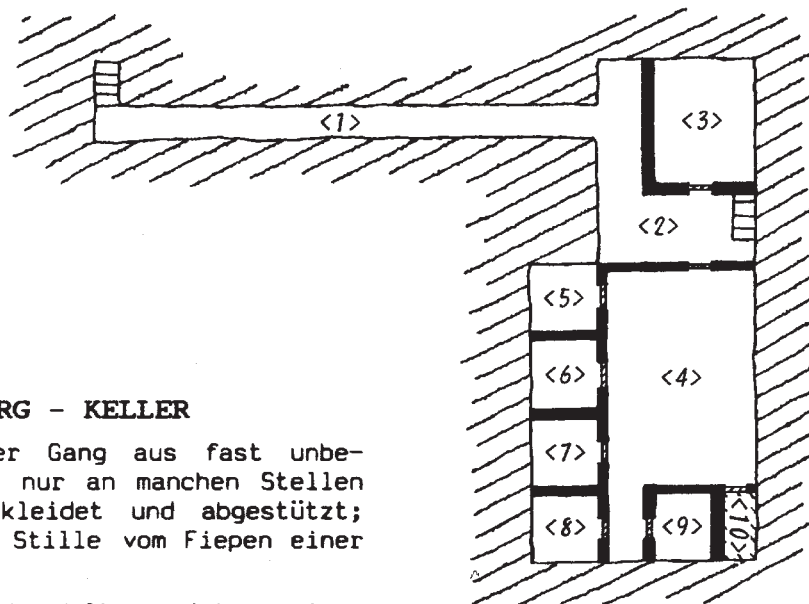
vor allem dann, wenn sie wieder einen Narren gefunden hat, an dem sie ihre sadistischen Triebe ausleben kann. Stets hier anzutreffen ist der bucklige Folterknecht Rass, ein Mensch von überaus satanischem Charakter, der es liebt, jedes nur erdenkliche Wesen zu quälen und der nur vor Prinzessin Malys eine gewisse Achtung empfindet.

5) **Kerkerzelle:** eingerichtet mit einer jämmerlichen Holzpritsche und vermodertem Stroh.

6) **Kerkerzelle:** siehe 5.

7) **Kerkerzelle:** siehe 5.

8) **Kerkerzelle:** siehe 5.





Mächte, Mythen, Moddermonster

Abenteuerband

9) Kerkerzelle: siehe 5.

10) Dunkelkerker: ein völlig verdunkelter Raum für besonders schwierige Fälle; hier ist überhaupt keine Einrichtung zu finden, überall nur kalter Stein.

Geheimgänge...

ERDGESCHOSS - Raum 3: im Wohngemach des Hofmagiers Marokeel befindet sich unter dem roten Teppich eine hölzerne Falltür, die in einen Gang führt, der im Brunnen und im Turm (Wachturm 3) endet.

ERDGESCHOSS - Raum 4: im Laboratorium des Hofmagiers befindet sich hinter einem Bücherregal ein Gang, der außerhalb des Schlosses im Wald endet und unterirdisch von drei Orks, welche in einer kleinen Höhle leben, bewacht wird.

ERDGESCHOSS - Raum 8: im Vorraum befindet sich unter der Treppe eine falsche Wand, dahinter liegt ein Gang der in eine der Kerkerzellen führt; eine Abzweigung endet im Ballsaal hinter einem Spiegel, der von dieser Seite durchsichtig ist.

ERSTER STOCK - Gang: vom Gang aus führt eine durch die Holztäfelung geschickt verborgene Tür ins Gemach des Königs.

Nebenpersonen...

Die nachfolgenden Personen werden bei einer zufälligen Begegnung mittels der angegebenen Würfel ermittelt und festgelegt. Es werden nur einige Werte angegeben, um dem Moddermaster einen Überblick über die jeweilige Person zu verschaffen.

DIENER (bei Begegnung mit 1W4 ermittelt):

Diener Malk

Ausstrahlung 13 / Intelligenz 10 / Stärke 9
Aussehen 13 / Alter 19 Sonnen
Verhalten: aufgeweckt, charmant, leichtlebig, höflich

Diener Torn

Ausstrahlung 10 / Intelligenz 11 / Stärke 8
Aussehen 8 / Alter 21 Sonnen
Verhalten: verträumt, romantisch, naiv, höflich

Diener Alun

Ausstrahlung 7 / Intelligenz 9 / Stärke 7
Aussehen 7 / Alter 36 Sonnen
Verhalten: barsch, verbittert, engstirnig, unhöflich

Diener Malhom

Ausstrahlung 12 / Intelligenz 13 / Stärke 6
Aussehen 10 / Alter 56 Sonnen
Verhalten: weise, zurückhaltend, humorvoll, väterlich, sehr höflich

MÄGDE (bei Begegnung mit 1W4 ermittelt):

Magd Alora

Ausstrahlung 9 / Intelligenz 8 / Geschicklichkeit 10 / Aussehen 11 / Alter 26 Sonnen
Verhalten: zuvorkommend, freundlich, fürsorglich, nachdenklich

Magd Nyres:

Ausstrahlung 8 / Intelligenz 9 / Geschicklichkeit 11 / Aussehen 6 / Alter 35 Sonnen
Verhalten: mißtrauisch, verlogen, abweisend, unhöflich

Magd Emre

Ausstrahlung 12 / Intelligenz 10 / Geschicklichkeit 7 / Aussehen 11 / Alter 17 Sonnen
Verhalten: neugierig, forsch, wißbegierig, flatterhaft

Magd Malanay:

Ausstrahlung 7 / Intelligenz 7 / Geschicklichkeit 9 / Aussehen 12 / Alter 29 Sonnen
Verhalten: selbstbewußt, arrogant, herablassend, unhöflich

GARDE (bei Begegnung mit 1W4 ermittelt):

Soldat Salay

Ausstrahlung 12 / Intelligenz 10 / Stärke 11
Aussehen 11 / Alter 31 Sonnen
LP 30 / AP 60 / AGC 16 / PGC 14 / Angriffsparaden pro KR: 2 (2) / SW 5
Waffe: Zweihänderschwert 1W10+1
Verhalten: burschikos, selbstsicher, höflich, loyal

Soldat Ramol

Ausstrahlung 10 / Intelligenz 11 / Stärke 12
Aussehen 12 / Alter 28 Sonnen
LP 32 / AP 64 / AGC 15 / PGC 14 / Angriffsparaden pro KR: 2 (2) / SW 5
Waffe: Kriegshammer 1W12
Verhalten: draufgängerisch, fanatisch, umgänglich, menschenscheu

Soldat Ilanur

Ausstrahlung 12 / Intelligenz 13 / Stärke 12
Aussehen 9 / Alter 42 Sonnen
LP 30 / AP 60 / AGC 17 / PGC 14 / Angriffsparaden pro KR: 2 (1) / SW 5
Waffe: Breitschwert 1W10
Verhalten: kameradschaftlich, freundlich, kampferfahren, gehorsam

Mächte, Mythen, Moddermonster

Abenteuerband

Soldat Ralmun

Ausstrahlung 13 / Intelligenz 9 / Stärke 11
Aussehen 11 / Alter 35 Sonnen
LP 33 / AP 66 / AGC 14 / PGC 15 / Angriffe-
Paraden pro KR: 2 (2) / SW 5
Waffe: Morgenstern IV
Verhalten: unhöflich, mürrisch, wortkarg,
kriecherisch

WACHE (bei Begegnung mit 1W4 ermittelt):

Soldat Saram

Ausstrahlung 9 / Intelligenz 8 / Stärke 9
Aussehen 9 / Alter 23 Sonnen
LP 24 / AP 48 / AGC 12 / PGC 10 / Angriffe-
Paraden pro KR: 1 (1) / SW 3
Waffe: Rabenschnabel 1W8
Verhalten: tölpelhaft, dreist, unhöflich

Soldat Marnusal

Ausstrahlung 5 / Intelligenz 8 / Stärke 13
Aussehen 7 / Alter 47 Sonnen
LP 26 / AP 52 / AGC 13 / PGC 12 / Angriffe-
Paraden pro KR: 1 (1) / SW 3
Waffe: Hellebarde 1W8+1
Verhalten: aufrührerisch, tollkühn, ver-
bittert, boshaft

Soldat Kandall

Ausstrahlung 7 / Intelligenz 6 / Stärke 12
Aussehen 8 / Alter 22 Sonnen
LP 22 / AP 44 / AGC 11 / PGC 12 / Angriffe-
Paraden pro KR: 1 (1) / SW 3
Waffe: Hellebarde 1W8+1
Verhalten: treu, fügsam, lebenslustig,
humorvoll, gesprächig

Soldat Tromlin

Ausstrahlung 9 / Intelligenz 9 / Stärke 10
Aussehen 10 / Alter 24 Sonnen
LP 23 / AP 46 / AGC 12 / PGC 11 / Angriffe-
Paraden pro KR: 1 (1) / SW 3
Waffe: Wurfspiess 1W8
Verhalten: jähzornig, aggressiv, wild, un-
gestüm, kameradschaftlich

Es befinden sich natürlich noch wesentlich mehr Diener und Soldaten auf dem Schloß, aber für eine kurze Begegnung reichen die oben angeführten Nebenpersonen völlig aus (der Phantasie des Moddermasters sind in dieser Hinsicht keine Grenzen gesetzt, wobei er die aufgelisteten Nebenpersonen gut als Muster verwenden kann).
Einige Soldaten der Wache und einige wenige der Garde sind am Komplott gegen den König beteiligt - dem Moddermaster steht es frei, festzulegen, wer dies im einzelnen ist.

Die Gerüchte...

Die nachfolgenden Gerüchte sind allgemein auf dem Jagdschloß im Umlauf und können vom Moddermaster verwendet werden, wenn es zu einem Gespräch kommt und ihm der Erzählstoff ausgeht; die Gerüchte sind eingeteilt in "wahr" (w) und "falsch" (f), um dem Moddermaster einen besseren Überblick zu verschaffen.

W%	GERÜCHT
01	Der Mord am König wurde mit Hilfe von Magie verübt (f)
02	Nicht alle Königskinder sind von König Maran gezeugt worden (w)
03	Der König war früher ein berüchtigter Schürzenjäger und Weiberheld (w)
04	Der König mißtraut seiner Frau (w)
05	Der König vertraut seinem Hofmagier Marokeel, der 160 Sonnen alt sein soll (w)
06	Die Heirat von Maran und Dyuna war eine Liebesheirat (f)
07	Die Heirat des Königsehepaares war eine reine Pflichtheirat (w)
08	Prinzessin Malys ist eine Sadistin (w)
09	Prinzessin Malys hält sich oft in der Folterkammer im Keller auf (w)
10	Prinzessin Malys ist eine liebevolle Person voller Güte und Charme (f)
11	Es spukt im Schloß (f)
12	Es existieren mehrere Geheimgänge (w)
13	Rebellen planen einen Umsturz (f)
14	Prinz Janubar liebt die Hoftänzerin (w)
15	Prinz Janubar hat eine tödliche Krankheit (f)
16	Prinz Janubar will seinen Vater töten, um den Thron zu erben (f)
17	Der Kämmerer Ceptus kann sich unsichtbar machen (f)
18	Der Keller wird von Untoten heimgesucht (f)
19	Prinzessin Malys hat ein Verhältnis mit einem Dämon (f)
20	Prinzessin Haryana wurde von ihrer Schwester verstümmelt (w)
21	Prinzessin Haryana spricht mit ihrer Katze Mirr (w)
22	Prinzessin Haryana hasst den Hofmagier (w)
23	Prinzessin Haryana ist verrückt (f)
24	Königin Dyuna hat ein Verhältnis mit Fürst Andrall (f)
25	Königin Dyuna will selbst auf den Thron (w)
26	Königin Dyuna hatte früher öfters engeren Kontakt mit Höflingen (w)
27	Hofmagier Marokeel ist ein Betrüger und Scharlatan (f)

Mächte, Mythen, Moddermonster

Abenteuerband

- 28 Marokeel besitzt ein magisches Buch (w)
29 Marokeel weiß, was andere Leute denken (w)
30 Marokeel ist der Mörder des Königs (f)
31 Marokeel befehligt ein Heer von Geistern (f)
32 Marokeels Gemach ist innen kleiner als außen (w)
33 Unter dem Schloß ist ein Schatz versteckt (f)
34 Die Garde ist unzuverlässig (f)
35 Der Wald um das Schloß herum ist verhext (f)
36 Carut-eshter steht kurz vor dem Zusammenbruch (f)
37 Die Soldaten der Wache sind Verräter und Feiglinge (f - w)
38 Fürst Ralan ist ein Heißsporn (w)
39 Fürst Ralan hat bei der Jagd einmal einen Drachen erlegt (f)
40 Hofmaid Nayssa liebt Einhörner (w)
41 Ein Rattenheer lebt in den Mauern des Schlosses (f)
42 Nayssa verabscheut den König (w)
43 Nayssa hat ein Verhältnis mit Marokeel, da sie ihn oft besucht (f)
44 Hauptmann Telectus ist ein Spion von Monuhl-khtam (f)
45 Telectus hasst Sarun (w)
46 Telectus ist ein guter Kämpfer (w)
47 Marokeel steht mit den Göttern im Bunde (f)
48 Hauptmann Sarun liebt Haryana (w)
49 Sarun hasst Telectus (f)
50 Sarun ist bei seinen Leuten sehr beliebt (w)
51 Ceptus weiß alles, was im Schloß vorgeht (f)
52 Hofbarde Ascendar wurde von einem Monster entstellt (f)
53 Ascendars Mutter lebte mit einem Dämonenlord zusammen (f)
54 Ascendar ist ein Zauberer von großer Macht (f)
55 Ascendar hat schon des öfteren den Hofstaat beleidigt (w)
56 Ascendar ist ein Freund Haryanas (w)
57 Ascendars Harfe ist magisch (f)
58 Hoftänzerin Melaysa hat ein Verhältnis mit der Magd Layra (w)
59 Melaysa hasst alle Männer (w)
60 Melaysa ist eine Hexe (f)
61 Lustknabe Carluc verhält sich dem Hofmagier gegenüber sonderbar (w)
62 Carluc schleicht oft durch das Schloß (w)
63 Fürst Halur ist ein elendiger Besserwisser (w)
64 Halur weiß mehr, als er zugibt (f)
65 Fürst Marhin tut nur so, als ob er senil wäre (f)
66 Ritter Lanoral ist ein Verräter (f)
67 Lanoral ist ein ausgezeichnete Schwertkämpfer (w)
68 Fürst Andrall hält nicht viel vom Hofstaat und und weilt lieber im Walde (w)
69 Andrall ist ein Gestaltwandler (f)
70 Hofmaid Sahyra hat eine Abneigung gegen Nayssa (w)
71 Höfling Marcol ist ein egoistischer Mensch (w)
72 Diener Karlon ist das Oberhaupt der Dienerschaft (w)
73 Karlon ist ein ehemaliger Mörder (f)
74 Diener Tirul hat den König ermordet (w)
75 Tirul ist stumm (f)
76 Tirul war früher ein Adelige, der von Maran zum Diener gemacht wurde (w)
77 Magd Layra benimmt sich merkwürdig (w)
78 Layra wird oft mit Melaysa zusammen gesehen (w)
79 Layra näht und wäscht die Uniformen der Soldaten (w)
80 Katze Mirr verwandelt sich in andere Kreaturen (w)
81 Katze Mirr ist das Haustier von Haryana (w)
82 Katze Mirr ist erst seit kurzem auf dem Schloß (w)
83 Gargonat ist der Mörder (f)
84 Gargonat will das Schloß in Schutt und Asche legen (f)
85 Gargonat kann zaubern (w)
86 Gargonat soll hier etwas überprüfen (w)
87 Gargonat verscheucht alle Tiere in weitem Umkreis (w)
88 Katze Mirr hat keine Angst vor Gargonat (w)
89 Die Soldaten der Wache sind von Monuhl-khtam bestochen (f)
90 Die Soldaten der Garde sind exzellente Kämpfer (w)
91 Das Schloß ist verflucht (f)
92 Im Wald um das Schloß liegt ein alter Tempel (w)
93 Im Wald um das Schloß liegt ein Tempel der Liebesgöttin Alja
94 Der Wald wird von Monstern heimgesucht (f)
95 Das ganze Schloß ist unterkellert (f)
96 Die Folterkammer wird von einem Untier bewacht (f)
97 In der Folterkammer lebt ein buckliger Folterknecht (w)
98 Der gesamte Weinvorrat des Schlosses wurde vergiftet (f)
99 Zwei Gerüchte...
100 Drei Gerüchte...

Mächte, Mythen, Moddermonster

Abenteuerband

Bei jeder Begegnung mit einer Person wird einmal auf dieser Liste gewürfelt (oder der Moddermaster wählt frei ein Gerücht aus), um festzustellen, was die betreffende Person weiß; der Moddermaster sollte seine Angaben noch ausschmücken und auf einem logischen Hintergrund, z. B. erlebte Ereignisse aus

der Vergangenheit dieser Person, aufbauen. Außerdem ist zu beachten, daß bei manchen Gerüchten evtl. nochmals gewürfelt werden muß, falls nämlich die ermittelte Information nicht von der angetroffenen Person gegeben werden kann.



Katja Zieger 1985

Mächte, Mythen, Moddermonster

diese drei Worte stehen für fantastische Fährnisse, atemberaubende Abenteuer, unglaubliche Questen und faszinierende Fabulierkunst.

"Mächte, Mythen, Moddermonster", das neue Fantasy-Rollenspiel von Fans für Fans speziell für dieses aufstrebende Spielgenre entwickelt. Die drei Regelbände enthalten alles, was für einen unterhaltsam gestalteten Spieleabend vonnöten ist; der Spielergruppe bieten sie eine Fülle an Informationen, ohne daß beständig weiteres Material erworben werden muß.

"Mächte, Mythen, Moddermonster" ist ein Rollenspielsystem für all jene, die einmal eine kleine Abwechslung erleben wollen ohne dabei ihren Geldbeutel überzustrapazieren; alle Produkte der Rollenspiel-Arbeitsgemeinschaft "Edition Einhorn", bei der auch "Mächte, Mythen, Moddermonster" erschienen ist, zeichnen sich durch hohe Qualität und ein extrem niedriges Preisniveau aus.

"Mächte, Mythen, Moddermonster" - vielleicht nicht das beste aller Rollenspielsysteme, aber sicherlich eines der enthusiastischsten Projekte der letzten Zeit in diesem Genre...

MÄCHTE, MYTHEN, MODDERMONSTER

Abenteuerband I

Auf den Seiten dieses Bandes verbergen sich zwei komplette Abenteuer für das neue Fandom-Rollenspiel; nachfolgend ein kurzer Überblick über das, was die Spieler unter Leitung ihres Moddermasters erwartet.

Vorabenteuer

Tempel der Statuen

Zwitschernde Vögel verstummen und der Wald nimmt eine fast bedrohliche Ausstrahlung an, als die Charaktere die Lichtung im Forst betreten und den verlassen wirkenden Tempel entdecken; Reliefs und Malereien lassen darauf schließen, daß es sich um ein Bauwerk zu Ehren der Liebesgöttin Alja handelt, doch weshalb diese unheimliche, düstere Atmosphäre, die den Tempel fast fühlbar umschwebt?

Dräut hier ein finsternes Geheimnis?

Vielleicht, doch vielleicht wird es auch nur ein kleiner Abstecher in einen abseits gelegenen Tempel der Göttin der Liebe...

Hauptabenteuer

Der König soll sterben

Die Nacht senkt sich hernieder und Blitze umzucken die Wipfel der mächtigen Bäume in dem Forst, den die Charaktere zur Zeit durchwandern; Regen prasselt hernieder und innerhalb weniger Augenblicke sind Pfad und Wanderer aufgeweicht und durchnässt. Doch was ist das? Schimmern da nicht Lichter durch das sturmgepeitschte Innere des Waldes?

Tatsächlich, ein kleines Jagdschloß liegt hier verborgen und lädt die Charaktere ein, sich am Kamin auszuruhen von den Strapazen ihrer Reise und sich bei einem kleinen Plausch zu entspannen.

Da hallt ein gellender Schrei durch die Nacht, eine Nacht, an die sich die Charaktere vielleicht doch noch lange erinnern werden...

