

DENMURGON

...ein abenteuerlicher
Einstieg - Teil I

Die Jagd der Schwarzen Tibbohs





DEMIURGON

**...ein abenteuerlicher
Einstieg - Teil I**

Die Jagd der Schwarzen Tibbohs

Autoren: Erik Gaumann, Benjamin Rott, Klaus 'Eskar' Eisenack

Impressum

1. Auflage September 2002

Autoren: Erik Gaumann, Benjamin Rott, Klaus Eisenack

Titelbild: Ulrike Niemann, Benjamin Rott

Layout und Satz: Ulrike Niemann

Innenillustrationen: Samantha Müller, bis auf die Seiten: 15, 53, 68, 99, 110 126, 128: Benjamin Rott

Karten: Klaus Eisenack, bis auf Seite 66: Samantha Müller und Klaus Eisenack

Druck und Bindung: mccopy! Eichenstraße 77, Oldenburg (Oldb)

Die Verbreitung und Vervielfältigung von Bestandteilen dieser Ausgabe wird lediglich für den privaten Gebrauch gestattet, der Bezug zu Demiurgon muss dabei klar ersichtlich bleiben.

Internetadresse: www.demiurgon.de

Postadresse: Benjamin Rott, Meisenweg 26, 26209 Hatten

Vorwort

Nun ist er endlich da: der erste von drei Bänden, der die DEMIURGON-Regeln einfach und verständlich erklärt. Bei DEMIURGON hat man die Möglichkeit eigene Welten zu erschaffen und sich sogar die Regeln so zusammenstellen, wie sie am besten zu dieser Welt passen. Eine gute Idee sollte nicht durch ein zu starres Regelsystem zunichte gemacht werden. Das gibt natürlich eine ganze Menge Freiheit, doch hat es zur Folge gehabt, dass für manch einen Neueinsteiger der Regelordner ein wenig zu unübersichtlich wurde. Welche von diesen vielen angebotenen Optionen sollte man denn nun wählen?

Also haben wir beschlossen ein Buch herauszugeben, dass nach und nach in drei Teilen die Regeln erklärt: von den Kernregeln bis zu den letzten ausgeklügelten Regelfinessen, jeweils mit einem eigenen Abenteuer und einer eigenen Welt. Es stellte sich jedoch heraus, dass dieses Buch zu umfangreich werden würde. Also wurde das Werk in drei Bände aufgeteilt, und der erste Band, der die Kernregeln von DEMIURGON vorstellt, liegt nun vor.

Dieser Band ist ideal für den Einstieg in DEMIURGON, aber auch erfahrenen Demi-Spieler werden hiermit sicherlich ihre Freude haben, denn er bietet eine interessante Welt (die düstere Punk-Fantasy-Welt der Sarlann) inklusiv Einstiegsabenteuer, um gleich in diese Welt zu starten. Hat man erst die Kernregeln von DEMIURGON verinnerlicht, so kann man auch eigene Welten schaffen. Denn am Anfang steht die Vorstellung der Welt, wie man sie sich in der eigenen Phantasie erdacht hat oder sie aus Romanen oder Filmen kennt. Die Regeln sollen dann die Möglichkeit geben diese Welt in ein funktionierendes Rollenspiel zu übertragen.

Nicht zu vergessen die Danksagung an all die Helfer, die uns behilflich waren, dieses Werk Wirklichkeit werden zu lassen: Den Testlesern, die sichergestellt haben, dass alles schlüssig und verständlich ist, den Rechtschreibkorrektoren, die uns die Peinlichkeit von Rechtschreib- und Grammatikfehlern weitestgehend ersparen, ein besonderen Dank an Ulrike Niemann, der wir dieses wunderbare Layout verdanken, an Samantha Müller, die zusammen mit Benjamin Rott für die vielen schönen Zeichnungen gesorgt hat und an Christian Papenfuß, der uns bei einer vernünftigen Regelerklärung sehr behilflich war. Ein Dank auch an Torsten Wolter, Kerstin Gersic und Stefan Ehrlich, die zusammen mit Klaus Eisenack die Ideengeber für die Sarlann-Welt waren. Zudem ein Dank an den Spielraum e.V. Oldenburg und den Nexus e.V. Berlin, die uns hilfreich zur Seite gestanden haben.

Viel Spaß beim Lesen
wünscht das Autorenteam

Oldenburg, den 30.9.2002

Demiurg

[Alt-Griechisch]: Bei Platon Bezeichnung für einen göttlichen Weltenbaumeister, der nach ewigen Ideen den chaotischen Raum zum Kosmos formt; bei den Gnostikern ein von Gott verschiedener Baumeister der sinnlichen Welt.

Inhalt

Der Einstieg beginnt	7
Das Vermächtnis der Sarlann	11
Die Grenzmarken	14
Das Vermächtnis der Sarlann	16
Die Herrschaft über Tumleh	29
Die Kernregeln von Demiurgon	33
Proben	35
Erleichtern und Erschweren von Proben	36
Offene Würfel - Geniestreich und Patzer	38
Konkurrierende Proben	40
Spielpraxis: Proben	41
Fertigkeitslisten	41
Die sieben Standardlisten	42
Standard-Grundwert (S-Gruw)	43
Action	44
Handlungen in einer Runde	45
Reihenfolge der Aktionen	45
Nähere Erläuterungen zu Kämpfen	46
Vitalität	47
Schaden	48
Rüstung	49
Ausrüstungslisten	49
Charaktererschaffung	50
Ideen zum Charakterentwurf	50
Persönlichkeit	52
Beruf – Wahl der Fertigkeiten	53
Lernen und Steigern von Fertigkeiten	55
Optionen bei der Charaktererschaffung	56
Übertragen von Fertigkeiten	57
Bonus	58
Doppelter Bonus und doppelte Fertigkeit	59
Ausrüstung und Geld	60
Lernen in der Kampagne	61
Optionale Regel: Das Aktionstripel	62
Normale Handlungen	63
Verkürzte Handlungen	63
Zusätzliche Informationen zu Handlungen	64
Die Jagd der Schwarzen Tibbohs	65
Prolog: Sand im Getriebe	73
Kapitel I: In geheimer Mission	82
Kapitel II: Fatale Verfolgung	93
Kapitel III: Zwischen den Fronten	118
Epilog: Es sind nur Sandkörnchen...	129
Und sie erschufen ganze Welten...	133
Anhang	135

Der Einstieg beginnt...

Mit DEMIURGON werdet ihr zu Weltenschöpfern und zu Baumeistern eurer Charaktere. Egal ob ihr Fantasy, Science Fiction, Horror oder irgendein anderes Genre spielen wollt: ihr seid frei, eigene Kampagnen, Abenteuer und Charaktere zu erfinden - soweit eure Phantasie und Kreativität reicht. DEMIURGON unterstützt euch hierbei, da es keine starren Regeln hat. Stattdessen könnt ihr aus einem Baukasten voller Alternativen und Extras dasjenige auswählen, was zu euren Ideen passt. Es gibt sowohl Bausteine mit einfachen als auch mit komplexen Regeln, manche sind eher für dialogbetontes Spiel geeignet, andere eher für Action. Auch bei der Erschaffung von Charakteren könnt ihr Komponenten frei auswählen und kombinieren um ihnen ein individuelles Profil zu geben. Einige einfache Grundprinzipien garantieren, dass die ausgewählten Bausteine immer harmonieren. Dabei sollen die Regeln zwar im Hintergrund stehen aber auch verlässlich sein.

Kurzum, DEMIURGON ist ein Baukasten-Rollenspielsystem, das für alle Welten und Genres geeignet ist. In diesem Buch und in den zwei Folgebänden ('Wiener Paket' und 'Hiob 1/16') wollen wir euch diese Vielfalt anhand erprobter, spielfertiger Abenteuer vorführen und gleichzeitig die wichtigsten Regelbausteine vorstellen. ihr werdet erste Charaktere erschaffen, das Listenkonzept von DEMIURGON kennen lernen und erfahren, wie Proben gemacht werden.

Doch wozu ein universelles Baukastensystem?

- Ihr könnt die Regeln jederzeit dem Geschmack der Spielrunde und den Besonderheiten der Kampagne anpassen.
- Ihr könnt eigene Ideen für Abenteuer und Welten leicht umsetzen, auch wenn kein spezialisiertes System zur Hand ist.
- Ihr könnt immer wieder die vertrauten Regeln verwenden, selbst wenn ihr ganz verschiedene Kampagnen spielt.
- Welten und Kampagnen anderer Systeme können den eigenen Bedürfnissen angepasst werden.
- Selbst innerhalb eines Abenteuers könnt ihr Bausteine auswechseln, etwa andere Action-Regeln für das Finale.
- Bei der Charaktererschaffung müsst ihr weder starre Charakterklassen verwenden, noch werden gute Ideen durch Würfelpech vereitelt.

Was steht in diesem Buch?

Die unerbittliche Priesterschaft des L'Hok herrscht über die Menschen in den Grenzmarken, kann doch allein sie die Ankunft des Manifestierten Nichts verhindern. Die Adepten des Nichts und die ihnen hörigen Kroxe und Menschen bereiten dessen Ankunft vor. Zugleich kontrolliert die Tibboh-Mafia die Geschäfte in den Küstenstädten, und Rahjinn, aufrechtgehende katzenartige Wesen, haben das Handelsmonopol über die Karawanenstraßen durch die Wüste. Der Konflikt zwischen diesen beiden Einflussgruppen spitzt sich zu.

Am Rande der Wüste befindet sich der Warenumschlagsplatz Tumleh. Hier geht noch Vieles seinen gewohnten Gang, will heißen: Korruption und Diebstahl blühen, in den Spelunken treffen sich Herumtreiber und Reisende. In der letzten Zeit kam es vermehrt zu Überfällen auf Karawanen. Ein Grund für die in Tumleh Steuern eintreibende Priesterschaft des L'Hok, eine Gruppe zum Schutz einer Karawane anzuheuern. Auf der Reise wird sich aber bald herausstellen, dass es um eine ausgewachsene Intrige geht...

Im Abenteuer 'Die Jagd der Schwarzen Tibbohs' werdet ihr in die Grenzmarken eingeführt, eine Fantasy-Welt mit düsterem Charakter. Im ersten Teil des Buches stellen wir die Welt näher vor, im zweiten Teil lernt ihr anhand von Beispielen aus den Grenzmarken die Grundbausteine von DEMIURGON kennen. Im dritten Teil könnt ihr euch dann ins Abenteuer stürzen, womit euch hoffentlich ein spannender Einstieg in DEMIURGON gelingt. Das Abenteuer ist übrigens auch gut geeignet eine ganze Kampagne anzuschließen. Wichtige Regeln werden im Abenteuer wiederholt, und wir geben Tipps für ihre Verwendung. Im Anhang findet ihr schließlich vorgefertigte Charaktere um schnell anfangen zu können. Diese können natürlich auch durch eigene ersetzt werden. Hierzu enthält der Anhang weiteres Material.

DEMIURGON-Vorkenntnisse werden nicht vorausgesetzt. Leider haben wir jedoch nicht den nötigen Platz um Rollenspiel ganz allgemein zu erklären. Wenn ihr also noch nie ein Rollenspiel gespielt habt, solltet ihr euch eine erfahrene Spielleiterin suchen. Diese muss die Mühe auf sich nehmen, das Abenteuer, die Weltbeschreibung und die Regelerklärungen in diesem Buch vor dem Spielen zu lesen; für die anderen Spieler ist das jedoch nicht notwendig. Im Abenteuer sind erprobte Stellen gekennzeichnet, an denen die Regeln schrittweise vorgestellt werden können. Außer diesem Buch benötigt ihr zum Einstieg nur Kopien der Charakterblätter aus dem Anhang, Bleistifte, einen W20 und einen W6 evtl. noch einen W8. (W20 bedeutet ein 20seitiger Würfel, W6 ein sechsseitiger und W8 ein achtseitiger Würfel).

Was gibt es noch zu sagen?

Weitere Abenteuer, Welten und neue Regelbausteine könnt ihr in den Folgebänden 'Wiener Paket' und 'Hiob 1/16' kennen lernen. Der zweite Band des 'Abenteuerlichen Einstiegs' enthält ein Spionage-Abenteuer im Wien der Nachkriegszeit. Es ist angelehnt an 'Der Dritte Mann'. Hier werden ausgefeiltere Regeln für die

Charaktererschaffung vorgestellt, aber auch solche zum Erlernen von Fremdsprachen und der Wahl von Hobbys. Der dritte Band zeigt schließlich eine ferne Zukunft, in der die Menschheit in einen Krieg zwischen zwei gegensätzliche Lebensformen gerät. Er bietet Zusatzbausteine für PSI sowie weitere Regelfinessen.

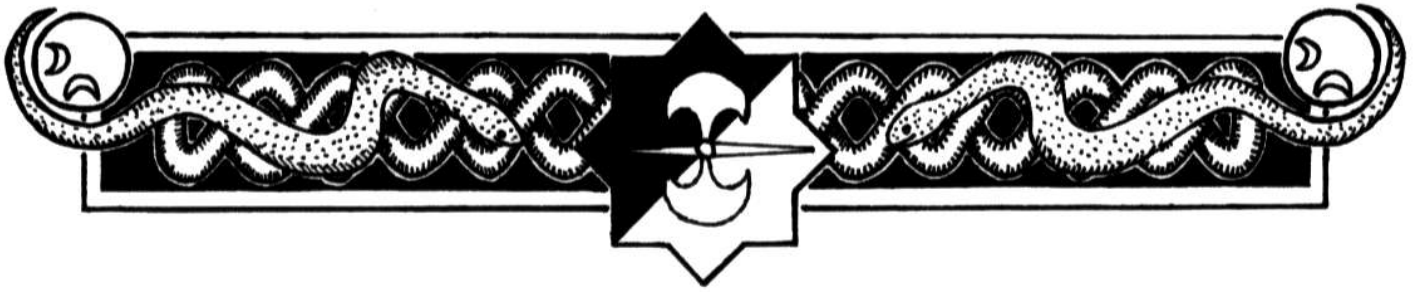
Unabhängig vom Abenteuerlichen Einstieg könnt ihr euch natürlich auch das vollständige, aktuelle DEMIURGON-Regelwerk besorgen. Man kann es kostenlos im Internet herunterladen oder zum Selbstkostenpreis bestellen (Adressen: siehe Impressum). Es wird ständig um neue Bausteine erweitert, die mit dem Projektbrief, den ihr abonnieren könnt, verschickt werden. Hier können alle Interessierten ihre Hausregeln auch anderen DEMIURGON-Spielern zu Verfügung stellen. *Alle aktiven 'Demiurgen' bilden das Projekt DEMIURGON.* In diesem Zusammenschluss vertreiben wir alle Spielmaterialien (wie auch dieses Buch) zum Selbstkostenpreis. Sie dürfen zum privaten Gebrauch beliebig vervielfältigt werden (siehe Impressum).

Im Projekt DEMIURGON haben wir vor allem auf Folgendes Wert gelegt:

1. Erst das Abenteuer, dann die Regeln! Dieses Prinzip gilt natürlich auch für den Weltenbau und das Erschaffen von Charakteren. Im Vordergrund stehen eure Ideen, die Regeln sollen sie nicht behindern, sondern unterstützen. Daher werden die Bausteine meist erst nach den ersten Entwürfen ausgewählt. Ungeeignete Bausteine könnt ihr jederzeit wieder weglassen oder verändern um das Wichtigste zu erreichen: *Der gespielten Geschichte und dem Geschmack der Spielgruppe entsprechen.*

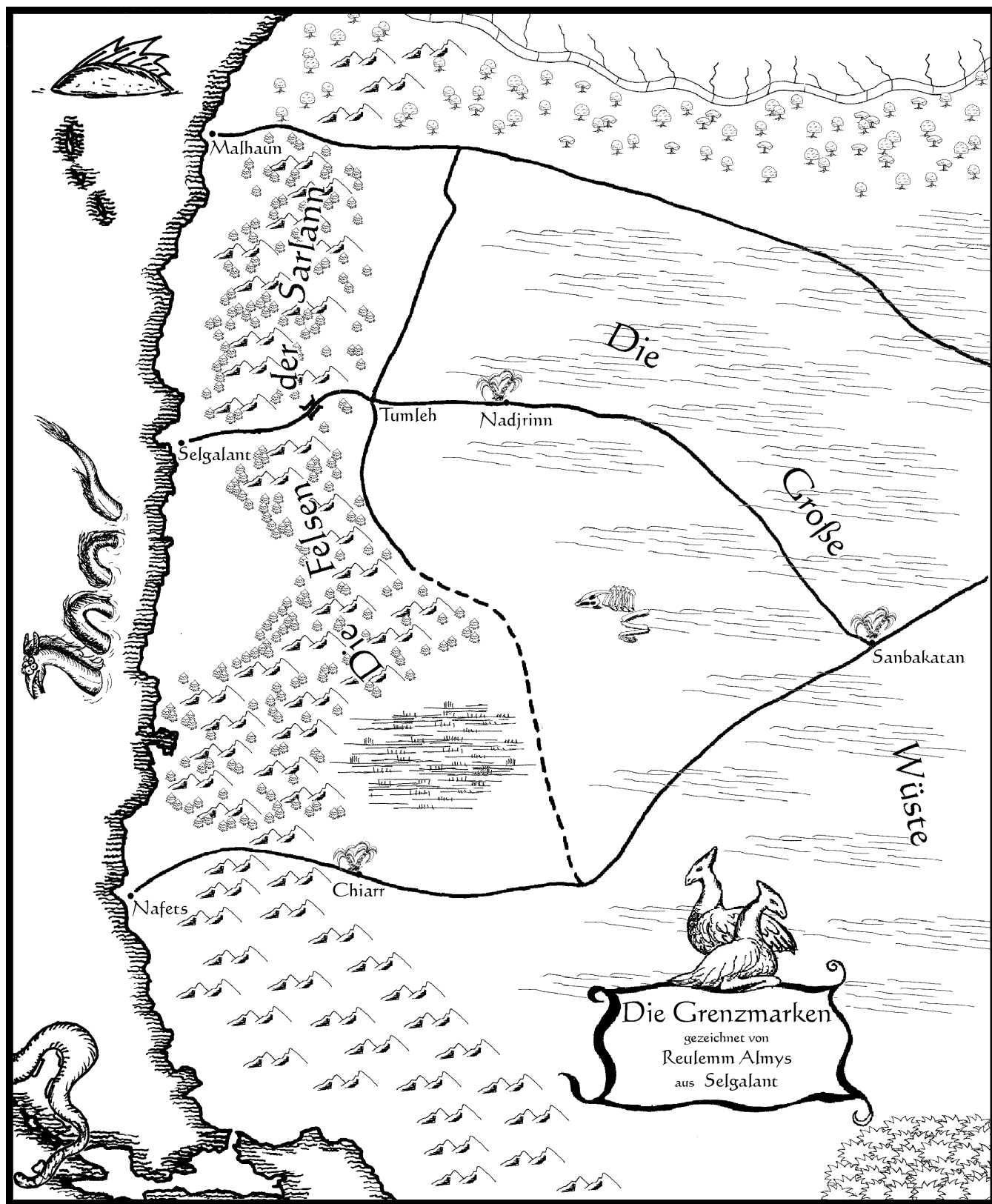
2. Charaktere werden durch ihre Persönlichkeit und ihre Fertigkeiten bestimmt! Ihr werdet nicht durch starre Laufbahnen, wie etwa Charakterklassen oder Archetypen, eingengt. Wenn die ersten Ideen zur Persönlichkeit stehen, werden passende Bausteine, sogenannte *Fertigkeitslisten* ausgewählt. Manche Fertigkeitslisten decken typische Berufe ab (etwa HÄNDLER), andere beinhalten einander ähnliche Fertigkeiten (etwa BEWAFFNETER NAHKAMPF). Wieder andere sind sehr allgemein (wie REDEKUNST) oder verleihen besondere Fähigkeiten, die es nicht in jeder Welt gibt (etwa SPRUCHMAGIE). Es gibt einfache Fertigkeitslisten, aber auch anspruchsvollere, die eine hochgradige Spezialisierung des Charakters ermöglichen. Durch die Erfahrungen und die Kreativität der Spieler im Projekt DEMIURGON wächst die Sammlung der Fertigkeitslisten immer weiter.

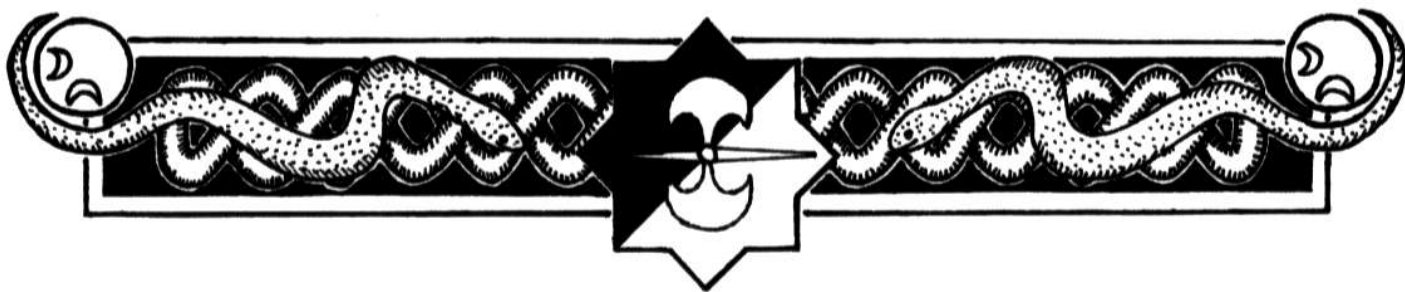
3. Rollenspiel geht vor Simulation! Obwohl es auch Bausteine mit sehr speziellen oder komplizierten Regeln gibt, haben wir im Zweifelsfall der Spielbarkeit den Vorzug vor dem Realismus gegeben. Wir sind der Ansicht, dass dieser Weg dem Rollenspiel in den meisten Fällen eher gerecht wird. Denn Regeln sollen die Dramatik im Rollenspiel unterstützen, nicht aber ausbremsen. Kompliziertere Bausteine sollten nur verwendet werden, wenn sie den Besonderheiten der Geschichte gerecht werden und den Mitspielern leicht von der Hand gehen. Denn, ganz ehrlich gesagt: Wer will schon die Realität nachspielen?



Das Vermächtnis der Sarlann

Zum Einstieg in DEMIURGON – noch vor den Regeln – könnt Ihr in diesem Teil die Welt der Grenzmarken kennen lernen. Das Abenteuer 'Die Jagd der Schwarzen Tibbohs' spielt in dieser düsteren Fantasy-Welt voller rivalisierender Mächte, die aber immerhin noch mit einer gewissen Portion schwarzem Humor versehen ist. Dieses Genre kann man durchaus treffend mit 'Punk-Fantasy' bezeichnen.



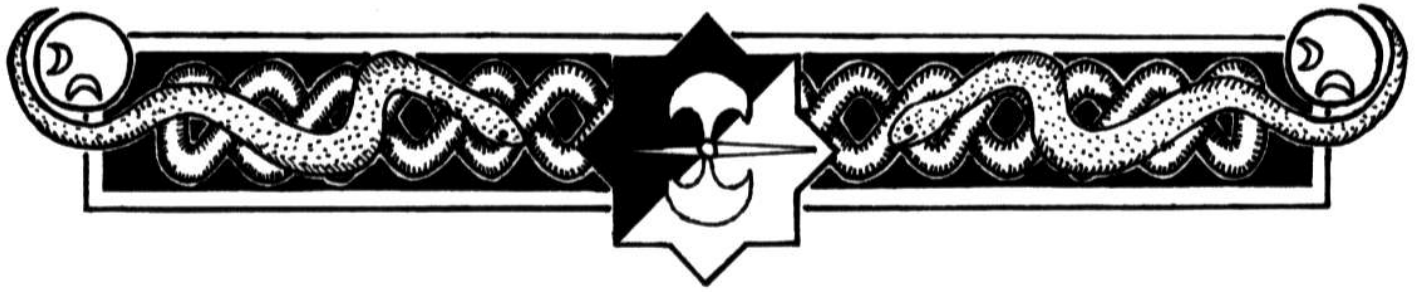


Das Vermächtnis der Sarlann

Der Hohepriester von Selgalant hebt die Arme um den versammelten Gläubigen auf dem Platz vor dem Tempel Ruhe zu gebieten. Unterwürfig verstummt die Menschenmenge und verneigt sich. „Der Segen L’Hoks sei mit Euch. Er wird die Wiederkehr des 'Manifestierten Nichts' verhindern und die Menschen zu den Herrschern der Grenzmarken machen.“ Es ist der elfte Tag im Monat der Zwietracht, der einzige Tag im Jahr, an dem alle außer den Menschen – denn nur die Menschen zählen zu den 'Kinder L’Hoks' – in ihren Häusern bleiben. Das gilt selbst für Angehörige der mächtigen Tibboh-Mafia, jenen kleinen, großfüßigen Leuten, die seit langem die Geschicke der Stadt lenken. Doch wie lange wird das noch so bleiben? Den katzenartigen Rahjinn wird bereits gedroht, den Schutz der Stadtmauer verlassen zu müssen, und nur noch als Sklaven geduldet zu werden. Gleiches droht den Kroxen: gedrungene, hässliche Humanoide mit meist schuppiger Haut.

In seiner Rede kündigt der Hohepriester an weitere Missionare und Helden auszusenden, um den Glauben an L’Hok unter allen Menschen der Grenzmarken, sei es an der Küste, im Gebirge oder in der 'Großen Wüste', zu verbreiten. Neue Siedlungen sollen an deren Rand oder bei den Oasen gegründet und erweitert werden, wie etwa der wichtige Handelsplatz Tumleh. Dort herrschen bislang die Rahjinn-Clans, die die Karawanenrouten und das Geheimnis der Zucht von Wüstenläufern kennen. Daher haben sie das Monopol über den Fernhandel, denn mit den reptilienartigen Laufvögeln können sie die Tausende von Kilometern durch die Wüste schneller zurücklegen als jeder andere. Noch streiten die Tibbohs und die Katzenartigen um ihren Einfluss auf die Handelsrouten, doch eines Tages könnte sich das ändern.

Die Leute hören andächtig zu. Die Einen aus Angst vor den Priestern, die Anderen aus Hass auf die Rahjinn und Kroxe. Wieder andere lockt die Gier nach Geld und Macht, wenn sich die 'Kinder L’Hoks' über die Grenzmarken ausbreiten. Einmal im Jahr ist die Stadt überfüllt, wenn sich die Gläubigen versammeln. Eigentlich sind die Grenzmarken eher dünn besiedelt. Selgalant ist mit seinen etwa zehntausend Einwohnern mit Abstand die größte Stadt des Subkontinents. Wenn es darum geht neue Missionspläne zu schmieden, das 'Manifestierte Nichts' zu bekämpfen oder einfach nur den Befehlen der Priester zu gehorchen (und den eigenen Anteil an der von ihnen versprochenen Macht zu sichern) kommen jedoch noch mehr Menschen aus weitem Umkreis mit ihren Saurophanten und Flugdrachen, aber auch Schiffen angereist. In diesen Tagen erlebt das Nachtleben der Hafenstadt einen Aufschwung. Die



Gasthäuser, Kneipen und Betelstuben sind überfüllt, Schnaps fließt in Strömen und auch so manche andere Droge wird gekostet.

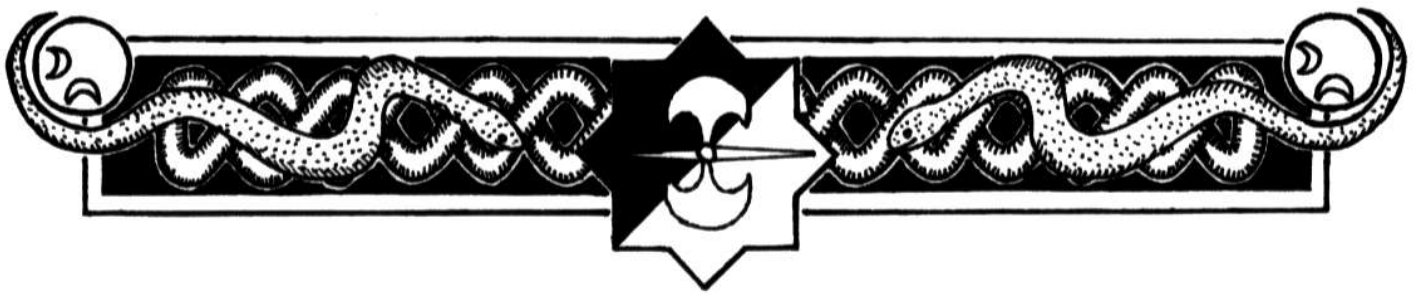
Bislang haben sich die L'Hokisten recht gut mit den Tibbohs arrangiert. Diese beherrschen seit eh und je die Geschäfte an der Küste, müssen inzwischen aber akzeptieren, dass die Glaubensbewegung der Menschen erstarkt. Wie konnte es dazu kommen?

Verschaffen wir uns zunächst einen groben Überblick über die Welt.

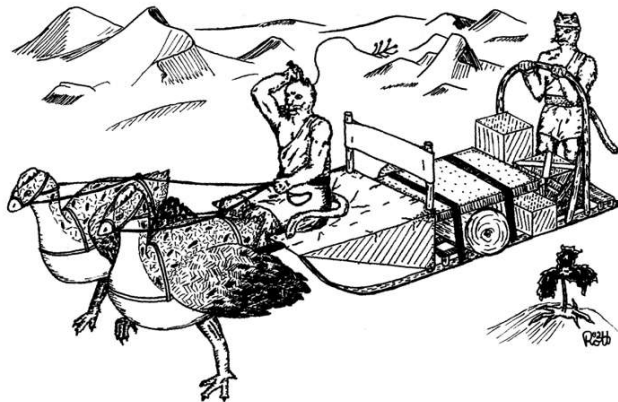
Die Grenzmarken

Die Grenzmarken sind ein Subkontinent, der in etwa die Größe der Arabischen Halbinsel hat und sich hauptsächlich von Westen nach Osten erstreckt. Der überwiegende Teil im Osten ist von der 'Großen Wüste' überzogen, die nach Westen von einem großen Gebirge, den 'Felsen der Sarlann', abgeschlossen wird. Dessen höchsten Gipfel sind das ganze Jahr über mit Schnee bedeckt. Hinter dem Gebirge befindet sich ein schmaler fruchtbarer Streifen, der bis an die westliche Küste reicht. Dort liegt die Stadt Selgalant, umgeben von kultiviertem Ackerland und ausgedehnten Gebirgswäldern. Nach Süden reichen die Grenzmarken bis in die Subtropen und nordwärts in ein weiteres Gebirge mit Nebelwäldern. Im fernen Südosten liegt zwischen Wüste und Küste ein ausgedehntes Dschungelgebiet. Aus dieser Richtung kommt auch der Monsun in den Sommermonaten. Er bringt Wasser bis weit in die Wüste, die dann für kurze Zeit erblüht. Im Südwesten hält sich die Feuchtigkeit länger, da dort eine Senke ist. Der Boden ist aber unfruchtbar, weswegen sich dort ein großes Sumpfgebiet befindet.

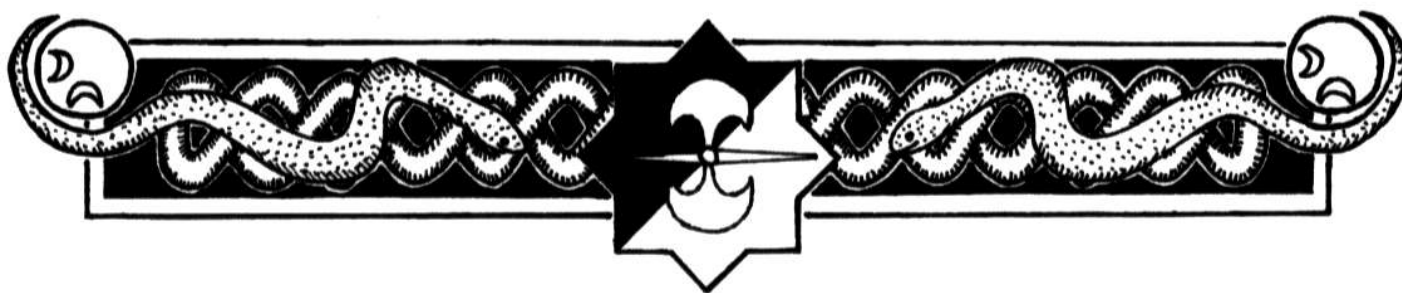
Die Rahjinn orientieren sich in der Wüste am Stand der Sonne und der Sterne – hierzu muss man jedoch die Richtung der Reiserouten und die Lage der Oasen und Wasserstellen kennen. Nachts hüllen ein heller und ein grauer Mond die Einöden in fahles Licht. Manchen Legenden zu Folge gibt es auch noch einen 'Dunklen Mond', der nur dann erscheint, wenn sich das Nichts manifestieren sollte. Insgesamt leben gerade einmal etwa einhunderttausend denkende Lebewesen in den Grenzmarken: Kroxe, Tibbohs, Rahjinn und Menschen, sowie deren versprengte Verwandte und Mischlinge. Die meisten von ihnen – Tibbohs und Menschen – leben an der Küste. Neben Selgalant gibt es dort zwei weitere große Städte, die aber Hunderte von Kilometern auseinander liegen: Malhaun im Norden und Nafets im Süden. Sie sind nur auf dem Seeweg zu erreichen, wenn man nicht die langen Handelsstraßen über die Pässe der Felsen der Sarlann und durch die Wüste wählt. Entlang



dieser Routen werden Waren der Tibbohs transportiert, meist von versklavten Kroxen und Saurophanten. Diese gewaltigen Echsen, die einzigen an der Küste verfügbaren Lasttiere, sind leider nicht nur sehr langsam (nicht viel schneller als ein Fußgänger), sondern auch für Wüstenreisen ungeeignet, da sie zu viel trinken müssen. Außer zum Transport werden sie auch für den Verzehr gezüchtet. Die freien Kroxe leben überwiegend in Stammesverbänden im Gebirge. Flugdrachen, die ebenfalls nicht weit in die Wüste vordringen können und die Aufwinde des Gebirges zum Aufsteigen benötigen, sind zu leicht, um mehr als eine Person mit Gepäck zu befördern. Daher werden sie zur Spionage und für Botengänge eingesetzt, sowie zur Überwachung der Transporte aus der Luft.



Die Lebensmittel von der Küste und die Erze aus den Bergen werden am Fuße des Gebirges an die Rahjinn verkauft, welche den Transport durch die Wüste mit Karawanen übernehmen. Diese bestehen aus mehreren Sandschlitten, die von bis zu zehn schnellen Wüstenläufern gezogenen werden. Damit reisen die Katzenartigen von Oase zu Oase. Im Austausch bringen die Rahjinn wertvolle Stoffe und Edelsteine sowie exotische Gewürze von jenseits der Wüste mit, wo die sagenhafte Stadt Alboranti liegen soll. Als Währung fungieren vor allem Silbermünzen (an der Küste kann man von einer Silbermünze etwa einen Tag leben). Es werden aber auch Goldstücke (zu hundert Silbermünzen) und Kupferstücke (zehn sind eine Silbermünze Wert) verwendet. Am begehrtesten sind jedoch Thorium-Münzen, die je nach Qualität und Marktpreis bis zu tausend Goldstücke kosten. Andererseits ist bekannt, dass



vom Geld ein übler Fluch ausgeht – nein, es ist nicht nur die Gier, denn so mancher steinreiche Tibboh-Mafiosi verstarb frühzeitig an qualvollen Krankheiten und seine Nachkommen waren schwer behindert.

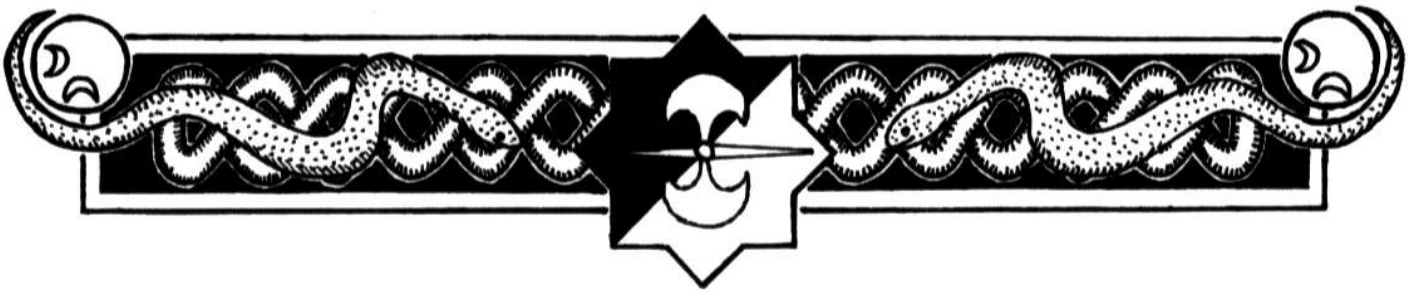
Die meisten Völker der Grenzmarken haben ihre eigene Sprache, doch durch den Handel zwischen den Städten und Oasen hat sich eine Sprache der Menschen als Verkehrssprache durchgesetzt, die nach ihrer Herkunft einfach Selgalant genannt wird.

Das Vermächtnis der Sarlann

Warum haben die Priester des L'Hok ein so großes Interesse, die Wüste zu beherrschen? Wie konnten sie ein Gegengewicht zur reichen Tibboh-Mafia und den Rahjinn-Clans werden? Nun, die Kämpfe um die Vorherrschaft in den Grenzmarken begannen, einigen Legenden nach, als die sagenhaften Sarlann vor Ewigkeiten die Welt verließen, nachdem sie diese in Trümmer gelegt hatten. Inzwischen schreiben wir das Jahr 561 seit der Gründung von Selgalant. Und keiner weiß genau, wie viele Jahrhunderte zwischen der großen Katastrophe und der Gründung lagen. Wer waren diese Sarlann? Erlauben wir uns also eine Reise in die Vergangenheit. Diese Reise wird uns zugleich zu den verschiedenen Einwohnern der Welt, zu wichtigen Einflussgruppen und Konflikten führen.

Sarlann

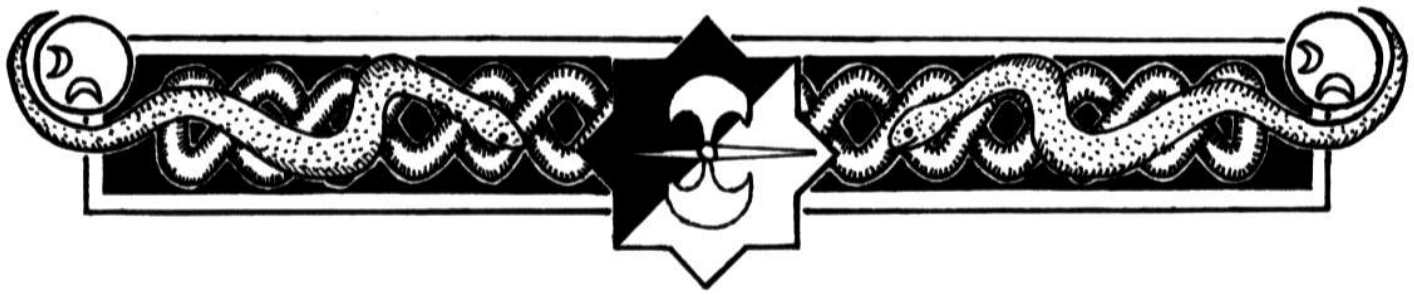
Über die Sarlann ist wenig bekannt. Es gibt teilweise widersprüchliche Mythen, und es ist nicht im Geringsten sicher, ob es sie überhaupt gegeben hat. Fast durchweg werden sie als die ersten Herrscher der Welt bezeichnet. Angeblich sollen die Grenzmarken in dieser Zeit noch fruchtbar gewesen sein. Manche Geschichten behaupten, sie hätten die anderen Völker als Untertanen mitgebracht. Die Sarlann sollen, so die Überlieferung, eine sehr große und schlanke Erscheinung gehabt haben. Die meisten Widersprüche gibt es über ihre Lebensart und darüber, welchen Geschäften sie nachgingen. Manchen Geschichtenerzählern gelten sie als Gelehrte, anderen als Krieger. Teilweise wird behauptet, sie hätten große Gebäude und Geräte gebaut. Andere widersprechen: sie hätten gerade so etwas abgelehnt, da sie Zauberer waren. Unbestritten ist dagegen, dass sie - falls es sie denn gegeben hat - keine ausgesprochenen Händler waren. Die überlieferten Berichte stimmen in Folgendem überein: Eines Tages kam es zu einem gewaltigen Krieg unter ihnen. Dieser führte nicht nur zum Ende ihrer Herrschaft, sondern tötete auch die meisten Einwohner der Grenzmarken und verwüstete die Länder. Angeblich erhoben sich die 'Felsen der Sarlann' zu dem Gebirge, welches nun allseits



bekannt ist, und die 'Große Wüste' entstand. Die letzten Sarlann flohen aus den Grenzmarken, und ließen die wenigen Überlebenden ihrer ehemaligen Untertanen zurück.

Versprengte

Nach der Verwüstung, die die Sarlann hinterließen, überlebten nur wenige, versprengt über die weiten, öde gewordenen Lande. Einige Menschen siedelten an der Küste, weitere im Dschungel und in den Bergen des Nordens. Es waren nicht viele an der Zahl und sie hatten ihre Städte, ihr Habe und ihr Wissen fast vollständig verloren. Über die Jahrhunderte überlebten aus der Zeit der Sarlann nur Geschichten, die langsam zu Mythen wurden. Die Menschen mussten sich mit den einfachsten Mitteln in einer feindlich gewordenen Umwelt bewähren. Ebenso erging es den wenigen Tibbohs, die an der Küste übrig blieben und den Rahjinn, die nur östlich der 'Großen Wüste' überlebten. In diesem Zeitalter entwickelten sich die Menschen in den verschiedenen Gegenden unabhängig voneinander, da sie keinen Kontakt mehr zueinander hatten. Nur die Menschen an der Küste, die mal feindlich, mal in Freundschaft mit den Tibbohs zusammen lebten, konnten kleine Reste der alten Kultur bewahren. Auch die Rahjinn überlieferten die alten Legenden, aber anders als die Menschen und Tibbohs. Es wird auch berichtet, dass es außer den Dschungelbewohnern, Küsten- und Nordländern weitere Abarten der Menschen gibt, die von den letzten Sarlann unter den Bergen versteckt wurden, um dort die schlechten Zeiten zu überdauern. Erst in den letzten Jahren müssen einige von ihnen ihre Höhlen verlassen haben und werden als Lettög oder Zwerge bezeichnet. Angeblich sollen die Lettög noch über alte Zauberkünste der Sarlann verfügen. Ebenso sollen übrigens auch einige Menschen mit dem Wissen über die Magie überlebt haben, die seither ihr geheimes Wissen von Generation an Generation weitergaben und durch die Grenzmarken wanderten. Zu diesen Magierzirkeln kommen wir später noch ausführlicher. Sowohl die Magier als auch die Lettög stehen im Gegensatz zu den Zwergen, die angeblich sogenannte Artefakte herstellen können. Bei Artefakten handelt es sich um magische Gegenstände, deren Kraft einigen Gelehrten zufolge mit der Zauberkunst der Magierzirkel im Widerstreit steht. Artefakte sind selten, heiß begehrt und äußerst mächtig, wenn man mit ihnen umzugehen weiß. Wenn die Besitzer von derartigen Schätzen nicht ermordet und ausgeraubt werden, vererben sie diese an vertrauenswürdige Freunde (sofern sie welche haben), oder verstecken sie irgendwo.



Kroxen

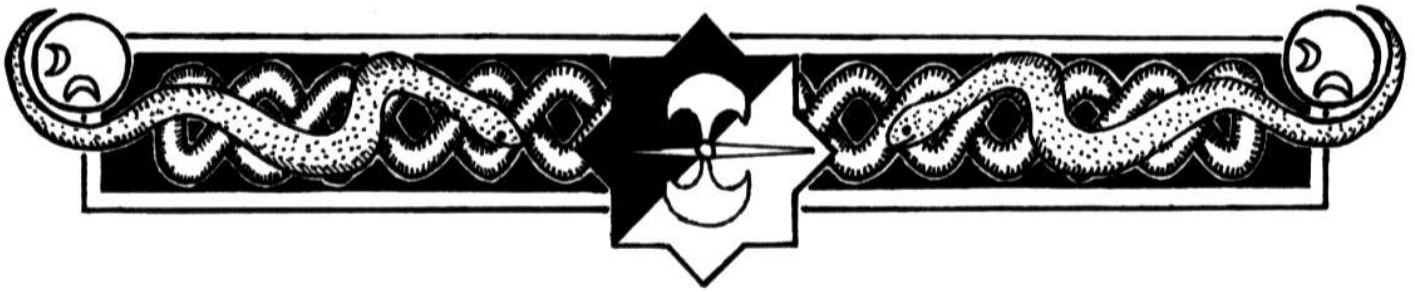
Am besten überstanden die Kroxen den Krieg der Sarlann. Sie siedelten in den Bergen, vermehrten sich schnell wieder, und bildeten schlagkräftige Stammesverbände. Im Laufe der Jahrhunderte drangen sie bis an die Küste vor und besiedelten gebirgsnahe Oasen. Vielleicht ist diese rasche Ausbreitung der Grund dafür, dass sich die Kroxen heute als die eigentlichen Herren der Grenzmarken verstehen, obwohl sie inzwischen unbedeutend oder versklavt sind. Trotzdem bezeichnen sie die Menschen, Rahjinn und Tibbohs oft als 'Die Fremden', denn einige kroxische Schamanen sind der Überzeugung, dass ihre Stämme schon immer, also sogar vor den Sarlann, in den Grenzmarken gelebt hätten.

Erscheinung

Obwohl die humanoiden Kroxen sehr verschieden aussehen können, gibt es doch einige Gemeinsamkeiten. Am bemerkenswertesten ist wohl, dass die aufrecht gehenden Kroxen eine überwiegend schuppige Haut haben und ihre Weibchen Eier legen. Nichts desto trotz sind sie so weit menschenähnlich, dass sie ihre Jungen säugen. Generell verfügen sie über eine ausgezeichnete Nachtsicht. Unabhängig von der Größe weisen Kroxen meist einen gedrunenen, kräftigen Körperbau auf. Ihre Gesichtszüge werden von den Menschen meistens als hässlich empfunden und häufig verströmen sie einen unangenehmen Geruch. Ihre Kleidung ist oft aus einfachem Material, aus Fellen oder auch Lumpen gefertigt, doch zeugt ihre robuste Qualität von außerordentlichem handwerklichen Geschick. Die wenigen, die es in den Städten zu etwas gebracht haben, tragen daher wirklich hochwertige Gewänder von einer eigenen, herben Schönheit.

Doch kommen wir nun zu den Unterschieden zwischen den Kroxstämmen. Trotz ihrer Schuppen weisen sie in unterschiedlichem Ausmaß Körperbehaarung auf. Manche erscheinen sehr echsenartig, wohingegen andere so dicht behaart sind, dass man sie auch für ungepflegte Menschen halten könnte – wenn sie denn die passende Körpergröße haben. Denn viele Kroxen sind wesentlich kleiner als Menschen, so dass sie gerade noch auf Augenhöhe mit den Tibbohs sind. Einige Gelehrte versuchen daher, sie in Großkroxen und Kleinkroxen einzuteilen.

Diese Unterscheidung wird weiterhin durch die außergewöhnliche Tatsache erschwert, dass sich Kroxen zu einem gewissen Grad mit Menschen und Tibbohs vermischen können. Eine befriedigende Erklärung hierfür ist bis heute unbekannt. Je nachdem, ob das Weibchen eine menschliche Frau oder eine Kroxin ist, werden Halbkroxen lebend geboren oder schlüpfen aus dem Ei.



Gemeinsame Nachkommen, sogenannte Halbkroxen, sind oft nicht überlebensfähig, die meisten sind aber 'nur' unfruchtbar.

Lebensart

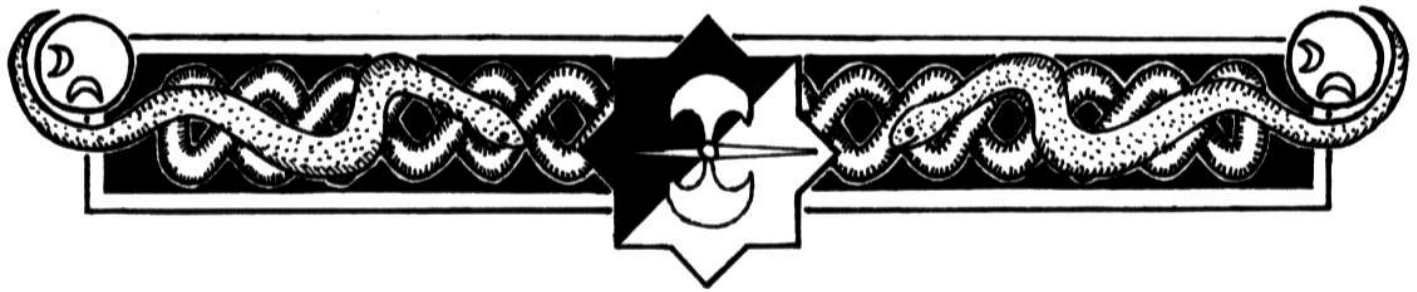
Traditionell leben die Kroxen in Stämmen zu zehn bis 100 Mitgliedern. Sie sind patriarchalisch ausgerichtet und werden von Häuptlingen angeführt, die sich als zähe Krieger oder schlaue Anführer bewährt haben. Kroxinnen kümmern sich um die Nahrung – überwiegend Fleisch – und die Jungen. Sie sind auch bekannt dafür, vorzügliche Heilerinnen zu sein. Die Männer dagegen sind eher Faulenzer, wenn sie sich nicht ihre Zeit mit kriegerischen Spielen vertreiben, mit Überfällen auf Artgenossen und andere Humanoide. Nur manchmal helfen sie bei der Jagd. Männern wie Frauen sagt man nach, geschickte Handwerker zu sein.

Die Stämme siedeln bevorzugt in geschützten Talkesseln oder Höhlen unter den 'Felsen der Sarlann'. Verschiedene Stämme gehen sich meistens aus dem Weg, andernfalls kommt es zu Überfällen – entweder um Beute zu machen, Rache für vorhergehende Überfälle zu üben oder Frauen zu rauben. Es wird aber auch von Allianzen berichtet, in denen gemeinsame Feinde vertrieben wurden.

Seit die anderen Völker wieder erstarkt sind, trieb es jedoch immer mehr Kroxen in die Städte und Oasen, entweder aus Abenteuerlust oder weil sie vertrieben wurden. Manche wurden versklavt, andere konnten sich in den Elendsvierteln halten, und wenige wurden einflussreiche Heilerinnen, Krieger, Händlerinnen und Handwerker. Auf diese Weise vermischten sie sich mit den anderen Bevölkerungsgruppen. Sie tragen kurze Namen wie Gronk, Urkl, Tok oder Iritz; Halbkroxen erhalten oft gemischte Namen wie Ulfguld, Arkmann, Borkolivio oder Maria-Stak. Ihre Sprache ist das sogenannte Gobsch, von dem es verschiedene Dialekte gibt.

Tibbohs

Nach den Kroxen waren die Tibbohs die nächsten, die sich von der Verwüstung erholten, die die Sarlann hinterlassen hatten. Sie waren nicht nur zäher als die Menschen, sondern sind auch sehr behände und konnten sich in den Wäldern zwischen Gebirge und Küste besser durchschlagen als die Menschen. Ebenso waren sie erfinderischer und Meister in der Kunst des Handels. Gerade durch letzteres unterhielten sie bald rege Beziehungen zu verschiedenen, damals noch recht kleinen Gruppen von Menschen. Ohne sich diese geschickt dienstbar zu machen, wären sie vielleicht nicht so weit gekommen. So konnten sie sich jedoch um den Warenaustausch und organisatorische Dinge kümmern, wohingegen

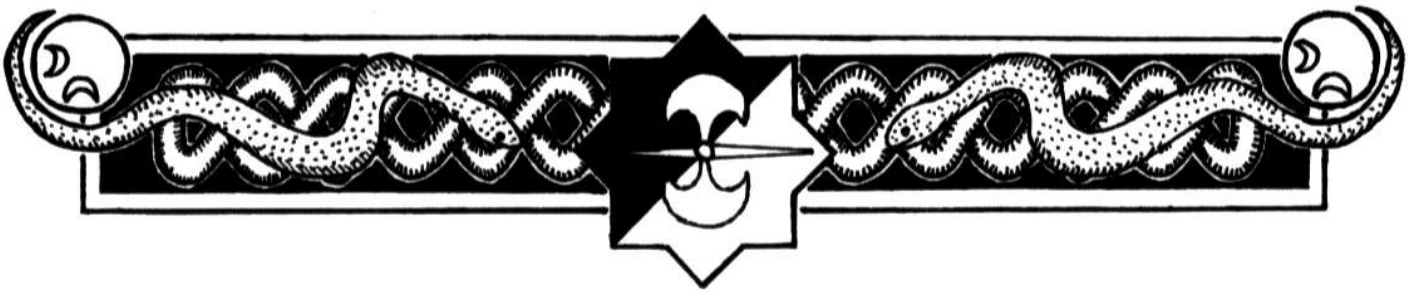


die Menschen sie gegen kriegerischen Kroxstämme verteidigten. Die Kontrolle behielten die kleinen Tibbohs eher mit hinterhältigen Methoden. Später konnten sie durch den Einsatz von Dieben, Meuchlern und Spionen ihre Macht ausbauen. So gelang es ihnen gemeinsam mit den Menschen vor 561 Jahren die erste richtige Stadt der Grenzmarken zu gründen: Selgalant. Bis die Einwohner Selgalants vor etwa dreihundert Jahren auf die ersten Rahjinn stießen und der Wüstenhandel begann, übten die Tibboh-Familien die uneingeschränkte Macht im Westen der Grenzmarken aus – Menschen ließen sie nur zum Schein an Entscheidungen teilhaben. War die Vorherrschaft bedroht, wurde der ebenfalls von Tibbohs dominierte Untergrund aktiv. Heute spricht man daher von der Tibboh-Mafia.



Erscheinung

Ausgewachsene Tibbohs sind etwa halb so groß wie Menschen und leben im wahrsten Sinne des Wortes auf großem Fuß - Schuhe sind bei ihnen unüblich. Obwohl auch von ihnen viele heruntergekommen oder gar versklavt sind, haben die meisten doch eine gepflegte Erscheinung. Sie bevorzugen weite Gewänder aus guten (auch von Rahjinn importierten) Stoffen – nicht nur aus Bequemlichkeit, sondern bisweilen auch um ihre dickliche Figur



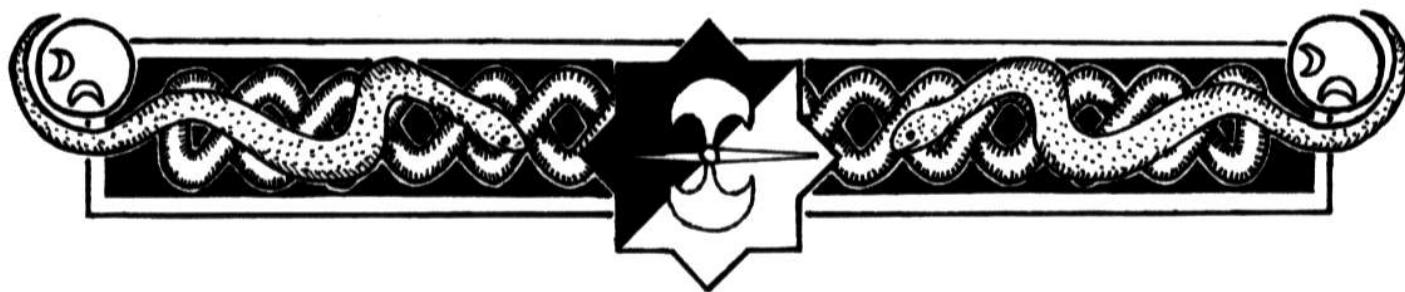
vorteilhafter erscheinen zu lassen. Die Schergen einer jeden Tibboh-Familie sind jedoch sehr behände, verstehen es unbemerkt zu bleiben, und sind funktionaler gekleidet... Außerdem ist Pomade sehr beliebt und es gibt Fußwiche in verschiedenen Farben (je nach Mode). Bei Tibboh-Damen gilt es als unanständig, das üblicherweise reichhaltige Fußhaar zu rasieren, doch in gewissen Etablissements kann man dessen durchaus ansichtig werden.

Lebensart

Diejenigen Tibbohs, die nicht in die Slums abgerutscht sind, gehören einer der einflussreichen Familien an, denen in der Regel ein Pate vorsteht, mitunter aber auch eine fette, alte Tibboh-Oma. Der ausgesprochene Familiensinn der Spezies zeigt sich auch in der Bedeutung der Nachnamen. Die 'Kurzlinge' haben wohlklingende Namen wie Enrico Löwenzahn, Isolde Ganggräber, Olivio Ölbaum oder Magdalena Amarylis. Der hohe Status der Tibbohs bringt es auch mit sich, dass sie sich eher selten mit den Kroxen kreuzen. Untereinander ringen die Familien um die Vorherrschaft in den Städten, wobei sie sich in den letzten Jahren auch häufiger zusammenschließen, um besser mit den L'Hokisten verhandeln zu können. Ihre Hauptgegner (und zugleich Handelspartner) aber sind die Rahjinn. Beide Seiten haben erkannt, dass der Handel dem beiderseitigen Vorteil dient. Das hindert aber niemanden daran zu versuchen, den Einfluss jeweils auszudehnen. So eröffneten die Katzenartigen in der Vergangenheit immer wieder Niederlassungen in den Städten, und die Tibbohs versuchten Kontore an den Oasen zu gründen. Darüber hinaus sind kleinere und größere Betrügereien an der Tagesordnung. Die Tibbohs sprechen mit den Rahjinn und Menschen in der Verkehrssprache Selagalant, gebrauchen untereinander aber Hobwelsch, das unter anderem auch von Dieben und Gaunern verwendet wird.

Menschen

Die Küstenmenschen erlebten ihren Aufschwung erst seit der Gründung von Selgalant gemeinsam mit den Tibbohs. Im ersten Jahrhundert danach wurden zwei weitere große Siedlungen gegründet: Malhaun im Norden und Nafets im Süden. In der Umgebung der Städte entstanden weitere Dörfer. Besser geschützt vor den Kroxen und organisiert von den Tibbohs konnte sich ihr Erfindungsreichtum und ihr Handwerk entfalten, aber auch die Landwirtschaft verbessern. Ebenso wurden Erze in größerem Umfang in den Bergen abgebaut. Auf dem Seeweg gelang es den Menschen, die drei Städte zu verbinden, was die Reisezeit erheblich



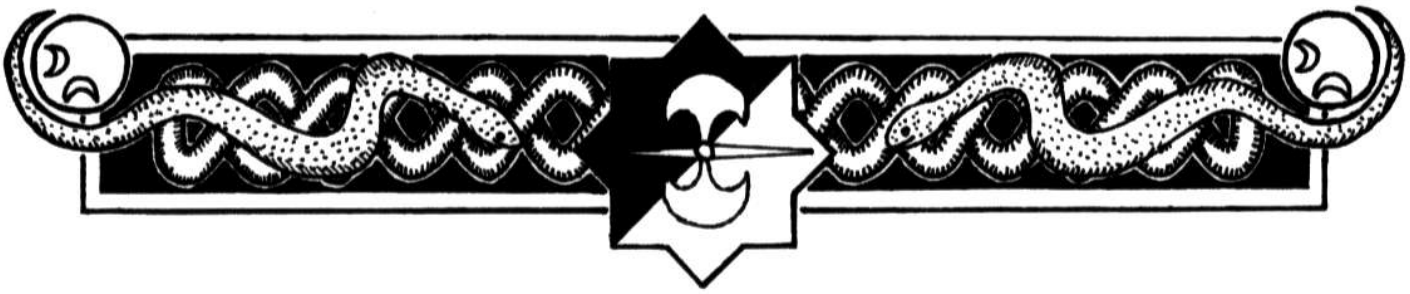
verkürzte (von Monaten auf Wochen): Der Küstenstreifen ist über weite Teile sehr unwegsam, und Saurophanten, die einzig wichtigen Lastentiere, sind nicht schneller als Fußgänger. Lediglich leichte Boten können schneller reisen, wenn sie Flugdrachen verwenden. Andererseits gibt es eine starke südwärts gerichtete Meeresströmung an der Küste, sodass leichte Waren nicht langsamer in den Norden gelangen, wenn man sie von den Rahjinn über die Wüste transportieren lässt. Von den Menschen stammt auch die Verkehrssprache der Grenzmarken, genannt Selgalant. Die gleichnamige Stadt ist das kulturelle Zentrum der Menschen- und Tibbohwelt, das offiziell von einem Rat regiert wird, der sich aus beiden zusammensetzt. Über die wirklichen Machtverhältnisse wurde oben ja schon mehr gesagt. Dass das vielen nicht passte, führte zu einschneidenden Veränderungen, als sich die L'Hok-Priester an die Spitze der Menschen stellten. Doch vorher musste noch eine andere dunkle Zeit überwunden werden. Zu den Anbetern des Manifestierten Nichts kommen wir später noch, es sei aber festgehalten, dass sie die einzigen waren, die jemals die Macht der Tibbohs bedrohten, und dass sie ungleich mehr Schrecken verbreiteten.

Erscheinung

Nun, zur Erscheinung der Menschen ist wohl etwas weniger zu sagen. Ihre Körpergröße ist üblicherweise zwischen 1,60 m und 1,80 m, wobei Frauen tendenziell etwas kleiner sind. Die Hautfarbe ist hell, aber mit starkem dunklen Teint – bei manch einem ist sie auch wettergegerbt oder einfach nur dreckig. Da es wenige reiche Menschen gibt, kleiden sie sich eher in billige Stoffe oder einfaches Saurophantenleder. Das hält viele natürlich nicht davon ab, ihre Erscheinung durch Farben aufzuwerten – für Frisuren und die Haut. Da die natürliche Haarfarbe meist dunkel ist, sind Bleichmittel in verschiedenen Preisklassen erhältlich. Auch Tätowierungen erfreuen sich großer Beliebtheit. Wer es sich erlauben kann, trägt gerne lange Haare; Tagelöhner, Leibeigene, Minenarbeiter und Söldner dagegen rasieren häufig ihr Haupt. Auch billiger, aber phantasievoller Schmuck wird gerne getragen.

Lebensart

Die Namen der Menschen sind so vertraut wie Draude und Otto, aber auch so fremd wie Krewen und Sorlin. Viele Menschen haben auch einen Nachnamen, entweder von einem Elternteil übernommen oder selbst ausgedacht. Obwohl sie nicht so geschickt und stark wie Kroxe sind, haben sie es doch als Handwerker und Krieger weit gebracht. Ihre Gefügsamkeit und ihr Fleiß machen sie auch zu guten Bauern, Viehzüchtern und Minenarbeitern. Habe ich



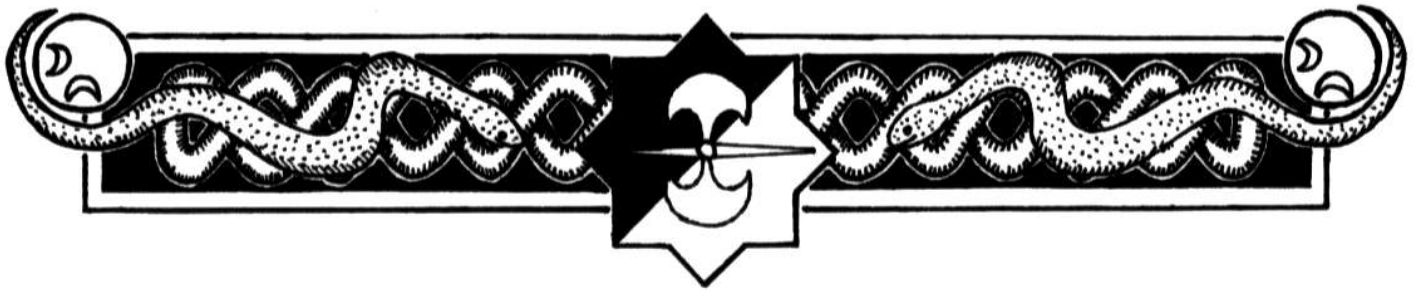
gesagt sie sind fleißig? – Nun, das ist nicht ganz unrichtig, doch eigentlich lieben sie Spiel, Spaß und Musik. Die Welt ist schon hasserfüllt genug, man gehört zu den Geschundenen der Grenzmarken. Wenn man die Gelegenheit dazu hat, lässt man dann gerne die Saurophanten los... Dementsprechend erfreuen sich auch die Kneipen großer Beliebtheit, in denen neben tanzenden Sklaven und Sklavinnen diverser Völker auch Betel, vergorene Saurophantenmilch und Schnaps angeboten werden. Wein können sich nur die wenigen leisten, die es in den Küstenstädten als Anführer zu etwas gebracht haben.

Rahjinn

Während im Westen der Grenzmarken die Städte gegründet wurden, entwickelte sich im Osten die Kultur der Rahjinn. Diese passten sich mehr und mehr an die Wüste an, besiedelten Oasen und erbauten die sagenhafte Stadt Alboranti. Jenseits der Einöde müssen sie weitere Überreste aus der Zeit der Sarlann gefunden haben, denn nur so kann man sich erklären, dass sie Schlitten bauen, die über feinen Wüstensand gleiten können. Ihren Durchbruch erzielten sie jedoch durch die Zucht der Wüstenläufer, mit denen man bis zu zehn mal schneller reisen kann als zu Fuß. Spannt man mehrere vor einen Schlitten, können auch große Lasten befördert werden. Auf diese Weise kann auch genug Wasser mitgenommen werden, um wesentlich weiter entfernte Oasen zu entdecken und zu besiedeln. Als die Rahjinn dann auf die Tibbohs stießen, die Waren von der Küste und aus dem Gebirge anboten, wurden aus den Verbindungsstrecken zwischen den Wasserlöchern wertvolle Handelsrouten. Inzwischen ist das Verhältnis zu den Tibbohs jedoch etwas angespannt, da beide Seiten versuchen, ihren Einfluss auf Kosten des Anderen auszudehnen.

Erscheinung

Rahjinn haben in etwa die Größe von Menschen, gehen aufrecht, haben aber ein Fell sowie Kopf und Schwanz einer Katze. Sie besitzen auch deren Eleganz und Beweglichkeit. Sie neigen häufig dazu, sich als edle Helden zu inszenieren, tragen gerne weite Gewänder aus Seide oder anderen exotischen Stoffen. Das Fell ist je nach Clan sehr verschieden, hat unterschiedliche Längen, Farben und Muster. Natürlich gibt es auch hier Moden, denn nichts ist einfacher, als das Fell zu färben bzw. zu bleichen. In ihrem Verhalten sind Rahjinn manchmal ein wenig impulsiv, insbesondere wenn kleine Lebewesen wie Wüstenrennmäuse (eine ihrer Leibspeisen) auf ihrem Esstisch herumlaufen. Dann fahren sie die Krallen aus, um sich die Leckerbissen zu Gemüte zu führen. Der Einsatz dieser

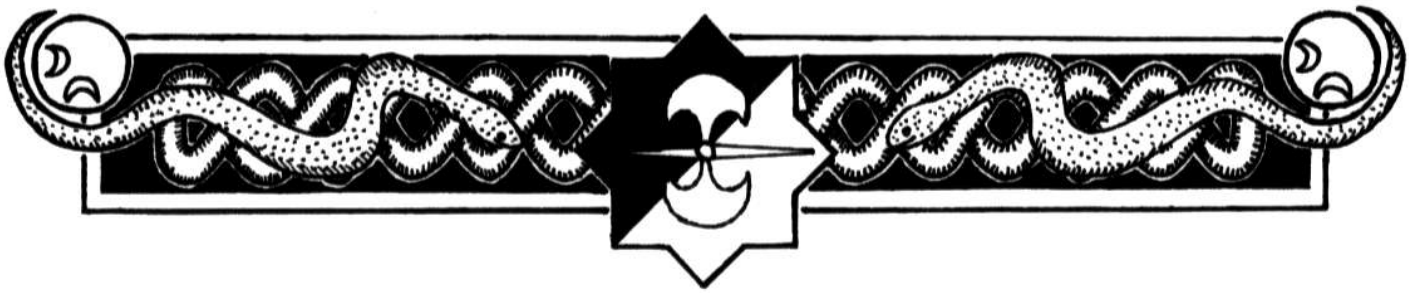


Krallen wurde zudem zu einer hoch entwickelten Kampfsportart, dem Rabachak, kultiviert.

Lebensart

Die Rahjinn sind in Clans organisiert, die meistens eine Oase als Hauptsitz haben, mit Vertretungen an anderen Orten. An großen Standorten wie Sanbakatan und Wiskatji sind auch mehrere Clans angesiedelt. Viele Rahjinn sind nie in Alboratni gewesen, obwohl sie mit Händlern von dort (indirekt) in Kontakt stehen. So wie die Tibboh-Familien untereinander um den Küstenhandel streiten, konkurrieren auch die Rahjinn-Clans, jedoch um gute Handelsrouten und schnelle Wüstenläufer. Nicht alle Clans sind gleichermaßen angesehen, und manche sind von mächtigeren abhängig. Doch obwohl die meisten Rahjinn ihren Artgenossen kein Auge auskratzen, versklaven sie durchaus auch eigene Leute. Der Hauptteil der Sklaven, mit denen sie regen Handel treiben, sind jedoch Menschen und Kroxe. Rahjinn und Menschen paaren sich auch ab und an, daraus gehen aber keine Nachkommen hervor. An den Wasserlöchern in der Wüste errichten die Clans jeweils 'Viertel' aus steinernen Häusern. In westlicheren Oasen werden manchmal auch Tibboh-Siedlungen toleriert. Davon abgetrennt sind meist Slums, in denen Vertreter aller Völker ihr Dasein fristen. Durchreisenden gewähren die Karawansereien Unterkunft, die immer fest in der Hand der Rahjinn sind. Will man als Mensch, Tibboh oder Krox nicht zu Fuß durch die Wüste reisen, ist man darauf angewiesen von Karawanen mitgenommen zu werden. Die Preise hierfür (und für Trinkwasser) sind hoch. Die Clans achten peinlich darauf, dass ihnen keine Schlitten und Wüstenläufer entwendet werden, da hierauf ihre Vorherrschaft über die Wüste gründet. Bei Karawanenüberfällen verteidigen die Katzenmenschen ihre Tiere daher bis zum Letzten. Im Zweifelsfall werden sie diese töten, selbst wenn das höchstwahrscheinlich bedeutet, dass sie selbst verdursten werden, sollte sich keine Wasserstelle in der Nähe befinden. Für Reisen werden nur männliche Tiere verwendet, die Weibchen befinden sich an geheimen Orten.

Der Handel wird überwiegend von den Männern abgewickelt, wohingegen Rahjinn-Frauen selten in Erscheinung treten. Es hat sich eine eigenartige 'Arbeitsteilung' zwischen den Geschlechtern herausgebildet: Die einen sind für Geschäfte zuständig, die anderen für die Religion. Daher wird man wenig über den Glauben erfahren. Die Händler sind diesbezüglich sehr indifferent und würden bei intensiverem Nachfragen auf ihre Frauen verweisen, die sie hiervon entlasten würden. Daher wissen sie aber nur wenig über die ältere Geschichte der Grenzmarken, die von Mutter zu Tochter überliefert wird. Diese entwickelten die Rahjinn-Schrift, die aber auch von

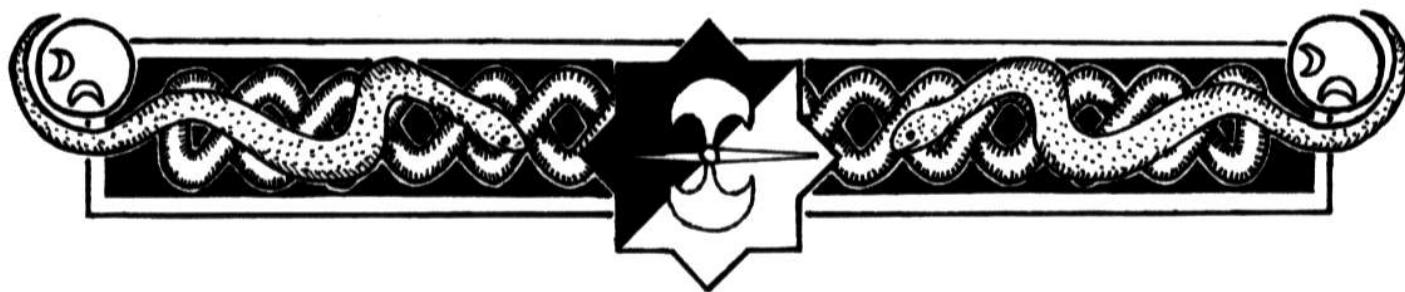


den Männern verwendet wird, und sich wesentlich von der Selgalant-Schrift unterscheidet. Mit eleganten Pinselstrichen schreiben sie ihre Namen wie Jiamarati oder Niradjigat und erfinden eigene Bezeichnungen für die Städte der anderen, Djielgataloan oder Meijelaun. Außerdem führt jeder Clan eine eigene Bezeichnung, die normalerweise nicht genannt wird. Einflussreiche Clans sind etwa die Katjinn, die Jimji und die Rakbatar.

Das Manifestierte Nichts

Als im vierten Jahrhundert nach der Gründung Selgalants mächtige Frauen und Männer in dunkler Kleidung und Masken in Erscheinung traten, veränderten sich die Grenzmarken grundlegend. Keiner weiß, wo diese Menschen herkamen, doch bevor sie die Kontrolle in den Städten übernahmen, hatten sie bereits einige Stämme der Kroxe unter ihrer Herrschaft und auch einige Rahjinn-Clans infiltriert. In den Stadtmenschen fanden sie gefügige Untertanen, die sie nutzen konnten, um den Einfluss der Tibbohs zu schmälern. Außerdem waren diese Leute, die sich die 'Anbeter des Manifestierten Nichts' nannten, nicht nur große Krieger, sondern auch perfekte Assassinen und Magier. Viele besaßen Artefakte und konnten wirkungsvoll damit umgehen. Sie waren jedoch so klug, den Wüstenhandel nicht zu beschränken, solange sie nicht davon ausgeschlossen waren und Steuern eintreiben konnten. Steuern zahlen hieß auch: Menschenopfer darbringen. So sahen diejenigen, welche die 'Nichtser' anfangs unterstützt hatten, einer Schreckensherrschaft entstehen. Rituelle Hinrichtungen waren an der Tagesordnung. Sie dienten nur dem einen Zweck: Die Manifestation des Nichts vorzubereiten. Dies würde die Grundfesten der Grenzmarken zerstören, zugleich aber unendliche Macht für die Hohepriester des Nichts bedeuten. Dabei waren sie nicht einmal Missionare - es ging ihnen lediglich darum, dass alle ihren Befehlen gehorchten. Die Priester bildeten einen engen Kreis von Vertrauten, der in sieben Orden organisiert war, und dessen Zentrum sich in einer geheime Stadt in der Wüste befand.

Der bevorstehende Untergang der Welt im Nichts raubte den Einwohnern der Grenzmarken die letzte Hoffnung auf ein friedliches Miteinander. Spätestens jetzt wurde der Hass zum bis heute dominanten Lebensgefühl. Schon immer seit der Verwüstung der Grenzmarken durch die Sarlann litt man unter einer feindlichen Umwelt, was die verschiedenen Völker jedoch nicht daran hinderte, sich das Leben zusätzlich schwer zu machen. In der sich verstärkenden Endzeitstimmung kooperierte man nur noch, wenn man dadurch bessere Geschäfte als die Konkurrenten abschließen konnte, um die persönliche Macht zu erweitern oder weil man dazu gezwungen wurde. Schwache oder Naive wurden hereingelegt und

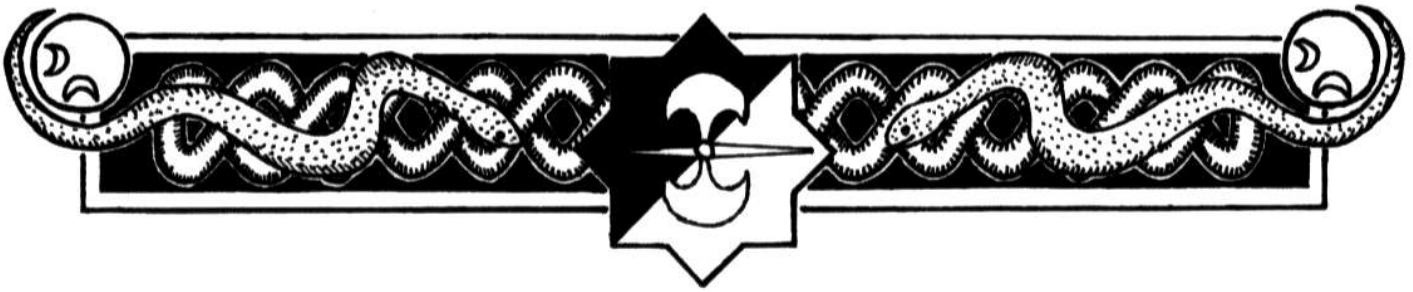


ausgenutzt. Idealisten, die ein besseres Leben predigten, war ein kurzes Leben beschieden. So nahm der Anteil derer, welche die Manifestation des Nichts und damit ein Ende des Leids herbeisehnten immer weiter zu. Im Sommer des Jahres 546 zog sich dann über Selgalant ein gewaltiger Wirbelwind zusammen. Sternenkundige hielten nach dem 'Dunklen Mond' Ausschau. Die meisten 'Nichtser' zogen sich in die Wüste zurück, um letzte Vorbereitungen zu treffen, angeblich für ein gewaltiges Ritual mit Hunderten von Menschenopfern. Doch was dann passierte, weiß nur L'Hok. Ein gewaltiges Erdbeben erschütterte den Kontinent und die Wolken über Selgalant verstreuten sich wieder. Als der Großteil der Anbeter des Manifestierten Nichts nicht in die Städte zurückkehrte, begann man langsam zu ahnen, dass ihre Zeit vorbei sei. Es verbreitete sich das Gerücht, ihre Stadt sei dem Erdboden gleich gemacht worden und mit ihr seien die meisten Anbeter ums Leben gekommen. Die Verbliebenen versuchten ihren Einfluss zu halten, doch innerhalb weniger Jahre waren sie aus den Städten vertrieben. Seither versucht die dezimierte Priesterschaft, sich wieder zu formieren. Ein großes Machtvakuum war entstanden. Lediglich der Handel florierte wie eh und je. Erst einige Jahre später sollten diejenigen in Erscheinung treten, die wussten, wie es zu diesem plötzlichen Ende gekommen war: Die 'Kinder L'Hoks'.

Die Magierzirkel

Seit dem Verschwinden der Anbeter des Nichts wittern jedoch noch andere ihre Gelegenheit Einfluss zu erlangen. Eine kleine Gruppe von Menschen, die nur in Verstecken oder unter Geheimhaltung ihren Forschungen nachgegangen war. Den Magierzirkeln sagt man nach, dass sie das meiste Geheimwissen der Sarlann überliefert hätten. Ihr Ziel sei aber, die letzten Überreste dieses Volkes, vor allem aber die Artefakte, zu tilgen, um eine neue Zeit anbrechen zu lassen. Warum? Wir haben ja schon davon berichtet, dass einige Gelehrte auf den grundlegenden Widerspruch zwischen der Zauberkunst der Magier und der Wirkungsweise der magischen Artefakte hingewiesen haben. So behindert Magie von der einen Form die Entfaltung der anderen. Das hängt in einzelnen Situationen jeweils davon ab, ob das Artefakt oder der Magier mächtiger ist. Kein Wunder also, dass die Magierzirkel ihre Gegenkraft überwinden wollen. Wohingegen die Artefaktmagie von der richtigen Bedienung der Gegenstände abhängt, streben die Magierzirkeln in langen Studien nach tiefen Einsichten.

In einem guten Ruf standen sie jedoch nie. Abgesehen davon, dass viele in den Grenzmarken gar nicht an Magier glauben, stehen sie immer im Verdacht Intrigen zu spinnen und mit heimlichen magischen Methoden wichtige Persönlichkeiten zu kontrollieren.

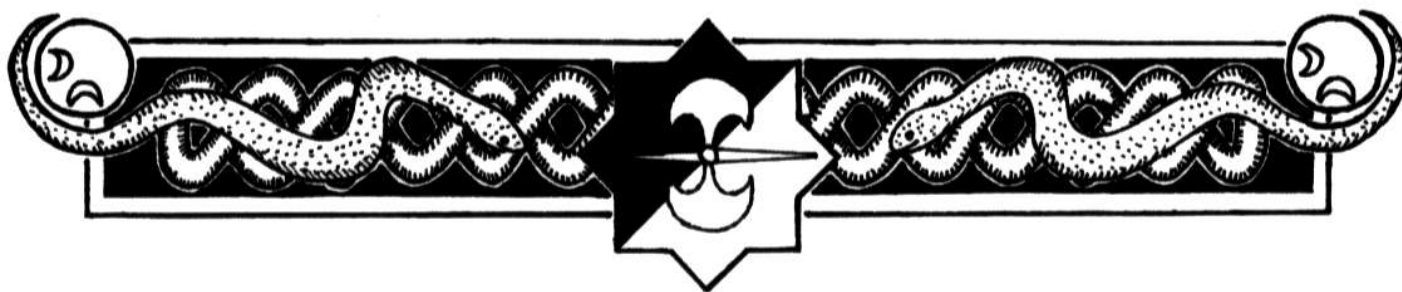


Zweifelsohne haben diese Vorwürfe einen wahren Kern, doch jemandem vorzuwerfen ein Magier zu sein, dient oft nur dazu einen unliebsamen Gegner lynchen zu lassen. Unter der Ägide der Anbeter des 'Manifestierten Nichts' wurden sie sogar systematisch verfolgt. Wenn Magier nicht selbst zu Priestern des Nichts wurden (was ihnen oft eine vorzügliche Stellung erlaubte), war ihnen der Tod sicher.

Es wird berichtet, dass tatsächlich einige durch 'Nichtser' gefangene Magier den schnellen Tod wählten. Wie war das möglich? Auch dies hängt mit dem Widerstreit der Magieformen zusammen. Dieser hinderte die Priester des Nichts zwar nicht daran, beide zu ihrem Vorteil einzusetzen, da es ihnen unvorstellbare Möglichkeiten gab, doch der Preis dafür war hoch. Für jemanden, der häufig mit beidem in Berührung kommt, sind die Tage gezählt. Es fängt mit gelegentlichen leichten Schmerzen an verschiedenen Körperteilen an, irgendwann wird man kränklich und verendet letztlich unter höllischen Qualen. Manch einer vermutet darin auch eine Ursache für den Zusammenbruch der 'Nichtser'.



Nach dem Zusammenbruch hatten die Magierzirkel daher zunächst leichtes Spiel, es waren jedoch zu wenige um die Herrschafts- Nachfolge des 'Manifestierten Nichts' anzutreten.



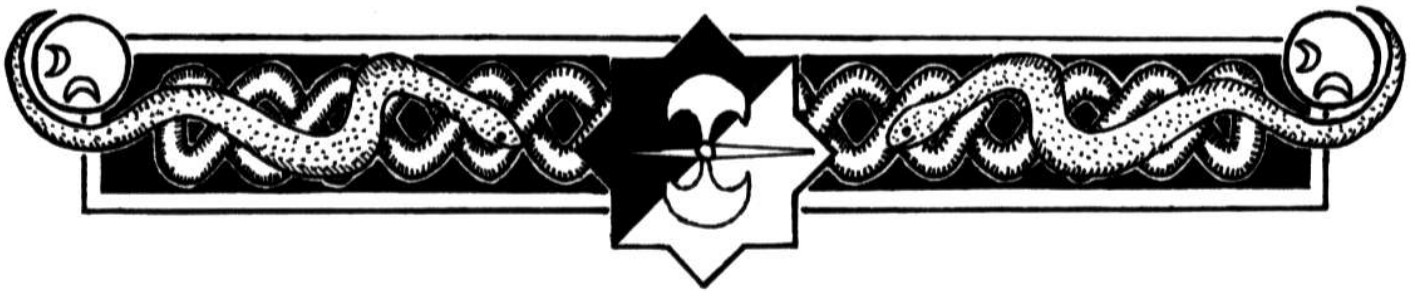
Man vermutet, dass es mehrere Grade unter den Magiern gibt: Lehrlinge, Gesellen, Meister und Großmeister. Da die Meister anscheinend nur in losem Kontakt stehen, der lediglich durch 'wandernde Gesellen' hergestellt wird, waren sie nicht sehr schlagkräftig organisiert. Daher wurden sie von einer Bewegung mit wesentlich mehr Zulauf überholt, die inzwischen auch mit der Magier-Hatz anfängt, obwohl sie auch Magie einsetzt... aber natürlich nur 'gute Magie':

Die L'Hokisten

Hiermit schließt sich der Kreis - wir kommen in der Gegenwart an, in der die meisten Menschen zu Dienern L'Hoks geworden sind und die Ausbreitung des Glaubens so schnell fortschreitet, wie nie zuvor.

„L'Hok ist der Allumfassende, seine Gebote regieren die Grenzmarken und seine Priester führen seinen Willen aus. Seine Lehren bilden die moralische, geistige und gesetzliche Grundlage der Grenzmarken. Überall findet man seine Tempel, die von Tempelkriegern bewacht werden. L'Hoks Priester sind die Gesetzgeber, Richter, geistigen Oberhäupter und weltlichen Herrscher der Städte. Ihr Wort ist Gesetz und ein Verstoß dagegen Frevel an L'Hok. Alle denkenden Wesen der Grenzmarken haben ihm Ehrerbietung entgegen zu bringen. Die Führer der Völker sind jedoch die Menschen, die die Lehren L'Hoks verbreiten. Jene, die L'Hok nicht folgen, geben sich als Anhänger des Manifestierte Nichts zu erkennen, und müssen rigoros verfolgt werden. Niemand darf die elf Sünden begehen, da sie eine erneute Manifestation des Nichts befördern. Diese sind: Chaos, Unzucht, Habgier, Neid, Zweifel, Bosheit, Argwohn, Zwietracht und Mord, sowie die beiden unbeschriebenen Sünden. L'Hok ist der letzte der Sarlann, der wahren Götter. Er ist der letzte Beschützer, der die Grenzmarken vor der Manifestierung des Nichts rettete, und dies auch wieder tun wird, wenn seine Gebote befolgt werden, die da sind:

- *L'Hok ist der einzige Gott*
- *Den Priestern des L'Hok ist bedingungsloser Gehorsam zu leisten*
- *Alle gute Magie geht von L'Hok aus*
- *Wer L'Hok dient, erreicht die Erfüllung im Jenseits*
- *Die Lehren des L'Hok sind unter allen denkenden Wesen zu verbreiten*



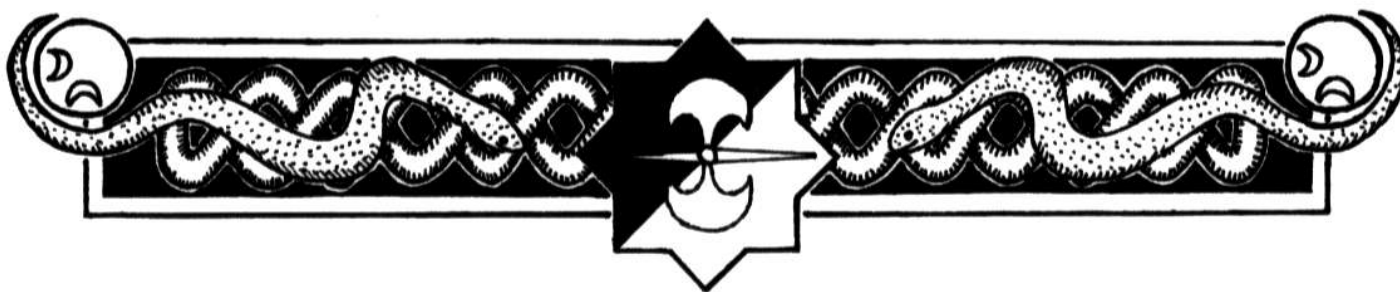
- *Die Anhänger des L'Hok sollen in Frieden und Eintracht miteinander leben, auf dass sich ihre Zahl nicht dezimiere*
- *Die elf Sünden sind die Quelle des Manifestierte Nichts, das man auf keinen Fall anbeten darf, denn seine Wiederkehr ist der Untergang der Grenzmarken*
- *Sünden können nicht vergeben werden"*

(Aus den heiligen Schriften der Priesterschaft des L'Hok)

Mit der Eintracht ist es jedoch nicht weit her, denn ein Erbe der 'Nichtser' haben die L'Hokisten übernommen: Den Hass. So ist die Haupt-Triebfeder des Glaubens der Wunsch der Menschen nach Vorherrschaft, der sie auch nicht davor zurückschrecken lässt, die Sünden untereinander zu begehen. Den Intelligenteren ist klar, dass sie den Priestern nur als Vorwand dienen, unliebsame Gegner zu angstgebeutelten Geschöpfen mit schlechtem Gewissen zu machen. Einige Priester scheinen auch Zauberkundige zu sein, doch entgeht es wissenden Magiern nicht, dass sie den gleichen Fehler wie die 'Nichtser' begehen: Den gleichzeitigen Einsatz von Artefakten und Zaubersprüchen. Trotz aller Schattenseiten des Glaubens an L'Hok ist der Zulauf enorm, denn viele Menschen wollen nicht mehr von den Tibbohs und Rahjinn abhängen – und nicht zuletzt auch die Kroxe beherrschen. Der Hass unter den Menschen wendet sich daher überwiegend nach außen. Mit den Tibbohs arrangiert man sich einstweilen noch, jedoch aus purer Notwendigkeit. Schon bevor der missionarische Eifer der L'Hokisten einsetzte, nahm das Bevölkerungswachstum unter den Menschen in den letzten Jahrzehnten stark zu. Der fruchtbare Boden an der Küste wird langsam knapp. Um nicht zu verhungern, wagen sich immer mehr Menschen daher auf die andere Seite des Gebirges. Trotz der kargen Lande der 'Großen Wüste' kann man ja an den Oasen siedeln, wenn man die Rahjinn vertreibt. Bislang wurden bereits kleine Vorposten am Rande der Einöde 'gegründet', so vor etwa 15 Jahren der Ort Tumleh (in der Sprache der Rahjinn hieß er ursprünglich Jiomleij). Hier wird für die Spieler die Jagd der Schwarzen Tibbohs beginnen. Damit beenden wir unsere Zeitreise und wenden uns zum Schluss der aktuellen Lage in Tumleh zu.

Die Herrschaft über Tumleh

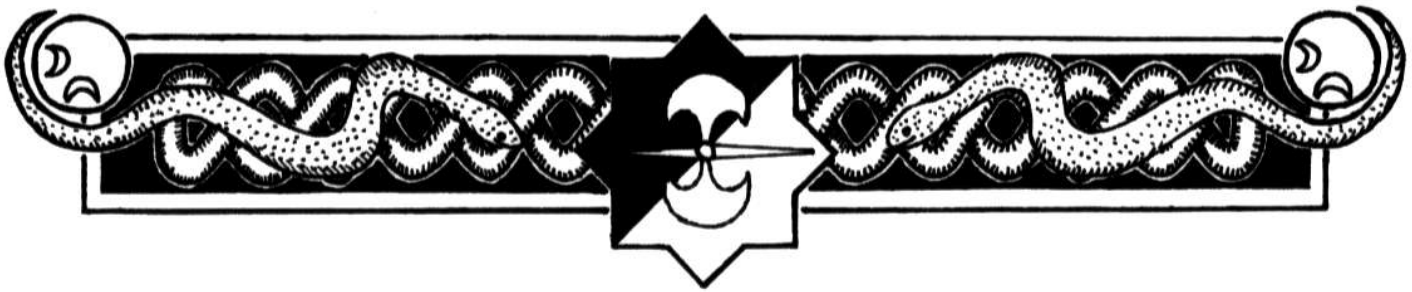
Der mittelgroße Ort Tumleh mit weniger als 800 Einwohnern liegt am Fuße der Felsen der Sarlann, am Rande der Wüste. Bedeutsam



ist er als Warenumschlagsplatz, der sich fest in der Hand der Priester des L'Hok befindet, obwohl der Ort bereits am Rand von deren Einfluss-Bereich liegt. Die Tempelvorsteherin Edona hat die uneingeschränkte weltliche und geistliche Autorität in Tumleh. In

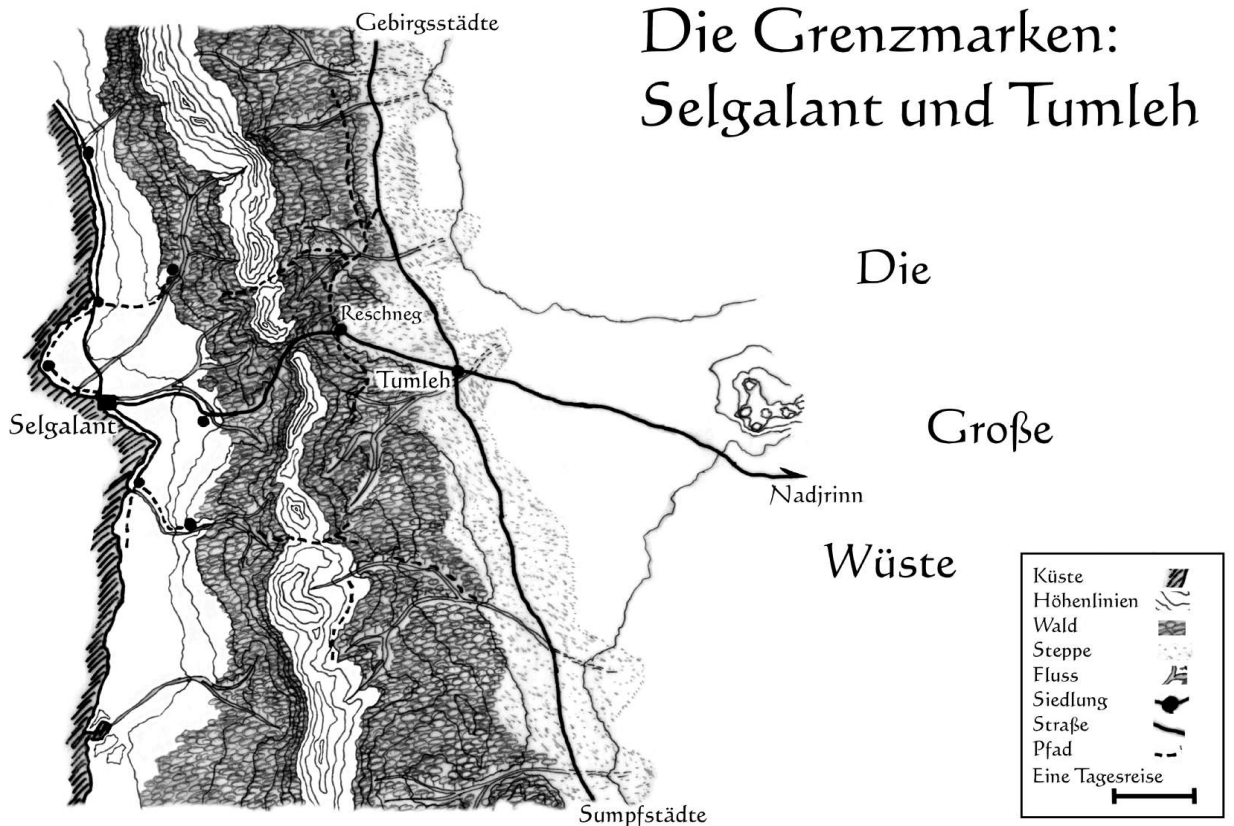
gewisser Hinsicht haben die L'Hokisten in diesem Ort sogar größeren Einfluss als in Selgalant, da sie hier alleine den Markt kontrollieren und Steuern eintreiben (will heißen: sie müssen sich die Kontrolle nicht mit den Tibbohs teilen). Andererseits kann man hier leichter in die Wildnis der Berge oder die Einöde der Wüste fliehen, wenn man etwa durch die Priester verfolgt wird oder einem Sklavenjäger nachstellen. Nicht zuletzt ist der Hohepriester von Selgalant weit weg. Auch Militär und Verwaltung sind noch nicht so stark ausgebaut. Daher setzten die obersten L'Hokisten die fanatische Edona als Tempelvorsteherin in Tumleh ein, denn sie gilt als ausgesprochen loyal. Obwohl ihr der ehrgeizige, berechnende und schmierige Priester Trebron sowie einige Hilfspriester und Tempelkrieger an die Seite gestellt worden sind, hat sie es nicht immer leicht, da hier noch immer viele Fremdeinflüsse die Lehren des L'Hok verwässern und die militärische Stärke der Priesterschaft über die Siedlung hinaus recht begrenzt ist. Schließlich muss bedacht werden, dass man bei der geringen Bevölkerung in den Grenzmarken bereits ein wichtiger politischer Faktor sein kann, wenn man mehr als 30 Söldner befehligt – so viele Tempelkrieger hat Edona jedoch nicht im Geringsten. In dem kleinen Ort gibt es neben dem Tempelbezirk und einigen Kontoren auch Slums und eine Karawanserei. Diese wurde aufgebaut, als die ersten Rahjinn nach ihrer Vertreibung durch die Menschen wieder zurückkehren durften. Entlang der Handelsstraße passieren Geld und wertvolle Ware in ausreichendem Umfang und es gibt genug Habenichtse um Korruption, Verrat und Diebstahl blühen zu lassen. In den Spelunken und Kaschemmen kann man Gerüchte, Legenden und die neuesten Geschichten erfahren.

Tumleh ist von Gras-Steppe umgeben und verdankt sein Wasser einem Fluss, der von Bergquellen gespeist wird – denn bei großen Stürmen treibt es zumindest feuchte Winde vom Meer über die Felsen der Sarlann. Obwohl der Fluss die meiste Zeit des Jahres ausgetrocknet ist, führen hier immer einige Brunnen Wasser. Im Osten wird das Gras jedoch schnell dürr, die Landschaft senkt sich langsam ab, und geht in Wüste über, deren zunächst ebene Sandfläche mit kleinen Steinen durchsetzt ist. Westwärts von Tumleh kommt man hingegen schon bald in die trockenen, aber dichten Gebirgswälder. Sie werden für die Jagd genutzt, dienen aber auch als Versteck für Kroxen und anderes Gesindel. Typisches Getier sind diverse Reptiloide und Echsen verschiedener Ausmaße, teilweise begrenzt flugfähig. Von hier kommen auch die Vorfahren

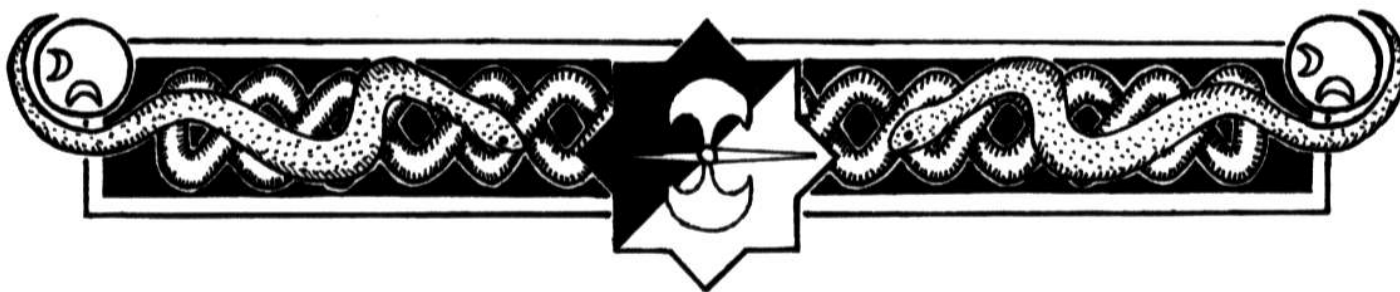


der hochgezüchteten Taschendrachen, ein allseits beliebtes Haustier, wenn man es sich denn leisten kann.

Wichtig ist Tumleh vor allem als Kreuzungspunkt von zwei Handelsrouten, die unter Kontrolle der Rahjinn sind – doch wie lange wohl noch? Im Osten führt der Weg, vorbei an Tafelbergen und der sogenannten Schotterwüste zur Oase Nadjrinn. Der Kat-Anka-Clan betreibt dort die Karawanserei, es gibt aber auch ein Tibboh-Kontor. Allerdings kann man von Tumleh nur dann dorthin gelangen, wenn man von den Rahjinn auf einem Wüstenschlitten mitgenommen wird, was kein billiges Vergnügen ist. Reist man jedoch von Tumleh in Richtung Westen, überquert man entlang der Straße am 'Hohen Pass' die 'Felsen der Sarlann', und gelangt



nach Selgalant in die Domäne der Tibbohs. Vor dem Pass liegt lediglich noch der Ort Reschneg, der durch die L'Hok-Priester gegründet wurde. Von Tumleh aus nach Norden und nach Süden verläuft die Straße dagegen unterhalb des Gebirges durch den Steppengürtel. Hier stößt man lange auf keine Siedlung. Nordwärts soll man Berichten nach irgendwann die sogenannten Zwergenstädte erreichen, im Süden die Sumpfstädte. Genaue

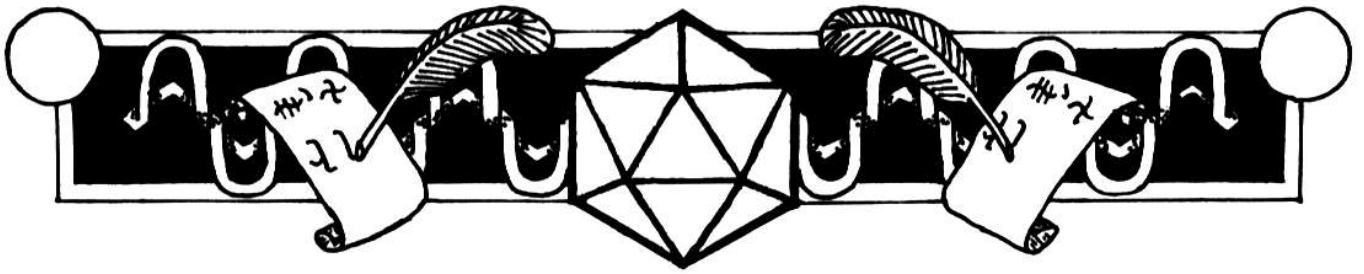


Kenntnis darüber haben nur die Rahjinn.

Die durch Tumleh verlaufenden Straßen sind nicht so sicher, wie man es gerne hätte, da sich die Kroxe dort traditionell ihre Beute sichern. Daher werden hier, ebenso wie in der Wüste, meist größere Karawanen gebildet. Wenn es den Kroxen schlecht geht oder Karawanen seltener geworden sind, scheuen sie nicht davor zurück, mehrer Tagesmärsche weit in den Einflussbereich der Rahjinn vorzudringen, um auch dort den Karawanen aufzulauern. Hier bestehen diese noch aus Schlitten, die von Gespannen aus vier bis acht Wüstenläufern gezogen werden. In Tumleh wird die Ware dann auf die langsamen, aber starken Saurophanten umgepackt, um sie nach Selgalant zu transportieren: Die wertvollen Wüstenläufer, die einzeln gerade mal zwei Reiter tragen, können die feuchte Luft an der Küste nicht vertragen.

Somit ist Tumleh der Dreh- und Angelpunkt zwischen Küste und Wüste. Ein Ort, wo umfangreicher Warenaustausch stattfindet, und von wo man den Einfluss weiter in Richtung der Oasen ausdehnen kann. Es ist also kein Wunder, dass die L'Hok-Priester stolz sind, diesen 'Brückenkopf' zu besitzen. Den Rahjinn ist das noch nicht ganz bewusst, denn bislang konnten sie – unabhängig davon, wer die Menschen und Tibbohs beherrschte – immer erfolgreich Handel treiben. In der Wüste hatten sie immer die Vorherrschaft. Den großen Clans erscheint es auch recht unbedeutend, dass sich gerade in den letzten Monaten Kroxüberfälle auf Karawanen gehäuft haben. Das kommende Abenteuer wird zeigen, wie sich die Machtverhältnisse weiterentwickeln...





Die Kernregeln von DEMIURGON

Nun folgt der Regelteil dieses Bandes. Die Regeln werden ausführlich erklärt und mit Beispielen aus der Welt der Grenzmarken verdeutlicht. Die Regeln, die hier vorgestellt werden, sind die Kernregeln von DEMIURGON. Sie sind für alle Genres, Epochen und Welten universell verwendbar.

DEMIURGON

Aknitak Reiam	weiblich, Mensch	Dieb	Sarlann
Name des Charakters	Geschlecht und Rasse	Selbstbezeichnung oder Beruf	Kampagne

Beschreibung

Aknitak ist ein Mädchen von 16 Jahren. Mit ihren 1,63 m und knapp 50 kg ist sie recht zierlich. Sie hat kurzes braunes Haar. Sie ist die einzige Tochter einer armen Kaufmannsfamilie und trägt zumeist weite Kleider und eine Kapuze. Sie ist unternehmungslustig, geldgierig und allen Völkern gegenüber aufgeschlossen, nur Kleinkroxen vertraut sie nicht.



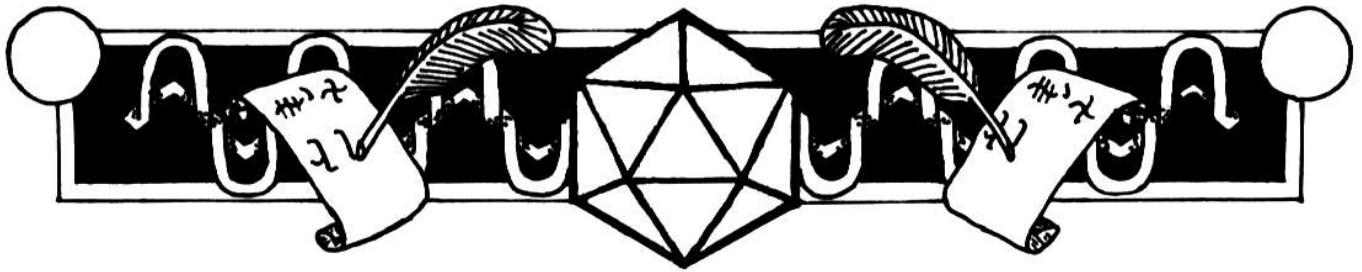
Porträt oder Wappen

Vitakraft	VK	11	VK-Rüstung / Wert	
Geld		Silbermünzen: 15		

Ausrüstung, Waffen

Rucksack; Proviant; Draht; Seil
Dolch: Tempo 10, Gruw 7, SCH W4
Schwert: Tempo 10, Gruw 7, SCH W8

Liste/Fertigkeit	Tempo	Wert	Liste/Fertigkeit	Tempo	Wert	Liste/Fertigkeit	Tempo	Wert
BEWEGUNG Grad 4			SINNESSCHÄRFE Grad 4			SCHURKE Grad 4		
<i>Standard-Gruw</i>		S-Gruw 13	<i>Standard-Gruw</i>		S-Gruw 13	<i>Standard-Gruw</i>		S-Gruw 13
Ausweichen	14	Gruw 13	Horchen	4	Gruw 13	Beobachten	-	Bonus 5/18
Faustschlag	12	Gruw 13	Menschenkenntnis	16	Gruw 5	Diebstahl	6	Gruw 16
Fußtritt	10	Gruw 11	Suchen	4	Gruw 13	Klettern	-	Bonus 7/18
Klettern/Balancieren	6	Gruw 11/18	Zufällig Finden	18	Gruw 9	Schleichen	-	Bonus 6/17
Rennen	8	m 13	SPRACHEN Grad 1			Schlösser Knacken	-	Bonus 5/12
Schleichen	2	Gruw 11/17	<i>Standard-Gruw</i>		S-Gruw 10	AUFTRETEN Grad 1		
Springen/Fallen	8	Gruw 13	Redegewandtheit	18	Gruw 4	<i>Standard-Gruw</i>		S-Gruw 10
Überraschen	-	Gruw 10	Verwandte Sprache	17	Gruw 6	Bestechung	18	Gruw 6
Werfen/Fangen	12	Gruw 9	STÄRKE Grad 1			Einschüchtern	18	Gruw 6
BILDUNG Grad 1			<i>Standard-Gruw</i>		S-Gruw 10	Lügen/Belabern	18	Bonus 1/6
<i>Standard-Gruw</i>		S-Gruw 10	Grundlast	-	kg 8	Verhören	18	Gruw 6
Allgemeinbildung	16	Gruw 10	Kraftakt	6	Gruw 6	Verschweigen	-	Bonus 2/7
Erinnern	16	Gruw 10	Kraftaktmasse	-	kg 80			
Psychische Resistenz	18	Gruw 5	Ringens	10	Gruw 10			
Benimm	16	Gruw 5	Schadensbonus	-	SCH 0			
Geisteswissenschaft	16	Gruw 7	Wurfmasse	-	kg 1,0			
Naturwissenschaft	16	Gruw 7	VITALITÄT Grad 2					
Lügen/Belabern	16	Gruw 5/6	<i>Standard-Gruw</i>		S-Gruw 11			
HANDWERK Grad 2			Maximale Vitakraft	-	VK 11			
<i>Standard-Gruw</i>		S-Gruw 11	Laufen	8	km 3,8			
Herstellen	2	Gruw 11	Physische Resistenz	14	Gruw 10			
Manipulieren	1	Gruw 7						
Reparieren	3	Gruw 13						
Tarnen	2	Gruw 9						
Zerlegen	2	Gruw 13						



Der erste Einstieg

...in die Regeln von DEMIURGON

Auf der gegenüberliegenden Seite sieht man ein vollständig ausgefülltes Charakterblatt. Auf diesem Blatt stehen alle (spieltechnisch relevanten) Informationen, die ein Spieler braucht, um den Charakter Aknitak Reiam zu spielen.

Aknitak wird uns während der folgenden Regelerklärungen in den Beispielen begleiten. Alle Daten und Angaben auf dem Charakterblatt, die jetzt vielleicht noch unverständlich erscheinen, werden im Verlauf dieses Textes erklärt.

Im Folgenden erfährt man zuerst, wie Proben bei DEMIURGON funktionieren und lernt danach etwas mehr über die sogenannten Fertigkeitslisten und über die Action-Regeln. Der Höhepunkt ist schließlich die Charaktererschaffung.

Proben

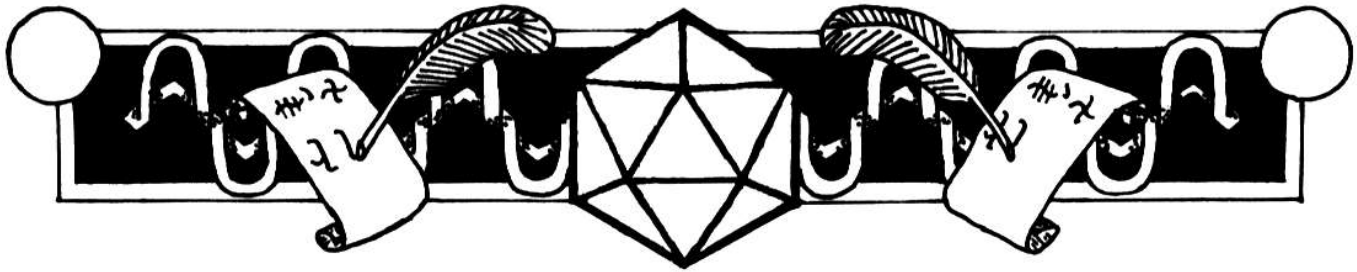
Es gibt Situationen, in denen der Zufall ins Spiel gebracht werden soll. Dann kann und soll ein Würfelwurf über Wohl und Wehe eines Charakters entscheiden. Es wird mit einer Probe überprüft, ob die angewendete Fertigkeit eines Charakters so gelingt, wie es gedacht war. (Auf dem Charakterblatt stehen die Fertigkeiten in der unteren Hälfte.) So kann man z.B. mit einer Probe auf SPRINGEN feststellen, ob der Charakter die Schlucht erfolgreich übersprungen hat oder eben nicht.

Grundidee

$\text{Gruw} + \text{Würfel} \geq 20$

Bei DEMIURGON werden Proben mit dem zwanzigseitigen Würfel (W20) abgelegt. Man wirft den W20 und zählt dann zum Ergebnis des Würfelwurfs den Grundwert (Gruw) der Fertigkeit hinzu. Auf dem Charakterblatt steht der Grundwert rechts neben der jeweiligen Fertigkeit und ist mit dem Kürzel Gruw (oder manchmal auch Bonus) gekennzeichnet.

Er gibt an, wie gut und wie sicher die jeweilige Fertigkeit angewendet werden kann. Allgemein gilt: je höher der Grundwert ist, desto besser wird die Fertigkeit beherrscht. Wenn neben einer Fertigkeit ein Gruw von 10 oder mehr steht, so ist die Erfolgchance, die Fertigungsprobe zu schaffen, schon recht akzeptabel. Ist der Wert 15 oder höher, ist diese Chance schon ziemlich gut. Je höher das Ergebnis aus Würfelwurf plus Gruw ist, desto besser ist die Probe gelungen. Normalerweise sollte ein Wert von mindestens 20 erreicht werden, um eine Fertigkeit erfolgreich anzuwenden (zu Ausnahmen: Erleichtern und Erschweren von Proben S.36).



Das Mädchen Aknitak besitzt für die Fertigkeit **BEWEGUNG: SCHLEICHEN** einen Grundwert von 17 (verbessert von Gruw 11 auf 17 durch einen Bonus 6, mehr dazu siehe S. 58). Sie möchte ungesehen zu einem heruntergekommenen Haus in den Armenvierteln gelangen. Der Spielleiter verlangt hierfür eine Probe auf **SCHLEICHEN**. Aknitaks Spieler nimmt sich also einen W20 und würfelt. Das Resultat ist eine 6. Zu dieser Zahl rechnet er den Grundwert, 17, den Aknitak für die Fertigkeit **SCHLEICHEN** besitzt, hinzu und erhält als Ergebnis für die **SCHLEICHEN**-Probe eine 23. Da der Wert über 20 liegt, ist Aknitaks Probe gelungen.

Die Anordnung der Fertigkeiten auf dem Charakterblatt hat eine besondere Bedeutung. Mehrere Fertigkeiten sind zu sogenannten Fertigungslisten zusammengefasst (z.B. alle Fertigkeiten, die zur Profession eines Schurken gehören). Die Fertigkeiten aus einer Fertigungsliste werden zusammen gelernt und gesteigert (entweder bei der Charaktererschaffung oder zwischen Abenteuern). Fertigkeiten werden in **DEMIURGON**-Publikationen übrigens in **KAPITÄLCHEN** geschrieben und meistens steht die Fertigungsliste, aus der eine Fertigkeit kommt, davor (z.B. **SCHURKE: DIEBSTAHL**). (Näheres zu den Fertigkeiten, den Listen, in denen sie zusammengefasst sind und wie man sie erlernt und steigert wird in den Abschnitten **Fertigungslisten** und **Charaktererschaffung** auf den Seiten 41 bzw. 50 ausführlich erläutert.)

Erleichtern und Erschweren von Proben

Ein wichtiger Begriff bei Proben ist die Zielzahl. Sie bezeichnet denjenigen Wert, den eine Probe (Würfelwurf + Gruw) erreichen muss um zu gelingen. Normalerweise beträgt die Zielzahl 20. Wenn eine Probe also für einen Charakter besonders einfach sein soll, kann der Spielleiter die Zielzahl nach seinen Vorstellungen senken (z.B. auf 15). Bei besonders einfachen Handlungen verlangt der Spielleiter manchmal auch keine Probe (und lässt die Anwendung der Fertigkeit einfach so gelingen).

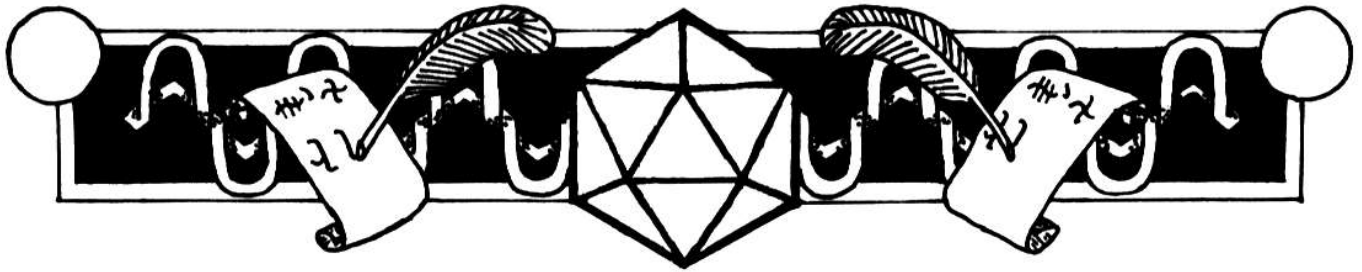
Im Gegenzug kann er aber auch eine höhere Zielzahl für besonders schwierige Aktionen verlangen. Oft ist es reizvoll, wenn der Spielleiter die Zielzahl geheim hält und sich nur das Ergebnis der Probe mitteilen lässt.

Bis zum Haus ist Aknitak (aufgrund der gelungenen **SCHLEICHEN**-Probe) also unbemerkt gekommen. Jetzt gilt es einzudringen. An der Hinterwand befindet sich ein kaputtes

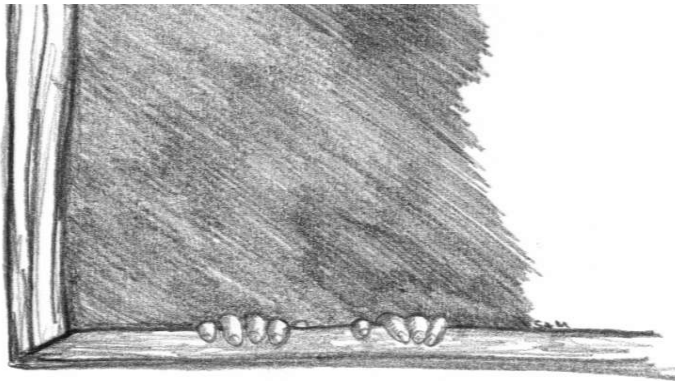
Zielzahl

Dieses Ergebnis muss die Probe mindestens erreichen, um erfolgreich zu sein.

Meistens ist die Zielzahl 20.



Fenster, dort möchte sie einsteigen. Dafür verlangt der Spielleiter keine Probe auf **BEWEGUNG: KLETTERN**. Er geht davon aus, dass das im Klettern geschulte Mädchen eine solche Aktion einfach beherrscht. Im Innern des Hauses ist es schon schwieriger zu schleichen. Da in dem Zimmer, in das Aknitak eingedrungen ist, Trümmer liegen und der Boden knarrt, möchte der Spielleiter mindestens eine 25 als Zielzahl sehen, damit Aknitak sich weiterhin leise bewegt. Der Spieler bemüht also wieder den W20. Er würfelt eine 11, zusammen mit dem Gruw von 17 ergibt dies ein Ergebnis von 28 für die **SCHLEICHEN**-Probe. Aknitak bleibt also weiterhin so leise, dass sie von außerhalb des Hauses wohl nicht gehört werden kann.



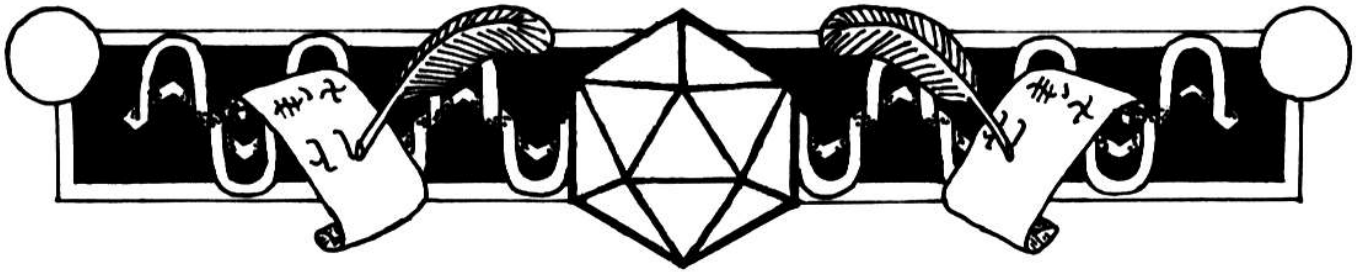
Andererseits ist es aber auch möglich, nicht die Zielzahl zu senken oder zu erhöhen, sondern die Probe anderweitig zu beeinflussen. Der Spielleiter kann dem Spieler für seine Probe einen Modifikator (Modi) nennen, der dann direkten Einfluss auf die Probe nimmt. So kann er z.B. einem Charakter einen Modi von +3 auf seine **SCHLEICHEN**-Proben geben, solange dieser darauf achtet im Schatten zu bleiben. Der Spieler würde dann also den zwanzigseitigen Würfel werfen, seinen Grundwert hinzuzählen und dann noch einmal 3 hinzuaddieren, um sein Ergebnis festzustellen.

Es gibt für viele häufig auftretende Situationen Tabellen mit Modifikatoren. Vor allem für Kampfsituationen, wo es z.B. positive Modifikatoren für günstige Situationen (Angriff von hinten +4, etc.) und negative Modifikatoren für ungünstige Situationen (Angreifer rennt -2, usw.) gibt. (Mehr dazu im Abschnitt Action, S.44)

Erleichtern / Erschweren von Proben

leicht	+3
sehr leicht	+5
schwer	-3
sehr schwer	-5
äußerst schwer	-10

Auch ist zu beachten, dass für viele Fertigkeiten ein sogenannter Referenzfall angegeben ist. Bei der Fertigkeit **BEWEGUNG: KLETTERN** lautet der Referenzfall z.B. 'auf einen Baum klettern.' Er beschreibt die Situation, von der man annehmen kann, dass sie sehr häufig in der Spielpraxis auftaucht. Auch hier sollte der Spielleiter Modifikatoren verteilen, wenn vom Referenzfall abgewichen wird.



Grundprinzip

Gruw + Würfel + Modi = Summe

Summe $\geq$ Zielzahl $\Rightarrow$ Probe geschafft

Es ist in der Regel nämlich schwieriger, eine Felswand zu erklimmen, als auf einen Baum zu steigen. Da der Grundwert der Fertigkeit Klettern aber für das Klettern auf Bäume ausgelegt ist, sollte es für das KLETTERN in Felswänden zumeist negative Modifikatoren geben. Je nach Schwierigkeit der Felswand sind in diesem Beispiel Modifikatoren von -3 bis -10 oder aber auch $+2$ denkbar.

Offene Würfel - Geniestreich und Patzer

Unter bestimmten Umständen wird nicht nur einmal, sondern mehrmals gewürfelt, um eine Probe abzulegen. Wenn auf dem zwanzigseitigen Würfel eine 19 oder 20 fällt, besteht die Chance, die Probe außergewöhnlich gut zu bestehen. Es wird dann noch einmal gewürfelt und das Resultat zum Würfelergebnis hinzuaddiert. Andersherum wird bei einer 1 oder 2 ebenfalls noch einmal gewürfelt, in diesem Fall wird das Resultat jedoch abgezogen. Eine 1 oder 2 ist also kein glücklicher Würfelwurf. Bei allen Zahlen dazwischen (also von 3 bis 18) wird nicht noch einmal gewürfelt. Der Begriff 'offene' Würfel bezieht sich darauf, dass man mit diesem System über die Grenzen eines zwanzigseitigen Würfels hinauskommen kann und Würfelergebnisse wie -5 oder 39 möglich werden.

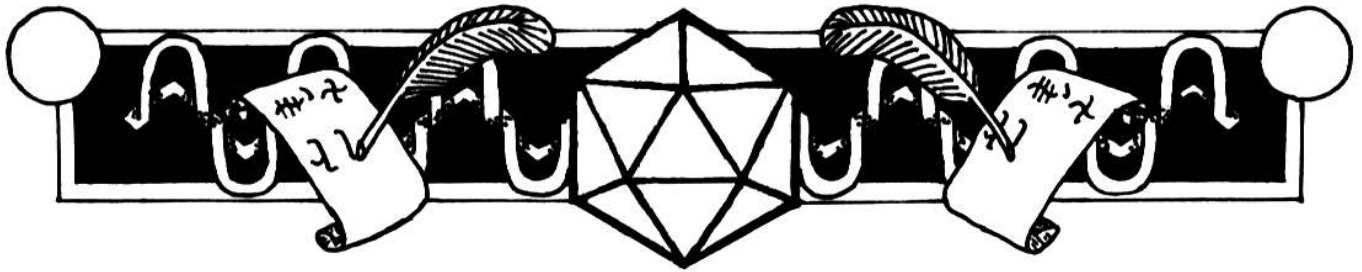
Als erstes sieht Aknitak sich um, nachdem sie das Haus durch das Fenster betreten hat. Der Spielleiter lässt deshalb auf SINNESSCHÄRFE: SUCHEN würfeln. Der Spieler würfelt eine 19. Darum wird noch einmal gewürfelt. Jetzt fällt eine 5. Für die Fertigkeit SUCHEN hat Aknitak einen Grundwert von 13. Die Probe ist mit $(19 + 5 + 13)$ 37 also recht gut bestanden. Deshalb entdeckt Aknitak auch die kleine Schatulle, die unter einem Schuttberg in einer Ecke vergraben liegt.

In seltenen Fällen kann es bei einer Probe zu mehr als zwei Würfelwürfen kommen, wenn mehrmals 1, 2, 19 oder 20 fällt. Dann wird solange weitergewürfelt, bis keine dieser vier Zahlen mehr fällt.

Offene Würfel:

- 1-2 noch mal würfeln, abziehen
- 3-18 nicht noch einmal würfeln
- 19-20 noch mal würfeln, hinzuzählen

Das kleine Schloss der Schatulle zu knacken ist anscheinend nicht so einfach für Aknitak: Die Probe auf SCHURKE: SCHLÖSSER KNACKEN (mit einem Gruw von 12) verläuft folgendermaßen: Erst zeigt der Würfel eine 1. Deshalb wird noch einmal gewürfelt und das Resultat vom Würfelwurf abgezogen. Das Ergebnis ist diesmal eine 20, das hat zur Folge, dass der Würfel noch einmal bemüht werden muss. Jetzt fällt eine 7, die zu dem Ergebnis hinzugezählt wird. Zusammen mit dem Gruw ergibt dies $(1 - 20 + 7 + 12)$ ein Ergebnis von Null.



Aknightak schafft es also nicht, an den Inhalt der Schatulle zu gelangen.

Theoretisch ist es also möglich eine Probe mit einem Ergebnis (Würfel plus Gruw) von mehr als 100 zu bestehen, wenn nur genügend 19 und 20 nacheinander fallen. Ebenfalls ist es theoretisch zu schaffen, sehr hohe, negative Werte zu erreichen, wenn man etwa wie folgt würfelt: 1, 19, 2, 20, 1 und 14. Zuerst zählt die 1. Der nächste Wurf wird abgezogen. Der zeigt eine 19, ist man bei -18 , muss aber noch einmal würfeln und zählt das Ergebnis hinzu. Zeigt der Würfel dann die 2, ist das Ergebnis des Würfelwurfs bis dahin -16 , es wird aber nochmals weitergewürfelt und abgezogen. In diesem extremen Beispiel käme man (nur mit dem Würfel, ohne einen Grundwert hinzuzuzählen) auf -49 . Wollen wir hoffen, dass dies keinem Charakter passiert, denn dann kann das eintreten, was im nächsten Abschnitt erläutert wird:

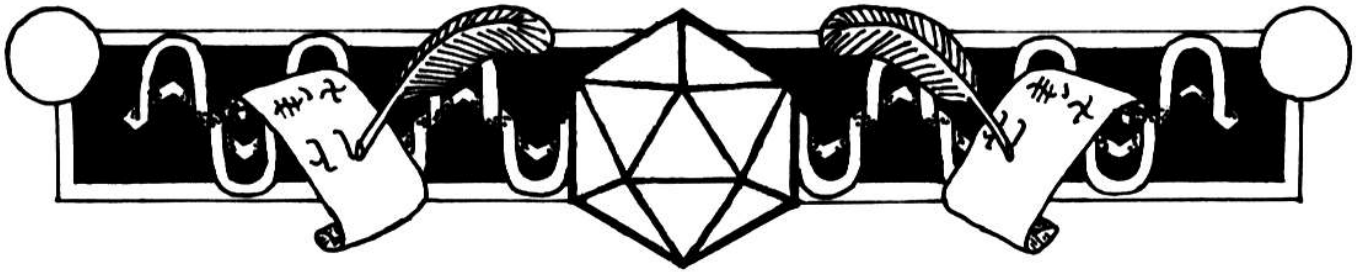
Geniestreich und Patzer:

Wenn es bei Proben zu besonders hohen Ergebnissen kommt (mindestens um 20 höher als die Zielzahl), hat der Charakter einen Geniestreich hingelegt. Das bedeutet, dass ein besonders guter Effekt eintritt. Bei Angriffen bedeutet dies zumeist doppelten Schaden. Andersherum bedeuten negative Ergebnisse (kleiner als Null!) einen Patzer.

(Hinweis: Einfach missglückte Proben – wenn das Resultat unter der Zielzahl liegt, aber Null oder größer ist – sind kein Patzer.) Die Interpretation von Geniestreichen und Patzern obliegt dem Spielleiter.

Aknightak möchte mit der gefundenen Schatulle das Haus wieder verlassen. Um ungesehen aus dem Viertel zu verschwinden, möchte der Spielleiter noch zwei Proben auf BEWEGUNG: SCHLEICHEN sehen. Die erste Probe bringt eine 20 (noch mal würfeln) und dann eine 9. Mit dem Gruw von 17 ergibt das eine $(20 + 9 + 17)$ 46. Damit gelingt Aknightak ein Geniestreich. Der Spielleiter verzichtet in diesem Fall auf die zweite SCHLEICHEN-Probe, Aknightak hat das Viertel erfolgreich verlassen. Später sucht sie einen Schmied auf, der das Kästchen für sie öffnen soll. Beim Verhandeln mit dem Handwerker, verlangt der Spielleiter eine Probe auf SINNESSCHÄRFE: MENSCHENKENNTNIS (Gruw 5). Der Spieler erzielt mit dem Würfel eine 2 und danach eine 10. Dies ergibt mit dem Grundwert $(2 - 10 + 5)$ eine -3 . Ein negatives Ergebnis bedeutet einen Patzer. In diesem Fall hält Aknightak den Schmied vollkommen zu Unrecht für einfältig.

Deshalb entscheidet Aknightak sich auch vor ihrem



vermeintlich dummen Gegenüber zu prahlen, wie sie an die Schatulle gekommen ist, was den Schmied jedoch Misstrauen schöpfen lässt.

Konkurrierende Proben
Die Summe des Gegners wird
zur Zielzahl

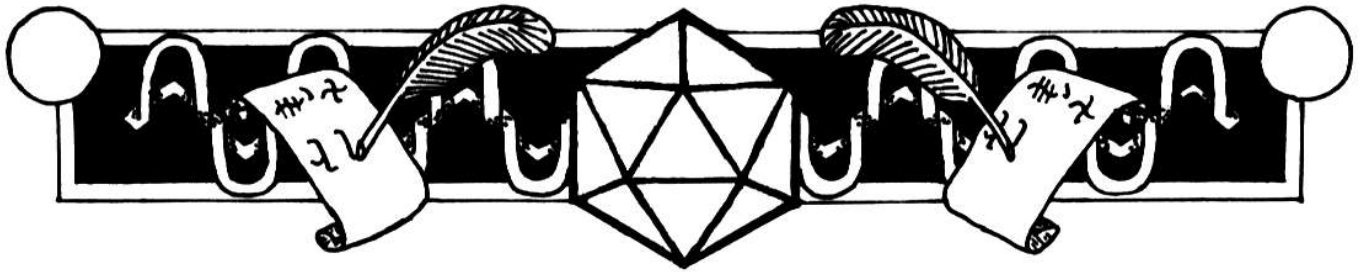
Konkurrierende Proben

Bei manchen Proben wird die Zielzahl nicht einfach vom Spielleiter festgelegt, sondern durch eine andere Probe bestimmt. Dies geschieht zumeist dann, wenn zwei Charaktere gegeneinander arbeiten, z.B. einer schleicht und der andere versucht es zu hören. Da man sich zuerst verstecken muss, bevor man gefunden werden kann, wird in diesem Beispiel das Ergebnis der SCHLEICHEN-Probe zur Zielzahl für die SUCHEN-Probe.

Das klassische Beispiel für konkurrierende Proben sind Kämpfe: einer greift an und versucht durch die Abwehr des Gegners zu brechen. Hierbei wird das Ergebnis der zuerst eintretenden Handlung zur Zielzahl für die zweite Handlung.

In Kampfsituationen bestimmt die Fertigkeit mit dem höheren Tempowert, welches Ergebnis die Fertigkeit mit dem geringeren Tempowert erreichen muss. (Das Tempo einer Fertigkeit steht auf dem Charakterblatt in der gleichnamigen Spalte rechts neben den Fertigkeiten. Näheres hierzu und zu Kampfsituationen findet sich im Abschnitt Action ab S.44).

Der Schmied, dem Aknitak ihre Geschichte anvertraut hat, tut so, als könne er die Schatulle nicht öffnen und schickt Aknitak unverrichteter Dinge wieder weg. Sobald sie sein Geschäft verlassen hat, verfolgt er sie. Der Spielleiter gestattet Aknitak einen Wurf auf SINNESSCHÄRFE: ZUFÄLLIG FINDEN, um ihren Verfolger zu entdecken (es wird auf ZUFÄLLIG FINDEN gewürfelt, da sie nicht aktiv sucht, aber trotzdem eine Chance hat, ihren Verfolger zu entdecken). Der Spielleiter würfelt für den Verfolger eine 16. Zusammen mit dem Gruw von 8, den der Schmied für BEWEGUNG: SCHLEICHEN besitzt, ergibt dies eine 24. Dies ist der Wert, den Aknitak erreichen muss, um ihren Verfolger zu entdecken. Ihr Gruw für ZUFÄLLIG FINDEN beträgt 9. Sie erzielt eine 15. Zusammen ergibt dies eine 24 für die ZUFÄLLIG FINDEN-Probe. Damit hat Aknitak ihren Verfolger entdeckt.



Beispiele für konkurrierende Fertigkeiten:

Die Fertigkeit, die in diesem Fall die Zielzahl für die konkurrierende Fertigkeit vorgibt ist die, die zuerst eintritt. Sie ist mit einem Sternchen (*) gekennzeichnet.

Fertigkeit	Konkurrierende Fertigkeit
BEWEGUNG: FAUSTSCHLAG	BEWEGUNG: AUSWEICHEN*
BEWEGUNG: RINGEN*	BEWEGUNG: RINGEN
BEWEGUNG: SCHLEICHEN*	SINNESSCHÄRFE: SUCHEN
BEWEGUNG: SCHLEICHEN*	SINNESSCHÄRFE: ZUFÄLLIG FINDEN
HANDWERK: MANIPULIEREN*	SINNESSCHÄRFE: SUCHEN
HANDWERK: MANIPULIEREN*	HANDWERK: REPARIEREN*
BEWAFFNETER NAHKAMPF: ANGRIFF	BEWAFFNETER NAHKAMPF: PARADE*

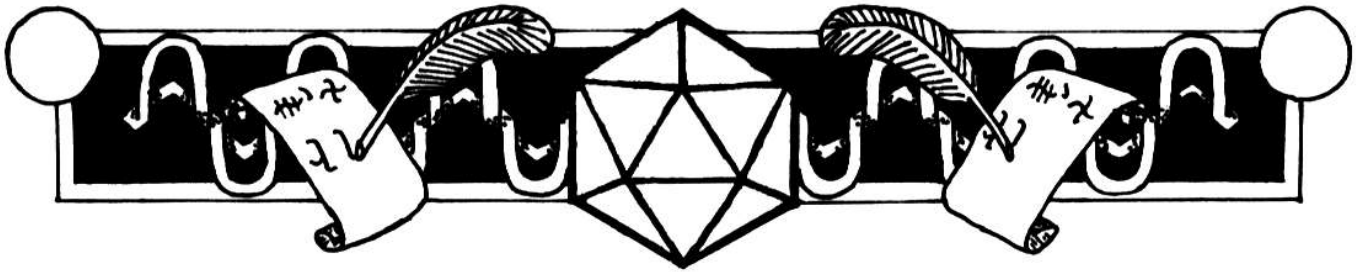
Spielpraxis: Proben

Generell wird dann eine Probe gewürfelt, wenn der Spielleiter es für angebracht hält. Da kann die Initiative vom Spieler ausgehen (wenn sein Charakter eine Fertigkeit anwenden will) oder vom Spielleiter („würfelt doch mal auf ZUFÄLLIG FINDEN, vielleicht entdeckt ihr ja was Interessantes...“). Er kann den Spieler die Probe würfeln lassen oder er fragt den Spieler nach seinem Grundwert und würfelt verdeckt (d.h. ohne dem Spieler zu verraten, wie das Ergebnis lautet). Letzteres kann angewandt werden, um den Spielern nicht zu verraten, ob ihre Charaktere z.B. eine Situation richtig oder falsch einschätzen. Es ist auch denkbar, dass der Spielleiter die Spieler würfeln lässt, ohne ihnen vorher mitzuteilen, welche Zielzahl sie erreichen müssen, um die Probe erfolgreich zu bestehen. Je nach Ergebnis der Probe teilt der Spielleiter dann mit, was die Charaktere sehen, hören, etc.

Fertigkeitslisten

Fertigkeitslisten sind, wie schon bei den Erklärungen zu den Proben angedeutet, Listen, in denen Fertigkeiten zusammengestellt sind, die zu einem gemeinsamen Gebiet gehören. Die Fertigkeiten einer Liste werden immer zusammen erlernt und gesteigert (mehr zum Erlernen der Listen wird bei der Charaktererschaffung, S.50 beschrieben).

Dies ist eine Besonderheit des Systems DEMIURGON, denn es gibt keine Stufen, die ein Charakter erreichen kann, sondern die Entwicklung eines Charakters spiegelt sich in der Anzahl und der Höhe der Grade der verschiedenen Fertigkeitslisten wieder, die er beherrscht. Welchen Grad man in einer Fertigkeitsliste besitzt, steht auf dem Charakterblatt neben dem Namen der Fertigkeitsliste. Je besser eine Fertigkeitsliste beherrscht wird, desto höher ist der



Grad, den man in der entsprechenden Liste besitzt. Neu erlernte Fertigungslisten beginnt man mit Grad 1. Mit Grad 3 in einem Gebiet kann man sich als fortgeschritten betrachten. Bei Fertigungslisten, die man mit Grad 7 oder höher beherrscht, gilt man als Experte und mit Grad 10 oder höher gehört man zu einem Kreis von herausragenden Persönlichkeiten auf dem Gebiet der Liste.

Aknight ist in den Fertigungslisten BEWEGUNG, SINNESSCHÄRFE und SCHURKE, die sie alle auf Grad 4 beherrscht, also schon recht gut. In der Liste AUFTRETEN (Grad 1) ist sie eine Anfängerin.

Standardliste:

Es gibt sieben Fertigungslisten, die jeder Charakter beherrscht. Diese sieben Listen werden auch Standardlisten genannt

In diesen Fertigungslisten ist alles zusammengefasst, was man auf dem Gebiet dieser Liste erlernen kann. Die Liste SCHURKE enthält z.B. Fertigkeiten wie DIEBSTAHL, SCHLÖSSER KNACKEN oder SCHLEICHEN. Zusätzlich zu den Fertigkeiten, die man mit der Liste erlernt, kann man natürlich auch erkennen, welche Grundwerte man – je nach Grad – in den einzelnen Fertigkeiten besitzt, sowie noch einige andere Werte (z.B. das Tempo), deren Bedeutungen später erklärt werden (siehe Action, S.44).

Es gibt zwei Typen von Fertigungslisten. Zum Einen gibt es die sieben Standardlisten. Diese besitzt jeder Charakter, sie sind die Zusammenfassung von Basis-Fertigkeiten, die jeder zumindest ein wenig beherrscht. D.h. jeder Charakter (Spieler- und Nichtspielercharakter) hat alle sieben Standardlisten mindestens auf Grad 1.

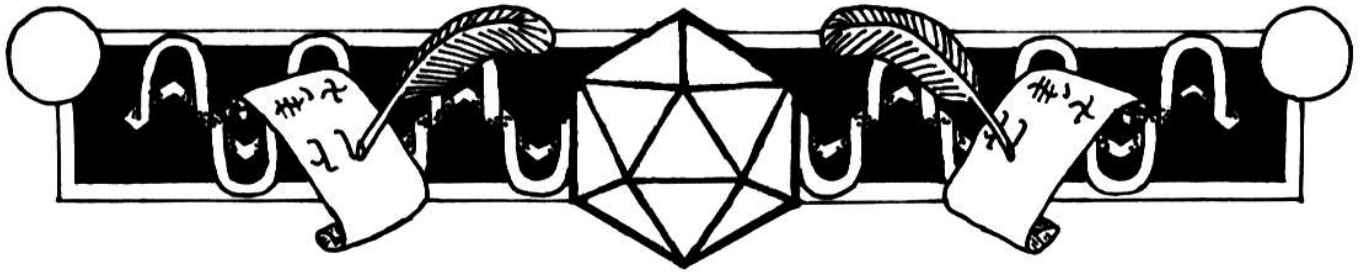
Und zum Anderen gibt es individuelle Fertigungslisten, die dem Berufsbild des Charakters entsprechen (die also nicht jeder beherrscht).

Wie im wahren Leben kann man sich also nicht aussuchen, aus der Tätigkeit des Schurken nur den Taschendiebstahl zu erlernen. Wenn man bei einem Schurken in die Ausbildung geht, dann lernt man auch alles andere, was man als Dieb braucht, um sich über Wasser zu halten.

Da ein Charakter in der Regel aber mehrere individuelle Fertigungslisten lernt und man alle Listen miteinander kombinieren kann, hat man so eine riesige Auswahl an individuellen Charakteren zur Verfügung.

Die sieben Standardlisten

- BEWEGUNG: Fertigkeiten, die etwas mit Bewegung zu tun haben, wie z.B. Rennen, Springen oder Ausweichen sind in dieser Fertigungsliste zusammengefasst.



- **BILDUNG:** Wie gebildet ein Charakter ist - sowohl allgemein, als auch z.B. in Benimm-Regeln oder auf naturwissenschaftlichem Gebiet - sieht man anhand dieser Liste.
- **HANDWERK:** Handwerkliche Fertigkeiten, wie die Herstellung oder die Zerlegung und die Reparatur von Gegenständen werden mit dieser Standardliste abgedeckt.
- **SINNESSCHÄRFE:** Fertigkeiten, welche die Sinne erfordern, wie Suchen und zufällige Wahrnehmung, stehen in dieser Liste.
- **SPRACHEN:** Sprachliche Fertigkeiten und die Anzahl an verschiedenen Sprachen, die beherrscht werden (und wie gut diese Sprachen beherrscht werden) geht aus dieser Liste hervor.
- **STÄRKE:** Die Körperkraft eines Charakters (und damit die Tragkraft, die Möglichkeit stärker zuzuschlagen, etc.) findet man in dieser Fertigungsliste wieder.
- **VITALITÄT:** Die Zähigkeit eines Charakters, also was er an Treffern einstecken kann und seine Möglichkeiten z.B. Krankheiten zu überstehen, wird hier aufgelistet.

Je nach Welt stehen verschiedene weitere Listen (wie z.B. SCHURKE und AUFTRETEN) zur Verfügung, die man seinen Charakter lernen lassen kann. Eine umfangreiche Auswahl an Fertigungslisten findet sich im DEMIURGON-Regelordner. Eine kleinere Zusammenstellung, speziell für dieses Abenteuer (in vereinfachter Fassung), steht im Anhang S.136. Das Erlernen von Fertigungslisten ist ein wichtiger Bestandteil der Charaktererschaffung (siehe S. 50).

Der Standard-Grundwert

Ein besonderer Aspekt der Fertigungslisten ist der Standard-Grundwert (S-Gruw). Auf den Standard-Grundwert einer Liste wird dann eine Probe gewürfelt, wenn eine Aktion zwar eindeutig zu dem Gebiet einer bestimmten Liste gehört, es dafür aber keine explizite Fertigkeit gibt: Angenommen, ein Charakter läuft auf unebenem Boden vor einem Gegner davon. Da durchaus die Gefahr besteht, dass der Charakter hinfällt, lässt ihn der Spielleiter eine Probe ablegen. Da es keine Fertigkeit 'Rennen-ohne-hinzufallen' gibt, wird eine S-Gruw-Probe auf die Liste BEWEGUNG gewürfelt. Je höher der betroffene Charakter die Liste BEWEGUNG gesteigert hat, desto größer sind nun also seine Chancen, aus dieser Situation heil zu entkommen.

Der S-Gruw errechnet sich (als Faustregel) indem man den Grad der Liste nimmt und neun hinzuzählt. Für Fertigungslisten, die man auf Grad 1 beherrscht, ist der S-Gruw also 10, für Listen auf Grad 5 dementsprechend 14, usw. Dies gilt bis zu einem Wert

Begriffe aus den Fertigungslisten

Gruw: Grundwert, wird bei Proben zum Würfelwurf hinzugezählt

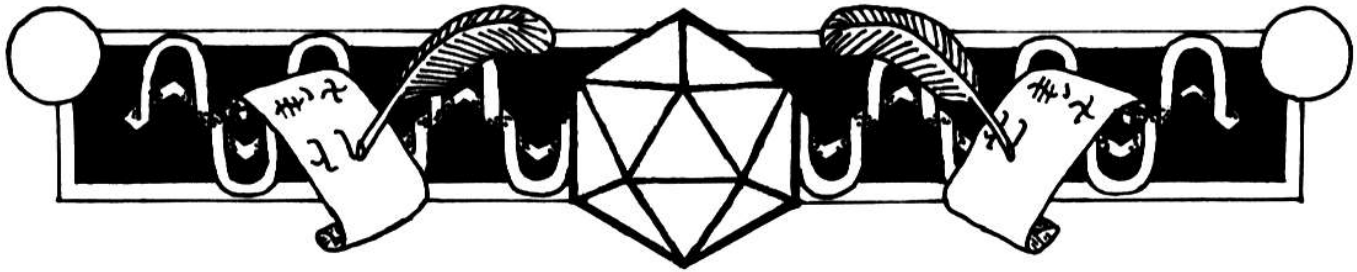
S-Gruw: Standard-Grundwert, wird verwendet bei Aktionen, die nicht durch Fertigkeiten abgedeckt sind

Tempo: Tempowert einer Fertigkeit, je größer das Tempo, desto früher ist die betreffende Fertigkeit in Action-Situationen an der Reihe

Standard-Gruw je nach Grad

Grad	1	2	3	4	5
S-Gruw	10	11	12	13	14

Grad	6	7	8	9	10
S-Gruw	15	15	16	16	17



von 15, Grad 6. Bei höheren Listengraden steigt der S-Gruw langsamer, alle zwei Listengrade um einen Punkt.

Bei Proben wird ein S-Gruw genauso behandelt, wie ein Gruw. Man würfelt einen W20 und zählt den S-Gruw hinzu. Dann evtl. einen Modi und vergleicht das Ergebnis danach mit der Zielzahl.

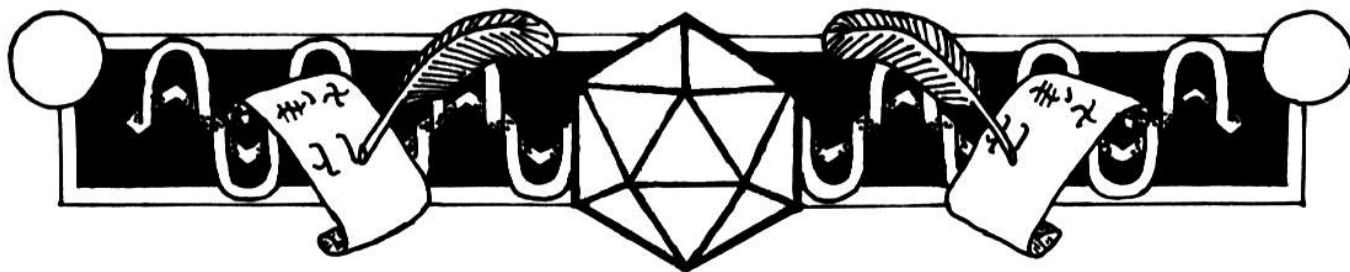
Action (Kernregeln)

In diesem Abschnitt werden die wichtigsten Action-Regeln erläutert. Sie reichen für viele Abenteuer aus. Für Interessierte stellen wir auch einige Zusatzregeln vor, sie befinden sich aber erst am Ende des Regelteils (Optionale Regel, S.62) und natürlich auch im DEMIURGON-Ordner.

Actionszenen sind Situationen, in denen es auf schnelles Handeln der Charaktere, bzw. der Spieler ankommt. Dabei kann es sich genauso um einen Kampf handeln, wie um einen Raum, der sich langsam mit Wasser füllt und in dem die Charaktere zu ertrinken drohen. In solchen Situationen haben die Charaktere sehr wenig Zeit, um über ihre Handlungen nachzudenken. Um ein Spannungselement ins Spiel zu bringen, sollten die Spieler dann ebenfalls nur einen sehr kleinen Zeitraum zur Verfügung haben, um über die Handlungen ihrer Charaktere nachdenken zu können.

In solchen Momenten geht man dazu über, die Aktionen der Spieler in Runden abzuhandeln. Der Spielleiter fragt der Reihe nach jeden Spieler nach der Handlung seines Charakters (was nicht heißt, dass sie dann in der Reihenfolge stattfinden, in der sie abgefragt werden – dazu gleich mehr unter Reihenfolge der Aktionen auf der nächsten Seite). Den Spielern sollte keine Zeit gelassen werden, sich abzusprechen. Überlegt ein Spieler zu lange, ist davon auszugehen, dass sein Charakter unschlüssig und in dieser Runde nicht fähig ist eine Fertigkeit anzuwenden. Vielleicht muss er sich auch an den Tätigkeiten der anderen Charaktere orientieren und verhält sich deshalb so passiv...

Eine Runde dauert bei DEMIURGON normalerweise 5 bis 10 Sekunden (je nach Situation und Gusto des Spielleiters). Das ist die Zeit, in der es in einem Kampf zu einem Schlagabtausch zwischen zwei Gegnern kommen kann oder in der ein Charakter sich dazu entschließt loszurennen und etwa 30 m zurücklegen kann. Waren alle Charaktere (Spieler- und Nichtspielercharaktere) einmal an der Reihe, so ist die Runde zu Ende und die nächste kann beginnen.



Handlungen in einer Runde

In einer Runde sind u.a. folgende Handlungen denkbar: Rennen, Rufen, Springen, Klettern, Angreifen (z.B. Faustschlag, Nahkampf-Waffe, Schusswaffen, ...), Ausweichen, Parieren, etc.

Charaktere können in einer Runde (in der Basisversion) immer nur eine Handlung durchführen, also z.B. nur rennen oder nur angreifen, danach ist der nächste Charakter an der Reihe. Es gibt nur zwei Ausnahmen:

Erstens: Rufen, Sprechen, oder ähnliches zählt nicht als eigenständige Handlung und kann zusätzlich durchgeführt werden. Und zweitens kann ein Charakter, der die Fertigungsliste Bewaffneter Nahkampf beherrscht in einer Runde sowohl mit der Waffe angreifen, als auch mit ihr parieren. (Bewaffnete Charaktere, die diese Liste nicht erlernt haben, können entweder nur angreifen oder nur parieren.)

(Ein Modul, mit dem es möglich ist, mehrere Handlungen in einer Runde durchzuführen, befindet sich am Ende dieser Regelerklärungen unter Optionale Regel, S.62.)

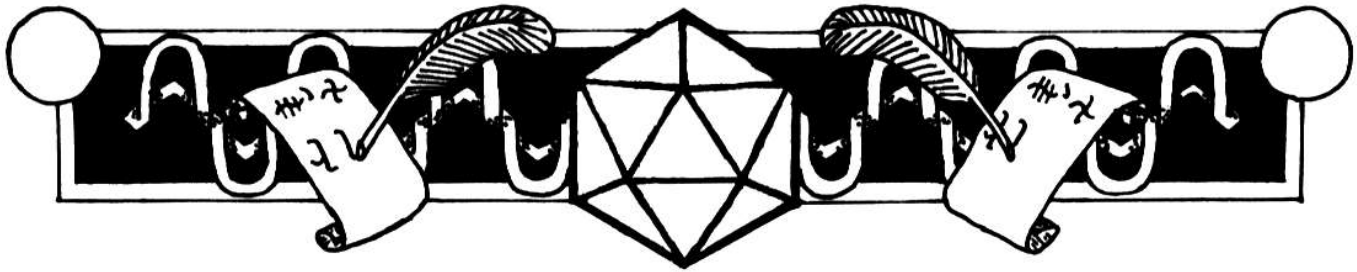
Ein Modul ist eine Zusammenstellung von optionalen Regeln.

Reihenfolge der Aktionen:

Die Reihenfolge, in der die Aktionen in einer Runde durchgeführt werden, hängt aber nicht von der Sitzreihenfolge oder von Würfelwürfen ab, sondern von den Tempowerten der einzelnen Handlungen. Jede Handlung (jede Fertigkeit) hat einen Tempowert. Je höher dieser Wert ist, desto schneller ist die Handlung und desto eher ist sie an der Reihe.

Hier ein paar Beispiele für Tempowerte typischer Fertigkeiten:

Handlungen	Tempo	Erläuterung
Kommunikation	18	Reden/Rufen ist das Schnellste in einer Runde (zählt nicht als Handlung).
Parade, Ausweichen	14	Da AUSWEICHEN schneller/genau so schnell wie alle gewöhnlichen Angriffe ist, kann man diesen ausweichen. Gegen Waffen, die schneller als Tempo 14 sind (modernen Schusswaffen), hilft AUSWEICHEN nicht.
Schusswaffen	13 - 14	Bogen und Armbrust (Tempo je nach Waffe).
Nahkampf	10 - 13	FAUSTSCHLAG und bewaffneter Nahkampf (Tempo je nach Waffe).
Rennen, Springen	8	Flieht man aus einem Nahkampf steht dem Gegner ein freier Schlag zu, da ein Angriff schneller als RENNEN ist.
Beobachten	4	Sich einen Überblick über einen Kampf zu verschaffen dauert eben seine Zeit.



Nähere Erläuterungen zu Kämpfen

Wenn es zum Kampf kommt, werden die Handlungen der Spieler rundenweise abgehandelt. Jeder Spieler sagt dem Spielleiter zu Beginn der Runde, welche Handlung er durchführen möchte. Diese finden dann in der Reihenfolge der Tempowerte statt. Wenn ein Charakter die Liste BEWAFFNETER NAHKAMPF beherrscht kann er auch zwei Handlungen (Attacke und Parade) ansagen.

Wenn eine Handlung an der Reihe ist, wird mit einer Probe bestimmt, ob sie gelingt oder nicht (auf BEWEGUNG:RENNEN und andere Handlungen, die keinen Grundwert besitzen braucht man keine Probe abzulegen).

Gerade während eines Kampfes sind viele Proben konkurrierend, d.h. die Zielzahl der Probe wird durch das Ergebnis einer anderen Probe bestimmt. Als bestes Beispiel lassen sich hierfür ANGRIFF und PARADE anführen. Vorausgesetzt, das Ergebnis der Attacke liegt über 20, entscheidet das Ergebnis der Parade, ob der Angriff abgewehrt werden kann oder ob der Verteidiger getroffen wird. Wenn das Ergebnis des Angriffs größer oder genauso groß ist wie das Ergebnis der Verteidigung, hat der Angreifer getroffen. Als Alternative zur Parade kann einem Angriff auch ausgewichen werden. Dazu gibt es in der Standardliste BEWEGUNG die Fertigkeit AUSWEICHEN. Egal ob BEWAFFNETER NAHKAMPF: PARADE oder BEWEGUNG: AUSWEICHEN, das Ergebnis der Probe auf diese Fertigkeit wird (solange es über 20 liegt) zur Zielzahl für den Angriff des Gegners. Eigentlich müsste man also immer zuerst die PARADE auswürfeln und erst danach den ANGRIFF. Um den Spielfluss nicht zu behindern, wird die PARADE herangezogen, wenn der ANGRIFF auch wirklich gelungen ist.

Gerade für Charaktere, die im Umgang mit der Waffe ungeübt sind, ist Ausweichen oft die bessere Möglichkeit, einem Angriff zu entgehen. Dann besteht allerdings keine Möglichkeit, in derselben Runde zurückzuschlagen. Und in der nächsten Runde greift der Gegner ja wohl wieder an ...

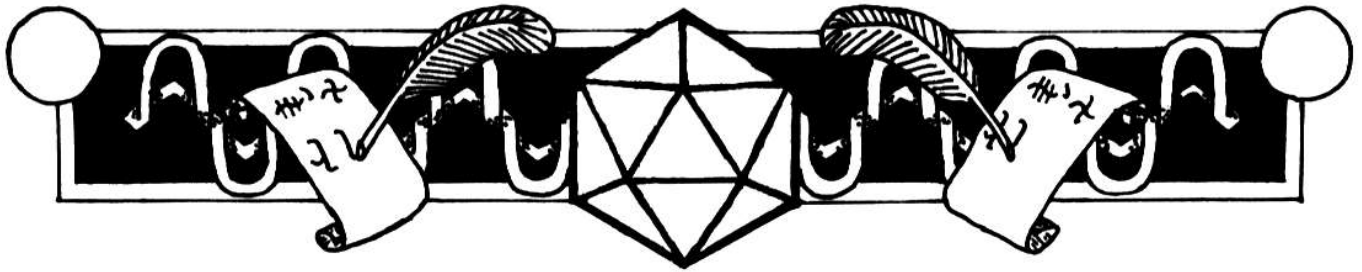
In einer unbeobachteten Ecke bleibt Aknitak stehen, um ihren Verfolger zur Rede zu stellen. Dieser möchte aber wohl nicht diskutieren, sondern möchte die Schatulle für sich haben. Er zückt sein Messer und geht damit auf das Mädchen los. In der ersten Runde greift der Schmied an, womit Aknitak wohl nicht gerechnet hat, sonst hätte sie sofort das Weite gesucht. Nun sucht sie fieberhaft nach einem Ausweg, während sie probiert den Angriffen auszuweichen. Der Schmied erreicht mit seinem Angriff (BEWAFFNETER NAHKAMPF: ANGRIFF) einen Wert von 25, Aknitak mit ihrem AUSWEICHEN eine 29 (Würfelwurf 16 + Gruw 13). Diese Runde ist sie der Klinge des Angreifers noch einmal ausgewichen.

Übersicht Tempowerte

Fertigkeit	Tempo
BEWEGUNG: AUSWEICHEN	14
BEWEGUNG: FAUSTSCHLAG	12
BEWEGUNG: FUßTRITT	10
BEWAFFNETER NAHKAMPF:	
PARADE	14
STICHWAFFEN	13
HIEBWAFFEN	11
SCHLAGWAFFEN	10
STANGENWAFFEN	4
FERNKAMPF:	
ARMBRUST	14
BOGEN	13

Modi im Kampf

Ziel hilflos	+5
Ziel am Boden	+4
Angriff von hinten	+4
Angreifer rennt	-2
Angreifer am Boden	-4
Angriff blind	-10



Doch ewig, denkt Aknitak sich, kann es so nicht weitergehen. Während sie ständig in Bedrängnis gebracht wird, kann sie ihren Gegner gar nicht unter Druck setzen, da sie keine Waffenfertigkeiten erlernt hat und auch keine Waffe mit sich führt. Sie könnte mit der Faust zuschlagen, dann muss sie allerdings auf ihren Versuch auszuweichen verzichten und riskiert getroffen zu werden. Und da ein Faustschlag wohl nicht reichen würde, den Gegner auszuschalten, beschließt sie zu fliehen...



Ein Charakter, der die Liste BEWAFFNETER NAHKAMPF nicht beherrscht, hat zum Angreifen mit einer Waffe natürlich einen sehr schlechten Gruw: Ihm bleibt, wenn er sich denn unbedingt in das Getümmel eines Kampfes stürzen möchte, nichts anderes übrig, als mit dem halben S-Gruw BEWEGUNG anzugreifen. Dies ist eine Ausnahmeregelung um Charakteren, die den Umgang mit Waffen nicht erlernt haben, überhaupt die Möglichkeit zu geben, zu kämpfen.

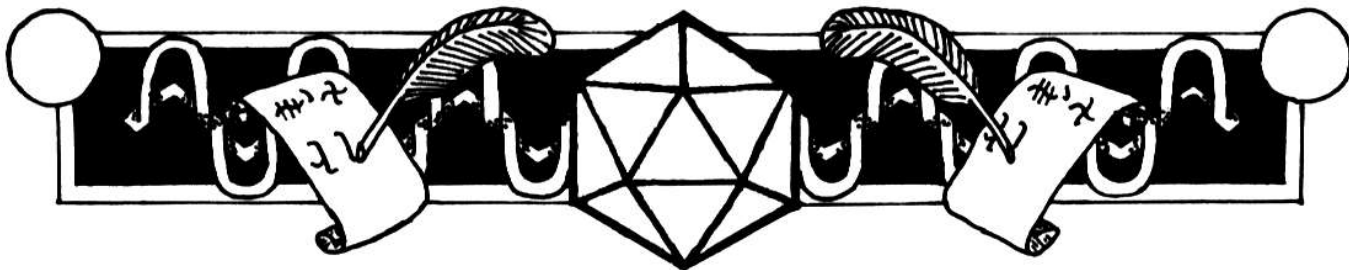
Zum S-Gruw siehe S.43. Beim Halbieren wird – wie immer bei DEMIURGON – aufgerundet.

Oder man probiert es mit einem BEWEGUNG: FAUSTSCHLAG, einer Fertigkeit, die jeder Charakter beherrscht. Allerdings macht ein Fausthieb nicht besonders viel Schaden (W2).

Wer eine Waffe benutzt, deren Handhabung er nicht erlernt hat, kämpft mit halbem S-Gruw BEWEGUNG.

Vitalität

Wie gesund ein Charakter ist und wie gut es ihm (vor und nach einem Schwerttreffer) geht, misst man bei DEMIURGON mit der Vitakraft. Die Vitakraft (VK) ist ein wichtiger Wert eines jeden



Charakters. Auf dem Charakterblatt steht sie unter der Beschreibung des Charakters. Sinkt sie auf Null oder einen negativen Wert, so stirbt der Charakter.

Die Vitakraft besitzt (bei Menschen) einen Wert von 10 oder höher. Wie hoch dieser Wert ist, kann in der Fertigungsliste VITALITÄT abgelesen werden. Bei sehr widerstandsfähigen Menschen kann dieser Wert auch schon mal bei 14 oder 15 liegen, bei kleinen Tieren kann es sein, dass er nur 3 oder 4 beträgt. Hat ein Charakter nur noch 1 VK, so ist er bewusstlos. Bei Null VK kann ein Charakter mit Hilfe guter Heiler am Leben erhalten werden oder er kann noch ein paar abschließende Worte von sich geben und stirbt dann. Bei einer negativen VK ist ein Charakter sofort tot. Die Vitakraft sinkt immer dann, wenn ein Charakter z.B. von einem Baum fällt oder von einem Schwert getroffen wird. Gerade in Kampfsituationen kann es passieren, dass die Vitakraft rapide zur Neige geht. Der Trefferschaden eines Kurzschwertes liegt bei W6. Größere Waffen richten natürlich noch mehr Schaden an. In einem ungünstigen Fall kann es also sein, dass zwei Treffer ausreichen, jemanden ins Reich der Toten zu befördern. Kämpfen sollte man deshalb vielleicht besser aus dem Weg gehen (so sie sich denn vermeiden lassen).

Regeneration von Vitakraft

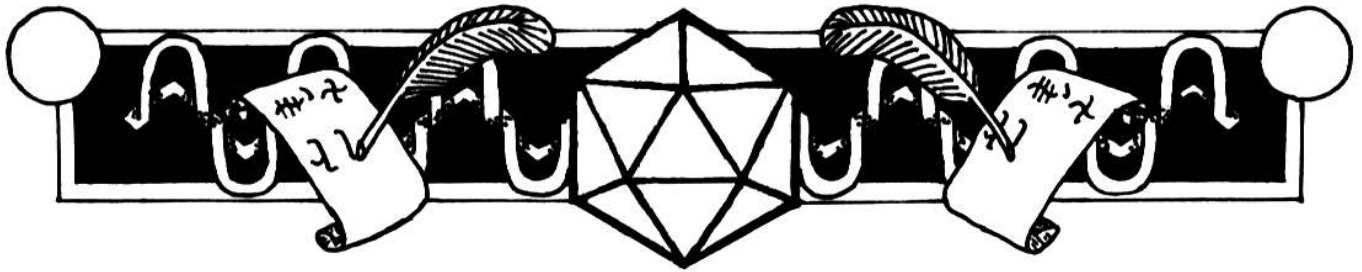
von 0 auf 1 – 8 Tage
 von 1 auf 2 – 4 Tage
 von 2 auf 3 – 2 Tage
 ab 3 VK immer ein Tag Pause,
 um einen Punkt Vitakraft zu
 regenerieren

Um Vitakraft zu regenerieren, benötigt man viel Zeit. Normalerweise braucht man einen Tag Ruhe, um die Vitakraft um einen Punkt zu steigern (jedoch nicht über das Maximum hinaus). Bei einer sehr geringen Vitakraft ist der Körper so geschwächt, dass sich diese Zeit noch erheblich verlängern kann. Die Regeneration von Vitakraft sollte also auf Pausen in oder zwischen Abenteuern verschoben werden, wenn sich dies einrichten lässt.

Schaden

Gelingt ein Angriff gegen die Verteidigung des Gegners, wird der Schaden ausgewürfelt. Dieser hängt von der verwendeten Waffe und evtl. von der Stärke des Angreifers ab. Ein Schwert macht z.B. einen Schaden von W8. Gelingt eine Probe auf Schwertangriff gegen die Verteidigung des Gegners, wird also ein W8 gewürfelt und so der Schaden bestimmt (1 bis 8 VK-Schaden beim Gegner). Ist der Angreifer besonders stark (Standardliste STÄRKE auf Grad 3 oder höher) macht er noch einen oder mehr Punkte zusätzlichen Schaden. Trägt der Verteidiger eine Rüstung, so wird der Schaden ein wenig gesenkt (vgl. Rüstung auf der nächsten Seite). Ein Faustschlag macht W2 Schaden, ein Messer W4 (siehe Ausrüstungsliste S.143 ff).

Ein Charakter kann aber nicht nur Schaden nehmen, wenn er von einer Waffe getroffen wird, sondern z.B. auch, wenn er aus einer bestimmten Höhe fällt (aus etwa 3 Metern bekäme ein



Charakter einen Schaden von W3) oder giftigen Gasen ausgesetzt ist, usw. (siehe DEMIURGON-Regelordner).

Wird bei einem Angriff ein Geniestreich gewürfelt (Wert des Angriffs liegt mindestens um 20 über dem Wert der Parade), so wird der Schaden zweifach ausgewürfelt und beide Ergebnisse zusammengezählt.

Ein Geniestreich beim Angriff bedeutet, dass der Schaden zweifach ausgewürfelt wird

Rüstung

Gegen Schaden von Waffen kann man sich wappnen. Mit einer Panzerung sind Waffentreffer nicht mehr ganz so schlimm. Wie gut eine Rüstung schützt, hängt von dem Material und der Verarbeitung ab. Ein Plattenpanzer hält einen Schwertstreich z.B. besser ab, als eine Lederrüstung.

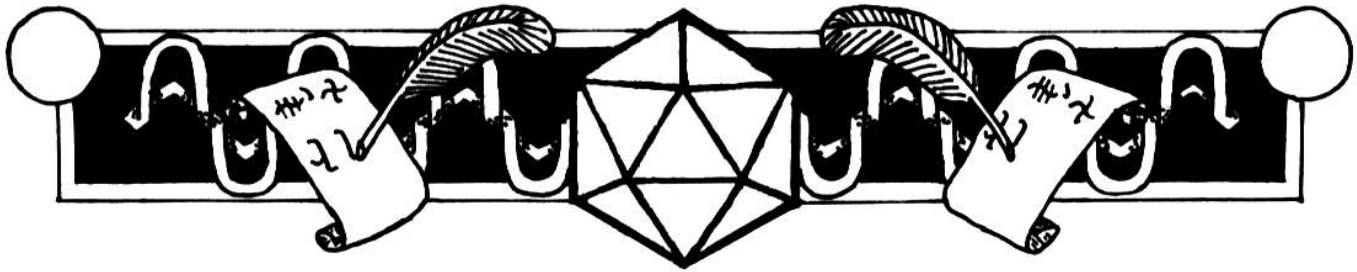
Bei Rüstungen wird deshalb nach dem Namen der Wert für den Rüstschutz angegeben, z.B. 'Lederrüstung, 1'. Das bedeutet, dass die Lederrüstung einem Charakter bei jedem Treffer einen Punkt Schaden abfängt. Wenn ein Charakter mit einer Rüstung mit Rüstschutz 1 einen Treffer erhält, der 3 VK-Schaden anrichten würde, erhält der Charakter nur 2 VK-Schaden.

In der nächsten Runde des Kampfes plant der Schmied wieder einen Angriff, während Aknitak wegrennen möchte. Da ein Angriff schneller ist (ANGRIFF: Tempo 11), als RENNEN (Tempo 8), hat der Gegner einen Schlag frei, dem Aknitak nicht ausweichen kann. Er erreicht eine 20, was gerade reicht, um Aknitak zu treffen. Sein Messer macht einen W4 Schaden, in diesem Fall 3 VK-Schaden. Da Aknitak keine Rüstung trägt, werden diese 3 Schaden direkt von Aknitaks Vitakraft abgezogen. Von ehemals 11 VK hat sie jetzt also noch 8 VK. Dieser Verlust reicht allerdings nicht aus, sie in die Knie zu zwingen. Deshalb ist jetzt Aknitak mit ihrer Handlung an der Reihe und rennt davon.

In der nächsten Runde rennt Aknitak weiter. Auch der Schmied setzt zur Verfolgung an. Doch Aknitak ist schneller (da sie in der Standardliste BEWEGUNG einen höheren Grad besitzt und damit mehr Meter pro Runde zurücklegen kann) und entkommt dem Angreifer.

Ausrüstungslisten

Die Ausrüstungslisten dienen dazu, verschiedene käufliche und nicht käufliche Gegenstände zu sammeln. Im Anhang ab S.143 sind mehrere aufgeführt. Sie enthalten folgende Spalten:



Typische Waffen und Rüstungen

Waffen	Schaden
Messer	W3
Dolch	W4
Kurzsword	W6
Säbel	W6 + 1
Sword	W8
Handbeil	W6
Doppelaxt	2W6

Rüstungen	Rüstschutz
Lederrüstung	1
Kettenhemd	2
Harnisch	3

- Spalte 'Gegenstand': Hier wird der Name oder eine einfache Umschreibung des aufgeführten Objekts genannt.
- Spalte 'Gewicht': Das Gewicht des Gegenstandes. Wenn keine Einheit angegeben ist, dann handelt es sich um Kilogramm.
- Spalte 'Preis': Preis des Gegenstandes. (Wenn nicht in der Währung der Spielwelt angegeben, dann steht hier ein allgemeiner Wert, der sich leicht umrechnen lässt. Es handelt sich bei dieser allgemeinen Währung dann um den 'Demi', eine fiktive Währung. Ein Demi reicht aus, um einen Tag lang über die Runden zu kommen.)
- Alle anderen Spalten sind in den Ausrüstungslisten erklärt, da sie je nach Liste verschieden sind.

Charaktererschaffung (Kernregeln)

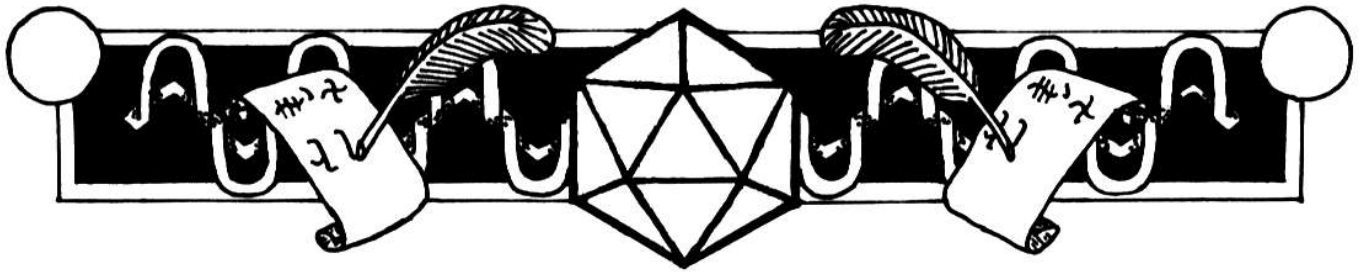
In diesem Abschnitt erfährt man alles Notwendige, um erste eigene Charaktere zu erschaffen. Weitere Hinweise und verfeinerte Regeln finden sich im DEMIURGON-Regelordner, sowie – im Nachfolgeband: 'Wiener Paket'.

DEMIURGON bietet die Möglichkeit, individuelle Charaktere zu erschaffen, die nicht in ein starres 'Klassenschema' gepresst werden, sondern sich frei entfalten können. Je nachdem, was sie bei der Charaktererschaffung und im späteren Spiel erlernen. Doch bevor es an die regeltechnische Umsetzung geht, sollte man erst mal eine Idee haben, was für einen Charakter man erschaffen möchte (gemäß dem DEMIURGON-Prinzip 'erst die Idee – dann die Regeln'). Dann ist es auch nicht wichtig, die Charaktererschaffung in der Reihenfolge abzuhandeln, wie sie hier aufgeführt wird. Die einzelnen Schritte kann man vertauschen.

Wer jetzt noch keine Lust hat, einen Charakter zu erschaffen, der kann sich auch aus den vorgefertigten Charakteren aus dem Anhang bedienen.

Ideen zum Charakterentwurf

Wenn man einen Charakter erschaffen möchte, sollte man sich ein paar Gedanken zur 'Oberfläche' des Charakters machen. Welches Geschlecht hat der Charakter? Wie könnte er aussehen? Gibt es interessante Aspekte des Privatlebens, welche die Rolle beeinflussen (z.B. eine Beziehung oder die Familienverhältnisse)? Welche Tätigkeiten übt er normalerweise aus und welche Ressourcen stehen ihm deswegen zur Verfügung?

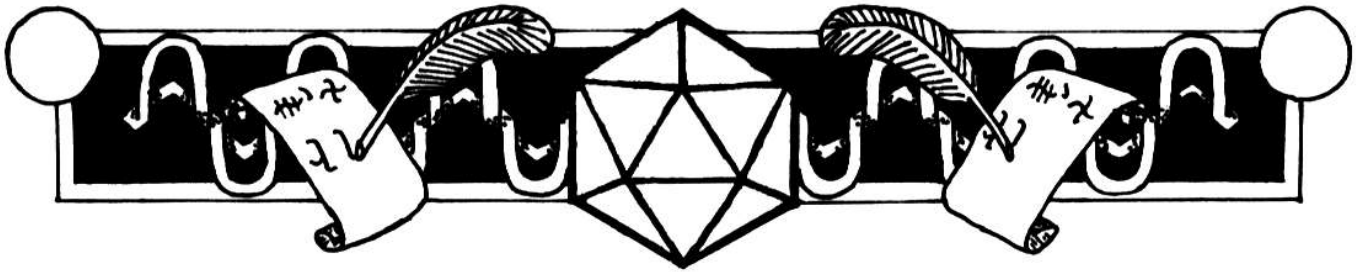


Akkitak Reiam ist ein Mädchen von 16 Jahren. Sie kommt aus einer Bauernfamilie, die in die Wüstennahe Stadt Tumleh gezogen ist um dort ein kleines Geschäft zu eröffnen. Sie hat kurzes, dunkles Haar, das sie, aufgrund der Hitze, fast immer unter einer weiten Kapuze verbirgt. Generell besteht ihre Kleidung aus weiten, einfachen Stoffen, die den Körper vor der Sonneneinstrahlung gut schützen. Wenn sie nicht im Geschäft ihrer Eltern arbeitet, dann streunt das Einzelkind Akkitak mit ihren Freunden durch die schmalen Gassen Tumlehs. Obwohl sie erst seit drei Jahren in dieser Stadt wohnt, kennt sie sich doch schon sehr gut aus.



Weiterhin sollte man sich für seinen Charakter überlegen, wie er sich in bestimmten Situationen verhält. In der Sarlann-Welt (der Welt, in der 'Die Jagd der Schwarzen Tibbohs' spielt) ist es ebenfalls interessant festzulegen, wie sich ein Charakter gegenüber den anderen Humanoiden verhält, die es in dieser Welt gibt: Rahjinn, Kroxe (Groß- und Klein-), sowie Halbkroxe und Tibbohs (zu den Völkern siehe 'Das Vermächtnis der Sarlann', S.16). Wie reagiert der Charakter in Konfliktsituationen?

Akkitak ist generell allen Völkern gegenüber aufgeschlossen. In ihrem Freundeskreis gibt es sowohl Rahjinn, als auch einen Krox. Nur Kleinkroxen traut sie nicht über den Weg. Mit denen hat sie einmal sehr schlechte Erfahrungen gemacht. Ansonsten ist Akkitak ein entschlossenes und schnell reagierendes Mädchen, das in Situationen, die schnelles Handeln erfordern, oft die Initiative ergreift.



Dann sollte man sich darüber klar werden, wie die Persönlichkeit des Charakters aussieht. Wie ist es um den bisherigen Lebenslauf bestellt, was für Charakterzüge hat er/sie? Und wie sieht es mit Vorlieben und Antipathien, wie mit Stärken und Schwächen aus? Gibt es innere und/oder äußere Konflikte? Aus welcher Motivation heraus zieht der Charakter in die Welt? Gerade die letzte Frage sollte man sich gründlich überlegen.

Da Aknitaks Eltern für ihren Geschmack zu wenig verdienen, beschließt sie, in die Welt hinauszuziehen um selber an Geld zu kommen. Ohne das Wissen ihrer Erzeuger möchte sie einen Auftrag der ortsansässigen L´Hok-Priesterschaft annehmen. Dann wäre sie die Eltern los und hätte es selbst in der Hand, sich die Brötchen zu verdienen. Sowohl Unabhängigkeit, als auch Geld scheinen in ihrem Leben also eine Rolle zu spielen.

Persönlichkeit

Hier beginnt das 'Pflichtprogramm' für die Charaktererschaffung, alles Schritt für Schritt, 'zum Mitmachen':

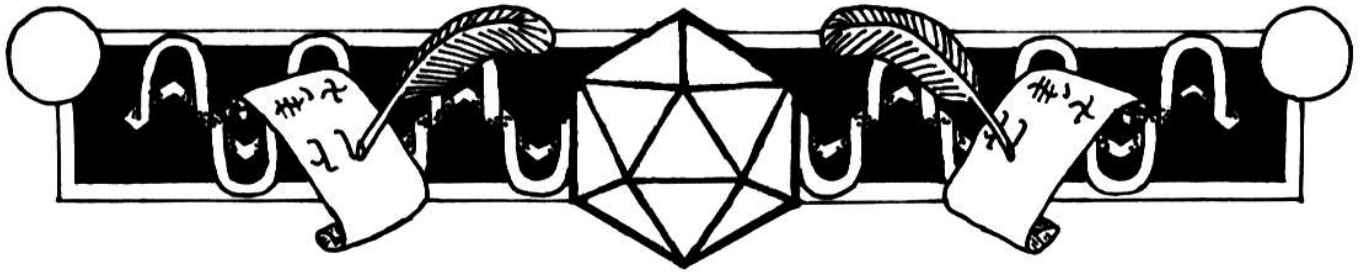
Zuerst wählt man einen Namen und dann das Geschlecht für den Charakter. Natürlich spielen auch Größe und Gewicht eine Rolle. Danach wählt man das Alter und dann einen Charakterzug. Das alles sollte schriftlich auf dem Charakterblatt festgehalten werden. Wenn man keinen Menschen spielen möchte, so sollte man auch die Spezies festlegen (vorläufig stehen nur die katzenartigen Rahjinn als Ausweichmöglichkeit zu den Menschen zur Verfügung, nach dem Abenteuer auch andere Humanoide, siehe Anhang).

Beispiele für Charakterzüge:

Griesgrämig; großzügig; grüblerisch; schlampig; anhänglich; aufgeregt; hilfsbereit; selbstbewusst; begeisterungsfähig; hinterhältig; skeptisch; beherrscht; hochnäsig; bescheiden; humorvoll; stolz; einfühlsam; unglücklich; unternehmungslustig; mitteilungsbedürftig; vertrauensselig; zerstreut; oberflächlich; zielbewusst.

Unser Charakter heißt Aknitak Reiam. Sie ist weiblich und etwa 16 Jahre alt. Da sie nicht besonders groß und ein wenig zierlich sein soll, setzen wir ihre Größe auf 1,63 m und ihr Gewicht auf etwa 50 kg fest. Als Charakterzug eignet sich für ihre Rolle unternehmungslustig. (Ihre Spezies ist Mensch.)

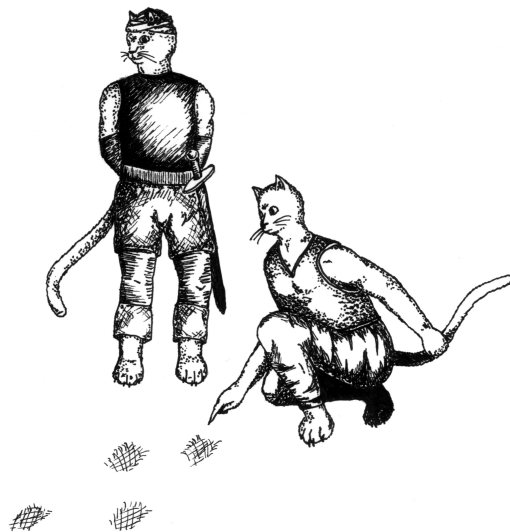
Der erste Teil des Charakters steht also schon. So sieht es im fertigen Dokument aus:



Beschreibung

Aknightak ist ein Mädchen von 16 Jahren. Mit ihren 1,63 m und knapp 50 kg ist sie recht zierlich. Sie hat kurzes braunes Haar. Sie ist die einzige Tochter einer armen Kaufmannsfamilie und trägt zumeist weite Kleider und eine Kapuze.

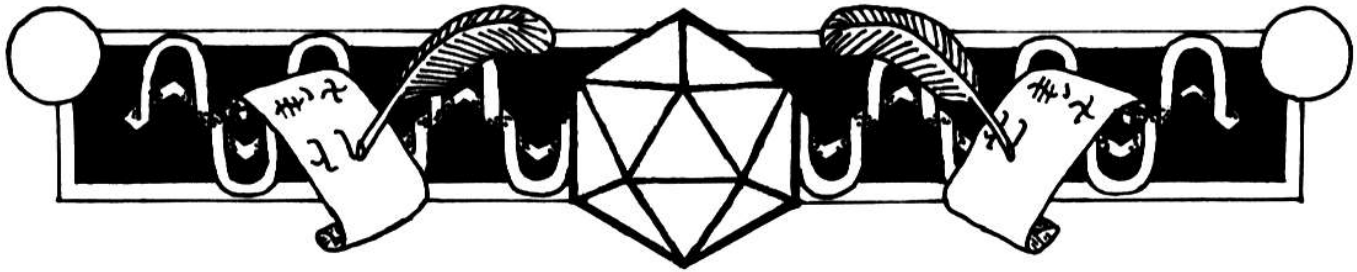
Sie ist unternehmungslustig, geldgierig und allen Völkern gegenüber aufgeschlossen, nur Kleinkroten vertraut sie nicht.



Beruf - Wahl der Fertigeitslisten

Jetzt werden die Fertigeitslisten vorgestellt, die man – zusätzlich zu den sieben Standardlisten – im ersten Einstiegsabenteuer verwenden kann.

- AUFTRETEN – eine Liste mit Fertigkeiten, die durch bestimmtes und selbstbewusstes Auftreten charakterisiert sind, z.B. BESTECHUNG, EINSCHÜCHTERUNG, LÜGEN, VERHÖREN
- BEWAFFNETER NAHKAMPF – universelle Liste, die alle Waffenfertigkeiten für den Nahkampf beinhaltet
- FERNKAMPF – universelle Liste, die Waffenfertigkeiten für den Fernkampf mit Bogen und Armbrust beinhaltet
- GAUKLER – Ansammlung von Fertigkeiten fürs fahrende Volk, z.B. JONGLIEREN, MESSERWERFEN, u.ä.
- HÄNDLER – eine Liste, die alles, was ein Händler benötigt, enthält z.B. GESCHÄFTSSINN und VERHANDELN
- HEILKUNST – wer die Liste Heilkunst beherrscht, versteht sich darauf Wunden zu verbinden, Krankheiten zu heilen, etc.



- JÄGER – diese Liste enthält Jagdfertigkeiten wie Bogenschießen und Spurenlesen
- PRIESTER – typische Priesterfertigkeiten wie Rituale, Segnungen und Predigten
- SCHURKE – diese Liste bietet Diebstahl, einen Bonus auf Klettern und alles, was ein Schurke sonst noch so gebrauchen kann
- ÜBERLEBEN (WALD & WIESE) – ein Charakter mit dieser Liste ist geübt darin, Lagerplätze aufzuschlagen, Nahrung zu finden, usw.
- ÜBERLEBEN (WÜSTE) – wie ÜBERLEBEN (WALD & WIESE), nur in der Wüste und wüstennahen Gebieten

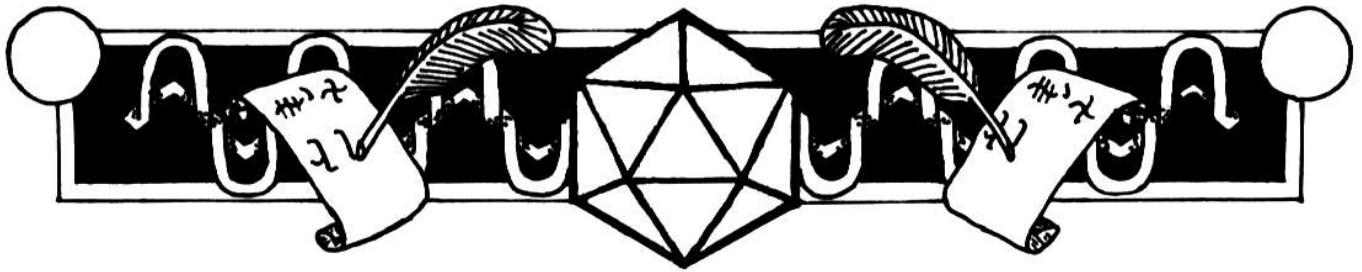
Mit dem Wissen um die Fertigungslisten, die der Spielleiter für die anstehende Kampagne zulässt, wählt man als nächstes einen Beruf. Bei DEMIURGON ist der Begriff „Beruf“ recht offen gehalten. Es handelt sich dabei nicht um eine starre Charakterklasse, die eingehalten werden muss, sondern um eine Bezeichnung, die einen groben Überblick darüber geben soll, was der Charakter in etwa erlernt hat. Später, wenn ein Charakter sich weiterentwickelt, kann er ganz andere Dinge erlernen. Generell hängt es von der Welt ab, mit welchen Voraussetzungen ein Charakter auf eine Welt „losgelassen wird“. Es können nach Belieben Berufe gewählt oder erfunden werden, jede Entscheidung sollte jedoch mit dem Spielleiter abgesprochen werden.

Vorschläge zur Wahl des Berufes:

Hier werden Sarlann-Berufe vorgeschlagen und passend dazu zwei Fertigungslisten.

(Die hier gemachten Angaben verstehen sich als Beispiele, diese Kombination von Fertigungslisten ist natürlich nicht zwingend so vorgeschrieben. Theoretisch ist jede Kombination denkbar.)

Beruf	mögliche Listen	
Dieb	SCHURKE	AUFTRETEN
Gaukler	GAUKLER	HÄNDLER
Heilkundiger	HEILKUNST	HÄNDLER
Karawanenführer	ÜBERLEBEN (WÜSTE)	BEWAFFNETER NAHKAMPF
Kaufmann	HÄNDLER	AUFTRETEN
Krieger	BEWAFFNETER NAHKAMPF	FERNKAMPF
L'Hok Priester	PRIESTER	HEILKUNST
Scharlatan	GAUKLER	SCHURKE
Schütze	FERNKAMPF	SCHURKE
Waldläufer	ÜBERLEBEN (WALD & WIESE)	JÄGER



Akkitaks Profession lässt sich gut mit 'Dieb' umschreiben. Von ihren Eltern hat sie das Auftreten eines Händlers gelernt, agiert sie doch selbstbewusst im Laden ihrer Eltern und ist geübt im Umgang mit den Kunden. Und von ihren Streifzügen durch das nächtliche Tumleh mit ihren Freunden hat sie Vieles gelernt, was in der Fertigungsliste SCHURKE zusammen gefasst ist (so z.B. KLETTERN, DIEBSTAHL und SCHLÖSSER KNACKEN).

Lernen und Steigern von Fertigungslisten

Bei der Charaktererschaffung erhält der neue Charakter zunächst alle sieben Standardlisten auf Grad 1. Zusätzlich kann er sich aus den Fertigungslisten im Anhang dieses Abenteuers noch zwei zusätzliche, spezielle Fertigungslisten aussuchen, die er ebenfalls mit Grad 1 beherrscht. Auf diese 9 Fertigungslisten können jetzt zehn weitere Grade beliebig verteilt werden. Dabei darf jedoch keine Fertigungsliste mehr als fünf mal gesteigert werden (also bei der Charaktererschaffung höchstens bis Grad 6).

Zu dieser Grundregel gibt es in den Grenzmarken noch zwei kampagnenspezifische Zusatzregeln:

- 1.) Da es in dieser Welt mitunter sehr hart und ungerecht zugeht, erhält jeder Charakter sicherheitshalber einen Grad VITALITÄT geschenkt.
- 2.) Da die Kernregeln für Sprachen in dem Abenteuer 'Die Jagd der Schwarzen Tibbohs' vereinfacht sind (mehr dazu im DEMIURGON-Ordner und im Nachfolgebund: 'Wiener Paket'), beherrscht man ganz einfach eine Sprache pro Grad in dieser Liste.

Akkitak besitzt folgende neun Listen: BEWEGUNG, BILDUNG, HANDWERK, SINNESSCHÄRFE, SPRACHEN, STÄRKE, VITALITÄT, AUFTRETEN UND SCHURKE. Die zehn Grade werden folgendermaßen verteilt:

- 0 Grade auf VITALITÄT (mit dem geschenkten Grad kommt sie damit auf Grad 2)
- 3 Grade auf BEWEGUNG (Grad 4)
- 3 Grade auf SINNESSCHÄRFE (Grad 4)
- 3 Grade auf SCHURKE (Grad 4)
- 1 Grad auf HANDWERK (Grad 2)

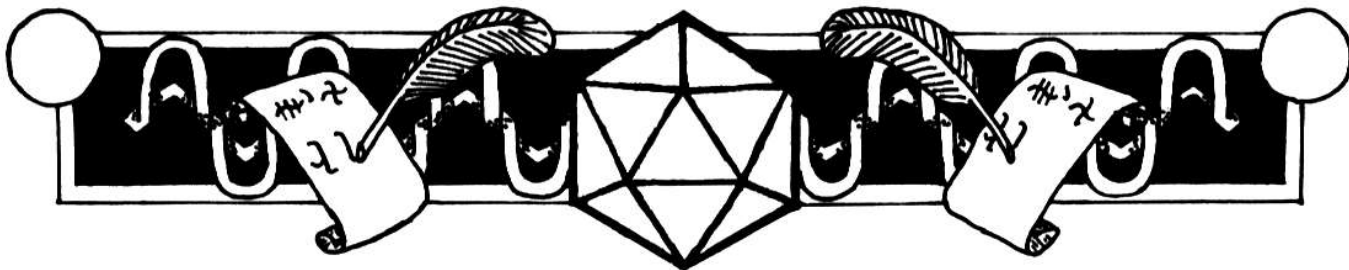
Sie ist damit ein sehr bewegliches und flinkes Mädchen (BEWEGUNG Grad 4), das wenig einstecken kann (VITALITÄT Grad 2 ist nicht sehr hoch). Zusätzlich zu ihren körperlichen Fähigkeiten kann sie viel von dem, was die Liste SCHURKE mit

Kampagnenspezifisch
Regeln, die nur eine bestimmte
Kampagne / ein bestimmtes
Abenteuer betreffen

In diesem Fall:
VITALITÄT + 1 Grad,
SPRACHEN nicht steigern

Verteilen von Graden
Alle sieben Standardlisten auf
Grad 1, zwei weitere Fertig-
keitslisten auf Grad 1; dann
können 10 Listengrade beliebig
auf diese neun Listen verteilt
werden.

Eine Liste darf zu Beginn maximal
auf Grad 6 gesteigert werden.



sich bringt (Grad 4 ist recht gut) und versteht ein bisschen was vom Verhandeln und Auftreten (AUFTRETEN Grad 1 bedeutet, dass sie in den Fertigkeiten dieser Liste so gut wie ungeübt ist). HANDWERK Grad 2 bedeutet, dass sie etwas mehr handwerkliches Geschick mitbringt als viele andere Menschen. Alle anderen Listen beherrscht sie auf Grad 1. D.h. sie ist nicht sehr gebildet (BILDUNG Grad 1), nicht besonders stark (STÄRKE Grad 1) und beherrscht nur ihre Heimatsprache Selgalant.

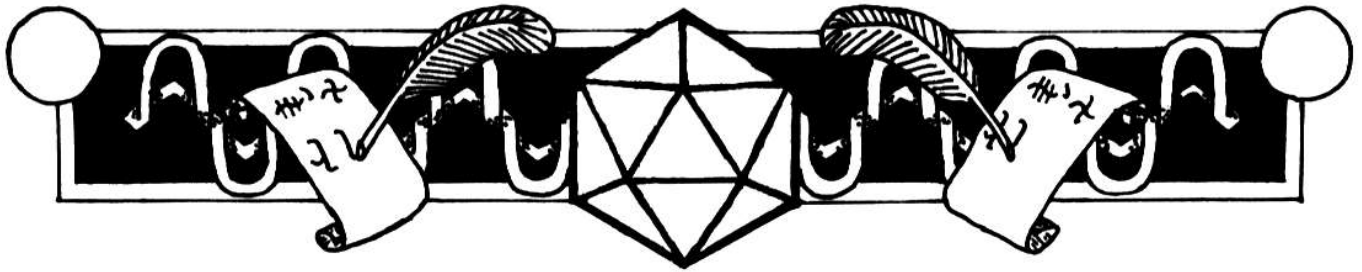
Optionen bei der Charaktererschaffung

Dieser Abschnitt kann beim ersten Lesen übersprungen werden, da er nur Informationen für diejenigen bietet, die bei der Charaktererschaffung ein wenig herumexperimentieren möchten.

- Will ein Charakter mehr als zwei spezielle (Nicht-Standard-) Fertigungslisten, kann er sich eine oder mehrere weitere 'einkaufen', indem er jeweils auf 2 der 10 zu verteilenden Grade verzichtet

Wollte Aknitak zusätzlich zu SCHURKE und AUFTRETEN noch BEWAFFNETER NAHKAMPF beherrschen, könnte sie dann nur noch 8 Grade auf die jetzt vorhandenen 10 Listen verteilen. Wollte sie zusätzlich noch FERNKAMPF erlernen, blieben ihr noch 6 Grade auf die 11 beherrschten Listen, usw.

- Außer einem Menschen ist es auch möglich, einen katzenartigen Rahjinn zu spielen. Ein Rahjinn besitzt Nachtsicht und kann mit seinen Krallen einen Schaden von W4 (Bewegung: Faustschlag) anrichten. Es sollte eine extreme Abscheu vor Wasser ausgespielt werden. Sie gehen z.B. nie schwimmen und betreten ein Schiff nur im äußersten Notfall. Zur Körperpflege benutzen sie speziellen Sand. Wenn etwas Kleines an ihnen vorbei huscht, neigen sie dazu, reflexhaft danach zu haschen (im Zweifelsfall ist eine Probe auf BILDUNG: PSYCHISCHE RESISTENZ zu machen, ob sie diesem Trieb widerstehen können). Abgesehen von diesen Extras läuft die Charaktererschaffung bei Rahjinn zunächst genau so ab, wie oben beschrieben. Lediglich am Ende werden einige Werte geringfügig verändert. Der Gruw für BEWEGUNG: SPRINGEN/FALLEN wird um 1 erhöht, STÄRKE: SCHADENSBONUS wird um 1 gesenkt (kann also negativ werden), die GRUNDLAST wird um 1 kg, die KRAFTAKTMASSE um 10 kg und die WURFMASSE um 0,4 kg gesenkt. Wenn der Charakter in seiner weiteren Karriere den Grad einer Liste erhöht, verbessern sich die Werte auch bei Rahjinn wie angegeben (d.h. wenn sich etwa der in der Liste



angegebene Schadensbonus von 1 auf 2 erhöht, steigt er für den Rahjinn von 0 auf 1). Wenn die Gruppe nach dem Abenteuer 'Die Jagd der Schwarzen Tibbohs' weitere Abenteuer in den Grenzmarken spielen möchte, ist es auch möglich einen Tibboh, Krox oder einen Halbkrox zu spielen (siehe Anhang, S.142).

- Sollen die Charaktere im Abenteuer mächtiger sein, kann ihnen der Spielleiter auch mehr als 10 Grade zubilligen. Dann gilt die Regel, dass in eine einzelne Liste höchstens die Hälfte dieser Grade (wie üblich aufgerundet) investiert werden kann.

Übertragen der Fertigkeiten

Aus den Graden der Fertigungslisten ergeben sich nun die gewählten Fertigkeiten. Dazu sieht man in den Fertigungslisten im Anhang nach. Je nach Grad werden die dort verzeichneten Fertigkeiten und ihre Werte auf das Fertigungsblatt übertragen. Übertragen wird: Der Name der Fertigkeit, ihr Tempo, die Art des Wertes (Gruw, Bonus oder anderes) und der Wert der Fertigkeit, je nach Grad (siehe auch Fertigungslisten, S.41).

Die Fertigkeiten der Standardlisten sind schon auf das Fertigungsblatt gedruckt. Dort müssen lediglich die Werte, die sich je nach Grad ergeben, übertragen werden.

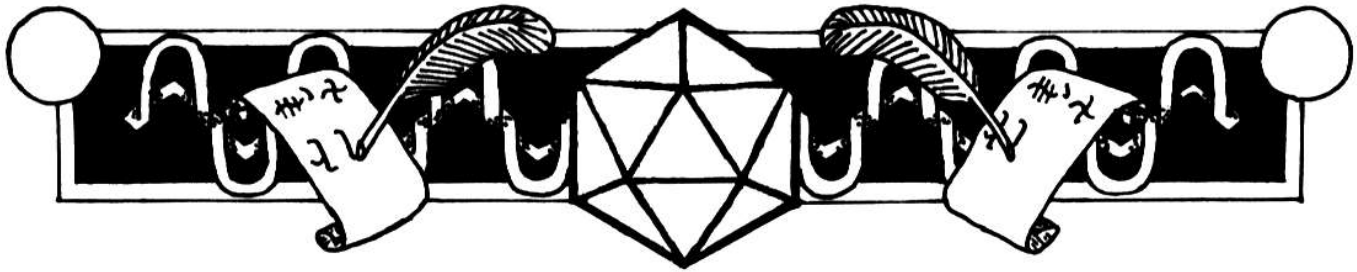
Der (im Moment) wichtigste Teil der Standardliste BEWEGUNG, der Teil, in dem die Fertigkeiten und ihre Werte aufgelistet sind, sieht so aus:

BEWEGUNG

	Tempo	Grad:	1	2	3	4	5	6	7
<i>Standard-Gruw</i>		S-Gruw	10	11	12	13	14	15	15
AUSWEICHEN	14	Gruw	10	11	12	13	14	15	15
FAUSTSCHLAG	12	Gruw	10	11	12	13	14	15	15
FUßTRITT	10	Gruw	8	9	10	11	12	13	13
KLETTERN / BALANCIEREN	6	Gruw	8	9	10	11	12	13	14
RENNEN	8	m	30	33	36	39	42	45	45
SCHLEICHEN	2	Gruw	8	9	10	11	12	13	14
SPRINGEN / FALLEN	8	Gruw	10	11	12	13	14	15	15
ÜBERRASCHEN		Gruw	9	9	10	10	11	11	12
WERFEN / FANGEN	12	Gruw	8	8	9	9	10	10	11

Der Wert, der hier bei RENNE angegeben ist, gilt nur, wenn ohne das Modul Aktionstripel gespielt wird (siehe Optionale Regel, S.61).





Da Aknitak in BEWEGUNG Grad 4 besitzt, interessiert uns für das Übertragen der Fertigkeiten eigentlich nur der grau unterlegte Bereich. In diesem Bereich sehen wir, welche Werte ein Charakter besitzt, der diese Liste auf Grad 4 beherrscht (links daneben für Grad 3, rechts neben dem grauen Bereich stehen die Werte für BEWEGUNG Grad 5, ...).

In den Fertigkeiten AUSWEICHEN, FAUSTSCHLAG und SPRINGEN/FALLEN ist ihr Gruw also jeweils 13. Bei KLETTERN/BALANCIEREN, SCHLEICHEN und WERFEN/FANGEN ist ihr Gruw 11 und in ÜBERRASCHEN 10. Bei RENNEN sieht man, wie viele Meter sie in einer Runde höchstens rennen kann.

Bei einigen Listen werden noch kleinere Entscheidungen notwendig, die in der Fertigungsliste vermerkt sind. Die getroffenen Entscheidungen müssen beim Übertragen schriftlich festgehalten werden.

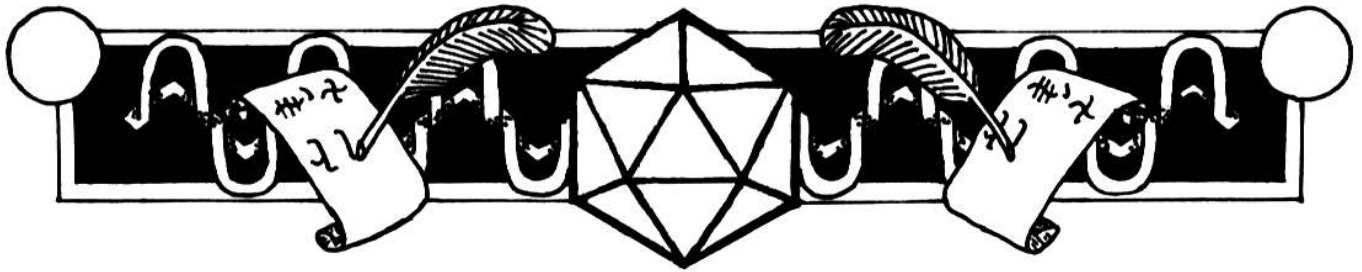
Beim Erlernen der Liste BEWAFFNETER NAHKAMPF muss sich der Charakter entscheiden, was für eine Waffenkategorie er erlernen möchte. Man beherrscht mit dieser Liste normalerweise nur eine solche Waffenkategorie, also z.B. entweder den ANGRIF und die PARADE mit einem Schwert und einem Säbel (Hieb Waffen), oder aber den Umgang mit einem Speer, einem Kampfstab oder einer Keule (Stangen Waffen oder Schlag Waffen), ...

Im DEMIURGON-Regelordner gibt es weitere Möglichkeiten, sich auch innerhalb einer Liste zu spezialisieren. So kann man z.B. bei BEWAFFNETER NAHKAMPF Experte in einer einzelnen Waffenkategorie werden, aber auch eine umfassende Grundausbildung in mehreren Kategorien erhalten.

Bonus

In den Fertigungslisten steht bei manchen Fertigkeiten kein Gruw, sondern ein Bonus. Auf einen Bonus kann man jedoch keine Probe ablegen, er verbessert statt dessen den Grundwert einer schon vorhandenen Fertigkeit. Hat ein Charakter z.B. in KLETTERN einen Gruw von 11 und zusätzlich einen Bonus von 7 durch die Liste SCHURKE), ergibt dies zusammen einen Gruw von 18 für die Fertigkeit KLETTERN.

Bei den Boni in den Fertigungslisten gibt es jedoch zwei Fälle: Es gibt Boni, die generell auf eine Fertigkeit zugeschnitten sind und immer wirken (allgemeiner Bonus) und es gibt Boni, die nur in bestimmten Situationen zum Tragen kommen (spezieller



Bonus). Bei letzteren entscheidet der Spielleiter, ob sie für eine bestimmte Aktion in den Gruw mit einberechnet werden dürfen, oder nicht.

Ein gutes Beispiel ist die SCHURKE-Liste. Sie gibt mit SCHURKE: KLETTERN einen Bonus auf die Fertigkeit KLETTERN aus der Liste BEWEGUNG. Dieser Bonus gilt immer. Wer die Liste SCHURKE beherrscht ist im Klettern geübter, als jemand, der diese Fertigungsliste nicht besitzt.

Gleichzeitig gibt die Liste mit SCHURKE: BEOBACHTEN einen Bonus auf die Fertigkeit SUCHEN aus der Standardliste SINNESSCHÄRFE. Dieser Bonus tritt aber nur in Kraft, wenn der Charakter auch wirklich eine Person oder einen Vorgang beobachtet. Der Bonus verbessert die SUCHEN-Probe nicht, wenn z.B. ein Raum durchstöbert wird. Im Zweifelsfall entscheidet der Spielleiter, ob der BEOBACHTEN-Bonus gilt, oder ob er nicht mit eingerechnet werden darf.

Doppelter Bonus und doppelte Fertigkeit

Was tun, wenn verschiedene Listen einen Bonus auf ein und dieselbe Fertigkeit geben? Ist dies der Fall, so zählt der beste mit seinem vollen Wert, jeder weitere nur als weiterer Bonus + 1 (egal wie hoch er ist).

Die Listen ÜBERLEBEN (WALD UND WIESE) und SCHURKE geben beide einen allgemeinen Bonus auf KLETTERN. Wenn ein Charakter diese beiden Listen beherrscht, dann zählt der bessere und der andere gibt nur noch einen zusätzlichen Bonus von +1 auf der Gruw der Fertigkeit KLETTERN aus der Standardliste BEWEGUNG.

Ein Charakter hat z.B. einen KLETTERN-Gruw von 12. Aus der Liste SCHURKE erhält er einen Bonus von +5 auf diese Fertigkeit, aus der Liste ÜBERLEBEN (WALD UND WIESE) einen Bonus + 2. Er kommt damit auf einen Gruw von $(12 + 5 + 1)$ 18.

Genauso ist zu verfahren, wenn zwei Fertigungslisten dieselben Fertigkeiten enthalten. Auch in diesem Fall zählt der Gruw der Liste, die den höheren Wert beinhaltet und die Fertigkeit in der anderen Liste ist als Bonus + 1 zu handhaben.

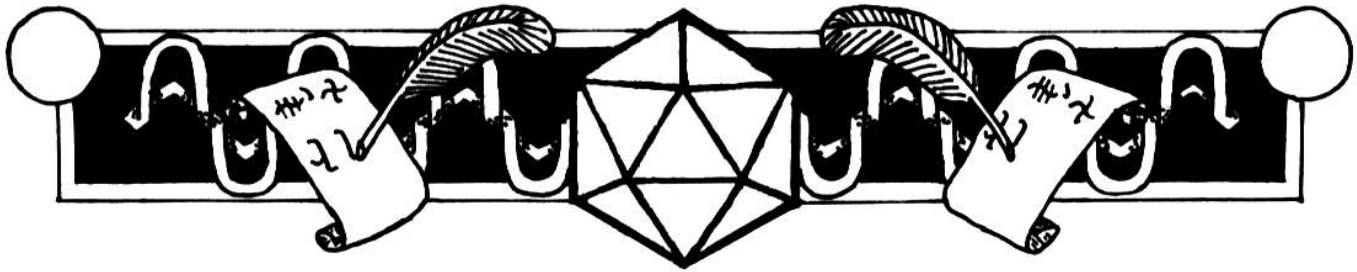
Hier gibt es nur eine Ausnahme. Existieren in zwei Fertigungslisten, die sehr speziell ausgelegt sind, dieselben Fertigkeiten, arbeiten sie nicht unbedingt zusammen. Auch hier entscheidet der Spielleiter im Einzelfall.

Doppelter Bonus

Bei zwei Boni auf eine Fertigkeit zählt der bessere mit seinem vollen Wert, der andere zählt als Bonus + 1

Doppelte Fertigkeit

Wenn eine Fertigkeit durch zwei Listen beherrscht wird, zählt die mit dem besseren Gruw, die andere zählt als Bonus + 1.



Die Listen **ÜBERLEBEN (WALD UND WIESE)** und **ÜBERLEBEN (WÜSTE)** enthalten beide eine Fertigkeit **NAHRUNGSSUCHE**. Allerdings nutzen einem Charakter das Wissen, Pflanzen und Beeren des Waldes zu unterscheiden überhaupt nicht, wenn er in der Wüste nach Nahrung sucht. Deshalb ist obengenannte Regel hier nicht anzuwenden.

Wie soll das auf dem Charakterblatt notiert werden? (Die hier gemachten Vorschläge sind bei den vorgefertigten Charakteren bereits verwirklicht.)

Den Wert eines allgemeinen Bonusses sollte man sowohl in der Liste aufführen, aus der man den Bonus erhält, als auch in der Liste, die dadurch verbessert wird. Man schreibt bei beiden Fertigkeiten hinter einem Schrägstrich denjenigen Wert, den die verbesserte Fertigkeit mit dem Bonus dann insgesamt erreicht.

Aknightak besitzt **BEWEGUNG** auf Grad 4. Damit hätte sie normalerweise eine **KLETTERN**-Gruw von 11. Die Liste **SCHURKE** auf Grad 4 gibt ihr einen generellen **KLETTERN**-Bonus von 7. Deshalb trägt man auf ihrem Charakterblatt folgendes ein:

BEWEGUNG: KLETTERN: Gruw 11/18 und
SCHURKE: KLETTERN: Bonus 7/18.

Bei speziellen Boni, die nur in bestimmten Situationen zum Wert der Fertigkeit hinzugezählt werden, sollte man anders verfahren: Der höhere Wert sollte nur hinter der Fertigkeit vermerkt werden, die den Bonus gewährt.

Die Liste **AUFTRETEN** bringt Aknightak mit **VERSCHWEIGEN** einen Bonus auf die **PSYCHISCHE RESISTENZ**. Dieser Bonus wirkt aber nur in einigen Fällen (etwa wenn sie verhört wird). Deshalb notiert man auf dem Charakterblatt:

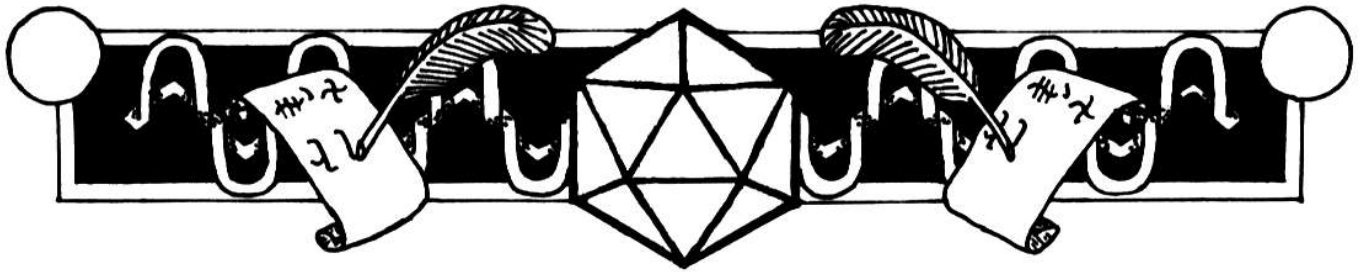
BILDUNG: PSYCHISCHE RESISTENZ: Gruw 5
(unverändert), jedoch
AUFTRETEN: VERSCHWEIGEN: Bonus 2/7.

Typische Ausrüstungsgegenstände

Gegenstand	Preis
Rucksack	20 S
Seil	5 S
Fackel	1 S
Kletterhaken	0,1 S
Messer	2 S
Proviantbeutel	1 S
Wasserschlauch	1 S

Ausrüstung und Geld

Es gibt keinen Abenteurer, der ohne Ausrüstung auf Reise zieht. Das fängt an bei Gegenständen, die keinem Charakter fehlen sollten, wie z.B. ein Seil oder ein Rucksack und geht dann weiter über Waffen, die auch recht nützlich sein können. Die vorgefertigten Charaktere sind bereits mit Ausrüstungsgegenständen ausgestattet, wer selber einen Charakter erschaffen möchte, kann sich aus der



Ausrüstungsliste (Anhang S.143) Gegenstände im Wert von $2W4 \cdot 10$ Silberstücken aussuchen und das nicht verbrauchte Geld als Startkapital auf seinem Charakterbogen vermerken. (Ein Schwert erhalten die Charaktere zu Beginn des Abenteuers 'Die Jagd der Schwarzen Tibbohs' gestellt und brauchen es also nicht von ihrem Startgeld zu erwerben.)

So sieht das dann übertragen aus:

Ausrüstung, Waffen
 Rucksack; Proviant; Draht; Seil
 Dolch: Tempo 10, Gruw 7, SCH W4
 Schwert: Tempo 10, Gruw 7, SCH W8

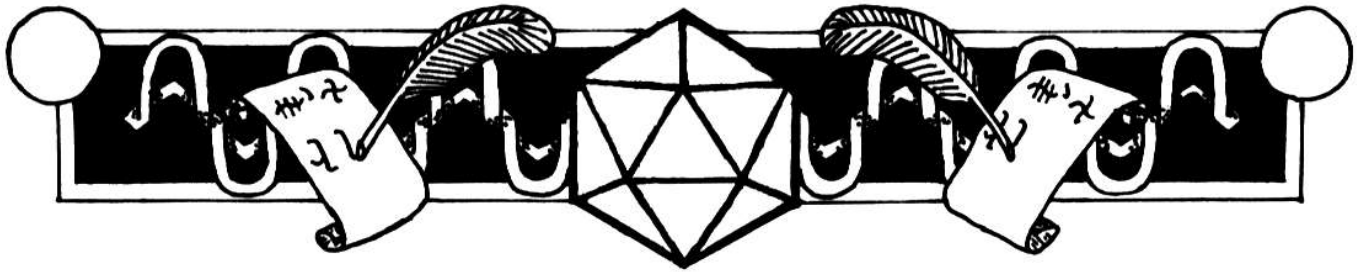
(Um Rechnereien zu ersparen, ist hinter den Waffen auch gleich das Tempo und der Gruw aufgeschrieben, mit dem Aknitak kämpfen kann. Da sie keine Kampffertigkeit über eine Liste beherrscht, kämpft sie mit einem halben S-Gruw BEWEGUNG, siehe auch Nähere Erläuterungen zu Kämpfen, S.46)



Lernen in der Kampagne

Nach jedem Abenteuer vergibt der Spielleiter ein bis drei Grade an jeden Charakter. Diese Grade können zum Steigern der Fertigungslisten verwendet werden, wie die Grade bei der Charaktererschaffung. Dies ist darin begründet, dass die Charaktere im Abenteuer Erfahrungen machen, neues Ausprobieren und Erlernen. Deshalb sollten die Spieler darauf achten, welche Fertigkeiten aus welcher Liste sie besonders häufig verwendet haben

Verbot der Doppelsteigerung
 Eine Liste darf nicht zweimal hintereinander gesteigert werden



und dies bei der Steigerung berücksichtigen. Es ist allerdings nicht erlaubt eine Liste zweimal hintereinander zu steigern.

Möchte ein Charakter eine Fertigungsliste, die er noch nicht beherrscht, neu auf Grad 1 erlernen, muss er hierfür zwei Listengrade aufwenden (und evtl. vorher 'sammeln').

Die Anzahl der vergebenen Grade hängt davon ab, wie lange man spielt. Geeigneter Zeitpunkt sind beendete Abenteuer oder Abschnitte. Ein Durchschnitt von einem Grad für etwa 12 Stunden Spielzeit hat sich bewährt. Für besonders gelungene Aktionen können die Charaktere allerdings auch extra belohnt werden. Wir legen jedoch Wert darauf, dass neue Listengrade nicht nur als Belohnung aufgefasst werden, sondern als Möglichkeit, die Persönlichkeit des Charakters in einer längeren Kampagne weiterzuentwickeln.

Optionale Regel

Das Aktionstripel

Neben den bisher vorgestellten Regeln gibt es bei DEMIURGON natürlich noch ein paar Regelverfeinerungen. Um einen Eindruck davon zu vermitteln, was es noch so alles gibt, folgt hier eine Regelfinesse, deren Benutzung den einzelnen Spielrunden natürlich freigestellt ist.

Wer mit den bisher erklärten Regeln gut zurecht kommt, für den sind die folgenden Abschnitte bestimmt eine interessante Ergänzung zu Kampfszenen. Wie viele Regelmodule von DEMIURGON ist es so angelegt, dass man es auch während eines Abenteuers neu hinzu nehmen oder wieder weglassen kann – je nach Situation. So lohnen sich kompliziertere Action-Regeln kaum für eine kleine Zwischenbegegnung, wohl aber für einen wichtigen, lange erwarteten Kampf.

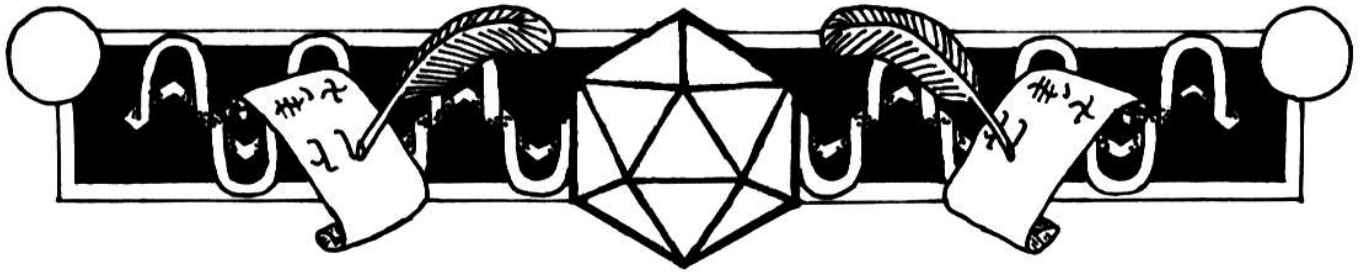
Mit diesem Modul ist es möglich, in Action-Situationen mehrere Handlungen pro Runde durchzuführen, also mehr als mit den vereinfachten Kampfregeln. Die dortige Regel (nur eine Handlung pro Runde) kann durch die hier vorgestellte ersetzt werden.

In der Zeitspanne einer Runde, die bei DEMIURGON etwa 5-10 Sekunden dauert, ist es theoretisch möglich, mehrere Handlungen auszuführen, z.B. angreifen und parieren (wie in den Basisregeln) oder laufen und angreifen. Daher gibt dieses Modul den Charakteren die Möglichkeit, den Zeitraum einer Runde detaillierter zu planen, als dies die einfache Regel zuließ.

Jeder Charakter besitzt pro Runde 3 Aktionen, die er auf verschiedene Handlungen verteilen kann (deswegen Aktionstripel).

Modul ist eine Zusammenstellung von optionalen Regeln.

In einer Runde können maximal 3 Aktionen auf verschiedene Handlungen verteilt werden.



Es gibt Handlungen, für die man nur eine Aktion aufwenden muss, wohingegen andere Handlungen mehr Aufmerksamkeit verlangen, so dass 2 oder 3 Aktionen darauf verwendet werden müssen. ANGRIFF benötigt z.B. 2 Aktionen, PARADE 1 Aktion, deswegen kann man in einer Runde beide Handlungen ausführen ($2 + 1 = 3$). Daher war dies auch die einzige Ausnahme im vereinfachten Action-Modul.

Normale Handlungen

Wie viele Aktionen eine Handlung kostet, steht in der Marginalspalte.

In der hier vorgestellten Variante des Aktionstripels stehen dort Zahlen zwischen 1 und 3. Dies bedeutet, dass für diese Fertigkeit diese Anzahl an Aktionen aufgewendet werden muss. Fertigkeiten, bei denen hier keine Anzahl an benötigten Aktionen steht, werden in Actionsituationen in der Regel nicht gebraucht. Falls doch, so sollte der Spielleiter über die benötigte Zeit entscheiden (wobei komplizierte Handlungen auch länger als eine Runde dauern, also mehr als 3 benötigen können).

Wenn man mit dem Aktionstripel spielt, muss die Meteranzahl, die unter BEWEGUNG: RENNEN steht, gedrittelt werden.

Setzt man mehrere Aktionen in diese Handlung, so erhöht man einfach die Anzahl der Meter, die zurückgelegt werden. Ein Charakter, der Bewegung auf Grad 4 hat, legt mit einer Aktion 13 Meter zurück. Investiert er zwei Aktionen, schafft er das doppelte. Bei drei Aktionen kommt er demzufolge dann 39 m weit.

In ihrem Kampf mit dem Schmied kann Aknitak (wenn mit der optionalen Regel Aktionstripel gespielt wird) ihrem Gegner, der sie so überraschend angegriffen hat, ausweichen und in derselben Runde noch einen Fluchtversuch starten. Die Fertigkeit BEWEGUNG: AUSWEICHEN benötigt 2 Aktionen, so dass Aknitak in dieser Runde noch eine Aktion frei hat, um sich aus dem Staub zu machen. Wird die letzte Aktion in BEWEGUNG: RENNEN (Zeit 1) gesteckt, kommt sie dann noch 13 m weit.

Verkürzte Handlungen

Manchmal kann es sein, dass man eine Fertigkeit anwenden möchte, obwohl man für diese Handlung nicht mehr genügend Aktionen frei hat.

Es gibt dann die Möglichkeit weniger Aktionen als vorgesehen in eine Handlung zu stecken, jedoch ergibt sich dann ein schlechterer Gruw für diese Fertigkeit. Wird eine Aktion zu wenig in eine Handlung gesteckt, so wird der Gruw halbiert (und aufgerundet), wenn sogar zwei Aktionen zuwenig investiert werden (z.B. wenn eine Fertigkeit, die 3 Aktionen benötigt, mit nur einer Aktion

Benötigte Anzahl an Aktionen für bestimmte Fertigkeiten

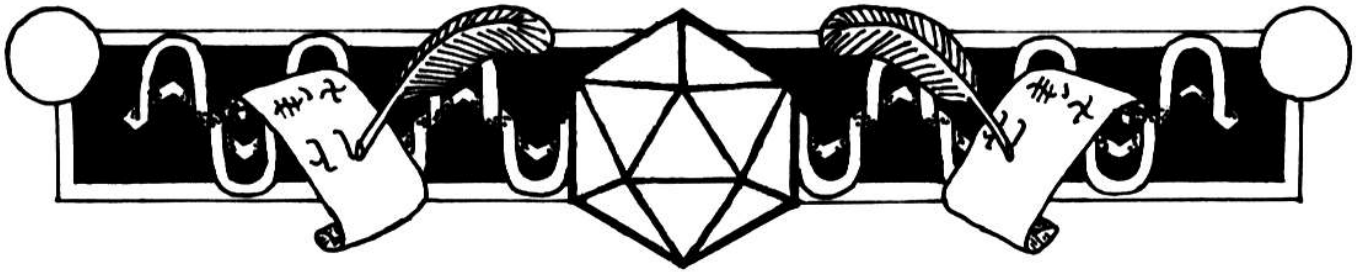
Fertigkeit	Aktionen
BEWEGUNG: AUSWEICHEN	2
BEWEGUNG: FAUSTSCHLAG	2
BEWEGUNG: FUßTRITT	2
BEWEGUNG: RENNEN	1
BEW. NAHKAMPF: ANGRIFF	2
BEW. NAHKAMPF: PARADE	1
FERNKAMPF: SCHIEßEN	2
JÄGER: JAGDBOGEN	3
JÄGER: JAGDMESSER	2

Eine Handlung benötigt 2 Aktionen:

- Es wird nur 1 Aktion investiert: der Gruw wird halbiert und aufgerundet

Eine Handlung benötigt 3 Aktionen:

- Es werden 2 Aktionen investiert: der Gruw wird halbiert und aufgerundet
- Es wird nur 1 Aktion investiert: der Gruw wird geviertelt und aufgerundet



ausgeführt wird), so wird der Gruw geviertelt (und aufgerundet).

Aknightak flieht also vor ihrem Gegner. Als sie jedoch um die nächste Ecke biegt, steht dort ein Komplize des Schmieds. Wenn sie sich auf einen Kampf mit dem Komplizen einlässt, hat sie folgende Möglichkeit: 2 Aktionen in BEWEGUNG: AUSWEICHEN, dann kann sie mit vollem Gruw ausweichen (Gruw 13), und 1 Aktion in BEWEGUNG: FAUSTSCHLAG. Da FAUSTSCHLAG jedoch 2 Aktionen erfordert, wird Aknightaks Gruw bei dieser Verteilung der Aktionen halbiert ($12/2$, d.h. Gruw 6 auf FAUSTSCHLAG).

Ein Kampf scheint bei solchen Voraussetzungen nicht ratsam, also steckt Aknightak 1 Aktion in AUSWEICHEN (damit hat sie $13/2 = 7$). Sie hat jetzt die Möglichkeit einem Angriff zu entgehen und außerdem noch zwei Aktionen frei, die sie wieder für RENNEN (26 m weit) aufwendet, um möglichst weit wegzukommen.

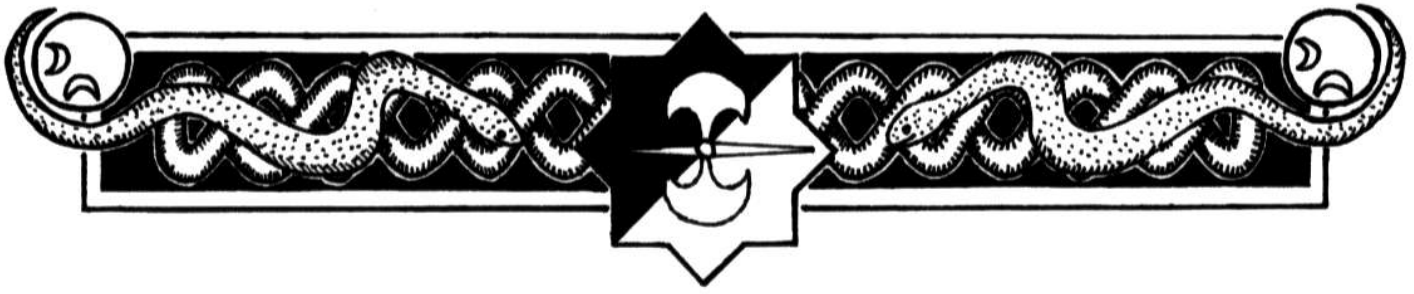
Zusätzliche Informationen zu Handlungen

Ein Nachschlag ist ein Angriff, der mit nur einer Aktion durchgeführt wird, da er zusätzlich zu einem normalen Angriff erfolgt, der bereits zwei Aktionen verbraucht hat. Dies ist möglich, wenn man z.B. auf seine Parade verzichtet. Da er nach dem normalen Schlag durchgeführt wird, heißt er Nachschlag. Bei einem Nachschlag wird das Tempo dieses Angriffs um 6 reduziert (jedoch höchstens auf Tempo 1). Er ist also relativ spät an der Reihe und es kann sein, dass ein Charakter, der einen Nachschlag angesagt hat, bis dahin gar nicht mehr dazu in der Lage ist oder der Gegner bereits das Weite gesucht hat.

Kleine Handgriffe, wie das Ziehen einer Waffe, dauern eine Aktion.

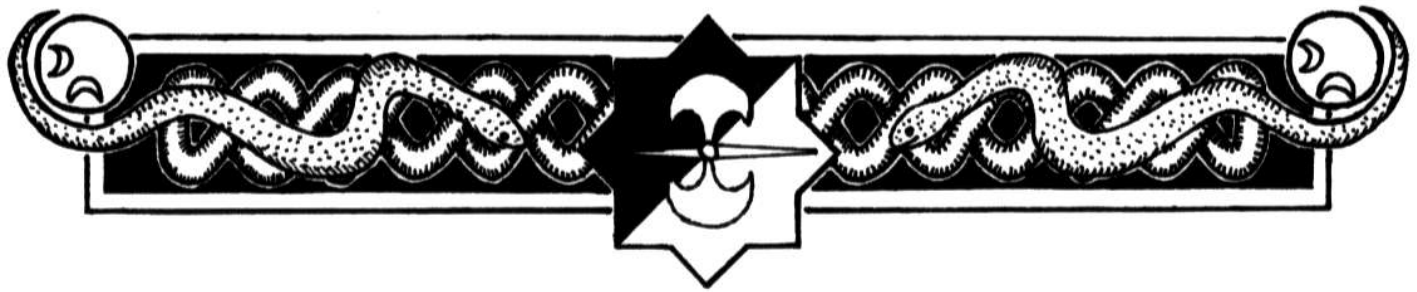
Bei VITALITÄT: LAUFEN ist die Strecke angegeben, die man in einer Stunde zurücklegen kann. Bei einer kürzeren Strecke wird entsprechend weniger Zeit benötigt.



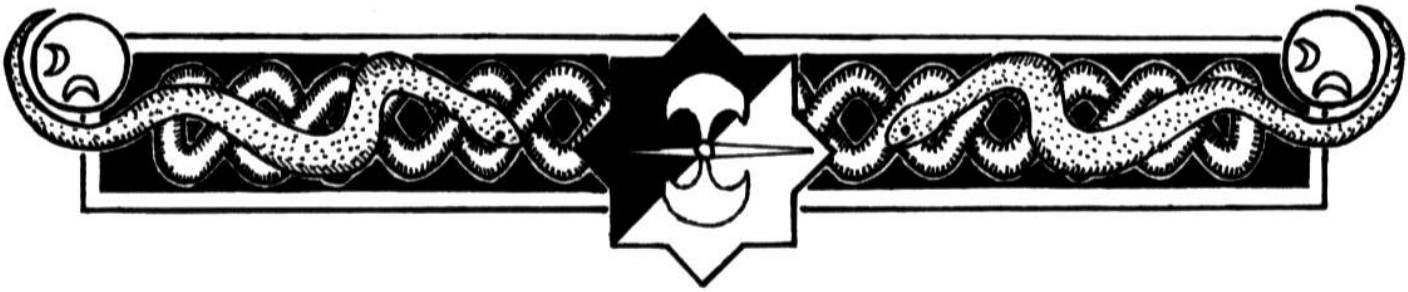


Die Jagd der Schwarzen Tibbohs

Nun kommen wir zum Kern des Buches: Das Abenteuer für den Einstieg. Das bringt es jedoch mit sich, dass ab hier nur noch die Spielleiterin weiter lesen sollte, wenn Ihr Euch nicht die Freude verderben wollt.



Inhalt	
Der Aufbau des Abenteuers	68
Spielercharaktere	70
Prolog: Sand im Getriebe	73
Edona	75
Trebron	76
Schwarze Tibbohs	78
Grünengarten	78
Gronk	79
Kattegruus	80
Kapitel 1: In geheimer Mission	82
Vorgeschichte	83
Dort ist Kattegruus	86
Überfall!	89
Kapitel 2: Fatale Verfolgung	93
Aufbruch	96
Spuren im Sand	98
Würmer (optional)	100
Zum Gebirge	102
Der Einsiedler	104
Zeugen eines geheimen Treffens	106
Lagernde Truppen	110
Ein Schwarzer Tibboh (optional)	112
Ein Kroxposten (optional)	113
Neue Spuren	114
Ein Fass wird aufgemacht	115
Kapitel 3: Zwischen den Fronten	118
Blutige Beobachtung	119
In der Kroxhöhle	120
L'Hoks Segen	125
Epilog: Es sind nur Sandkörnchen...	129
Ideen zur Fortführung der Kampagne	130
Zwei weitere Abenteuer-Ideen	132

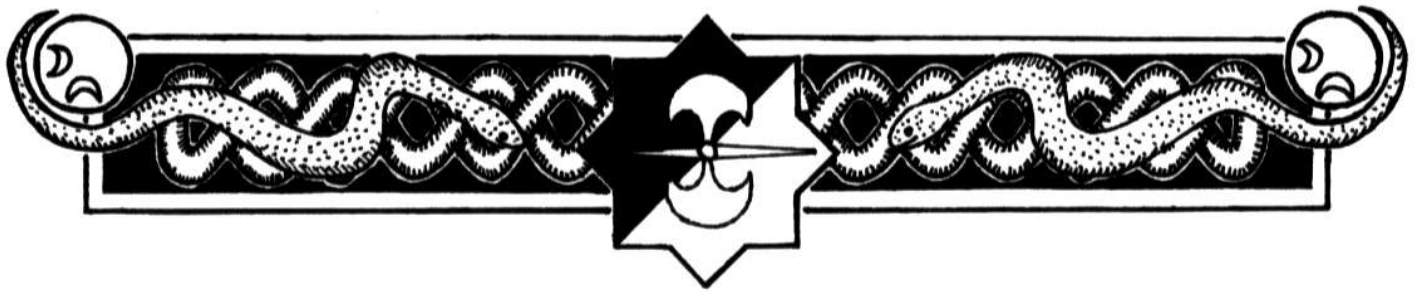


Die Jagd der Schwarzen Tibbohs

In der 'Jagd der Schwarzen Tibbohs' dreht sich alles um eine brisante Landkarte. Hinter dieser Landkarte sind sowohl die L'Hok-Priester, als auch die Tibboh-Mafia her. Die Spielercharaktere sind anfangs Spielball der L'Hok-Priester, können im Laufe des Abenteuers aber zu echtem Sand im Getriebe der Großen werden. Weiterer Sand im Getriebe ist eine Kroxbande, die die ganze Geschichte ins Rollen bringt, da sie unwissend die Landkarte erbeutet.

Die Spielercharaktere stammen aus dem noch recht jungen Ort Tumleh am Rande der Wüste, der von der L'Hok-Priesterschaft beherrscht wird. Hierhin reisen viele Rahjinn-Karawanen, die ihre Waren dann auf Saurophanten umladen, die über das Gebirge in die große Stadt Selgalant ziehen. Die Charaktere werden vom L'Hok-Priester Trebron unter dem Vorwand angeheuert, eine Karawane zu beschützen. Tatsächlich befindet sich in der Karawane der Spion Kattegruus, der eine Landkarte über die geheimen Handelsrouten der Rahjinn angefertigt hat. Eine solche Landkarte ist von unschätzbarem Wert, da die Rahjinn das Monopol über den Wüstenhandel haben. Einen Spion würden sie also unerbittlich jagen. Für die L'Hok-Priester wäre es dagegen ein gewaltiger Machtgewinn, wenn sie das Monopol brechen könnten, erst recht aber für die Tibboh-Mafia aus den großen Städten. Die Tibboh-Mafia steht schon seit Urzeiten mit den Rahjinn-Clans in harter Konkurrenz.

Die Karawane wird von einer Kroxbande überfallen. Bei diesem Überfall kommt der Spion ums Leben und in der Beute der Bande befindet sich die Karte. Die Kroxe werden sowohl von einer Gruppe sogenannter 'Schwarzer Tibbohs' unter Hauptmann Grünengarten verfolgt, als auch von den Charakteren, denen Trebron nach wie vor die wahren Hintergründe verheimlicht. Die Spur führt zuerst durch die Wüste und dann ins Gebirge. Am Unterschlupf der Kroxe trifft auch ein Trupp Krieger vom Tempel des L'Hok aus Selgalant ein. Es kommt zu einem Kampf zwischen Kroxen, Tibbohs und L'Hokisten. Während des Kampfes haben die Charaktere die Möglichkeit, unbemerkt in die Höhle der Kroxe einzudringen, die Karte in Besitz zu nehmen, und endlich zu begreifen, um was es wirklich geht (soweit zumindest ein möglicher Ausgang).



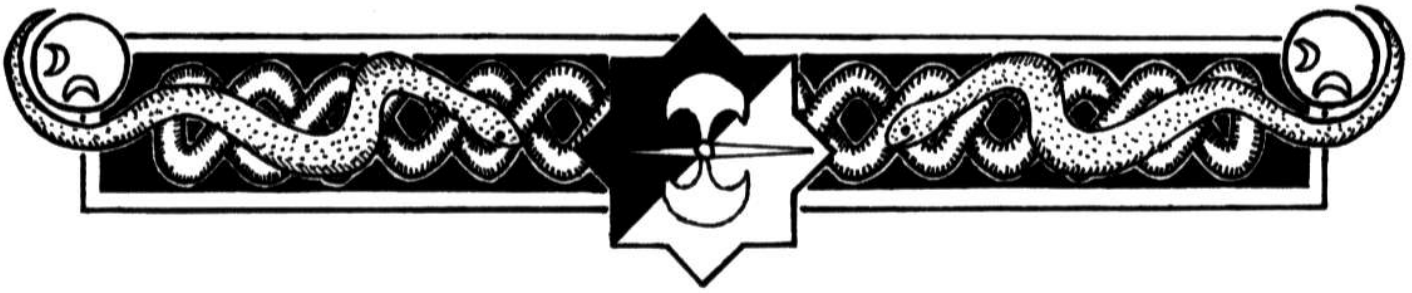
Der Aufbau des Abenteuers

Das Abenteuer gliedert sich in mehrere Kapitel. Es fängt an mit dem Prolog: Sand im Getriebe, dann Kapitel 1: In geheimer Mission, Kapitel 2: Fatale Verfolgung, Kapitel 3: Zwischen den Fronten und der Epilog: Es sind nur Sandkörnchen. Als allererstes geben wir noch ein paar Hinweise um sich in den Kapiteln zurecht zu finden, und erläutern die vorgefertigten Charaktere.

Im Prolog (Sand im Getriebe) werden die wichtigsten Nichtspieler-Charaktere mit ihren Absichten, Plänen und Beziehungen vorgestellt. Sie bilden die Grundlage der Handlung. Die nötigen Kenntnisse über die Welt habt Ihr bereits im ersten Teil des Buches (Das Vermächtnis der Sarlann) gelesen. Im ersten Kapitel (In geheimer Mission) treten die Charaktere ihre Reise an und es kommt zum Überfall. Im zweiten Kapitel (Fatale Verfolgung) findet die Verfolgung der Kroxbande bis zu ihrem Unterschlupf statt, wobei wichtige Hinweise über den Hintergrund der Geschichte gewonnen werden können. Außerdem können die Charaktere der Intrige des L'Hok-Priesters Trebron auf die Spur kommen. Das dritte Kapitel (Zwischen den Fronten) beginnt mit dem Kampf zwischen den Kroxen, den Tibbohs und später den Tempelkriegern. Hier können die Charaktere in den Besitz der Landkarte gelangen und das Abenteuer wird (vermutlich) mit der erfolgreichen Flucht der Charaktere beendet. Der Epilog (Es sind nur Sandkörnchen) enthält Hinweise, um eine eigene Kampagne anzufangen, die mit diesem Abenteuer beginnt. Die vorgefertigten Charaktere, Fertigungslisten zum Erschaffen eigener Charaktere und weiteres Spielmaterial findet ihr im Anhang des Buches.



Am Anfang eines jeden Kapitels gibt es eine grobe Übersicht, was in etwa passieren wird. Dann werden einzelne Szenen beschrieben, wobei manche nur optional (und klar als solche gekennzeichnet) sind. Sie können beim ersten Lesen ausgelassen werden. Ihr könnt sie je nach Lust, Geschmack und zur Verfügung



stehender Zeit im Abenteuer verwenden. Im mittleren Teil des Abenteuers (Fatale Verfolgung) ist die Handlung nicht unbedingt geradlinig. Wir haben versucht, eine möglichst schlüssige Reihenfolge der Szenen zu wählen.

Sowohl Kapitel als auch Szenen beginnen mit der Erzählung eines mysteriösen Beobachters namens Xengen.

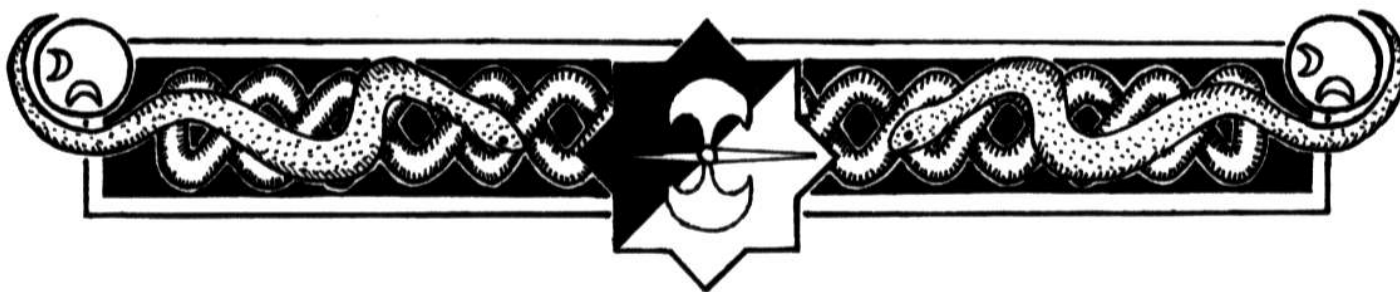
XENGEN ERZÄHLT: "Soll ich mich genauer vorstellen? Nein, ich ziehe es vor im Hintergrund zu bleiben, bis meine Zeit gekommen ist. Ich würde diesen schmierigen Trebron ja gerne schon morgen ausquetschen, und auch dem hinterhältigen Grünengarten mit Freuden einen unangenehmen Abend bereiten... Aber die Intrige der L'Hokisten und Schwarzen Tibbohs um diese wirklich heiße Ware ist nicht zu unterschätzen und dadurch erst recht hochinteressant. Nicht ohne Eigeninteresse habe ich sie genauer rekonstruiert. Den Lesern meiner geheimen Aufzeichnungen werde ich die Schlussfolgerungen präsentieren."

In Xengens Erzählung werden mögliche Ereignisse und die Atmosphäre der Welt beschrieben. Sie sollen der Spielleiterin beim Lesen als Orientierung dienen, sind aber ausdrücklich nicht zum Vorlesen während des Abenteuers geeignet. Die Identität Xengens wird erst nach dem Ende des Abenteuers erhellt.

In den einzelnen Szenen folgen auf Xengens Erzählung zwei Checklisten: 'Ereignisse' und 'Hintergrund'. Mit den 'Ereignissen' kann die Spielleiterin den Spielern während des Abenteuers schnell einen Überblick geben. Der 'Hintergrund' enthält die wichtigsten Spielleiter-Informationen. Die jeweils aufgeführten Punkte können während des Spiels abgehakt werden.

Nach 'Ereignissen' und 'Hintergrund' kommen Hinweise 'Von Spielleiter zu Spielleiter'. Diese enthalten Regievorschläge, weitere Hintergründe, Tipps zur Verwendung der Regeln und Anregungen zur Ausgestaltung des Abenteuers. Wir legen an dieser Stelle Wert auf die Feststellung, dass ein Abenteuerskript immer nur ein Vorschlag ist. Das heißt, Ihr sollt mit dem Text hier ausdrücklich machen was Ihr wollt – nun, für eine erfahrene Spielleiterin eigentlich eine Selbstverständlichkeit. Dementsprechend sind manche Hinweise 'Von Spielleiter zu Spielleiter' nur Andeutungen, die sich auch widersprechen können. Insgesamt stellen die 'Ereignisse' bereits die Kernhandlung dar. Vieles, was in den Checklisten aufgeführt wird, bedarf keiner weiteren Erläuterung in den Hinweisen. Wichtige Spielwerte sind immer am Rand angegeben.

Das Abenteuer ist so aufgebaut, dass die Spieler (außer der Spielleiterin) vorher nichts über die Welt der Grenzmarken oder die Regeln von DEMIURGON wissen müssen. Im Text schlagen



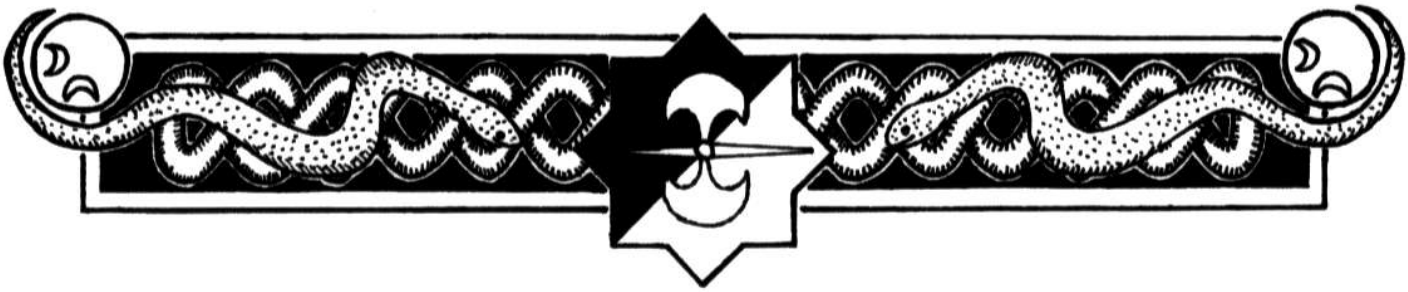
wir erprobte Stellen vor, an denen die Spielleiterin die notwendigen Informationen mitteilen kann. An diesen Stellen sind die Regeln am Rand nochmals kurz zusammengefasst. Auf diese Weise können die Spieler alles Notwendige Schritt für Schritt während des Abenteuers kennen lernen.

Es ist ohne weiteres möglich, dieses Abenteuer in einer Spielrunde ohne DEMIURGON-Erfahrung und Vorkenntnisse über die Grenzmarken in vier Stunden zu spielen. Das verlangt aber einen sehr konzentrierten Spielstil. Die vorgefertigten Charaktere aus dem Anhang des Buches sollten verwendet, die Vorgeschichte und die meisten optionenalen Szenen sollten ausgelassen werden. Zudem darf es nicht zu ausführliche Gespräche unter den Charakteren geben. Zum Einstieg in eine solche Runde, etwa auf einer Rollenspiel-Con, kann man den Aushang verwenden, der sich ebenfalls im Anhang befindet. Spielt man dagegen das Abenteuer vollständig mit allen Optionen aus, kann sich die Spieldauer gut verdoppeln. Gestaltet Ihr es weiter aus und geht gleich zu einer eigenen Kampagne über, ist Spielspaß für viele Sessions garantiert.

Spielercharaktere

Wenn die Spielleiterin die Welt der Grenzmarken kurz vorgestellt hat, können die vorgefertigten und fotokopierten Charaktere aus dem Anhang verteilt werden. Wir haben darauf geachtet, dass sie ein breites Spektrum abdecken und jeder im Abenteuer eigene Fertigkeiten einbringen kann. Alle stammen aus Tumleh bzw. leben schon lange dort. Der Einfachheit halber sind alle Menschen, bis auf einen Rahjinn. Später können in der Kampagne auch Tibbohs, Kroxe und Halbkroxe gespielt werden. Um einen Rahjinn spielen zu können, dürften die Hinweise aus dem ersten Teil des Buches (Das Vermächtnis der Sarlann S.11) und dem zweiten Teil (Die Kernregeln von DEMIURGON S.33) ausreichen. Die Veränderungen der Spielwerte für diesen Charakter sind dort schon eingebaut. Die persönlichen Eigenarten sind dagegen nicht vorgegeben. Diesbezüglich müssen die Charaktere von den Spielern noch vervollständigt werden. Gleiches gilt für Name, Alter, Aussehen und Geschlecht.

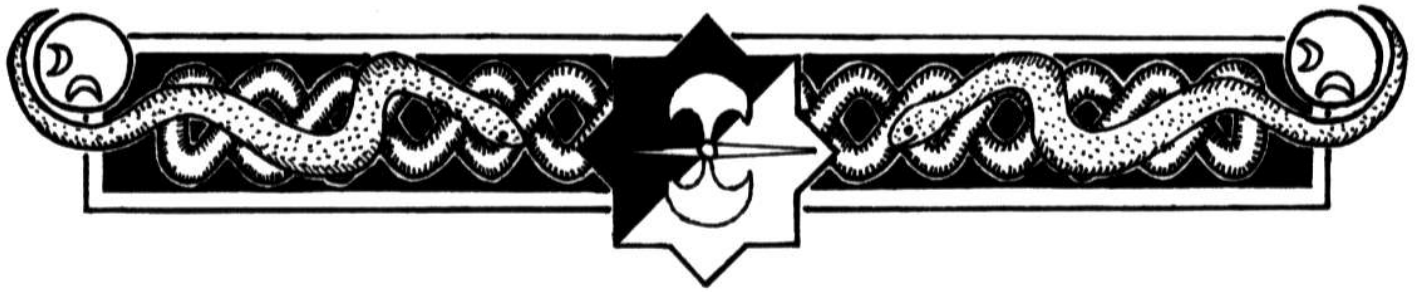
- Waldläufer. Ein erfahrener Jäger, scharfes Auge, gute Vitalität.
- Karawanenführer, ein Rahjinn. Geschickt und für einen Rahjinn ungewöhnlich stark, erfahren in der Wüste und auch ein guter Nahkämpfer.



- Krieger. Begnadeter Nahkämpfer, kann aber auch mit dem Bogen umgehen. Stark und vital.
- Dieb. Sehr beweglich und scharfe Augen, kann sich gut verbergen. Verfügt zwar nicht über scharfe Waffen, aber über eine scharfe Zunge.
- Priester, eigentlich nur Anfänger im Tempel, aber ein recht guter Heiler. Möglicherweise der Denker der Gruppe.

Der Priester stellt die größte Herausforderung für DEMIURGON-Einsteiger dar, da er über Heilfertigkeiten und ein (geheim gehaltenes) Artefakt verfügt. Bei der Verteilung der Charaktere sollte man daher darauf achten, dass der Spieler Lust darauf hat oder die Regelerläuterungen bereits gelesen hat. Die Fertigkeistliste HEILKUNST (Anhang, S.139) gewährt ihm die Möglichkeit, Krankheiten zu erkennen, einfache Wunden zu heilen (bei erfolgreicher Probe auf HEILKUNST: LEICHTE BEHANDLUNG erhält man 1W3 VK zurück, wenn seit der Verletzung weniger als 20 Minuten vergangen sind – damit ist nur eine Behandlung je Kampf möglich) und die Regeneration zu beschleunigen (bei erfolgreicher Probe auf HEILKUNST: LEICHTE BEHANDLUNG erhält man nach einer durchgeschlafenen Nacht 1 VK zurück – ansonsten benötigt man dazu einen vollständigen Pausetag). Das hat nichts mit Wunderwerk zu tun, sondern mit der Verwendung von Kräuterpasten, -tees und Verbänden. Davon hat der Priester nur einen begrenzten Vorrat, den er nur nach langwieriger Kräutersuche aufbessern kann (die Fertigkeit HEILKUNST: UTENSILIEN SUCHEN). Eine Heilung von 3 VK bedeutet nicht, dass die Wunde sich plötzlich schließt, sondern dass sie nicht mehr so stark behindert und schwächt.

Das magische Artefakt des Priesters hat er von einem Vorfahren geerbt (wenn er nicht jemanden dafür getötet hat). Da Artefakte heiß begehrt sind, wird er es nach Möglichkeit geheim halten. Seinen Priesterkollegen und -vorgesetzten hat er nichts davon erzählt, da es sonst konfisziert worden wäre. Es ist ein Kristall, der die Gestalt und Größe eines Auges hat. Lange wusste er nicht, wozu es gut ist. In seiner Anfangsausbildung als Priester stellte er jedoch fest, dass einige L' Hokistischen Gebetsformeln seltsame Wirkungen erzielen. So kann er den Kristall leicht leuchten lassen – etwa so hell wie eine Kerze in einem papierenen Schirm. Wenn er es sich nach einem anderen Gebet vor sein Auge hält bekommt er einen wesentlich besseren Blick, wir würden sagen: wie durch ein starkes Fernglas. Er kann immer nur eine der beiden Wirkungen auf einmal erzielen, und muss hierzu eine erfolgreiche

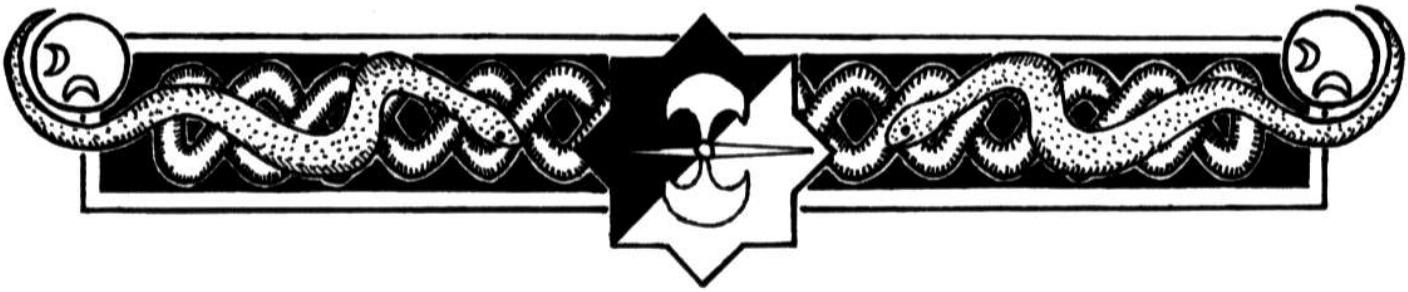


Vorgefertigte Charaktere verwenden
oder eigene erschaffen

- Grundidee
- Persönlichkeit ausdenken
- Beruf wählen
- 2 Fertigungslisten wählen, diese
und die Standardlisten auf Grad
1, VITALITÄT auf Grad 2
- 10 weitere Grade verteilen
(Maximalgrad 6)

Probe auf PRIESTER: RITUAL ablegen. Hierzu muss er die Gebete
sprechen und seine Hand frei bewegen, das ganze dauert 1 Minute.
Die Wirkung hält für 30 Minuten an.

Natürlich müsst Ihr nicht die vorgefertigten Charaktere verwenden.
Eigene könnt Ihr erschaffen, wenn alle den Regelteil
(Charaktererschaffung, S. 50) und den Teil über die Grenzmarken
(Das Vermächtnis der Sarlann, S. 11) gelesen haben; oder aber die
Spielleiterin hat Zeit, alles zu erklären. Ihr solltet Euch mit der
Welt ausreichend vertraut machen, und die Spielleiterin sollte das
Abenteuer so weit im Hinterkopf haben, dass auch sinnvolle
Charaktere erschaffen werden. Dadurch könnt Ihr natürlich
wesentlich mehr über DEMIURGON erfahren, und dem Spiel Euren
persönlichen Stil aufprägen.



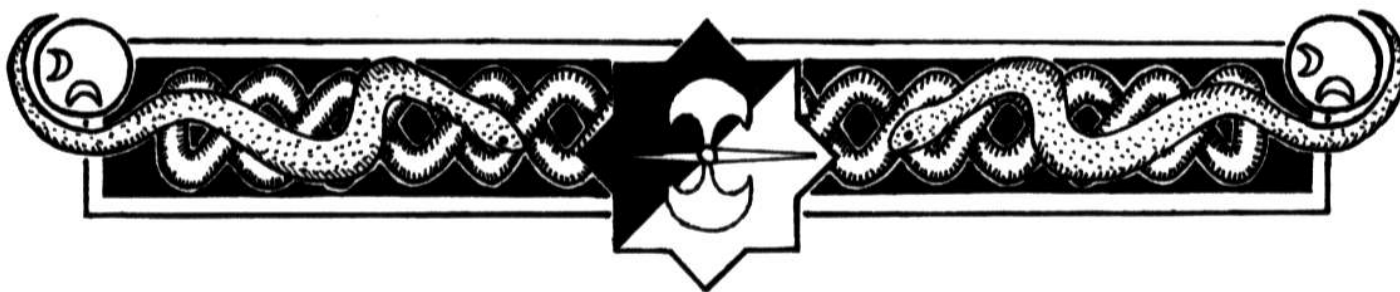
Prolog: Sand im Getriebe

"Für eine ausgewachsene Intrige sind die Priester des L'Hok immer zu haben. Manche sind zwar harmlose Gestalten, andere aber wirklich hinterhältig und machtgeil. Nicht zuletzt gibt es richtig fanatische. So war Edona, die Tempelvorsteherin aus Tumleh, dem Hohepriester aus Selgalant durch und durch ergeben. Das wusste dieser, weswegen er sie in Tumleh aufstellen ließ. Er brauchte solche Leute, denn seine Pläne hatten sich verdichtet, im Handelskrieg zwischen Rahjinn und Tibbohs mitzumischen. Er plante einen großen Coup, um Bewegung in diesen Konflikt zu bringen. Zur Vorbereitung musste er jedoch einiges wissen: Welche Oasen gibt es entlang der Handelsrouten? Wie und woher bringen die Rahjinn ihre Handelswaren an die Küste? Somit ging der Befehl an Edona, einen Spion zu beauftragen.

Als Verstärkung, insbesondere falls die Tibboh-Mafia oder die Rahjinn-Clans davon Wind bekommen würden, stellte der Hohepriester der Tempelvorsteherin einen aufstrebenden jungen Mann namens Trebron zur Seite, der eher zur hinterhältigen Sorte von Priestern gehörte (und Edona zusätzlich kontrollieren sollte). Das ist inzwischen einige Monate her. Edona hatte einen gewissen Rahjinn namens Kattegruus zur Erforschung der Karawanenrouten losgeschickt, und Trebron war ohne ihr Wissen zusätzlich in einer anderen Angelegenheit aktiv geworden:

Vor einigen Wochen nahm er Kontakt auf zu Schwarzen Tibbohs, einer ganz speziellen Einsatzgruppe der Mafia. Sein Ziel war, an die Gier von Esmer Grünengarten, einem ihrer Hauptmänner, zu appellieren und ihn damit hereinzulegen. Hierzu wollte er sich schlagkräftiger Tempelkrieger aus Selgalant bedienen. Da diese wieder mal zu lange trödelten, musste er stattdessen irgendwelche Dorfdeppen oder Abenteurer aus Tumleh anheuern, als Kattegruus früher als erwartet zurück kam. Doch Grünengarten war nun durch Trebrons Angebot auf die Sache mit dem Spion aufmerksam geworden und machte seine eigenen Pläne.

Endgültig Sand ins Getriebe brachte die von Häuptling Gronk angeführte Kroxhorde. Diese ging eigentlich ganz harmlos ihrer Gewohnheit nach, Karawanen zu überfallen. Dadurch fingen sie den Spion ab, bevor er in die Hände der Priester oder Tibbohs gelangte. Mit dieser Situation fing die Geschichte eigentlich erst an."

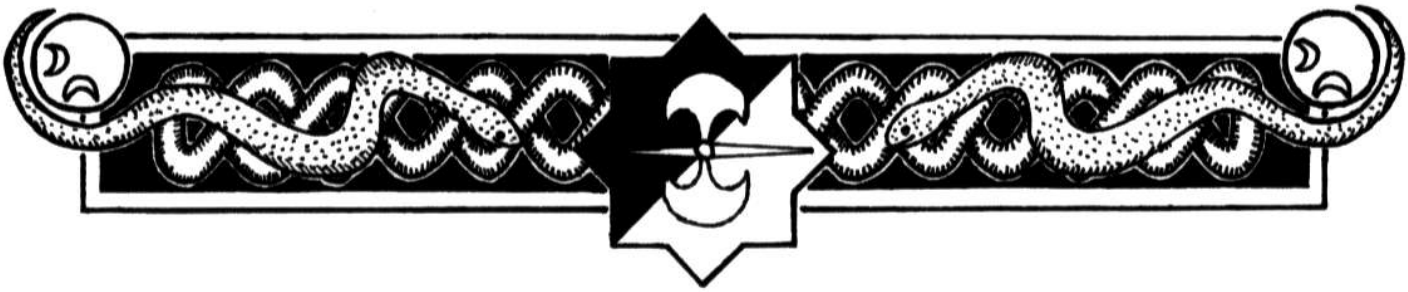


Aus Liebe spioniert der Rahjinn Kattegruus für die Tempelvorsteherin Edona geheime Handelsrouten aus. Diese vertraut dem Priester Trebron; gemeinsam haben sie Tempelkrieger aus Selgalant geordert, um den Spion auf dem letzten Stück seiner Reise zu schützen. Da die Tempelkrieger nicht rechtzeitig eintreffen, werden die Spielercharaktere als 'Notnägeln' in die Handlung gezogen (die Dorfdeppen, von denen Xengen spricht). Sie handeln also (anfangs) im Auftrag der L'Hok-Priesterschaft. Zugleich traf Trebron vor wenigen Wochen den Tibboh Grünengarten, gab sich als Verräter aus und bot ihm im Voraus den Verkauf der Landkarte mit den Handelsrouten an. Hiervon wissen nur die Beiden. Sowohl Trebron als auch Grünengarten dient der Handel nur als Gelegenheit, den jeweils anderen auszutricksen. Trebron will ihn gefangen nehmen; Grünengarten versucht, selbst den Spion abzufangen. Bevor der 'Handel' zwischen Trebron und Grünengarten tatsächlich zustande kommt, wird die Landkarte vom Kroxhüptling Gronk erbeutet, ohne dass dieser davon weiß. Das ist dann bereits der Anfang des Abenteuers, da die Spielercharaktere bei diesem Überfall dabei sein werden. Nun versuchen Trebron und Grünengarten jeweils als erster die Landkarte zurück zu holen.

Außer den Spielercharakteren sind die wichtigsten Figuren des Abenteuers: Der durchtriebene Priester Trebron; Esmer Grünengarten, Hauptmann einer Einheit Schwarzer Tibbohs; und Gronk, der Hüptling des plündernden Kroxstammes. Die Pläne der Nichtspielercharaktere und einige besondere Ereignisse (die Tempelkrieger treffen zu spät ein; Gronk überfällt die Karawane mit dem Spion Kattegruus) bringen die Handlung des Abenteuers in Gang. Somit müssen auch die Nichtspielercharaktere ihre Entscheidungen während des Abenteuers häufiger ändern.

Das Abenteuer beginnt kurz bevor Gronk in den Besitz der Landkarte gelangt. Die Charaktere erleben, wie Kattegruus ums Leben kommt und sein Schlitten von Gronk erobert wird. Die Spielleiterin muss darauf achten, dass dieses Ergebnis auch tatsächlich eintritt, da alles weitere davon abhängt (was bei der anfänglichen Übermacht der Kroxe kein Problem ist).

Im Auftrag L'Hoks werden sich die Charaktere den Kroxen an die Fersen heften und dabei langsam mehr über die Hintergründe herausfinden. Am Ende werden sie sich entscheiden müssen auf welcher Seite sie stehen oder ob sie auf eigene Faust weiter machen wollen.



Edona

"Woher sollte die Tempelvorsteherin aus Tumleh einen Spion bekommen? Da sie der ekeligsten Sorte von L'Hok-Priestern, den Fanatikern, angehörte, hatte sie ein weiteres Problem: Ihr furchtbar schlechtes Gewissen wegen ihrer Schwäche für den Schmusekater Kattegruus. Ihr Verhältnis wusste sie zu verbergen, doch um ihre Skrupel zu besänftigen, schickte sie ihn selbst los, über die Karawanenstrecken seiner Artgenossen eine Skizze zu erstellen."

Spielwerte Edona

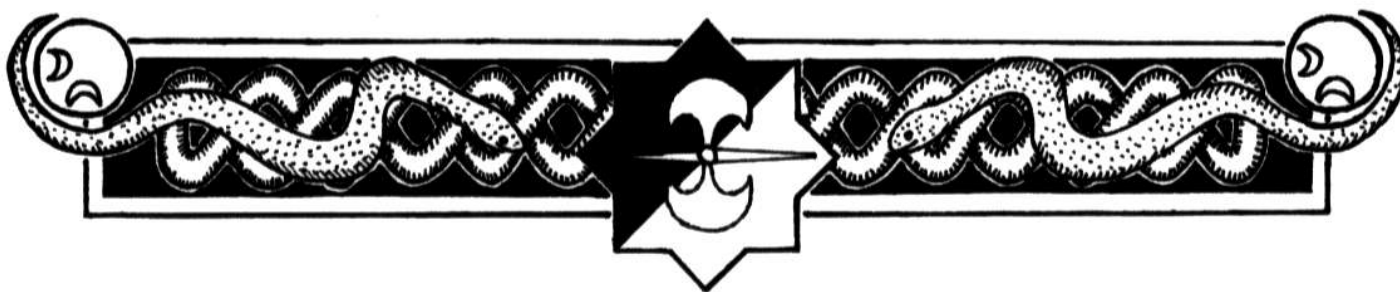
BEWEGUNG	1
BILDUNG	6
HANDWERK	2
SINNESSCHÄRFE	1
STÄRKE	2
VITALITÄT	3
PRIESTER	8
AUFTRETEN	6

Hintergrund

- ▶ Tempelvorsteherin des L'Hok-Tempels in Tumleh.
- ▶ Auftrag vom Hohepriester aus Selgalant: Handelsrouten der Rahjinn ausspionieren.
- ▶ Ansonsten ist nur der Priester Trebron eingeweiht.
- ▶ Heimliches Verhältnis mit Rahjinn-Spion Kattegruus.
- ▶ Rückkehr Kattegruus' kündigt sich nun an. Sie beauftragt Trebron, ihm mit der Gruppe zum Schutz entgegenzureisen.

Von Spielleiter zu Spielleiter

Es ist schon einige Monate her, dass Kattegruus mit seinem Spionageauftrag Tumleh verlassen hat. Nun erhielt Edona durch einen Wüstenläufer-Kurier einen Brief von dem Rahjinn: Er ist früher als geplant in der benachbarten Oase Nadjrinn eingetroffen und auf dem Weg nach Tumleh. Ab diesem Zeitpunkt hält sie es vermutlich nicht mehr ohne ihren Liebling aus, außerdem ist ihr die Brisanz seiner Informationen klar. Da sie ihm nicht selbst entgegen reisen kann, beauftragt sie Trebron. Der soll sich zur Unterstützung jemanden anheuern - die Spielercharaktere. Als Vorwand für diese Maßnahme dient der Umstand, dass in der letzten Zeit einige Karawanen durch marodierende Kroxhorden überfallen wurden. Edona legt Wert darauf, dass sie die Charaktere vor der Abreise kurz kennen lernt und klarstellt, dass nicht Trebron, sondern sie selbst die Auftraggeberin ist. Außerdem werden die Charaktere mit einfachen Schwertern versorgt, um abschreckender zu wirken.



Trebron

"Ah, Trebron, dieser hinterhältige Tempelvorsteher in spe. Er hatte schon lange intime Kontakte zum Hohepriester von Selgalant. Diese „besondere“ Freundschaft verschaffte ihm nicht nur dieses beneidenswerte Schutzartefakt, sondern verlangte auch weitergehende Dienste... Zudem überwachte er Edona, dass sie ihren Spionageauftrag auch ordnungsgemäß ausführte. Es ist anzunehmen, dass er sogar in weitergehende Pläne des Hohepriesters eingeweiht war. Trebron übernahm seine Aufgabe sehr gerne, da er sich gute Karrierechancen versprach. Außerdem war er nicht nur ehrgeizig und opportunistisch, sondern wollte sich auch die Zeit verkürzen, bis er eines Tages seinen eigenen Tempel erhalten würde. So erkläre ich mir, dass er auf den Plan verfiel, es doch einmal den Schwarzen Tibbohs auszuwischen, die noch nie Freunde der Priester gewesen waren."

Spielwerte Trebron

BEWEGUNG	2
BILDUNG	4
HANDWERK	1
SINNESSCHÄRFE	5
STÄRKE	1
VITALITÄT	3
PRIESTER	6
SPION	3
ARTEFAKTMAGIE	1

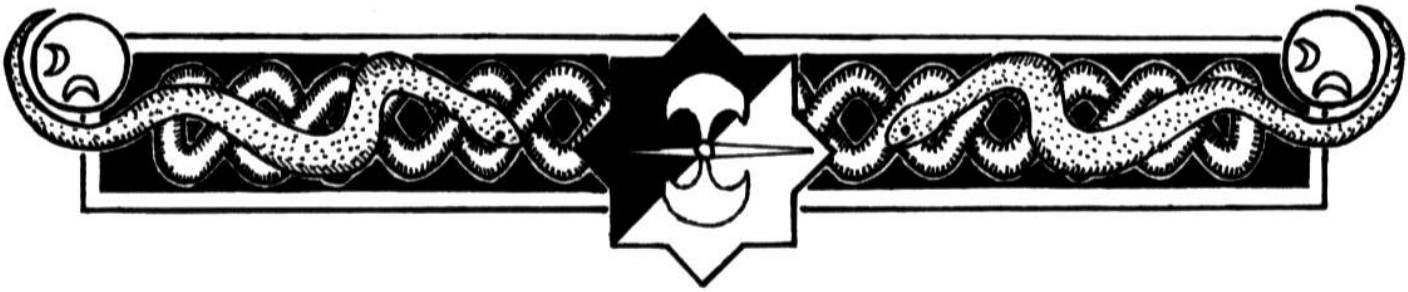
Spielwerte Tempelkrieger

BEWEGUNG	2
BILDUNG	1
HANDWERK	1
SINNESSCHÄRFE	1
STÄRKE	3
VITALITÄT	6
BEW. NAHKAMPF	6
FERNKAMPF	1



Hintergrund

- Im L' Hok-Tempel von Tumleh normalerweise für Besorgungen bei den Händlern zuständig.
- Intriganter, karrieresüchtiger L' Hok-Priester.
- Heimlich vom Hohepriester in Selgalant zu Überwachung von Edona in der Spionage-Angelegenheit eingesetzt. Von diesem hat er ein Schutzartefakt.



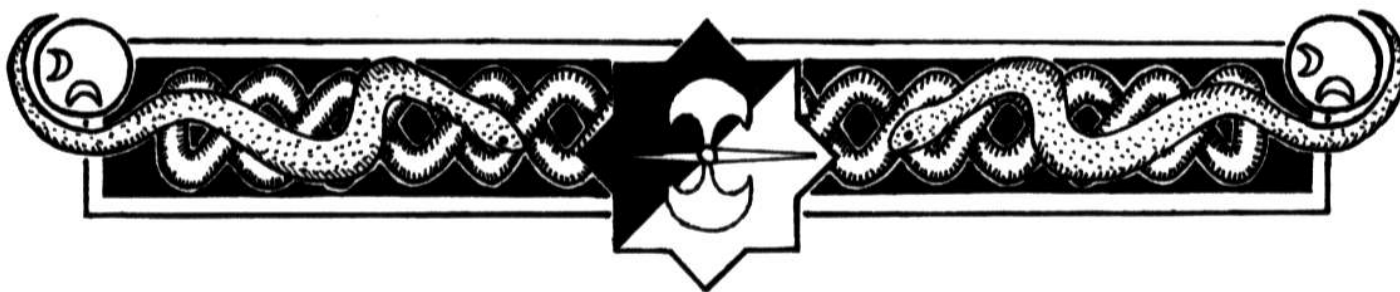
- ▶ Will zugleich den Tibbohs einen Schlag versetzen. Hat daher vor einigen Wochen Kontakt zu dem Tibboh-Mafioso Grünengarten aufgenommen.
- ▶ Hat sich Grünengarten gegenüber als Verräter ausgegeben - will ihm angeblich die Landkarte verkaufen. Eigentlich will er ihn bei der Gelegenheit aber überfallen.
- ▶ Wird von Edona beauftragt Kattegruus zum Schutz entgegen zu reisen, als sie frühzeitig Nachricht von ihm erhält.
- ▶ Die Tempelkrieger aus Selgalant, die Kattegruus bewachen sollten, und die er für Ergreifung von Grünengarten nutzen will, sind noch nicht eingetroffen.
- ▶ Stellt daher Abenteurergruppe zusammen, um Kattegruus auf letztem Reiseabschnitt zu beschützen.

Von Spielleiter zu Spielleiter

Trebron traf sich vor einigen Wochen mit Esmer Grünengarten in Selgalant. Dieser Mafiosi ist zugleich Hauptmann einer Einsatzgruppe Schwarzer Tibbohs. Diese sind eigentlich Gegner der Priester, doch Trebron konnte Grünengarten davon überzeugen, ein Verräter zu sein. Hierzu muss er sich eine tolle Lügengeschichte ausgedacht haben, denn er würde den Teufel tun, seine guten Aussichten in der Priesterschaft zu verspielen.

Es fiel ihm dagegen leicht, Grünengarten die Landkarte schmackhaft zu machen. Da Trebron schon in etwa wusste, wann der Spion eintreffen würde, konnten sie einen Übergabeort im Wald am Fuße des Gebirges, einige Stunden Fußmarsch vom Dorf Reschneg entfernt, verabreden. Sie handelten den stattlichen Preis von zwei Thoriummünzen aus. Der Ort schien Trebron geeignet den Tibboh gefangen zu nehmen, der in der großen Stadt Selgalant viel zu gut geschützt war. Hierzu wollte er sich der Tempelkrieger bedienen, die hauptsächlich zur Bewachung des Spions angefordert waren. Bei dem Treffen mit Grünengarten muss der Priester jedoch verraten haben, dass der Rahjinn-Spion demnächst in Tumleh eintreffen würde, weswegen sich der Tibboh seine eigenen Gedanken machte. In seinen doppelbödigen Plan hat Trebron niemanden eingeweiht, weder Edona noch den Hohepriester.

Da er jedoch dessen besonderer Vertrauter ist, erhielt Trebron von ihm vor längerer Zeit ein magisches Schutzartefakt. Es sieht wie eine harmlose Gürtelschnalle aus, bei der ein L'Hok-Symbol angebracht wurde. Sollte der Träger einmal plötzlich angegriffen werden (mit Tempo 16 oder langsamer), baut sich schlagartig eine Schutzaura auf. Alles Bewegliche (incl. Humanoide), was sich näher als 2 m bei ihm befindet, wird weggeschleudert



(Schaden 1W4). Er ist danach immun gegen Nahkampfangriffe, da niemand näher als 2 m an ihn heran kommt. Bei Fernkampfangriffen erhöht sich die Zielzahl um 20 und der Schaden reduziert sich um 5. Das Schild bewegt sich mit ihm. Die Wirkung bleibt 10 Minuten bestehen - genug Zeit um wegzulaufen. Danach muss sich das Artefakt für mind. 1 Stunde regenerieren. Es hat nur noch 9 Ladungen, dann ist die Wirkung aufgebraucht.

Spielwerte Schwarzer Tibboh

BEWEGUNG	6
BILDUNG	1
HANDWERK	1
SINNESSCHÄRFE	5
STÄRKE	1
VITALITÄT	2
BEW. NAHKAMPF	3
MEUCHLER	6

Schwarze Tibbohs

"Schwarze Tibbohs sind ja wirklich possierliche Kerle und werden als Machtfaktor oft unterschätzt - aber sie ziehen es schließlich vor, ihre Geschäfte heimlich zu erledigen. Fast bin ich neidisch auf ihre Chefs von der Tibboh-Mafia, aber alle Anwerbeversuche meinerseits scheiterten bisher aufgrund ihrer zumindest grundsätzlichen Loyalität - widerlich."

Von Spielleiter zu Spielleiter

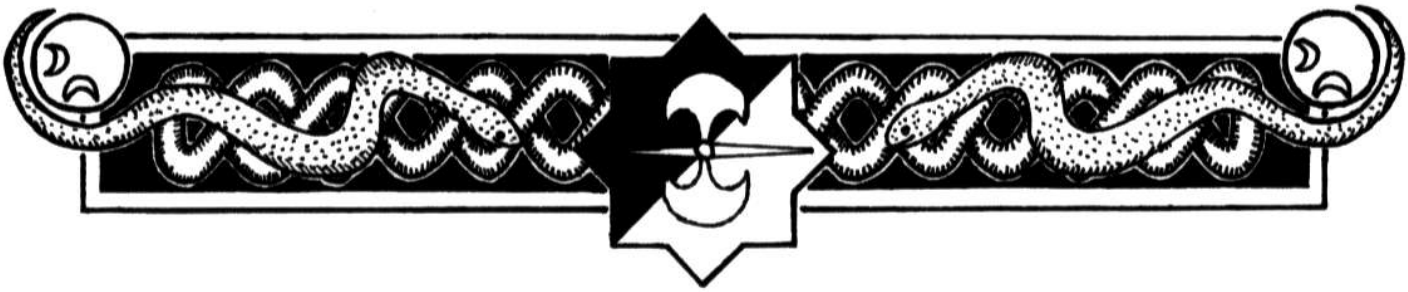
Die Schwarzen Tibbohs sind speziell ausgebildete Spione, Diebe und Meuchler, die auf eine uralte Tradition zurückblicken können. Sie bilden eingeschworene und geheim gehaltene Gemeinschaften und werden von der Tibboh-Mafia für diverse Drecksarbeiten eingesetzt. Um beweglich und unerkannt zu bleiben, tragen sie schwarze, eng anliegende Lederklamotten und Stoffmasken. Außerdem sind sie natürlich immer barfuß. Angriffe werden von hinten oder in der Nacht ausgeführt. Sie sind eingeteilt in Einheiten zu fünf bis zwölf Tibbohs, die jeweils nur ihre Gruppenmitglieder kennen. Jede Einheit wird von einem Hauptmann angeführt, der über seinen Paten den Kontakt zur Mafia (und zu anderen Einheiten) herstellt. Die Schwarzen Tibbohs sind zugleich der wahre Kern der Schreckgeschichte von den 'Dunklen Männern', die unartigen Kindern erzählt wird.

Spielwerte Grünengarten

BEWEGUNG	7
BILDUNG	3
HANDWERK	1
SINNESSCHÄRFE	6
STÄRKE	1
VITALITÄT	3
BEW. NAHKAMPF	4
MEUCHLER	6
HÄNDLER	1

Grünengarten

"Der Chef der besagten kleinen Tibbohgang, Esmer Grünengarten, dachte natürlich nicht im Traum daran, Trebrons Hinweis auf die Landkarte nicht zum eigenen Nutzen einzusetzen. Er wollte versuchen, die beiden Thoriummünzen, die er von seinem Paten in Selgalant zum Kauf der Landkarte erhalten hatte, in die eigene Tasche zu wirtschaften. Sein Plan war die Karte zu klauen, bevor sie in Trebrons Hände fiel."



Hintergrund

- ▶ Hauptmann einer Einheit von Schwarzen Tibbohs.
- ▶ Deal mit L'Hok-Priester Trebron: kann ihm die Landkarte über Routen der Rahjinn-Händler für 2 Thoriummünzen abkaufen; Treffen im Gebirgswald verabredet.
- ▶ Bekam vom Paten aus Selgalant das nötige Geld, will es aber behalten und traut Trebron nicht. Er will sich Karte daher selbst holen.
- ▶ Verfolgt Spielercharaktere daher heimlich. Sobald sie bei der Karawane sein werden, will er herausfinden, wer der Spion ist und Karte in der nächsten Nacht stehlen.
- ▶ Seinen Leuten erzählt er nur, dass es um eine 'wichtige Landkarte' gehe.

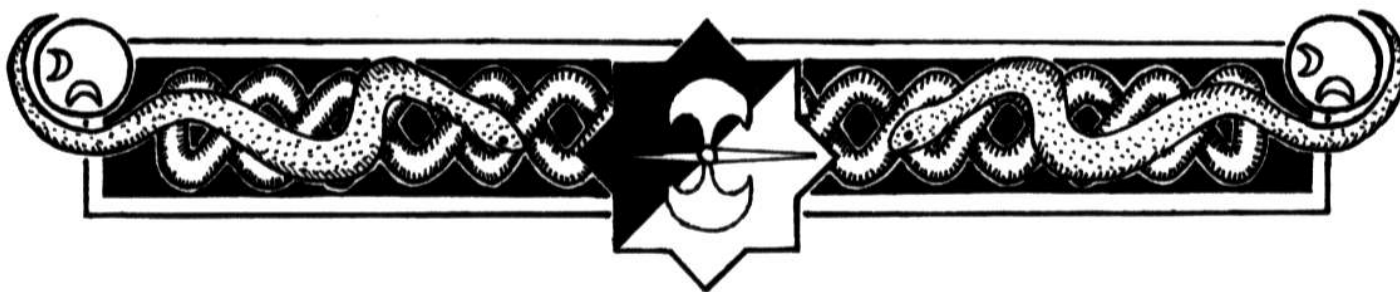
Von Spielleiter zu Spielleiter

Durch Trebrons interessantes Angebot wurde Grünengarten erst auf die Sache mit der Landkarte aufmerksam. Nachdem er auf den Handel eingegangen war und seinen Paten für den Plan gewonnen hatte, zog er weitere Erkundigungen ein. Das fiel ihm nicht weiter schwer, zumal seine Einheit auf das Ausspionieren von Rahjinn spezialisiert ist. Er erfuhr, dass eine Karawane in Tumleh erwartet wird, die von L'Hok-Leuten bewacht werden soll. Daher will er den Bewachern durch die Wüste folgen, herausfinden, wen genau sie beschützen und das begehrte Stück in den eigenen Besitz überführen. Die Thoriummünzen seines Paten will er natürlich behalten.

Trotzdem will er es sich mit Trebron nicht endgültig verscherzen- außer es wäre dringend notwendig. Daher will er unabhängig vom Erfolg seines Planes zum verabredeten Treffen mit Trebron kommen. Dabei hofft er auch, ihn zumindest etwas verhöhnen zu können, wenn dieser nicht im Besitz der Karte ist. Nun, es wird noch ganz anders kommen...

Gronk

"Der zähe, mit Bauernschläue ausgestattete Häuptling ahnte natürlich nichts von den Machenschaften der Großen, doch hätte er fast der Gewinner dieses Spiels werden können, wenn es am Ende nicht ganz anders gekommen wäre. So sorgte er wenigstens für ein amüsantes Endspiel mit den Tibbohs und Priestern. Aber ich will nicht zu viel vorgereifen."



Hintergrund

- ▶ Häuptling eines Kroxstammes mittlerer Größe in einem Höhlensystem im nahen Gebirge.
- ▶ Meist nur Überfälle aus Spaß auf Reisende in Höhlennähe. Seit die Vorräte seines Stammes knapp geworden sind, greift er systematisch Handelszüge und Karawanen in Gebirge und naher Wüste auf.
- ▶ Weiß nichts von der Landkarte. Greift Karawane nur aus taktischen Gründen von hinten an.

Spielwerte Gronk

BEWEGUNG	4
BILDUNG	3
HANDWERK	3
SINNESSCHÄRFE	2
STÄRKE	2
VITALITÄT	3
BEW. NAHKAMPF	4
FERNKAMPF	1
AUFTRETEN	2

Spielwerte Krox

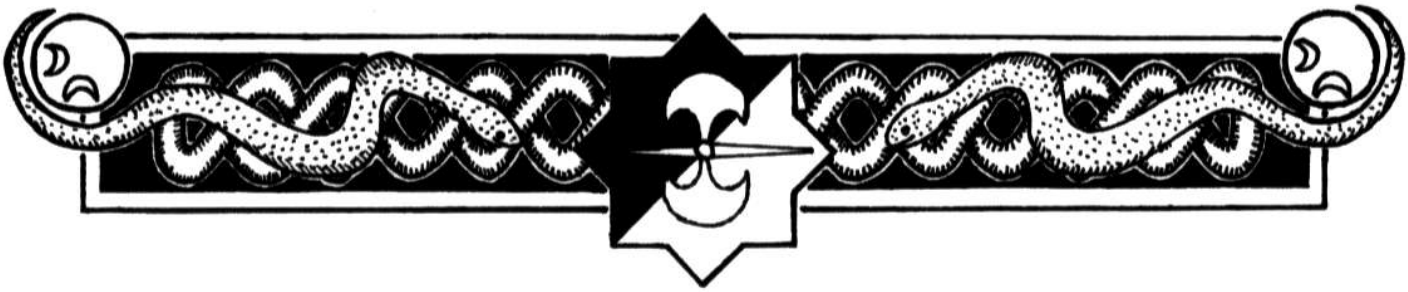
BEWEGUNG	4
BILDUNG	1
HANDWERK	3
SINNESSCHÄRFE	2
STÄRKE	2
VITALITÄT	2
SCHURKE	2
BEW. NAHKAMPF oder	3
FERNKAMPF	3

Von Spielleiter zu Spielleiter

Der imposante Großkrox mit langer Körperbehaarung, doch geschorenem, schuppigen Schädel, führt die Raubzüge seines Stammes natürlich persönlich an. Seine Strategie besteht darin, seine Leute bei einer Karawanenroute hinter Dünen einzugraben, um die nächste Gelegenheit abzuwarten. Da er nicht zu viel riskieren will, lässt er immer das Ende des Trosses angreifen. Deshalb legt er nicht selbst Hand an, schmettert mit seiner starken Stimme aber Befehle an seine Leute. Er ist daran gewohnt, dass die überfallenen Rahjinn ihre Wüstenläufer töten, bevor die Tiere zu Beute werden. Daher stellt er immer einige Kroxe ab, deren Hauptaufgabe darin besteht, den erbeuteten Schlitten fortzuziehen. Die Machenschaften der L'Hok-Priester waren ihm bislang egal und gegen den Handel zwischen Tibbohs und Rahjinn hat er nichts, da er ja davon profitiert. Daher ahnt er nicht, welche brennende Beute er hat, als er den Schlitten des Spions Kattegruus erobert.

Kattegruus

"Bevor ich vom Verlauf der Ereignisse im Einzelnen berichte, will ich noch einige Worte über Kattegruus verlieren. Er war ja nun gewissermaßen Dreh- und Angelpunkt der Geschichte - obwohl er nicht lange daran teilnahm. Nun, schade ist es um diesen harmlosen Rahjinn wirklich nicht. Was Edona wohl an ihm fand? Vielleicht war es ja seine Schüchternheit oder sein extrem flauschiges, immer gut gepflegtes Fell. Er dagegen wurde bestimmt durch ihr attraktives Äußeres angezogen, möglicherweise auch durch ihre autoritäre, selbstbewusste Art (die sie wohl aus ihrer dogmatischen, primitiven Überzeugung für L'Hok zog). Wahrscheinlich hat er sie nicht einmal angesprochen, bis sie ihn dann verführte."



Hintergrund

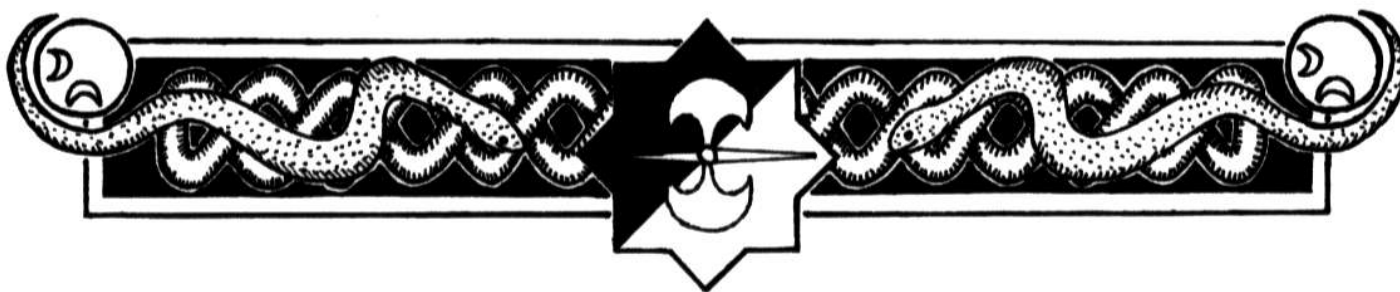
- ▶ Relativ harmloser, naiver, kleiner Händler eines unbedeutenden Rahjinn-Clans. Machte früher nur Reisen durch die gebirgsnahe Wüste.
- ▶ Heimliche Liebesbeziehung mit Edona. Unternahm auf ihre Bitte eine größere Reise um die Handelsrouten der Rahjinn aufzuzeichnen.
- ▶ Kommt nun nach einigen abenteuerlichen Monaten zurück.
- ▶ Im Geheimfach unter Schlittenbock sind seine Ersparnisse (50 Silberstücke) und die Landkarte.
- ▶ In seinen Mantel eingenähtes Liebespfand von Edona: Haarlocke, Brief.

Spielwerte Kattegruus

BEWEGUNG	3
BILDUNG	3
HANDWERK	1
SINNESSCHÄRFE	3
STÄRKE	1
VITALITÄT	2
HÄNDLER	5
BEW. NAHKAMPF	2
SPION	1

Von Spielleiter zu Spielleiter

Kattegruus ist eher eine schwache Persönlichkeit, aber unauffällig und liebestoll genug Edonas Auftrag nach bestem Wissen und Gewissen auszuführen. Er reist tendenziell am Ende der Karawanen denen er sich anschließt, weil er Einzelgänger ist und außerdem ein schlechtes Gewissen gegenüber seinen Artgenossen hat. Als Händler war er unbedeutend, verfügte gerade mal über einen Schlitten und unterhielt nur schwache Verbindungen zu seinem nicht gerade einflussreichen Clan. Bis zu Edonas Auftrag hatte er nur gebirgsnahe Oasen bereist, daher war die Reise auch für ihn selbst durchaus lukrativ und er konnte von seinem Clan die Wüstenläufer hierfür erhalten. Dementsprechend ist sein Schlitten gut mit 'üblichen' Waren beladen. Dieser 'Losertyp' ist eben eine ideale Beute für Gronk.



Kapitel 1: In geheimer Mission

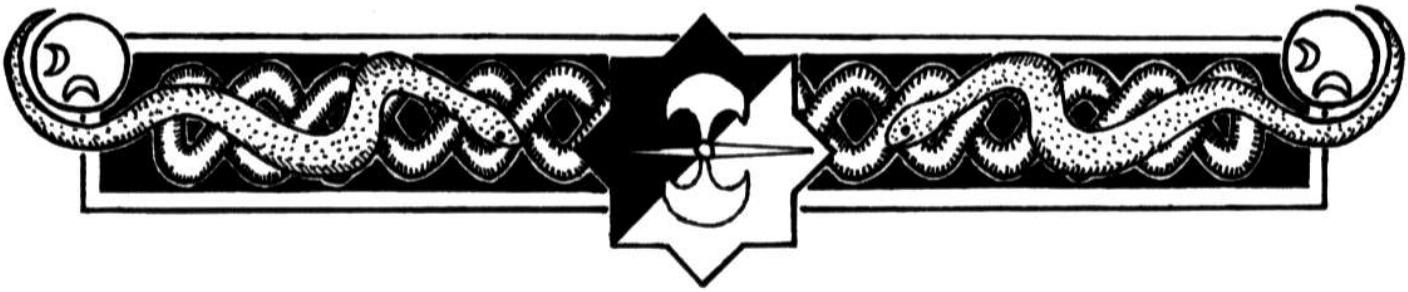
"Einigen der angeheuerten Abenteurer erschien der Auftrag wahrscheinlich von Anfang an seltsam. Nicht dass es ungewöhnlich ist, eine Karawane zum Schutz vor Kroxen zu begleiten. Der L'Hok-Priester Trebron verlangte jedoch, ihr erst entgegen zu reisen, um sie auf dem letzten Wegstück nach Tumleh zurück zu beschützen. Und wenn ein L'Hok-Priester befiehlt, so hat man zu gehorchen. Natürlich wusste die Gruppe nicht, welche brisante Ware sie schützen sollte. Doch wen wundert's – schließlich waren es eher harmlose Herumtreiber.

Trebron dagegen war froh, dass er schnell jemanden anheuern konnte. Es sollte sich jedoch herausstellen, dass er die Entwendung der Landkarte auch so nicht verhindern konnte. Doch warten wir ab...

Die nichtsahnenden Kerle zogen zwei Tage durch die Wüste, bis sie auf die Karawane trafen, die sie tatsächlich begleiten durften. Wenig später kam, was kommen musste: die Karawane wurde von den Kroxen unter Häuptling Gronk überfallen. In dem Gemetzel erbeuteten sie den Schlitten von Kattegruus, töteten diesen Verräter dabei, und entkamen – zumindest die meisten von ihnen – mit ihrer Beute. Ahnten sie, was sie da für brisante Ware dabei hatten? Jedenfalls nahm die Geschichte dadurch ihren eigenen, verworrenen Gang."

Zur Spielvorbereitung sollte die Spielleiterin die Welt und die allerwichtigsten Grundregeln vorstellen. Wenn die Charaktere verteilt und vervollständigt sind, geht die Vorgeschichte los. Trebron heuert die Spielercharaktere zur Bewachung der Karawane an, ohne sie in die Hintergründe einzuweißen. Als sie die Karawane erreichen, sagt er, dass eigentlich nur Kattegruus bewacht werden soll. Schließlich kommt es zum Überfall durch die Bande von Häuptling Gronk, in dessen Verlauf Kattegruus umkommt. Die Kroxe entkommen mit seinem Schlitten. Dieses Ereignis muss unbedingt eintreten, da es das weitere Abenteuer erst in Gang bringt. Hiernach verrät Trebron ein wenig mehr, nämlich dass sich eine wichtige Landkarte im Schlitten befindet (ohne zu sagen, was darauf verzeichnet ist). Er schickt die Spielercharaktere den Kroxen hinterher, um die Karte zurück zu holen. Er selbst geht zurück nach Tumleh. Damit kommt man zum nächsten Kapitel, Fatale Verfolgung (siehe S.93).

Die notwendigen Vorbereitungen haben wir so kurz wie möglich gehalten. Fast alle Regeln können den Spielern während des Spiels



erklärt werden. Es ist natürlich von Vorteil, wenn bereits alle dieses Buch bis an den Anfang des Abenteuers 'Die Jagd der Schwarzen Tibbohs' gelesen haben: Die Grundideen und wichtigsten Regeln von DEMIURGON (Die Kernregeln von DEMIURGON, S.33), sowie die Rundreise durch die Welt der Grenzmarken (Das Vermächtnis der Sarlann, S.11). Das ist aber nicht notwendig. Es genügt, wenn die Spielleiterin das Wichtigste erzählt.

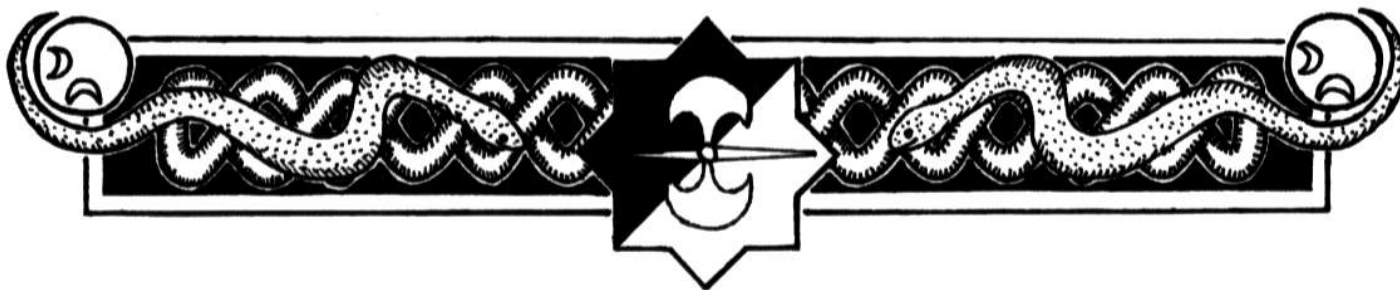
Die Vorgeschichte müsst ihr nicht unbedingt ganz ausspielen, das Abenteuer sollte jedoch spätestens damit beginnen, dass der Priester Trebron mit den Spielercharakteren auf die Rahjinn-Karawane trifft (mit der Szene *Dort ist Kattegruus*, S.86). In diesem Fall sollte die Spielleiterin aber berichten, wie Trebron die Charaktere zu dieser Reise angeheuert bzw. verdonnert hat. Ebenso sollte man den Auftrag klarstellen, der genau genommen von der Tempelvorsteherin Edona erteilt wurde. Eine intensive Anfangsstimmung kann aufgebaut werden, indem man von der Wüstenreise bis zur Karawane erzählt und dass hier schon ein seltsames Gefühl aufkommt – nämlich die vage Ahnung verfolgt zu werden (näheres dazu in der Vorgeschichte).

Nun gehen wir auf die Einzelheiten dieses Kapitels ein.

Vorgeschichte

"Trebron wirkte auf der Suche nach Helfershelfern ungewöhnlich hektisch, obwohl er für seine Ruhe bekannt war. Irgendetwas stimmte nicht mit ihm. Er begründete den Auftrag damit, dass es in letzter Zeit viele Kroxüberfälle auf Karawanen gegeben hatte. Somit fing die Geschichte für die Abenteurer in den staubigen, schmalen Gassen Tumlehs an, wo sie von Trebron aufgegabelt und angeheuert wurden. Vielleicht hatte der Priester auch anderweitig Zugriff auf diesen kleinen Priester oder unerfahrenen Karawanenführer und die anderen 'Helden' waren ihre 'Freunde'. Er versprach wohl zusätzlich eine kleine Belohnung (gewiss ohne im Geringsten zu beabsichtigen sie in vollem Umfang zu gewähren).

Im Tempel wurden sie mit dem Nötigsten versorgt um auf mögliche Kroxbanden abschreckend zu wirken. Dabei wurden sie auch mit der Tempelvorsteherin Edona bekannt gemacht, die – so glaubte sie zumindest selbst – die eigentliche Auftraggeberin war. Sie stellte eindeutig klar, dass Trebron, der die Gruppe begleitete, auf der Reise der Chef sei. Vielleicht bemerkte der eine oder andere auch die Sehnsucht in ihrer Stimme, wünschte sie sich doch dringend ihren heiß geliebten Rahjinn-Spion Kattegruus herbei. Am nächsten Tag brachen



Regeln: Liste, Grad

Fertigkeitslisten enthalten mehrere zusammengehörige Fertigkeiten, die nicht unabhängig voneinander erlernt werden können. Der Grad einer Liste (mindestens 1) gibt an, wie gut ein Charakter die Fertigkeit erlernt hat.

Vorgefertigte Charaktere

- Geschlecht wählen
- Namen erfinden
- Wenigstens einen Charakterzug wählen
- Persönlichkeit ausdenken

Regeln: Proben

Für Proben auf eine Fertigkeit nimmt man deren Grundwert (Gruw), und zählt 1W20 hinzu. Das Ergebnis ist ein Maß für den Erfolg. Meistens muss die Zielzahl 20 erreicht werden, die Spielleiterin kann aber auch eine andere festlegen. Außerdem können die Charaktere gute oder schlechte Modi auf ihre Proben erhalten.

Beachte: Offene Würfel

Regeln: Zufällig Finden

Bei Proben wird meist nicht nur die Fertigkeit angegeben, sondern auch die zugehörige Fertigungsliste. Wenn ein Charakter eine erfolgreiche Probe auf SINNESSCHÄRFE: ZUFÄLLIG FINDEN macht (hier mit Zielzahl 20), entdeckt er etwas besonderes, selbst wenn der Spieler nichts angekündigt hat.

die Herumtreiber im Morgengrauen auf.

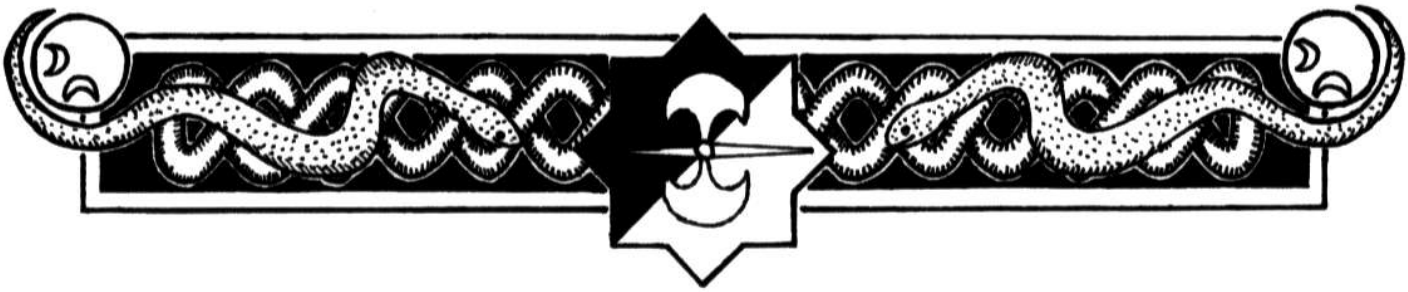
Natürlich wussten die Abenteurer nicht, dass Trebrons Problem die noch nicht eingetroffenen Tempelkrieger aus Selgalant waren. Der war also erst einmal erleichtert, als sie auf die (noch) unversehrte Karawane stießen, nachdem sich diese Figuren fast zwei Tage lang durch den Sand gequält hatten. Dabei waren sie zu sehr beschäftigt gewesen, um die Schwarzen Tibbohs zu bemerken, die ihnen heimlich folgten. Auch an der eingegrabenen Kroxbande latschten sie zielstrebig vorbei. Lediglich manchmal beschlich sie ein vages, ungutes Gefühl."

Ereignisse

- * Den Spielern die Welt der Grenzmarken beschreiben. Vorgefertigte Charaktere verteilen. Erklären, was Listen und Grade bedeuten.
- * Charaktere vervollständigen, die Gruppe zusammenfügen.
- * Auftrag von Trebron: gemeinsam mit ihm der Karawane entgegenreisen und sie zum Schutz vor Kroxen nach Tumleh begleiten.
- * Edona ist eigentliche Auftraggeberin, Trebron Chef der Gruppe. Edona ist ungewöhnlich emotional.
- * Ausrüstung wird gestellt (siehe vorgefertigte Charaktere), um abschreckender zu wirken, erhält außerdem jeder ein Schwert (auch wer damit nicht umgehen kann). Belohnung: Je 30 Silbermünzen und der Segen L'Hoks.
- * Aufbruch im Morgengrauen. Beschwerliches Wüstenterrain. Seltsames Gefühl auf der Reise.
- * Erklären, wie Proben funktionieren.
- * Gelingt einem Charakter eine Probe auf SINNESSCHÄRFE: ZUFÄLLIG FINDEN, gewinnt er während der Reise den Eindruck, die Gruppe würde möglicherweise verfolgt.

Von Spielleiter zu Spielleiter

Oben berichtet Xengen von der Zusammenführung der Gruppe und dem Anfang ihrer Reise. Zur Verteilung der vorgefertigten Charaktere unter den Spielern kann die Spielleiterin sie kurz beschreiben (Beruf, beste Fertigungsliste, Schwächen). Das reicht in der Regel aus, damit sich die Spieler auf eine Verteilung einigen können. Wenn sie die Charakterblätter in den Händen halten, ist



dies eine gute Gelegenheit zu erklären, was es mit Fertigungslisten und Graden auf sich hat. Einige Sachen müssen dann natürlich noch vervollständigt werden:

- Name und Geschlecht
- Wenigstens ein Charakterzug
- Weitere Hintergründe

Wenn das erledigt ist, sollte sich die Gruppe kurz miteinander bekannt machen. Da ihr Heimatort Tumleh sehr klein ist, kennen sich die Charaktere wahrscheinlich schon. Wir empfehlen, eine kurze Beschreibungsrunde einzulegen, in der jeder Spieler kurz beschreibt, wie sein Charakter aussieht, was er macht, welche Eigenarten er hat und wie er heißt. Vielleicht überlegen sich die Spieler auch, wie sich ihre Charaktere kennen gelernt haben.

Je nachdem wie viel Zeit ihr euch nehmen wollt, könnt ihr die Vorgeschichte ausspielen oder die Spielleiterin fasst sie zusammen. Letzteres ist wahrscheinlich vorzuziehen, um sich etwa eine abgelutschte Kneipenszene zu ersparen. Genau so gut kann aber auch der Priester im Tempel (auf den er ja direkten Zugriff hat) und der Karawanenführer in der Karawanserei aufgesucht worden sein und die restlichen Charaktere sind deren Freunde. Da es Trebron eilig hat, muss er mit den Nächstbesten Vorlieb nehmen. Möglicherweise setzt er sogar die Spielercharaktere unter Druck - schließlich ist einem L'Hok-Priester Gehorsam zu leisten (außer man will üble Repressalien riskieren - dazu noch mehr im Laufe dieses Abenteuers). Der Segen L'Hoks und die finanzielle Entschädigung sind auch nicht zu verachten. Natürlich wird ihnen Trebron nicht erzählen, dass es ihm gar nicht einfällt den vereinbarten Betrag später auch zu zahlen. Interessant auszuspielen wäre höchstens das Gespräch mit Trebron und Edona im Tempel, wenn man die beiden Charaktere plastischer machen will. Oder man erfindet noch eine kleine Szene im Tumleh um auf die Welt einzustimmen. Ansonsten bietet der Anfang des Abenteuers mit der nächsten Szene (*Dort ist Kattegruus*) die Möglichkeit *in medias res* zu gehen.

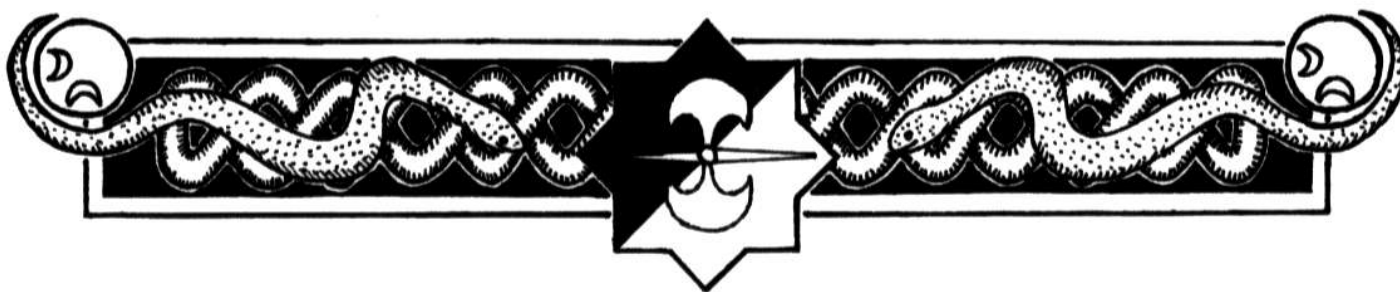
Die Spielleiterin sollte die Spieler des Waldläufers, des Priesters und des Diesbes darauf aufmerksam machen, dass sie in einem harten Kampf mit den Schwertern, die sie vom Tempel erhalten haben, nicht allzu weit kommen würden.

Die Gruppe reist zu Fuß: Flugdrachen können nur im Gebirge aufsteigen, Saurophanten benötigen zuviel Wasser und Wüstenläufer werden nur von mächtigen Rahjinn-Clans benutzt- und die Clans verstehen es ihr Monopol zu behalten.

Das während der Reise aufkommende ungute Gefühl erklärt sich folgendermaßen: Am ersten Tag der Reise sind die Schwarzen

Beschreibungsrunde

Die Spieler überlegen sich, woher sich ihre Charaktere aus Tumleh kennen. Der Reihe nach beschreiben sie kurz, wie ihr Charakter aussieht, was die andern über ihn wissen und welche Eigenarten er hat.



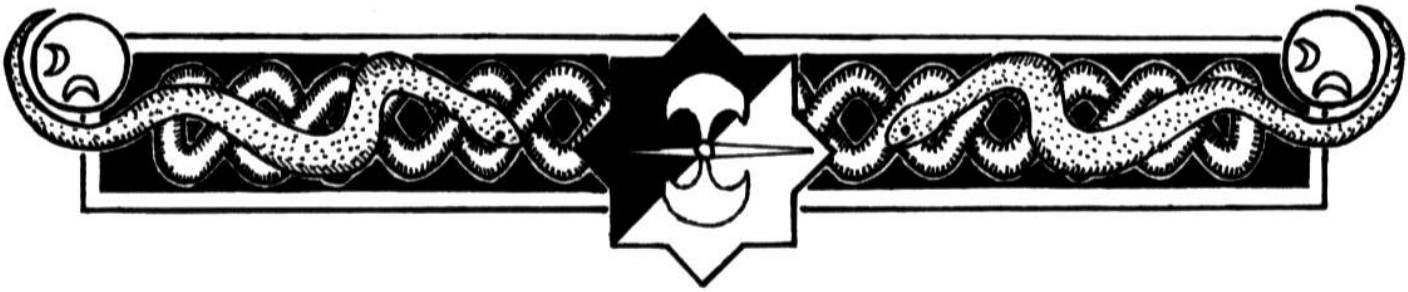
Tibbohs um Esmer Grünengarten den Charakteren auf den Fersen. Am zweiten Tag lassen sie sich jedoch etwas zurückfallen, da die Spuren der Charaktere unschwer zu verfolgen sind. Am Morgen des zweiten Tages kommen sie an den Kroxen vorbei, die sich unweit der Straße in der Wüste versteckt haben. Da die Charaktere nicht sehr vermögend aussehen, lässt Krox-Häuptling Gronk sie passieren. Die Schwarzen Tibbohs kommen an den Kroxen vorbei, ohne dass eine Partei die andere bemerkt: Die Tibbohs schleichen zu gut, die Kroxe haben sich zu gründlich versteckt.

Man kann den Charakteren die Gelegenheit geben, ihr vages Gefühl etwas zu konkretisieren. Jeder Charakter darf eine Probe auf SINNESSCHÄRFE: ZUFÄLLIG FINDEN machen. Dies ist zugleich eine gute Gelegenheit den Spielmechanismus für Proben zu erklären. Bei Erfolg kann die Spielleiterin (evtl. durch einen zugeschobenen Zettel) den erfolgreichen Charakteren mitteilen, dass sie ein vages Gefühl haben, die Gruppe werde möglicherweise verfolgt. Die Proben sollten die Spieler ruhig selbst auswürfeln, da sie (aber natürlich nicht ihre Charaktere) dann auch bei einem Misserfolg das Gefühl bekommen, dass etwas nicht stimmt. Natürlich sollte die Handlung an dieser Stelle nicht torpediert werden, d.h. es bleibt bei dem vagen Eindruck und es kann nichts weiter entdeckt werden. Wird die Vorgeschichte nicht ausgespielt, kann die Spielleiterin mitteilen, dass eine weitere Untersuchung nichts ergeben habe. Außerdem drängt Trebron auf eine rasche Weiterreise.

Dort ist Kattegruus

"Als die sogenannten Beschützer am Nachmittag auf die Karawane trafen, konnte Trebron ihnen das eigentliche Ziel der Unternehmung offenbaren. Dem Karawanenführer dagegen stellten sie sich als Unterstützer der ganzen Karawane vor. Daher musste verborgen werden, dass eigentlich nur Kattegruus zu schützen war, der sich als Außenseiter am Ende des Karawanenzugs befand. Notgedrungen mussten sie sich auf die ganze Karawane verteilen. Fragen der Abenteurer nach der Bedeutung Kattegruus' beantwortete Trebron mit fadenscheinigen Gründen wie: „Er führt wichtige Ware mit sich“.

Bei der Reise konnte man leicht erfahren, dass die Rahjinn-Händler nichts von diesem schüchternen Kattegruus hielten. Sie wussten zwar nicht, dass er ein Verräter war, der auch aus schlechtem Gewissen – schließlich handelte er nur aus Liebe zu Edona – das Ende des Zuges vorgezogen hatte. Den in sich gekehrten Kauz hatten sie bestimmt nur aus Rücksicht auf



seinen Clan mitgenommen und ihn gerne ans Ende gesetzt."



Ereignisse

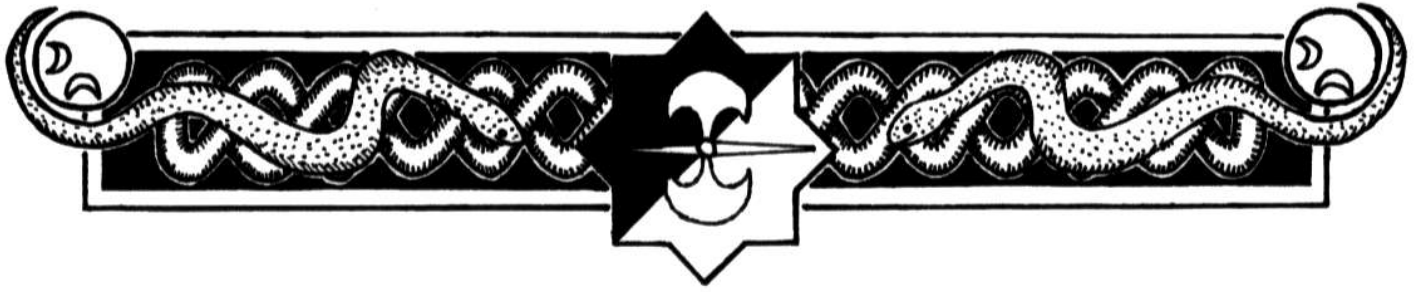
- * Karawane taucht am Nachmittag des zweiten Reisetages am Horizont auf.
- * Trebron erklärte dem Führer der Händler, dass die Gruppe zum Schutz gekommen ist. Die Charaktere dürfen auf Schlitten Platz nehmen.
- * Eigentlich soll nur Kattgruus, der letzte im Troß, beschützt werden. Die Charaktere sollen dies wenn möglich verheimlichen; Trebron legt nahe, sich auf mehrere Schlitten zu verteilen.
- * Die Händler mögen Kattgruus nicht.
- * Karawane reist weiter, es geht wieder Tumleh entgegen.

Hintergrund

- Kattgruus muss am Ende der Karawane sein, damit die Kroxe 'zufälligerweise' gerade ihn überfallen werden..
- Schwarze Tibbohs verfolgen die Karawane langsam, die am späten Nachmittag am Krox-Versteck vorbeikommt.

Hinweise zu Essens- und Wasservorräten

Wenig Probleme bereitet in der Wüste die leichte Trockennahrung, deutlich mehr wiegt das Trinkwasser (pro Tag 5 Liter). Am Anfang der Reise schleppt jeder 20 kg Wasser.



Von Spielleiter zu Spielleiter

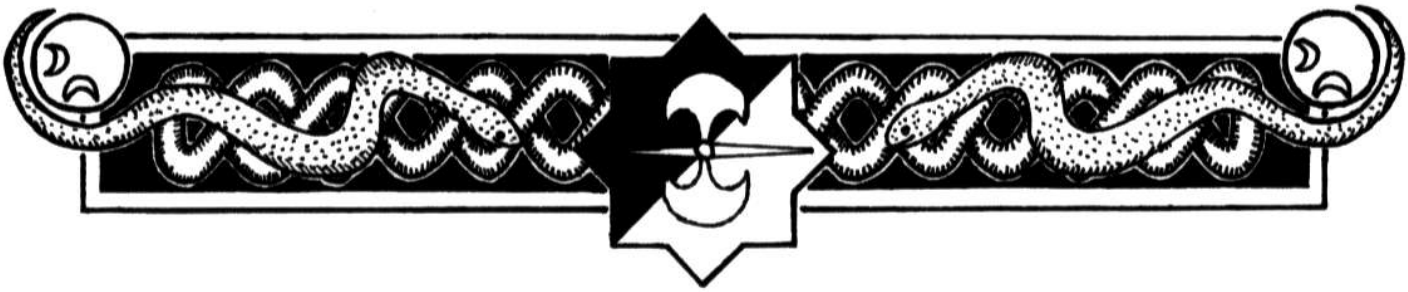
Mit dieser Szene sollte das Abenteuer beginnen. Die Karawane besteht aus sechs Schlitten, die von je vier bis acht Wüstenläufern gezogen werden. Die Händler sind ausschließlich Rahjinn. Sie sind wehrhaft, haben aber keine Krieger dabei. Insgesamt sind es zwölf Personen.

Beim Treffen auf die Karawane könnt ihr gut die Begrüßung durch deren Führer namens Felos Asnan Kranjinn ausspielen. Wenn Trebron erzählt, dass die Charaktere eine zusätzliche Verstärkung gegen Krox-Überfälle darstellen, werden sie in den Tross eingegliedert. Hierbei gibt es die Möglichkeit, Gespräche mit Rahjinn-Händlern zu führen. Die Charaktere könnten ja z.B. Fragen zu Kattegruus haben (oder auch zur bisherigen Reise).

Trebron sagt den Charakteren nur das Allernötigste über Kattegruus, er braucht ja nur irgendeine Begründung, warum der Rahjinn wichtig ist. Natürlich soll niemand in der Karawane merken, dass eigentlich nur Kattegruus beschützt wird, da die Gruppe natürlich nur zum Schutz der ganzen Karawane mitreisen darf. Da Trebron mit Kattegruus nicht bekannt ist, wird auch der Spion nicht ahnen, warum die Charaktere wirklich da sind (außer sie teilen ihm dies mit, was er kommentarlos zur Kenntnis nimmt).

Die Karawane hat sich in N adjrinn, der letzten großen Oase gebildet, und ist seit fünf Tagen unterwegs. Die Händler führen vor allem wertvolle Stoffe und Gewürze in Ballen mit sich, so auch Kattegruus. Verantwortlich für die Organisation ist der Karawanenführer Kranjinn, der bei dem vordersten Händler mit auf dem Schlitten sitzt. Kranjinn hat Kattegruus aufgenommen, obwohl er ihm seltsam vorkommt, weil es sich gegenüber Angehörigen anderer Rahjinn-Clans so gehört (zumindest wenn sie gut bezahlen). Das können die Charaktere auch von den anderen Rahjinn erfahren. Sie erzählen, Kattegruus sei ein Einzelgänger, der sich nicht mit ihnen unterhalten will. Er habe einen seltsamen Blick, der nichts Gutes verheiße. Deswegen bestehen alle darauf, dass er am Ende des Zuges reist. Das ist Kattegruus sogar recht, denn er hat ein schlechtes Gewissen gegenüber seinen Artgenossen und seinem Clan, dass nur von seiner Liebe zu Edona übertroffen wird. Seine Mimik ist für Rahjinn aussagekräftig genug um etwas Schlechtes ahnen zu lassen.

Am späten Nachmittag nähert sich die Karawane dem Krox-Versteck. Die Tibbohs verfolgen mit großem Abstand die Karawane, da sie erst in der Nacht eingreifen wollen. Die Charaktere werden nichts davon bemerken, da sie von der Karawane zu stark abgelenkt werden.



Überfall!

"Diese tollen Typen aus Tumleh schreckten Gronks Bande natürlich nicht vom Überfall ab. Kattegruus wurde getötet und die Landkarte geraubt.

Der Kroxhüuptling hatte nur auf seine Gelegenheit gewartet. Als der erste nichtsahnende Rahjinn-Händler laut „Kroxel!“ schrie, waren die ersten von ihnen schon den Dünenkamm zum Ende der Karawane herunter gerannt. Pfeile surrten durch die heiße Luft. So wurde der Wüstensand wieder einmal mit schuldigem Blut getränkt. Erst nachdem der Schlitten von Kattegruus erbeutet war, er selbst sowie andere Rahjinn und Kroxel röchelnd im Staub lagen, konnte das Gesindel davongejagt werden.

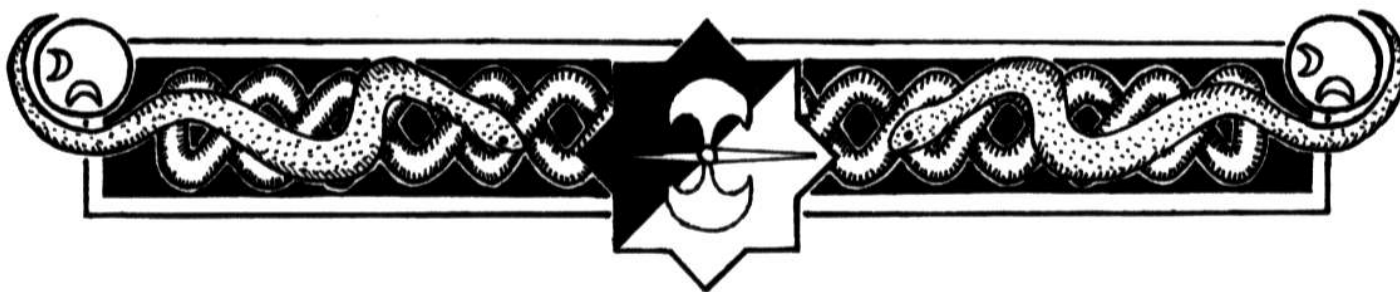
Trebron glaubte zu diesem Zeitpunkt noch, die begehrte Landkarte befände sich in den Gewändern des Spions. Wie jammerte der ach so gottesfürchtige Kerl, als er stattdessen nur einen schnulzigen Liebesbrief von seiner Tempelvorsteherin fand und er einsehen musste, dass sich das Objekt der Begierde wohl im geraubten Schlitten befand. Wussten die Kroxel möglicherweise von der Karte? Dem sterbenden Kattegruus war das reichlich egal, er ließ Edona noch letzte Grüße ausrichten und bat bei den Rahjinn um Verzeihung für den Verrat."

Ereignisse

- * Probe auf SINNESSCHÄRFE: ZUFÄLLIG FINDEN: die SC können die Kroxel als erste sehen. Kroxel halten auf das Ende der Karawane zu. Alarmschrei. Einige Kroxel haben Kurzbögen.
- * Regeln für Kämpfe erklären.
- * Angegriffen wird der letzte Schlitten, also der von Kattegruus.
- * SC werden in Kampf verwickelt. Kampfverlauf: siehe Rand.
- * SC können einige Kroxel in die Flucht schlagen, aber nicht verhindern, dass Kattegruus tödlich verletzt, vom Schlitten gezerrt und der Schlitten fortgezogen wird.
- * Sterbender Kattegruus richtet Grüße an Edona und bittet bei seinem Clan um Vergebung.

Wichtigste Kampfregeln

- Jeder hat pro Runde eine Handlung frei.
- Je höher das Tempo einer Fertigkeiten, desto eher ist sie an der Reihe.
- Angriffe gelingen, wenn mit der Probe die Zielzahl erreicht wird (20 oder PARADE des Gegners). Evtl. Modi für besondere Situationen berücksichtigen.
- Wenn der Gegner eines Angriffes BEWAFFNETER NAHKAMPF gelernt hat, darf er eine Probe auf PARADE machen. Dabei muss er das Ergebnis des Angriffes übertreffen, wodurch dieser abgewehrt wird. Bei Misserfolg des Angriffes wird der Wert der PARADE für weiteren Angriff verwendet (falls er über 20 liegt). In dieser Runde darf keine weitere PARADE gewürfelt werden.
- Bei erfolgreichem, nicht pariertem Angriff wird der Schaden (Würfel je nach Waffe) ausgewürfelt. Trägt der Getroffene eine Rüstung, wird der Rüstschutz vom Schaden abgezogen.
- Der Schaden wird von der Vitakraft (VK) abgezogen. Bei VK 1 ist der Charakter bewusstlos, bei VK 0 stirbt er, wenn er nicht schnell behandelt wird, bei negativer VK ist er sofort tot.



Kampfverlauf

Runde Ereignis

1 Kattegruus wird von drei Kroxen gepackt, vier weitere packen die Wüstenläufer

2 Zur Hilfe eilende Händler verwickeln sich in Kämpfe mit weiteren Kroxen, die Wüstenläufer von Kattegruus' Schlitten werden von Rahjinn getötet, Kattegruus kämpft mit seinen Gegnern. Er steckt einen Treffer ein (5 Punkte VK abziehen).

3 Kämpfe mit Händlern laufen weiter, vier Kroxe fangen an, den Schlitten von Kattegruus in die Dünen zu ziehen. Kattegruus teilt einen Treffer aus (5 Punkte Vitakraft bei einem Krox abziehen), steckt aber auch einen weiteren ein (3 Punkte VK abziehen).

4 Zwei Händler und zwei Kroxe kommen um. Der Schlitten befindet sich in den Dünen. Kattegruus verliert weitere 3 Punkte VK, was ihn in die Knie gehen lässt.

5 Die Kroxe ziehen sich johlend mit dem erbeuteten Schlitten zurück. Die Händler warten ab, können aber noch zwei Flüchtende töten. Kattegruus ist nicht mehr zu retten, kann aber noch 1W10 Minuten unter Anstrengungen reden (üblich bei VK 0).

6 Wenn es die SC nicht machen, rennen einige Händler zu Kattegruus. Die Rahjinn rechnen sich keine Chancen gegen die Kroxe. Mit dem Schlitten fliehen 15 Kroxe (weniger, wenn die SC mehr als 3 geschlagen haben). Sie laufen mit ihrer Beute unter Hurrarufen in die Wüste weg.

* Trebron findet in Kattegruus' Sachen Liebesbrief von Edona.

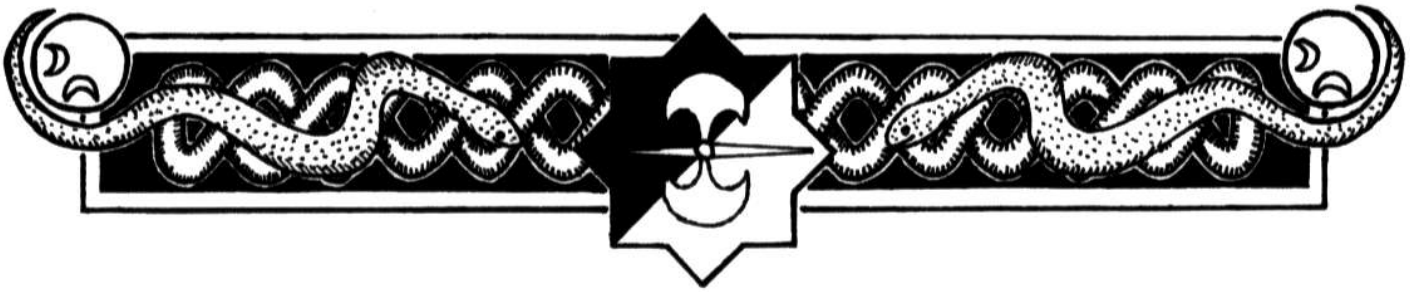
* Karawane macht Rast, auch um Tote zu bestatten.

Von Spielleiter zu Spielleiter

Die Probe auf SINNESSCHÄRFE: ZUFÄLLIG FINDEN gelingt, wenn mindestens die Zielzahl 20 erreicht wird (die übliche Zielzahl, wenn nichts anderes angegeben ist). In diesem Fall sollten die Charaktere gerade die Kroxe über den Dünenkamm rennen sehen, der Kattegruus am nächsten ist. Die Überraschung sollte so groß sein, dass der Kampf erst beginnt, wenn die Kroxe schon bei den Schlitten stehen. Der Häuptling hält sich mit seinen Leibwächtern (gleiche Werte wie gewöhnliche Kroxe) und den Bogenschützen vornehm zurück, um von sicherem Posten aus seine Leute anzufeuern. Die Karawane versucht möglicherweise eine Art 'Wagenburg' zu bilden, doch es geht alles zu schnell, um damit noch etwas Nennenswertes zu erreichen.

Sollten sich Spielercharaktere auf Kattegruus' Schlitten befinden (was anzunehmen ist), haben sie es direkt mit mehreren Kroxen zu tun. Wenn die anderen Charaktere zur Hilfe eilen, stellen sich ihnen Kroxe entgegen, ebenso wie den anderen Rahjinn-Händlern. Der Kampf muss nicht für alle Nichtspieler-Charaktere ausgespielt werden, entscheidend ist nur, wie sich die Spielercharaktere verhalten. Je nachdem erreichen sie nichts oder wenig und sind mehr oder weniger verletzt. Der Krieger und der Karawanenführer werden jeweils von einem Krox angegriffen, ebenso der Waldläufer, wenn er sich in den Nahkampf stürzt. Der Dieb und der Priester bekommen gemeinsam einen Gegner, wenn sie sich einmischen. Wenn ihre Gegner rechtzeitig überwunden werden, können sie Kattegruus zu Hilfe kommen. Die Spielleiterin kann für den Kampfverlauf gerne nach der angegebenen Tabelle bestimmen, was unabhängig von den Entscheidungen der Charaktere passiert.

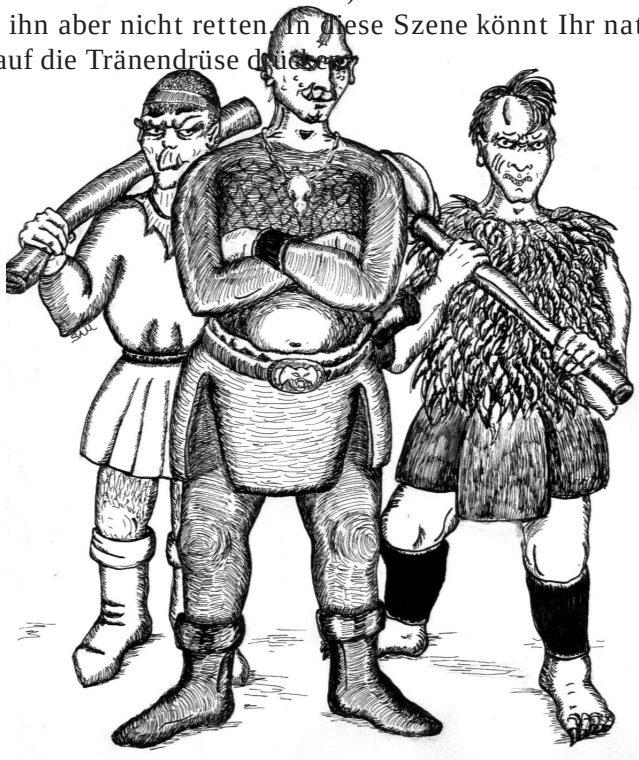
Es ist wichtig für den weiteren Gang der Handlung, dass Kattegruus ums Leben kommt und sein Schlitten zur Kroxbeute wird. Hierzu sollte die Spielleiterin auf jeden Fall ausreichend viele Kroxe einsetzen. Zusätzlich können sich die Bogenschützen als 'hilfreich' erweisen. Dagegen sollte Trebron den Kampf weitgehend unbeschadet überstehen, da er später noch gebraucht wird. Außerdem wäre es schade, wenn er schon jetzt sein Schutzartefakt offenbaren müsste. Bei DEMIURGON kommt es in Kämpfen sehr auf das Zahlenverhältnis an: sind es weniger



gegnerische Kroxe als kämpfende Charaktere, sieht es schlecht für die Kroxe aus. Eine doppelte Krox-Übermacht kann dagegen schon sehr tödlich sein. Man kann flexibel sein, wenn einfach viele Kroxe lediglich an Kattegruus' Schlitten ziehen, die im Bedarfsfall von dem Gefährt ablassen und ihre Schwerter ziehen können - schließlich soll an dieser Stelle Kattegruus 'ausscheiden', aber nicht die Spielercharaktere.

Die Rahjinn töten die Wüstenläufer vor Kattegruus Schlitten übrigens eigenhändig, wenn sie damit rechnen müssen, dass sie sonst erbeutet würden. Eine verlorene Ladung ist unbedeutend gegen die Vorherrschaft über die Karawanenrouten.

Die Kroxe sind mit einem erbeuteten Schlitten zufrieden und ergreifen die Flucht. Die Rahjinn werden ihnen nur kurz nachsetzen, da sie sich um die Verletzten und Toten kümmern und keine weiteren Verluste riskieren wollen. Trebron wird sich gleich am sterbenden Kattegruus zu schaffen machen, um die Karte zu suchen. Vielleicht sind die Spielercharaktere sogar schneller bei ihm und können ihn auch untersuchen (obwohl sie ja noch nichts von der Karte wissen) oder noch seine letzten Worte hören, ihn aber nicht retten. In diese Szene könnt Ihr natürlich stark auf die Tränendrüse drücken.



In Kattegruus' Kleidern kann nur wenig Geld gefunden werden (10 Silbermünzen), sowie die Beweise für sein Verhältnis zu Edona:

Spielwerte

Kroxe (20)

VK 11

Lederrüstung Rüstschutz 1

Schwert:

ANGRIFF (Tempo 11) 11

PARADE 13

Schaden 1W8

Kroxe mit Kurzbogen (4)

VK 11

Rüstschutz 0

Kurzbogen:

SCHIEßEN (Tempo 13) 12

Schaden 1W6 + 1

Gronk

VK 12

Rüstschutz 2

Schwert:

ANGRIFF (Tempo 11) 13

PARADE 14

Schaden 1W8

Kurzbogen:

SCHIEßEN (Tempo 13) 8

Schaden 1W6 + 1

Kattegruus und Händler (12)

VK 11

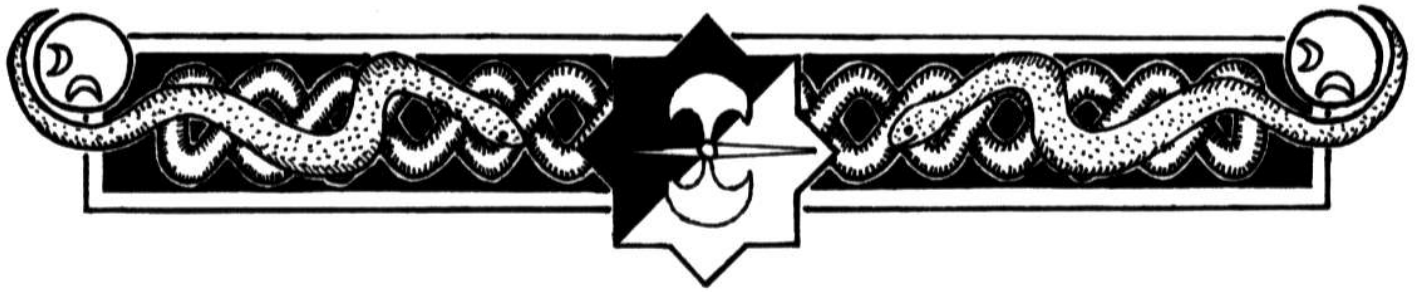
Rüstschutz 0

Schwert:

ANGRIFF (Tempo 11) 9

PARADE 12

Schaden 1W8



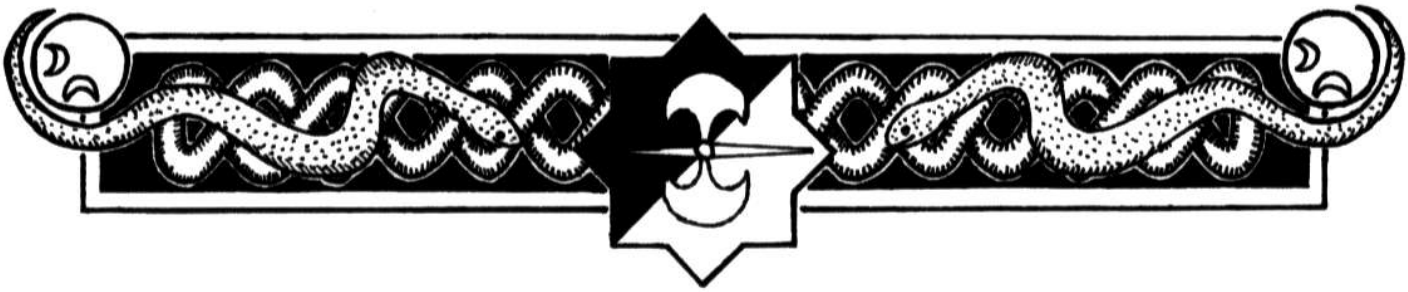
Regeln: Heilkunst

Heilkunst wird im Anhang auf S.139 näher beschrieben. Man beachte, dass je Verletzung höchstens 3 VK geheilt werden können, ein weiterer im Erfolgsfalle über Nacht. Ansonsten benötigt man längere Pausen.

Ein Liebesbrief von ihr, den sie ihm auf seine lange Reise mitgegeben hat, zusätzlich eine Locke von ihrem Haar. Trebron wird vor Wut schnauben und dem Brief kaum Beachtung schenken, da ihm ja die Landkarte durch die Lappen gegangen ist. Da sie sich offenbar noch in dem gestohlenen Schlitten befindet, muss er sich einen neuen Plan zurecht legen.

Die Rahjinn reisen nicht weiter. Sie errichten ihr Nachtlager, lecken ihre Wunden und bestatten ihre Artgenossen. Sollten Spielercharaktere verletzt sein und die Gruppe keinen Heiler dabei haben (etwa wenn niemand den Priester spielen wollte), kann man auch einen Rahjinn-Heiler einbauen, der für das Nötigste sorgt. Er kann so gut heilen wie der entsprechende vorgefertigte Charakter (der Priester).

Natürlich bekommt niemand mit, dass die Schwarzen Tibbohs alles aus der Ferne beobachten, die Spuren des Kampfes und Trebrons Verhalten deuten und sich noch in der Nacht an die Verfolgung der Kroxe machen.



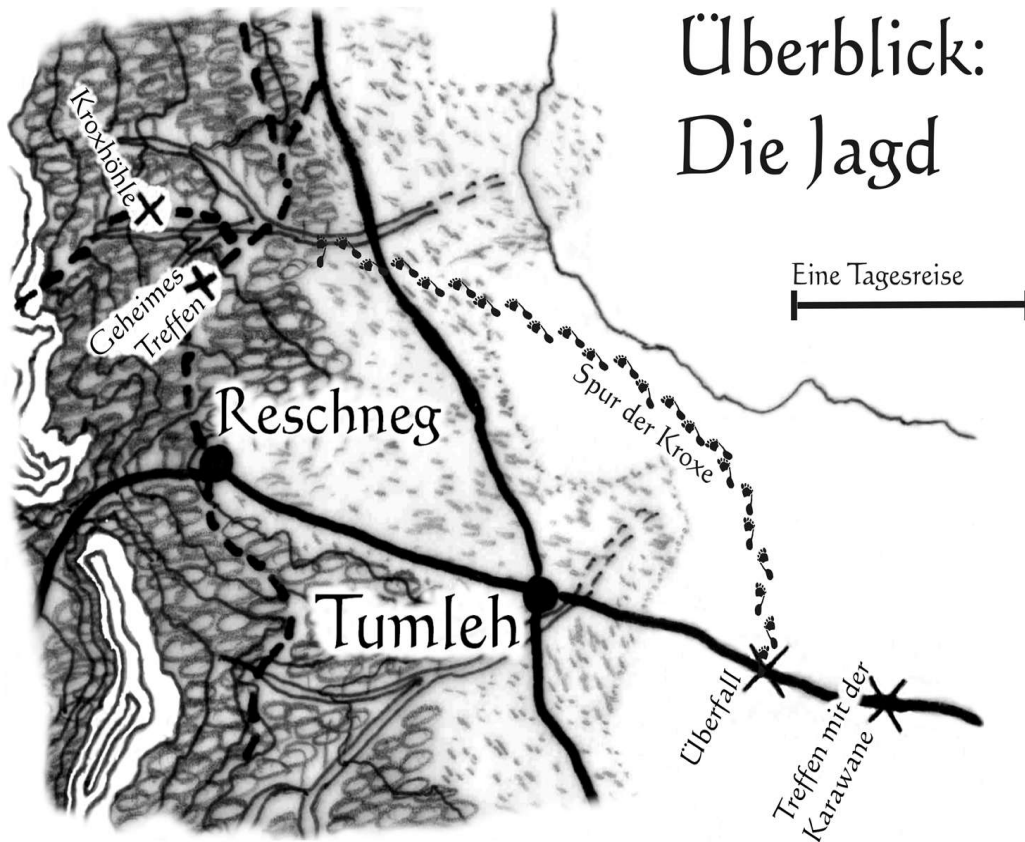
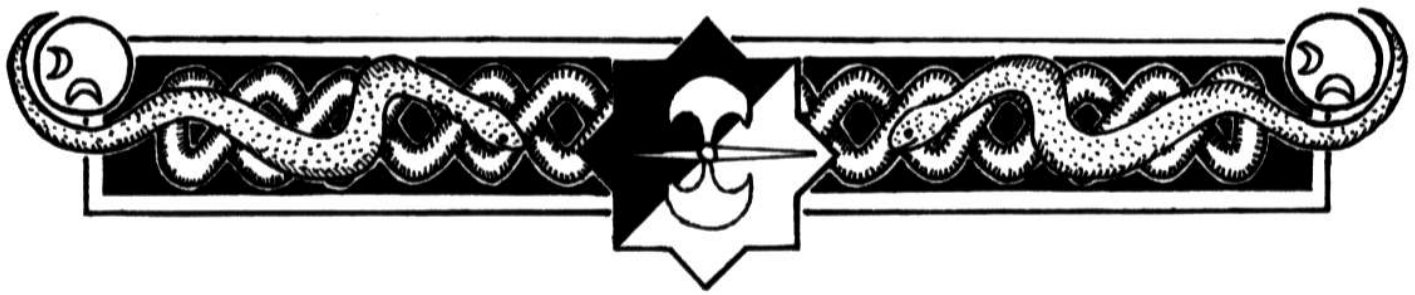
Kapitel 2: Fatale Verfolgung

"Trebron spie Gift und Galle. Diese harmlose Geschichte zwischen Edona und dem toten Rahjinn-Spion war eine Sache, viel mehr aber verfluchte er, dass ihm die Landkarte durch die Lappen gegangen war. Er durfte zudem keine Zeit verlieren, damit sein doppeltes Spiel mit Grünengarten nicht platzte: schließlich wollte er diesem vorgeblich die wertvolle Ware verkaufen. Daher setzte er die Gruppe auf die Verfolgung der Kroxe an (ohne freilich allzu viel über die Landkarte zu verraten) um selbst mit der Karawane seinen Tempelkriegern entgegen zu reisen.

Tja, diese Anfänger taperten also wieder durch den Sand. Dass da etwas nicht stimmte, müssen sie bei ihrem nächsten Fund schon geahnt haben: die Kroxe waren selbst wieder überfallen worden – aber mit dem Schlitten entkommen. Keine Ahnung ob die Verfolger zu diesem Zeitpunkt schon dahinter kamen, dass der erfolglose Überfall von Schwarzen Tibbohs verübt wurde. Die weitere Spur der Kroxe führte ins Steppenland und dann in die Wälder am Fuße des Gebirges.

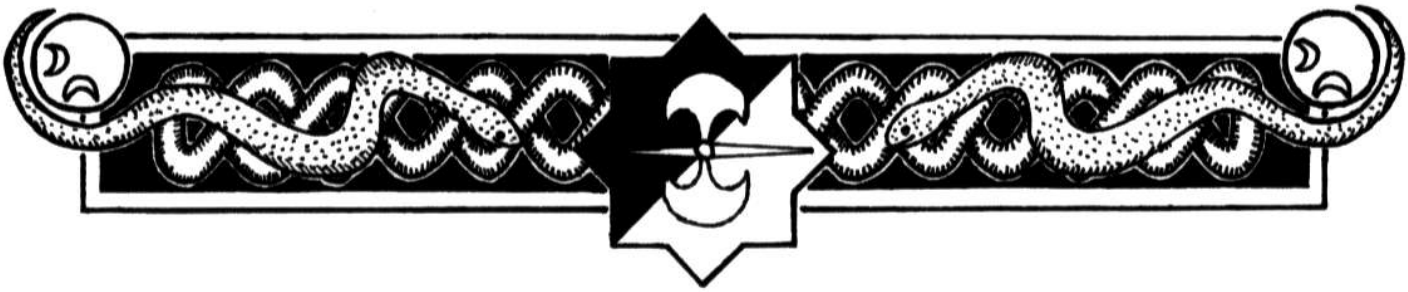
Dort hatte sich einiges zusammengebraut: Trebron hatte seine Truppen auf dem Weg von Tumleh nach Selgalant aufgegabelt. Die Schwarzen Tibbohs um Esmer Grünengarten dagegen hatten die Kroxe erfolgreich bis zu deren Höhle verfolgt. Trotzdem trafen sich wie verabredet der Tibboh und der Priester, nur dass letzterer anders als ursprünglich geplant mit leeren Händen dastand. Vielleicht gelang es der Abenteurergruppe sogar dieses 'freundliche' Treffen zu belauschen. Spätestens da fingen die eigentlich überflüssig gewordenen 'Karawanenbegleiter' Trebrons gewiss an Misstrauen zu schöpfen. Musste man Trebron für einen Verräter halten? Warum waren die Tibbohs in diese Sache verwickelt? So stand für die Gruppe langsam die Entscheidung an, wem ihre Treue galt oder ob sie die Angelegenheit in eigener Sache weiter betreiben sollten. So kurzlebig kann Loyalität sein...

Als sie schließlich die Krox-Höhle entdeckten, ereigneten sich mehrere unerwartete Dinge: die Schwarzen Tibbohs waren in die Höhle eingedrungen und in eine Falle der Kroxe geraten. Als Zeugen eines gespenstischen Kampfes hatten die Abenteurer die Gelegenheit unbemerkt in die nun unbewachte Höhle einzudringen. Zu diesem Zeitpunkt war aber auch schon Trebron im Anmarsch."



Am Anfang dieses Kapitels verrät Trebron, dass es um eine wichtige Landkarte geht, ohne jedoch weitere Details zu nennen. Er schickt die Charaktere den Kroxen hinterher und reist selbst nach Tumleh. In der Szene *Spuren im Sand* können sie erfahren, dass noch andere hinter den Kroxen her sind (nämlich die Schwarzen Tibbohs). Die Spur führt weiter durch die Wüste und zum Gebirgswald, wo sie sich verliert. Dort treffen die Charaktere auf einen Einsiedler, der so einiges beobachtet hat: Schwarze Tibbohs sind auf dem Weg zur Kroxlöhle und Tempelkrieger haben ein Lager errichtet.

Dies erklärt sich so: Während die Charaktere die Kroxe verfolgen, ist Trebron nicht faul. In Tumleh berichtet er Edona knapp von der geraubten Landkarte und dem Tod Kattegruus' (für Sentimentalitäten Edonas nimmt er sich keine Zeit). Er hofft, dass die Charaktere irgendwann nach Tumleh kommen und die Lage der Kroxlöhle kennen, denn zuerst hat er es eilig zum

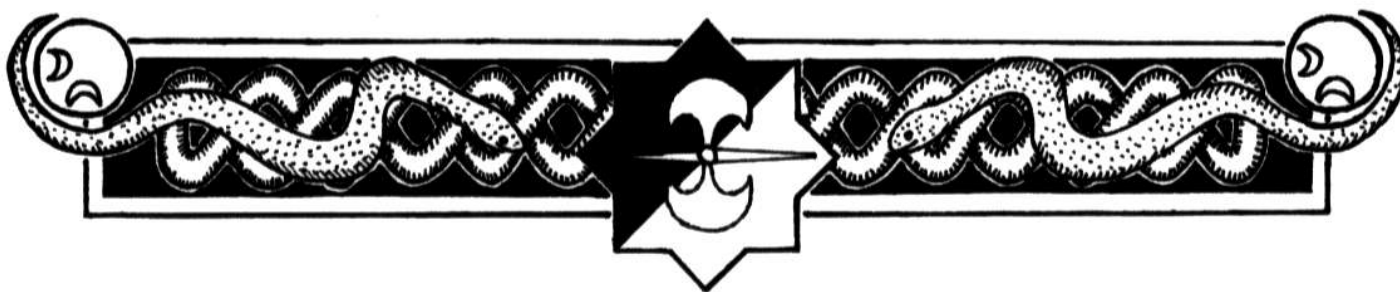


verabredeten Treffen mit Grünengarten zu kommen. Da er die echte Karte nicht hat, nimmt er eine schnell erstellte Fälschung mit. Da seine Tempelkrieger immer noch nicht da sind, reist er ihnen entgegen; er trifft sie im Gebirgsdorf Reschneg. Ihre Verzögerung erklärt sich, da Trebron – wohl im Bilde über die Fertigkeiten der Schwarzen Tibbohs, die er reinlegen will – zusätzlich einen guten Spurenleser aus Selgalant angefordert hatte. Dieser konnte nicht so schnell wie gewünscht aufgetrieben werden. Mit den Kriegern zieht er in den Gebirgswald, wo sie ein Lager errichten. Von dort ist man etwa eine Stunde unterwegs zum Treffpunkt mit Grünengarten, und dann sechs weitere Stunden zur Kroxhöhle (wenn man den Weg kennt).

Wenn sich die Charaktere vom Einsiedler in Richtung der Truppen führen lassen, können sie auf dem Weg dorthin unerwartet Zeugen eines geheimen Treffens werden: Grünengarten kommt von der Kroxhöhle aus zum vereinbarten Treffpunkt (er ist froh, dass es nur einige Stunden Fußmarsch sind), Trebron von seinem Lager. Das Treffen der beiden wird zu einem Debakel, da Grünengarten die Fälschung Trebrons natürlich durchschaut. Aus Schadenfreude verrät Grünengarten jedoch, dass er die Lage der Kroxhöhle kennt. Beide gehen wieder zurück. Die Charaktere können einen von ihnen verfolgen, was bei Grünengarten aber sehr schwer ist. Ansonsten haben sie weitere Möglichkeiten, die Höhle selbst zu entdecken: Entweder mit Hilfe des Einsiedlers oder sie erwischen einen Kroxposten bzw. einen Wache schiebenden Schwarzen Tibboh. Wenn sie dort endlich eintreffen, sind die 'Kurzlinge' bereits anwesend. Trebron hat abermals seine Pläne geändert, und verfolgt mit dem Spurenleser und den Tempelkriegern Grünengartens Spur zur Höhle. Wenn sich die Charaktere nicht sehr viel Zeit lassen, trifft er jedoch erst nach ihnen dort ein. In der Szene *Ein Fass wird aufgemacht* können sie beobachten, wie es zum Kampf zwischen Kroxen und Tibbohs kommt.

Die Reihenfolge der Ereignisse in diesem Kapitel ist relativ offen. Sie hängt stark von den Entscheidungen der Charaktere ab. Je nach Gusto und zur Verfügung stehender Spielzeit besteht ein großer Gestaltungsspielraum. Passend zur gewünschten Dramatik, den Fähigkeiten der Spieler und Charaktere etc. können eigene Schwerpunkte gesetzt werden. Einige Szenen sind als optional gekennzeichnet. Hoffentlich gibt euch das Material genug Anregungen, um die Handlung weiter zu entfalten, zu würzen, eurem Stil anzupassen oder auch zu verändern.

Das Kapitel hat jedoch zwei Hauptziele: erstens endet es damit, dass die Charaktere die Kroxhöhle entdecken (in der Szene *Ein Fass wird aufgemacht*, S.115). Zweitens sollten die Spieler mehr über den Hintergrund der Intrige erfahren können,



insbesondere dass Trebron möglicherweise ein doppeltes Spiel treibt, und dass die Tibboh-Mafia in die Sache verstrickt ist. Hier ist die Szene *Zeugen eines geheimen Treffens* der Höhepunkt. Die Charaktere sollten die Möglichkeit haben darüber nachzudenken, auf welcher Seite sie stehen und ob sie die Sache nicht auf eigene Faust weiter betreiben wollen.

Aufgrund des langen Weges und der mühseligen Spurensuche sollte Trebron erst nach den Spielercharakteren bei der Höhle eintreffen um im letzten Kapitel des Abenteuers (Zwischen den Fronten, S.118) das Finale einzuleiten.

Aufbruch

"Trebron musste nach dem Überfall auf die Karawane mit knirschenden Zähnen einsehen, dass er die Kroxe nicht sofort schlagen konnte. Seine Hoffnung ruhte auf den Tempelkriegern. Doch um sie zu treffen, würde er die Spur der Kroxbande verlieren. Was lag da näher, als ihnen die Abenteurer hinterher zu hetzen. Natürlich musste er ihnen dazu mehr verraten, doch er beließ es bei dem Nötigsten, so dass höchstens ein vager Verdacht aufkommen konnte, welche Bedeutung die Landkarte hatte (und bis jetzt hat!)."

Regeln: Spurenlesen, Suchen

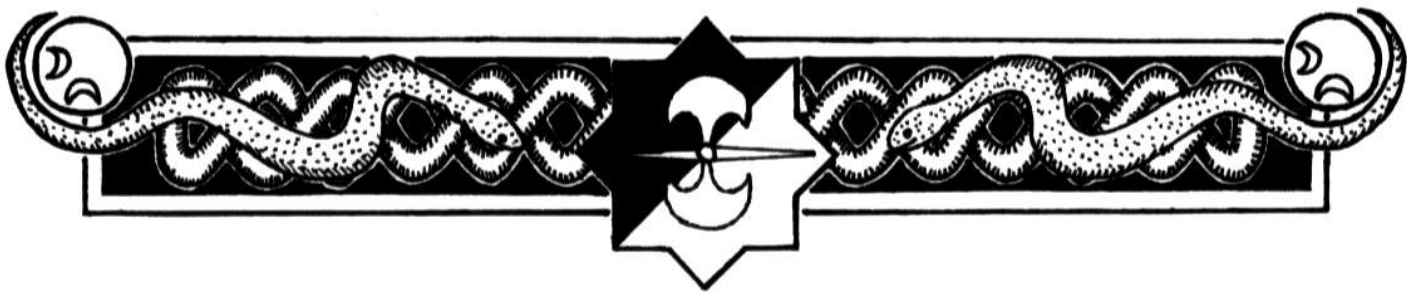
Die Fertigkeit SINNESSCHÄRFE: SUCHEN erlaubt es, etwas Bestimmtes oder nach Auffälligkeiten zu suchen, also auch nach Spuren. JÄGER: SPURENLESEN gibt einen Bonus auf diese Fertigkeit, wenn in der Wildnis Spuren gesucht oder verfolgt werden. Das lässt sich auch in der Wüste anwenden.

Ereignisse

- * Am Abend nach dem Überfall auf die Karawane: Pläne schmieden mit Trebron; er erzählt, dass es um eine wichtige Landkarte geht (ohne mehr zu erwähnen).
- * Am nächsten Morgen müssen die SC die Kroxe zu Fuß verfolgen.
- * Trebron reist mit der Karawane nach Tumleh, „um Edona zu informieren“.
- * Die SC sollten Wasser mitnehmen und die Spuren finden.
- * Zum schnelleren Verfolgen: JÄGER: SPURENLESEN oder SINNESSCHÄRFE: SUCHEN.

Hintergrund

- Trebron will endlich seine Tempelkrieger haben.
- Er will das Treffen mit Grünengarten nicht versäumen, obwohl er nicht die vereinbarte Ware hat.
- Er ahnt, dass die Kroxe ins Gebirge ziehen.



Von Spielleiter zu Spielleiter

Trebron muss den Charakteren nun mehr erklären, aber natürlich ist er immer noch verschlagen genug, nicht mit der Wahrheit herauszurücken. Dass es um eine geheime Landkarte geht, kann er kaum verschweigen. Sollten die Charaktere geschickt nachfragen, könnte er sagen, dass sie für die L'Hok-Priester von höchster Bedeutung ist, da sie einen lange verschollenen, heiligen Ort bezeichnet oder dass es sich um einen verborgenen Tempel des 'Manifestierten Nichts' handelt. Er wird ihnen deutlich machen, dass die Karte nur auf dem Schlitten des toten Kattegruus sein kann.

Die Charaktere sollen so früh wie möglich die Verfolgung des Schlittens aufnehmen um die Karte heimlich oder bei sich bietender Gelegenheit in den Besitz zu bringen; sollte das nicht möglich sein, sollen sie herausfinden, wo die Kroxe die Beute hingebracht haben und in Tumleh Bericht erstatten. Wenn sie nicht wollen (oder zögern), droht er ihnen mit dem 'Manifestierten Nichts' und Repressalien durch die Priester. Er gebietet ihnen, in keinem Fall einen Blick auf die Karte zu werfen.

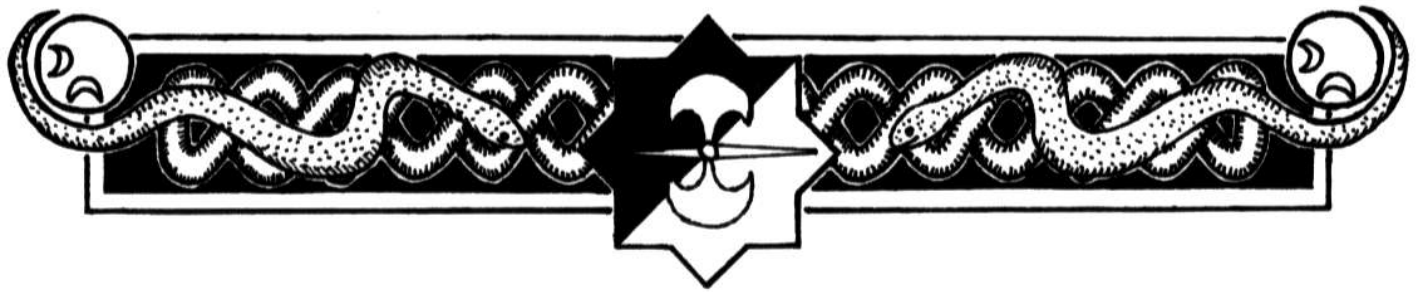
Trebron selbst will seinem Kriegertrupp aus Selgalant entgegenreisen, was er natürlich nicht erwähnt. Sein Vorwand ist, dass er Edona benachrichtigt. Er muss jetzt ja seine Pläne ändern. Zum Einen vermutet er, dass die Kroxe aus dem Gebirge kommen und er die Charaktere eigentlich nur braucht um deren Aufenthaltsort ausfindig zu machen. Zum Anderen gibt es noch seine Verabredung mit Grünengarten, die er nicht einfach platzen lassen will, denn vielleicht ergibt sich auch ohne die echte Landkarte die Gelegenheit ihn auszutricksen.

Wenn die Charaktere klug sind, nehmen sie sich am nächsten Morgen sicherheitshalber viel Wasser mit, da sie ja keine Ahnung haben, wohin die Kroxe ziehen. Ist ein Charakter ein Karawanenführer, so kann die Spielleiterin gnädig sein. Wenn niemand auf diese Idee kommt: sie lässt einen Standard-Gruw auf ÜBERLEBEN (WÜSTE) machen. Wenn die Probe gelingt, kann die Spielleiterin einen Tipp geben.

Es sollte der Gruppe leicht fallen, die Schlittenspuren in der Wüste zu verfolgen, da die Kroxe nicht gerade vorsichtig waren und der Boden relativ fest, bzw. der Wind nicht zu stark ist. Auf eine Probe SINNESSCHÄRFE: SUCHEN bzw. JÄGER: SPURENLESEN kann evtl. verzichtet werden (insbesondere, wenn kein Spurenleser dabei ist – schließlich sollen die Charaktere die Spur nicht vollständig verlieren) oder man macht vom Ergebnis abhängig, wie schnell die Charaktere vorankommen.

Standard-Gruw

Wenn ein Charakter eine sehr spezielle Fertigkeit anwenden will, die nicht auf dem Charakterblatt steht, die er aber durch seinen Beruf bzw. seine Listen haben müsste, kann mit dem Standard-Gruw (S-Gruw) improvisiert werden. Hierzu wird (bis einschließlich Grad 6) zum Grad der passenden Fertigungsliste eine 9 hinzugezählt. Dies ergibt den Gruw, mit dem dann eine ganz normale Probe abgelegt wird.



Spuren im Sand

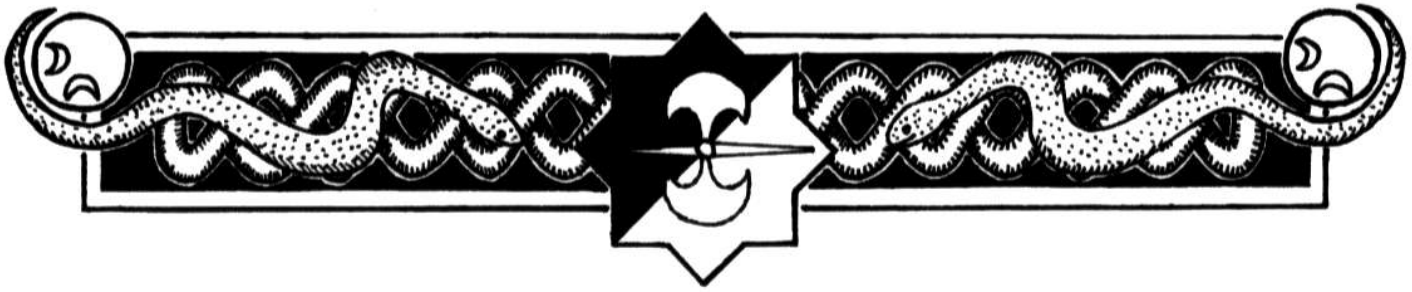
"Zuerst hatten es die Abenteurer ohne ihren Boss leicht – Kroxe sind nicht gerade für ihre Vorsicht bekannt, was das Verfolgen der Spuren erleichterte. Tja, somit stießen sie dann auch auf andere Spuren, die ihnen unmissverständlich klar machten, dass da noch andere mitspielten. Was die wohl wollten? Der Leichtsinn war den Kroxen jedenfalls nicht sonderlich gut bekommen – wurden sie in ihrem Nachtlager doch ebenfalls Opfer eines Überfalls: eine gute Gelegenheit lassen Schwarze Tibbohs selten aus. Doch auch sie versagen von Zeit zu Zeit, wie all die anderen Versager in den Grenzmarken. Durch eine glückliche Fügung gelang es einem Kroxwächter, einen Tibboh zu erschlagen, worauf diese sich zurückzogen. Grünengarten ließ seinen unglücklichen Kollegen verscharren, denn in seinem Verein lässt man üblicherweise keine Spuren zurück. Die weitere Verfolgung gingen die in ihren albernem Kostümen schwitzenden, großfüßigen Assassinen nun ruhiger an. Sie waren sich sicher, dass sich die nächste Gelegenheit bieten würde. Und wie ich Grünengarten kenne, lachte er sich ins Fäustchen, dass ihm Trebron mit leeren Händen entgetreten würde."

Ereignisse

- * Übernachtungsort der Kroxe mit Kampfspuren.
- * Fünf tote Kroxe: 2 mit einzelnen, glatten Stichen in der Seite, und 3 im Kampf gestorbene.
- * Weiterführende Schlittenspuren.

Hintergrund

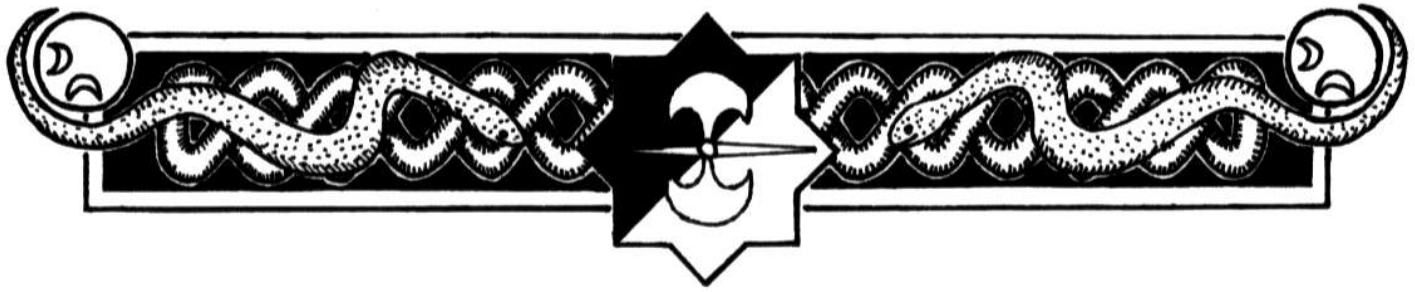
- ▶ Die Schwarzen Tibbohs haben nachts Kroxwächter ausgeschaltet und sind über Schlafende hergefallen.
- ▶ Ein Krox war schon wach und erschlug überraschend einen Tibboh.
- ▶ Tibbohs zogen sich mit dem Toten zurück, ohne in Besitz des Schlittens zu gelangen.
- ▶ Kroxe flohen mit Schlitten (es sind noch 11).
- ▶ Tibbohs vergruben ihren Toten und nahmen Verfolgung wieder auf.



Von Spielleiter zu Spielleiter

Außer den verwirrenden Kampfspuren im Sand, den Schlittenspuren und den Resten eines Feuers sind fünf tote Kroxe zu sehen: Zwei von ihnen haben tiefe, glatte Schnitte in der Seite und müssen sofort gestorben sein, drei weitere sind wohl im direkten Kampf umgekommen (als sich die Tibbohs zurückzogen). Sollte sich ein Charakter damit auskennen, kann er feststellen, dass die Schnitte professionell auf lebenswichtige, innere Organe gezielt waren.

Mit SINNESSCHÄRFE: SUCHEN oder JÄGER: SPURENLESEN können sowohl die Spuren als auch die nähere Umgebung genauer in Augenschein genommen werden (gelingt mit der üblichen Zielzahl 20, je nach der Absicht der Suche könnten mehrer Proben für die einzelnen Informationen notwendig sein). Folgendes kann herausgefunden werden:



Zielzahl

Die Zielzahl ist der Wert, der mit einer Probe erreicht werden muss, damit sie erfolgreich ist. Wenn nichts anderes angegeben ist, ist die Zielzahl 20. Die Spielleiterin kann die Zielzahl in besonderen Situationen aber auch senken oder erhöhen; sie kann die Zielzahl auch geheim halten. Die Zielzahl wird auch bei konkurrierenden Proben S.40 erhöht: Das Ergebnis der einen Probe wird zur Zielzahl der anderen.

- Die Kroxe wurden im Schlaf überfallen.
- 10 Personen haben die Kroxe überfallen, indem sie sich nachts anschlichen.
- Die Angreifer waren barfuß.
- Den Kroxen konnte die Flucht gelingen, sie zogen mit dem Schlitten weiter in die Wüste.
- Gelingt eine Probe sehr gut (Zielzahl 30), so kann der erfolgreiche Charakter den verscharrten Tibboh finden, und zwar im Outfit der Schwarzen Tibbohs (siehe Sand im Getriebe, S.73).
- Später haben die Tibbohs wieder die Verfolgung aufgenommen. Deren Spuren verlieren sich schnell (können nur bei Erreichen einer Zielzahl 40 etwas länger verfolgt werden).

Sollten die Charaktere den toten Tibboh finden, kann die Spielleiterin ihnen bei einer erfolgreichen Probe auf **BILDUNG: GEISTESWISSENSCHAFT** ein wenig über die 'Legenden' von den Schwarzen Tibbohs erzählen.

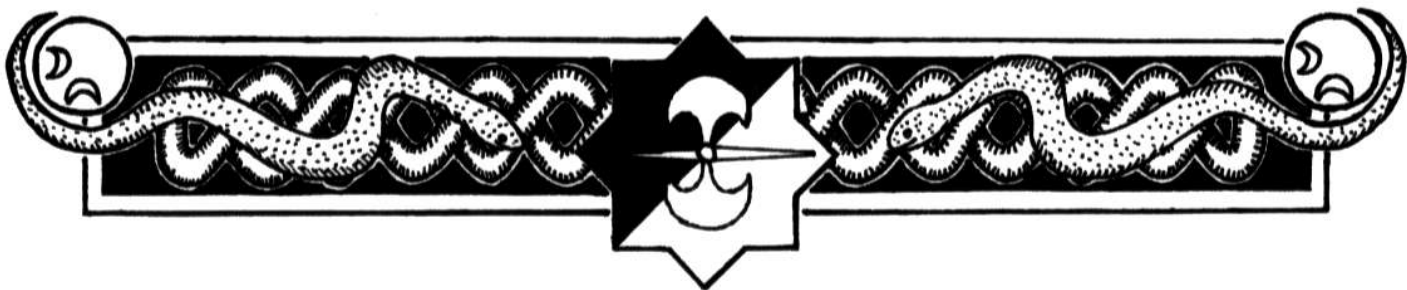
Die Spuren der Kroxe sind nach wie vor leicht zu finden. Wenn der Karawanenführer bei der weiteren Verfolgung auf die Idee kommt **ÜBERLEBEN (WÜSTE): ORIENTIERUNG** anzuwenden, wird er feststellen, dass die Kroxe in einem großen Bogen um Tumleh herum gezogen sind, in Richtung der Berge. Auch der Priester könnte dies mit Hilfe des Kristallauges (**PRIESTER: RITUAL**) feststellen und bei einer guten Probe sogar bis zu den Kroxen sehen. Um aber die Tibbohs zu bemerken, sollte die Probe schon eine 40 ergeben.

Würmer (optional)

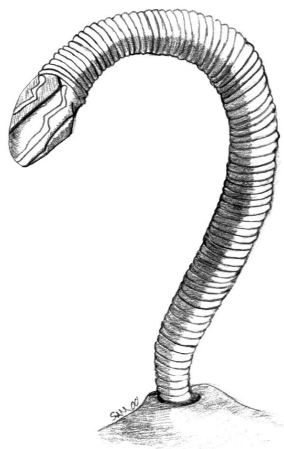
"Für Überraschungen ist die Wüste immer gut. Oh, wie erschrecken die 'Helden', als plötzlich etwas aus dem Sand schnellte. Dabei hatten sie noch Glück, dass sie nur von harmlosen Staubwürmern zur Mahlzeit auserkoren wurden."

Von Spielleiter zu Spielleiter

Diese Action-Begegnung ist für die Handlung selbst nicht wichtig. Mit dieser Szene kann den Charakteren (und Spielern) aber deutlich gemacht werden, wie gefährlich eine Reise durch die Wüste ist. Insbesondere wenn die Gruppe noch unverletzt ist, kann man sie



etwas schwächen. Außerdem bietet sich eine weitere Möglichkeit die DEMIURGON-Kampfregele zu üben. Hierbei ist eine Besonderheit, dass die Angriffe des Wurms nicht mit BEWAFFNETER NAHKAMPF: PARADE, sondern nur mit BEWEGUNG: AUSWEICHEN abgewendet werden können. Da natürlich kein Charakter ums Leben kommen soll, ist es evtl. notwendig, dass sich das Tier bei einer Verletzung zurückzieht. Wenn ihr auf nichts von all dem Wert legt oder nicht genug Spielzeit zur Verfügung habt, könnt ihr diese Szene ruhig weglassen.



Staubwürmer lauern eingegraben im Sand mehrere Monate auf ihre Opfer – Säugetiere und Großschalen. Sie werden aktiv, indem sie – noch unter dem Sand – ihre Mahlzeit umkreisen um sie in Panik zu versetzen. Sodann springen sie überraschend hervor (insbesondere, wenn die Charaktere versuchen nach ihnen zu stochn). Sie sind etwa 20 cm im Durchmesser, 3 m lang und haben eine harte, gegliederte, sandfarbene Schale, die sie auch vor Austrocknung schützt. Durch viele Bisse fügen sie ihrem Opfer möglichst blutende Wunden zu. Ist das Opfer zu stark um es gleich zu töten, ziehen sie sich in den Sand zurück (BEWEGUNG: AUSWEICHEN) und verfolgen es, bis es verblutet oder sie erneut zubeißen können. Da Staubwürmer keine Parade Fertigkeiten haben und sehr aggressiv sind, weichen sie erst dann aus, wenn sie sich auch zurückziehen.

Wunden, die von einem Staubwurm zugefügt wurden und die nicht verbunden werden, bluten weiter. Ein verletzter Charakter verliert pro Stunde, in der die Wunde nicht versorgt wurde, einen VK. Wenn die Gruppe keine Heiler dabei hat, sollte sie trotzdem

Spielwerte Staubwurm

VK 20

Rüstschutz 3

AUSWEICHEN (Tempo 14) 16

ÜBERRASCHEN 16

Biss (Tempo 12) 14

Schaden 1W6

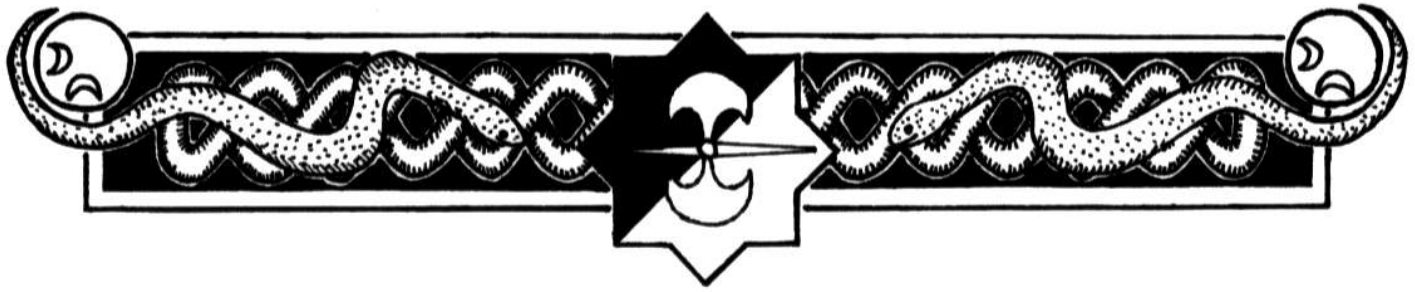
danach jede Stunde 1VK bis Wunde verbunden

Regeln Kampf

- Eine Handlung je Runde
- Höheres Tempo zuerst
- Angriffe gelingen, wenn Zielzahl (mind. 20) erreicht wird
- BEWAFFNETER NAHKAMPF: PARADE kann einen Angriff abwehren, wenn die Probe des Angriffes übertroffen wird (bei Misserfolg de Angriffes wiederverwendbar)
- Schaden auswürfeln, Rüstschutz abziehen
- Vitakraft (VK) senken, Auswirkungen ab VK 1 beachten

Kampf ohne anwendbare Parade Fertigkeiten

Wenn man keine Fertigkeit wie BEWAFFNETER NAHKAMPF: PARADE hat, muss man sich jede Runde zwischen Angriff und BEWEGUNG: AUSWEICHEN entscheiden, das gleiche gilt auch für den Staubwurm. Wenn man sich für AUSWEICHEN entscheidet, kann man damit einen Angriff abwehren, wenn die Probe des Angriffes übertroffen wird. Bei Misserfolg kann das Ergebnis von AUSWEICHEN für weitere Angriffe in der Runde verwendet werden, bis es zu einem Erfolg führt.



Regeneration von VK

VK	Ruhezeit um VK um 1 zu regenerieren
3 und mehr	24 Stunden (1 Tag)
2	48 Stunden (2 Tage)
1	96 Stunden (4 Tage)
0	192 Stunden (8 Tage)
-1	tot

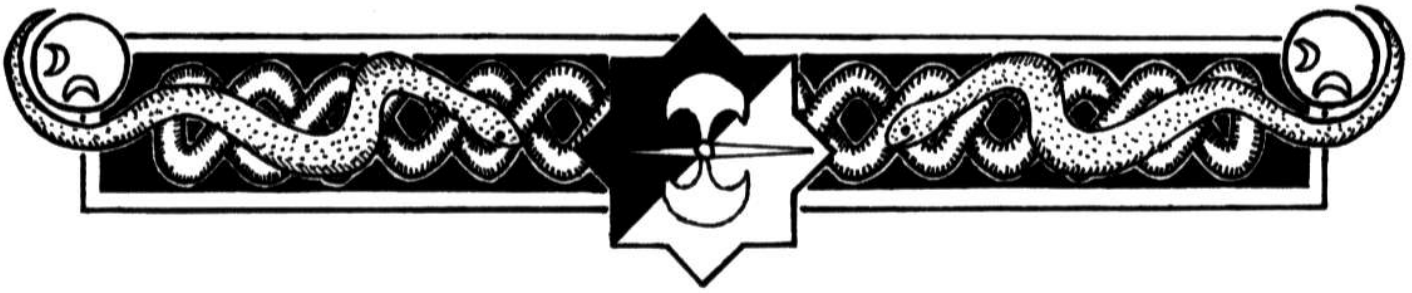
nach dem ersten nach einer Stunde verlorenen Punkt Vitakraft auf die Idee kommen, die Wunde zu verbinden. Auch ein Laie kann die Blutung mit einem halbierten (und aufgerundeten) Standard-Gruw auf HANDWERK stoppen, es gibt aber nur einen Versuch je Opfer und Stunde. Als Spielleiterin sollte man bei dieser Szene nicht vergessen, dass es ohne Heiler sehr unwahrscheinlich ist, dass die Charaktere während des Abenteuers Vitakraft regenerieren.

Zum Gebirge

"Die Verfolgung der Kroxbande ging für meinen Geschmack zu lange problemlos vonstatten. Als die Gruppe wieder auf erste Anzeichen der Zivilisation – die Straße – stieß und noch letzte Hinweise hatte, dass die Kroxe wohl ins Gebirge gezogen waren, verloren sie bald die Spuren. Dabei waren die Armen von der Reise doch schon so gebeutelt! Und sie hatten den eindeutigen Befehl, die Kroxe zu finden... So mussten sie sich durch das Gebüsch zwingen. Als einzig gangbarer Weg blieb ihnen ein Bachbett. In größerer Höhe verdeckte das Geröll schließlich alle Spuren und zu allem Überfluss gabelte sich der Bach, den der Kroxhüptling entlang gezogen sein musste."

Ereignisse

- * Schlittenspuren führen durch die Wüste nach 3 Tagen zur Rahjinn-Straße, die von Tumleh aus nordwärts führt.
- * Danach gehen Spuren westwärts weiter durch die Steppe zum Gebirge.
- * Am Fuß des Gebirges beginnen erst spärliche, dann dichte Wälder.
- * Vom Gebirge herab führen Bachbetten, die in größerer Höhe Wasser führen.
- * Schlittenspuren weisen ein Bachbett hinauf. Ab da sind die Spuren im Wasser verwischt.
- * Bach gabelt sich. Daher ist nicht mehr eindeutig, wohin die Kroxe gezogen sind. Außerdem quert ein Trampelpfad.



Hintergrund

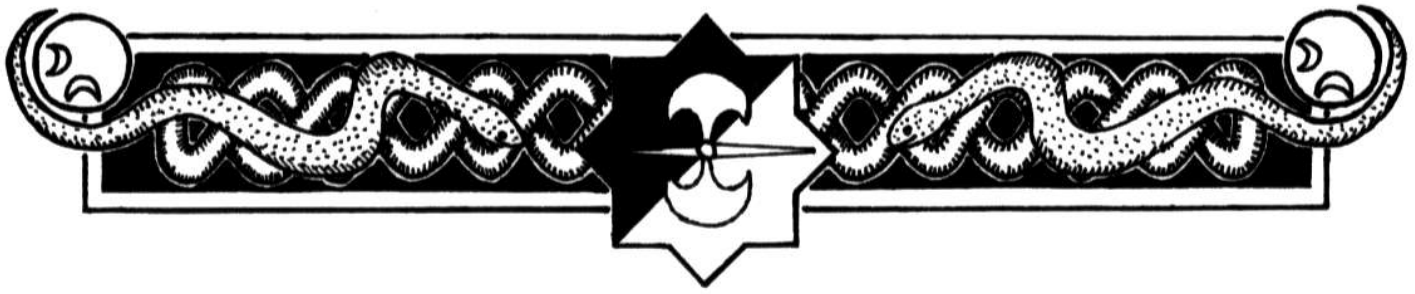
- ▶ Kroxe wählten die beschriebene Route und bei der Gabelung linke Richtung.
- ▶ Schwarze Tibbohs folgten den Kroxen auf Sicherheitsabstand und hinterließen keine weiteren Spuren.

Von Spielleiter zu Spielleiter

Etwa drei Tage nach dem Überfall kreuzen die Spuren der Kroxe eine andere Rahjinn-Handelsroute, nämlich diejenige, die von Tumleh aus nordwärts entlang des Gebirges führt. Sowohl der Karawanenführer, als auch der Waldläufer können dies erkennen. Wenige Kilometer weiter geht der Wüstenboden in Steppe über und die Spuren werden schlechter. Dafür hat man ab jetzt gute Chancen Wasserstellen zu finden. Schließlich kommen die Charaktere an den Wald, der am Fuße des Gebirges anfängt und sich in den Seitentälern hinauf bis an die Baumgrenze erstreckt. In den Wald gelangt man gut über ausgetrocknete Bachbetten, die nur bei den seltenen Unwettern in den Bergen Wasser führen. Der Waldläufer weiß aber, dass sie weiter oben das ganze Jahr über Wasser spenden.

Bei der weiteren Verfolgung im Wald ist es unabdingbar, von Zeit zu Zeit Proben auf JÄGER: SPURENLESEN zu machen, etwa um festzustellen, dass die Kroxe das Bachbett nicht verlassen haben. Je nachdem, wie ausführlich dieser Teil der Verfolgungsjagd ausgespielt werden soll, sollten die Charaktere früher oder später die Spuren verlieren. Dies kann insbesondere bei der Gabelung des Baches passieren, da die Kroxe den Schlitten im Bachbett entlang gezogen haben und im Kies bzw. im Wasser keine Spuren zurück bleiben. Außerdem führt an dieser Stelle ein Trampelpfad über den Bach, der südwärts in Richtung der Szene *Zeugen eines geheimen Treffens* führt (siehe S.106 und Landkarte auf S. 94). Dies ist ein guter Ort um den Einsiedler (nächste Szene) auftauchen zu lassen.

Es lassen sich auch nach Belieben weitere Ereignisse im Wald ausdenken. Die im Folgenden geschilderten sind jedoch wichtig für den Gang der Haupthandlung oder zur Steuerung der Gruppe, wenn sie sich zu gut oder zu schlecht anstellt. Außerdem gibt es weitere Hinweise über den Hintergrund der Handlung, das Misstrauen der Charaktere soll weiter geweckt werden und vielleicht kommt es auch zu einer humorvollen Einlage.

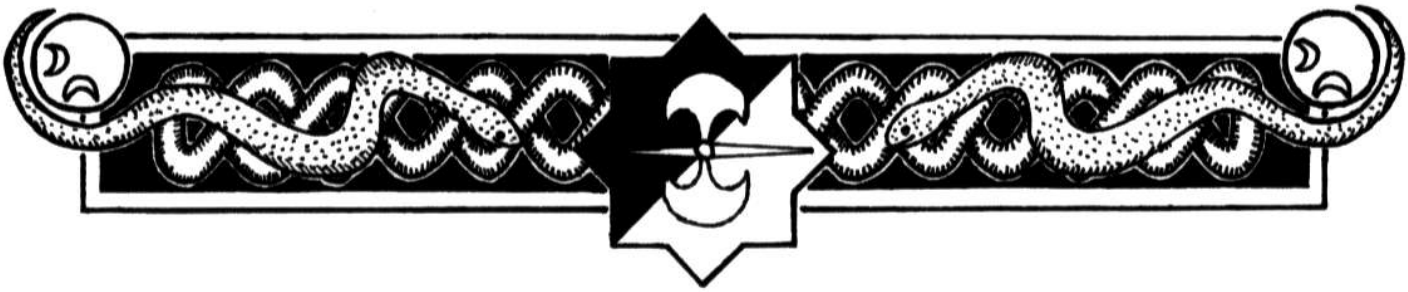


Der Einsiedler

"Wie schreckhaft sogenannte Helden sein können... Sie ahnten wahrscheinlich das Schlimmste, als im Gestrüpp jemand heimlich um sie herumschlich. Die Begegnung mit dem Einsiedler wird ihnen ihr Misstrauen kaum genommen haben. Dieser alte, verlotterte, stinkende Kerl, der sogar seinen Namen vergessen hatte, war eigentlich eher harmlos, hatte aber so einiges beobachtet. Seine Lebensgeschichte besaß eine gewisse Ähnlichkeit zur Lage der Abenteurer: Hatte er doch auch in jungen Jahren einen Auftrag für die L'Hok-Priesterschaft ausgeführt und war dann auf üble Weise verjagt worden. Der Grund: er wusste zu viel. Was man davon lernen kann? Etwas eigentlich Selbstverständliches, wenn man die Priesterschaft etwas näher kennt: Naivlinge, Weicheier und Nutzlose werden verjagt oder gar speziell behandelt. Ich würde sagen: wer sich nicht geschickter verhält, hat es auch nicht besser verdient."



Der Einsiedler kannte sich ganz gut in der Gegend aus. Ihm war nicht entgangen, dass sich Schwarze Tibbohs im Wald herumtrieben und dass mehrere Tempelkrieger ein Lager errichtet hatten. Da er natürlich nichts von Priestern hielt und auch mit Tibbohs noch so manche offene Rechnung hatte, sah er eine Chance auf Rache, indem er die Gruppe auf sie aufmerksam machte."



Ereignisse

- * Einsiedler schleicht sich im Gebüsch an S C.
- * Ist sehr abstoßend, kann anfangs fast nicht sprechen.
- * Deutet an, dass auch andere im Wald sind.
- * Verrät gegen Gefälligkeiten etwas von Schwarzen Tibbohs und einem Lager von Tempelkrieger: letzteres liegt den Trampelpfad entlang mehrere Stunden Richtung Süden.
- * Wenn S C freundlich sind: erzählt aus seiner Jugend; führt sie zu den Lagernden Truppen, wobei sie vorher Zeugen eines geheimen Treffens werden.
- * Wenn aussichtsreich: stiftet S C zu Racheaktion gegen Tempelkrieger an.
- * Wenn darauf angesprochen: weiß in welcher Richtung Kroxe leben.

Hintergrund

- Sollte vor Jahren im Auftrag der Priester geheime Nachricht an einen kleinen Tempel im Gebirge überbringen.
- Erzählte anderen davon, um mehr Geld zu bekommen. Zur Strafe wurde er aus Selgalant verbannt. Seitdem lebt er im Wald.
- Kroxe sind ihm unangenehm, geht ihnen seit Jahren aus dem Weg.

Spielwerte Einsiedler

VK 12

Rüstschutz 0

AUSWEICHEN 13

SCHLEICHEN 15 (im Wald)

SUCHEN 13

ZUFÄLLIG FINDEN 10

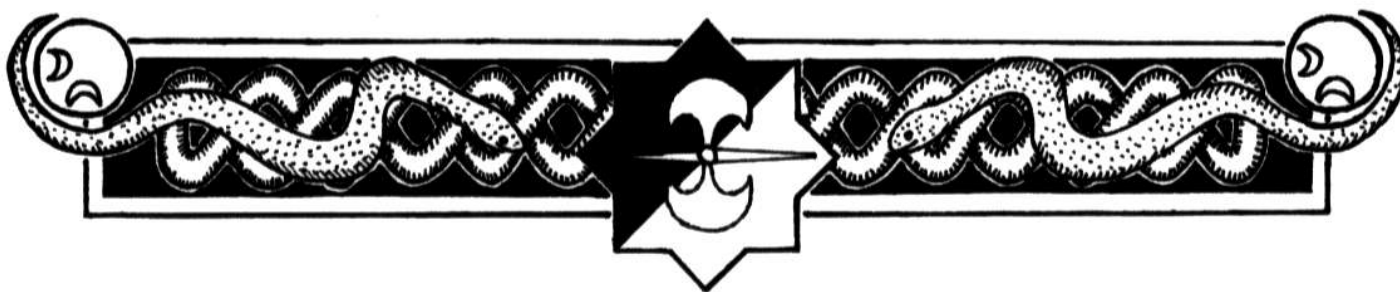
PSYCHISCHE RESISTENZ 6

PHYSISCHE RESISTENZ 11

Von Spielleiter zu Spielleiter

Je nach gewünschter Spannung und Atmosphäre kann man den Auftritt des Einsiedlers verschieden ausgestalten: als unerkennbare Gestalt, die herumschleicht, als vermeintlichen Überfall oder als jemand, der auf einer Lichtung liegt und sich die Sonne auf den Pelz brennen lässt. Natürlich kann man sein Erscheinungsbild je nach Geschmack von etwas heruntergekommen bis eklig-abgewrackt variieren.

Diese Szene hat nicht nur die Aufgabe, den Charakteren weitere Hinweise auf das Komplott zu geben. Sie kann auch eingesetzt werden, um sie – falls sie bis jetzt die Spur etwa sehr zielstrebig und erfolgreich verfolgt haben – von ihrem geraden Weg abzubringen. Vielleicht kann man auch mit einem anfänglichen Ausruf des Einsiedlers die Neugierde wecken (etwa: „Da sind ja noch welche!“).



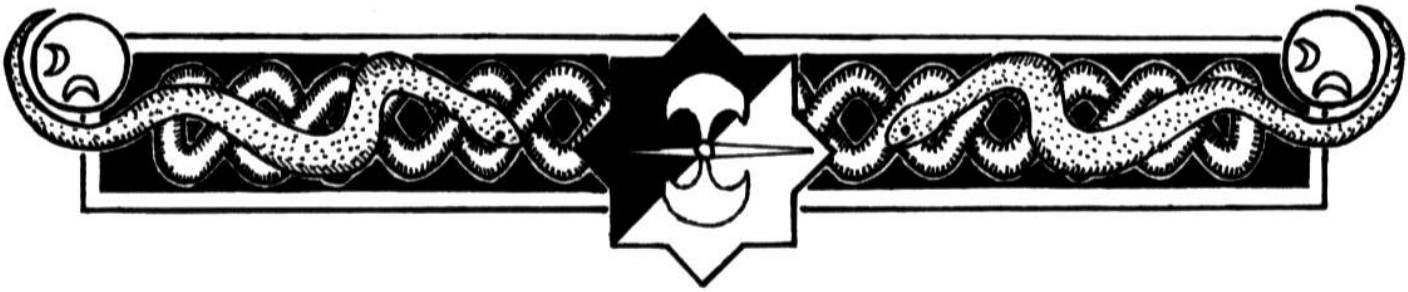
Aus der Lebensgeschichte des Einsiedlers sollte ihnen spätestens jetzt klar werden, dass den Priestern nicht unbedingt zu vertrauen ist, und dass man sich eher geschickt als treu-doof verhalten sollte. Dies soll zugleich den Spielern die Gelegenheit eröffnen, stärkeren Einfluss auf die Richtung zu nehmen, in die die Handlung sich entwickeln wird. Denn nun kann die Gruppe der Charaktere diskutieren, was sie im Weiteren überhaupt wollen. Dies könnte etwa sein: den Auftrag punktgenau ausführen; versuchen, die Karte zu bekommen und selbst zu behalten; Geschäfte mit den Priestern, mit den Tibbohs oder gar mit den Kroxen machen. Je nachdem wie viel Freiheit die Spielleiterin den Spielern lässt, kann dies schon der Punkt sein, an dem eine eigenständige Kampagne beginnt. Die Charakterhintergründe der Nichtspieler-Charaktere, die Landkarten und die weiter unten beschriebenen Szenen sollten dafür eine Hilfe sein. Weitere Hinweise befinden sich im Epilog (Es sind nur Sandkörnchen..., S.129).

Nichtsdestotrotz sollten sich die Spieler ein wenig Mühe geben, die Informationen aus dem Einsiedler herauszulocken. Lebensmittel, Alkoholika oder Gefälligkeiten werden ihn gewiss schneller daran gewöhnen, seine Zunge wieder zu bewegen. Andererseits hat er ein eigenes Interesse daran, die Tibbohs und Priester aus dem Wald zu verjagen, bzw. sich an ihnen zu rächen. Es sollte auch klar werden, dass die Charaktere keine Chance haben, wenn sie die Tibbohs oder Tempelritter direkt angreifen. Das Wahrscheinlichste wird sein, dass er die Gruppe zum Lager der Tempelkrieger (*Lagernde Truppen*) führt, wobei sie auf dem Trampelpfad dorthin auf Trebron und Grünengarten treffen werden (*Zeugen eines geheimen Treffens*). Bis dorthin sind sie bereits ein paar Stunden unterwegs. Auch auf die Kroxe kann er Hinweise geben. Er kennt ihre Höhle zwar nicht genau, weiß aber ziemlich sicher, in welcher Richtung sie sich befindet.

Wenn einer der Charaktere ein Priester ist, könnte dies das Verhältnis des Einsiedlers zur Gruppe etwas belasten. Man könnte dann aber gut ausspielen, dass das Misstrauen des Einsiedlers vor allem diesem Charakter gilt, so dass die anderen Gruppenmitglieder hier etwas Vertrauen schaffen können (oder den Priester kurzzeitig von der Gruppe abtrennen).

Zeugen eines geheimen Treffens

"Sie mussten Trebron für einen Verräter halten! Es war schließlich recht verwunderlich, ihn gemeinsam mit einem Schwarzen Tibboh im Wald aufzustöbern. Die Abenteurer mussten sich fragen, was diese beiden Oberverschwörer ausbaldowert hatten.



Das Treffen verlief für Trebron äußerst unangenehm – sein 'Partner' war in der entschieden besseren Position. Denn der Priester wusste zum Anfang des Gesprächs noch nicht, dass es Grünengarten natürlich glasklar war, dass er die Karte nicht haben konnte. Damit flog die von Trebron gefälschte Landkarte sofort auf. Falls es den Dorfdeppen aus Tumleh gelang sie zu belauschen, lag die Vermutung nahe, dass der Priester ein geheimes Geschäft mit dem Tibboh geplant hatte, welches nun platzte. Wie Tibbohs manchmal so sind, ging mit Grünengarten das Temperament durch, so dass er schimpfend wieder im Wald verschwand."

Ereignisse

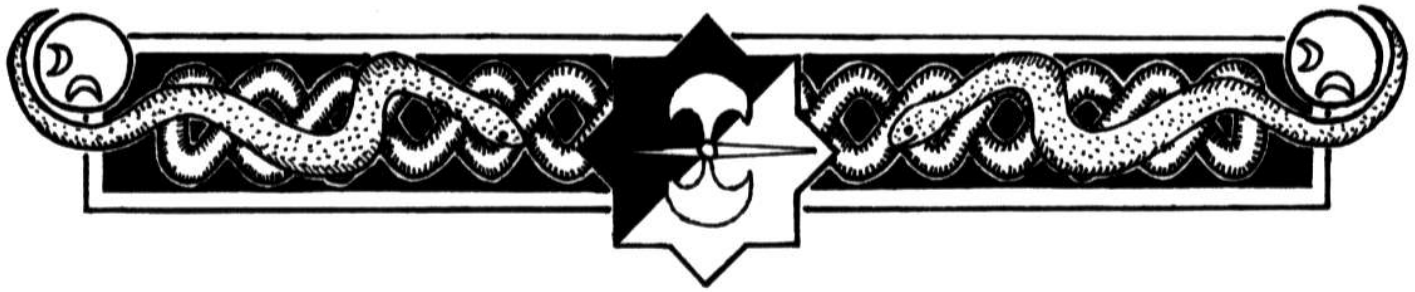
- * SC folgen dem Trampelpfad in Richtung Süden.
- * Nach ca. vier Stunden stoßen sie auf laut streitende Personen.
- * Trebron wird erkannt bei Probe auf SINNESSCHÄRFE: HORCHEN (Tonfall: unsicher). Zweite Stimme ist dem Akzent nach ein Tibboh (Grünengarten, Tonfall: überheblich).
- * Bei erfolgreicher Probe auf BEWEGUNG: SCHLEICHEN oder SCHURKE: SCHLEICHEN kann man näher kommen und mehr erlauschen.
- * Trebron zeigt Grünengarten eine Landkarte, dieser wirft ihm Betrug vor. Trebron rechtfertigt sich mit widrigen Umständen.
- * Im Streit kommt heraus: Grünengarten weiß, dass die Karte bei Kroxen ist und wo diese ihren Unterschlupf haben. Er will sie sich selbst holen.
- * Trebron pocht auf den Handel, wenn er in zwei Tagen die Karte bringt. Grünengarten willigt in erneutes Treffen ein, da man im Geschäft bleiben will.
- * Trebron geht in Richtung seiner Krieger weiter (*Lagernde Truppen*), Grünengarten folgt einem kleinen Pfad in Richtung Nordwesten.

Lauschen, Schleichen

BEWEGUNG: SCHLEICHEN kann jeder, SCHURKE: SCHLEICHEN gibt einen Bonus darauf. Zum Lauschen wird die Fertigkeit SINNESSCHÄRFE: HORCHEN verwendet. Diese Proben sind konkurrierend. Da Schleichen die Ursache ist, ist das Ergebnis dieser Probe die Zielzahl für den Lauscher.

Hintergrund

- Trebron zeigt Grünengarten eine schlecht gefälschte Landkarte. Er hofft, dass Grünengarten darauf reinfällt und ihm die zwei Thoriummünzen bezahlt.



Spielwerte Trebron

VK 12

Rüstschutz 0

(Artefakt: Zielzahl für Angriffe auf Trebron +20, Rüstschutz +5)

SUCHEN 14

ZUFÄLLIG FINDEN 10

Kurzschrift:

ANGRIFF (Tempo 13) 6

Schaden 1W6

(Vollständige Werte auf S.76)

Spielwerte Grünengarten

VK 12

Rüstschutz 0

Assassinendolch:

ANGRIFF (Tempo 13) 13

PARADE 14

MEUCHELN 18

Schaden 1W6 (fünffach beim Meucheln)

SCHLEICHEN 20

ÜBERRASCHEN 16

SUCHEN 15

ZUFÄLLIG FINDEN 10

(Vollständige Werte auf S.78)

- ▶ Trebron rechnet nicht damit, dass Tibbohs wissen, wo Karte ist. Ist daher etwas überrumpelt.
- ▶ Grünengarten geht zu seinen Tibbohs zurück, um in Kroxhöhle einzudringen.
- ▶ Trebron geht zu seinen Kriegerern (*Lagernde Truppen*), um sich auf die Suche nach der Kroxhöhle zu machen. Dort hat er einen Spurensucher, den er nach Grünengartens Hinweis einsetzen kann, um den Tibboh zu verfolgen.
- ▶ Will Höhle finden und dort warten, bis Tibbohs die Karte haben, um sie zu überfallen.

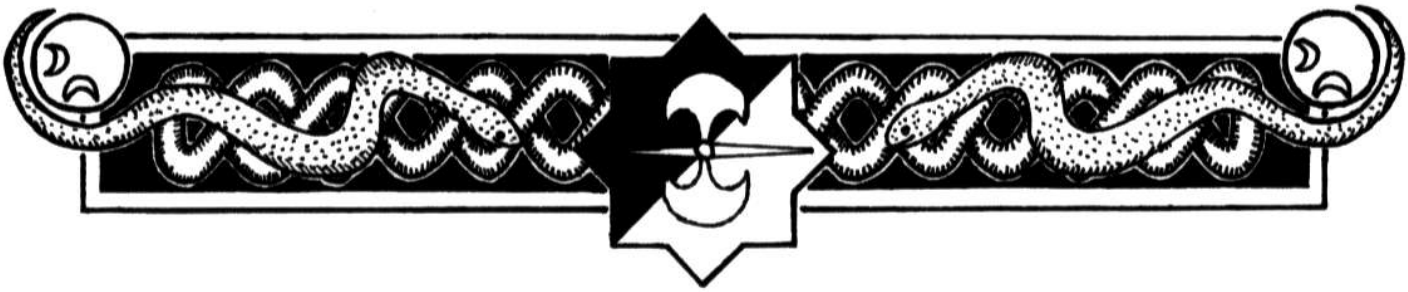
Von Spielleiter zu Spielleiter

Zweck dieser Szene ist es, bei den Charakteren endgültig Misstrauen gegen die Machenschaften der Priester zu schüren und ihnen Hinweise auf die Rolle der Schwarzen Tibbohs zu geben. Außerdem soll der Verdacht aufkommen, dass Trebron ein Verräter an der Priesterschaft ist (was natürlich nicht stimmt und dadurch die Möglichkeit zu weiteren Überraschungen und Wendungen gibt).

Die Charaktere stoßen auf die beiden Streitenden, die sich an der vereinbarten Kreuzung der Pfade getroffen haben. In einer Richtung gelangt man zu den Lagernden Truppen, in einer zweiten zurück zum Bach, und in der dritten in Richtung Kroxhöhle. Grünengarten und Trebron sollten laut genug sein, dass die Spielercharaktere vorgewarnt sind, um sich anzuschleichen und die beiden belauschen zu können. Natürlich will es der 'Zufall' so, dass sie sich gerade streiten, wenn die Gruppe vorbei kommt – wir haben es schließlich nicht mit dem realistischen Alltag zu tun, sondern mit einem hoffentlich dramatischen Abenteuer.

Der Streit der Beiden kann von der Spielleiterin sehr lebhaft dargestellt werden. Für die Spieler läuft das natürlich wie ein Film ab, der aber hoffentlich sehr interessant ist. Damit die Szene gelingt, ist es vor allem wichtig, dass man sich über die Motivationen, die Pläne und den Kenntnisstand der Streithähne einigermaßen im Klaren ist. Folgende Informationen sollten durch erfolgreiches Belauschen vermittelt werden:

- Einer Vereinbarung nach wollte Grünengarten Trebron die Landkarte an diesem Ort abkaufen.
- Stattdessen hat er aber selbst versucht, die Karte zu bekommen und die Kroxe verfolgt.



- Grünengarten weiß, wo die Kroxe sind und will sich die Karte selbst holen.

- Die beiden sind (scheinbar) immer noch zu Geschäften bereit.

Möglicherweise verrät Grünengarten sogar unfreiwillig die Lage der Kroxhöhle, indem er im Eifer des Gefechts in die Richtung zeigt. Um den L'Hok Priester zu ärgern könnte er auch ein Rätsel stellen, welches dieser jedoch lösen kann. Wichtig für die Handlung ist nur, dass Trebron irgendwann die Kroxhöhle findet, nachdem Grünengarten schon lange dort ist, und die Spielercharaktere erst eine Weile. Egal wie sich Grünengarten verhält: Trebron hat einen guten Spurensucher dabei.

Nach dem Streit gehen die beiden wutschnaubend auseinander, jeder zu den eigenen Kollegen (Grünengarten zur Kroxhöhle, in der Szene *Ein Fass wird aufgemacht*; Trebron zu seinen Tempelkriegern, in der Szene *Lagernde Truppen*). Der Tibboh ist schwer zu verfolgen, da er sogleich seine Spuren verwischt (BEWEGUNG: SCHLEICHEN, Gruw 19). Sollten die Charaktere aber etwa mit JÄGER: SPURENSUCHE erfolgreicher sein, können sie so zur Kroxhöhle gelangen. Grünengarten ist sehr behände und benötigt dafür ca. fünf Stunden.

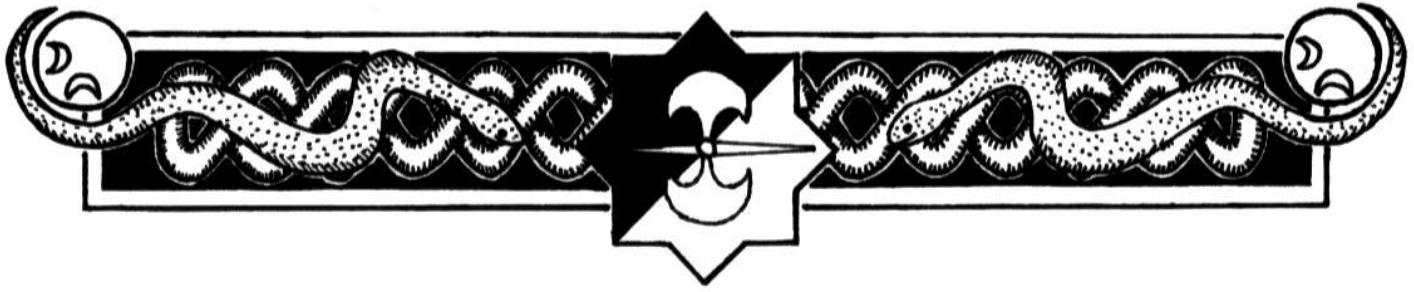
Trebron flucht noch eine Weile vor sich hin; die Charaktere können ihm so zu den Tempelkriegern folgen. Sollte der Einsiedler noch anwesend sein und merken, dass sie möglicherweise eingreifen, bzw. den L'Hok-Jüngern oder Tibbohs skeptisch gegenüberstehen, wird er sich aus dem Staub machen, um das Geschehen aus sicherer Entfernung zu beobachten (BEWEGUNG: SCHLEICHEN, Gruw 15).

Ganz anders läuft die Szene natürlich ab, wenn die Charaktere eingreifen. Abgesehen davon, dass sie dann wahrscheinlich weniger erfahren, sind verschiedene Ausgänge möglich: ein handfester Kampf, die Flucht von einem der beiden, oder gar neue Bündnisse. Ihr solltet beachten, dass das den Verlauf des weiteren Abenteuers stark beeinflussen kann. Außerdem sollte es den Charakteren sehr seltsam vorkommen, dass sich hier ein L'Hok-Priester mit einem Schwarzen Tibboh trifft, um Geschäfte zu machen. Somit steht zu hoffen, dass sie eher Vorsicht walten lassen.

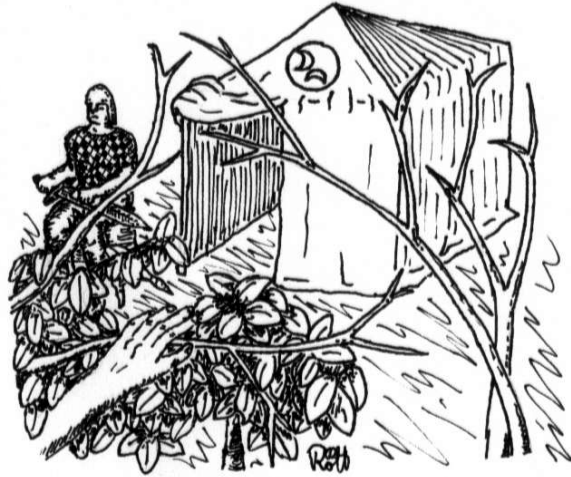
Wenn sie sich dagegen zeigen, wird Trebron zunächst seine Autorität als Priester in die Waagschale werfen, um die Charaktere zu bewegen, das Ende des Gesprächs abzuwarten. Natürlich wird er sie dabei nicht aus den Augen verlieren und das Gespräch wird sehr kurz verlaufen, da er sich nur noch schwer als Verräter des Tempels darstellen kann. Deswegen ist er natürlich sehr verärgert. Er wird die Charaktere nach einem kurzen Bericht fragen und mit zu seinen Tempelkriegern nehmen. Später würde er sie

Konkurrierende Proben

Genau genommen braucht man nicht immer eine Zielzahl von 30 um Schwarze Tibbohs zu verfolgen. Deren Proben auf MEUCHLER: SCHLEICHEN sind konkurrierend zu SINNESSCHÄRFE: SUCHEN bzw. JÄGER: SPURENLESEN.



wahrscheinlich ausführlicher verhören und sie in die Suche nach der Kroxhöhle einspannen. Er wird versuchen, sie bei der nächsten Gelegenheit zu verheizen, da sie für seinen Geschmack viel zu viel wissen.



Spielwerte Schutzartefakt

Das Schutzartefakt von Trebron wird ausführlich auf S.77 beschrieben.

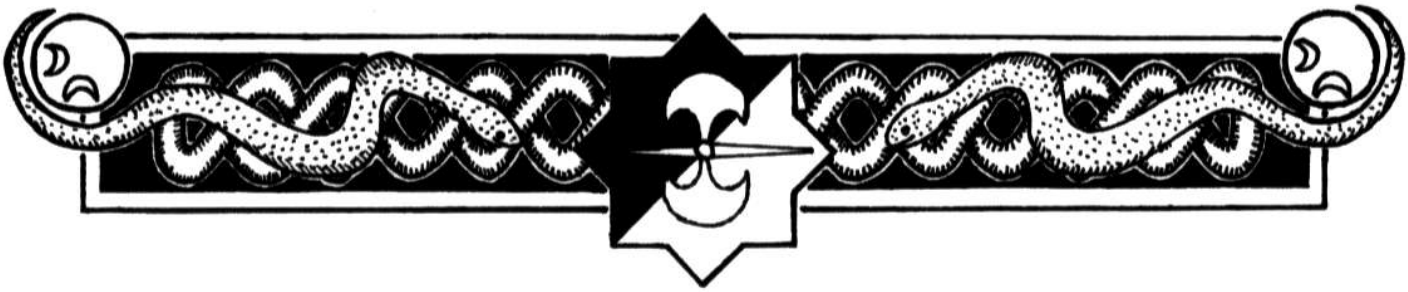
Zielzahl für Angriffe auf Trebron
+ 20, Rüstschutz + 5

Greifen die Charaktere Trebron gar direkt an, wird Grünengarten umgehend den Schauplatz verlassen. Trebron wird sein Schutzartefakt einsetzen und versuchen, sie zum Einhalten zu bewegen. Gelingt dass nicht sogleich, wird auch er die Flucht ergreifen. Es sollte vermieden werden, dass Trebron außer Gefecht gesetzt wird, da das dritte Kapitel des Abenteuers (Zwischen den Fronten) dann wesentlich an Reiz verliert.

Wird dagegen Grünengarten angegriffen, wird sie der verdatterte Trebron darin unterstützen und Grünengarten das Weite suchen (wenn es ihm gelingt). Möglicherweise wird der Tibboh dadurch gefangen genommen (Trebron will ihn lieber lebend als tot, um ihn weiter ausfragen zu können). Ansonsten wird es dann ähnlich weiter gehen wie in dem Fall, dass sich die Charaktere ohne Angriff einmischen. Trebron wird nur etwas gnädiger sein (was aber nichts an der Tatsache ändert, dass er sie los werden will).

Lagernde Truppen

"Ein Priester ist selten allein... man kann mit Fug und Recht sagen, dass der Wald regelrecht überlaufen war. Wer weiß, wer noch alles entdeckt hat, dass dort eine ganze Horde von Tempelkriegern kampierte? Dieser Trebron hatte seine lange ersehnten Tempelkrieger tatsächlich noch unterhalb des Hohen Passes in der Nähe des Bergdorfes Reschneg abgefangen. Da ihm die Zeit im Nacken saß, hatte er die zwar äußerst kampferprobten, ansonsten aber typischerweise fanatisch-



dümmlichen Kerle in die Nähe des vereinbarten Treffpunktes mit Grünengarten gelotst. Während dieses 'glorreichen' Treffens warteten sie – nicht wissend, wofür sie eigentlich gebraucht wurden – auf ihn. Als ihr Chef schlimmste Flüche ausstoßend wieder ankam, durften sich die Krieger gewiss einige Schimpftiraden gefallen lassen. Dann machten sie sich auf den Weg, die Kroxhöhle zu finden."

Ereignisse

- * Nach ca. 1 Stunde Fußmarsch: kleine Lichtung mit Zelten.
- * 12 Tempelkrieger und ein Spurensucher, davon 4 Wachen, 1 Hauptmann; andere pflegen ihre Ausrüstung.
- * Trebron hält Standpauke.
- * Die SC können die Krieger relativ gut heimlich beobachten; ein Angriff der SC grenzt aber an Selbstmord.
- * Trebron zieht sich mit Hauptmann und Spurensucher zur Beratung in ein Zelt zurück.
- * Sie packen ihre Sachen und gehen in die Richtung des Treffpunktes von Trebron und Grünengarten.

Hintergrund

- Trebron traf Truppe in der Nähe von Reschneg.
- Trebron ließ heimlich Lager in Nähe seines Treffpunktes mit Grünengarten errichten.
- Kommando hat Trebron, der Hauptmann heißt Nambold.
- Trebron will nun mit dem Spurensucher ausgehend vom Treffpunkt mit Grünengarten die Kroxhöhle finden. Sie wollen vorsichtig sein, um den Tibbohs nicht in die Klinge zu laufen.

Von Spielleiter zu Spielleiter

Diese Szene ist nicht notwendig für die Story, kann aber sehr informativ sein. Es sollte die Charaktere noch misstrauischer stimmen, dass auf einmal auch Tempelkrieger mit im Spiel sind. Außerdem kann auf diese Weise das Finale des Abenteuers etwas vorbereitet werden – tauchen die Krieger dort dann eben nicht vollkommen unerwartet auf.

Die Tempelkrieger sind sehr diszipliniert. Angesichts der Wachen

Spielwerte Tempelkrieger(12)

VK 15

Kettenhemd Rüstschutz 2

Schwert:

ANGRIFF (Tempo 11) 15

PARADE 16

Schaden 1W8 + 1

Bogen (Tempo 12) 13

Schaden 2W6

Spielwerte Hauptmann

VK 16

Kettenhemd Rüstschutz 2

Spielwerte Spurensucher

VK 11

Lederrüstung Rüstschutz 1

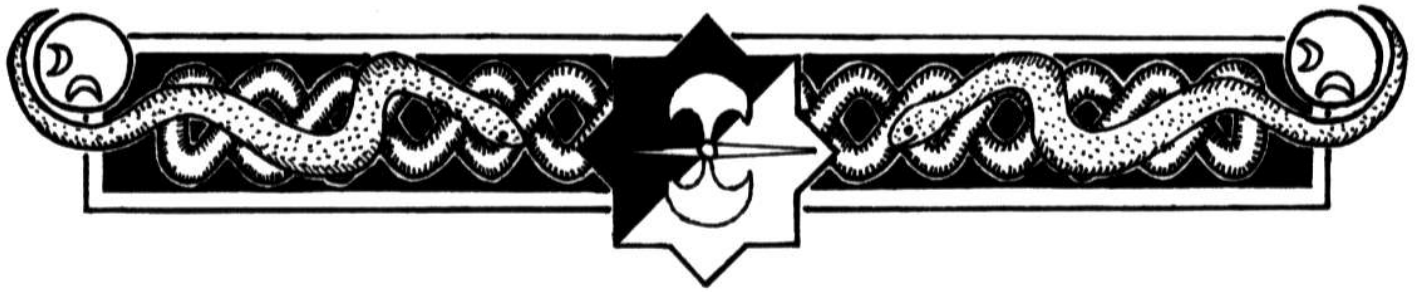
Schwert:

ANGRIFF (Tempo 11) 8

PARADE 10

Schaden 1W8

SPURENLESEN 19



sollte klar werden, dass es nicht auf Angriff, sondern auf Beobachtung ankommt. Wenn sich die Charaktere offenbaren, wird das die weitere Geschichte stärker beeinflussen (siehe Hinweise in der Szene *Zeugen eines geheimen Treffens*).

Es lässt sich leicht feststellen, dass Trebron der Anführer ist. Sein cholerischer Ausbruch ist nicht zu überhören. Natürlich wissen die Krieger nicht, wofür Trebron sie einsetzen will, weswegen er ihnen wohl irgendwelche Lappalien vorhält. Möglicherweise kann auch sein Gespräch im Zelt belauscht werden. In diesem wird Trebron jedoch auch nur das Nötigste erzählen: dass es um ein wichtiges Geschäft für die Priester gehe und er möglicherweise hereingelegt werden solle. Gegner wären Tibbohs, die mit Kroxen verbündet seien, die sich in der Nähe befänden. Sodann ergeht die Order sich abmarschbereit zu machen.

Spätestens jetzt müssen die Charaktere über ihr weiteres Vorgehen entscheiden. Sie können zurück zur Stelle gehen, wo sich der Bach gabelt, selber Spuren von den Kroxen oder Tibbohs suchen, oder sich an die Fersen der Tempelkrieger heften. Bei Letzterem sollte man die Spielern jedoch auf das Risiko aufmerksam machen, dass sie dadurch Handlungsmöglichkeiten verlieren können, wenn die Krieger etwa die Karte erbeuten sollten... Die folgenden beiden optionalen Szenen kann man einsetzen um die Charaktere schneller auf eine heiße Spur zu bringen.

Spielwerte Schwarzer Tibboh

VK 11

Rüstschutz 0

Assassinendolch:

ANGRIFF (Tempo 13) 11

PARADE 13

MEUCHELN 16

Schaden 1W6 (fünffach beim Meucheln)

SCHLEICHEN 19

ÜBERRASCHEN 16

SUCHEN 14

ZUFÄLLIG FINDEN 10

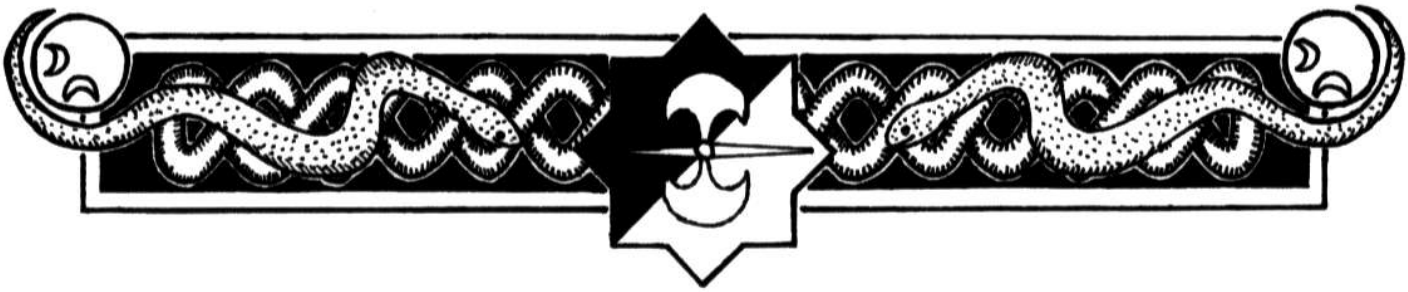
MEUCHELN ist nur möglich, wenn man erfolgreich geschlichen ist und die Überraschung gelingt. Macht man dann eine erfolgreiche Probe, wird der ausgewürfelte Schaden der Waffe verfünffacht.

Ein Schwarzer Tibboh (optional)

"Auch Schwarze Tibbohs haben ihre sonnigen Tage. Und im Grunde war Luigi schon immer ein Versager. Eigentlich sollte er einen Abschnitt des Tals im Auge behalten, um seinen Kollegen zur Not einen Fluchtweg offen zu halten. Er dachte bestimmt wieder einmal, er hätte alle Zeit der Welt. Infolgedessen streckte er seine behaarten Füße ins Sonnenlicht und war dadurch als Opfer wie geschaffen, sollte er nur gefunden werden..."

Ereignisse

- * Schwarzer Tibboh auf Wachtposten. Ist zwar versteckt, aber sorglos.
- * Könnte Hinweise auf Schwarze Tibbohs und Lage der Kroxhöhle geben.



Von Spielleiter zu Spielleiter

Diese Szene muss nicht unbedingt gespielt werden. Sie bietet die Möglichkeit, Hinweise auf die Kroxhöhle zu geben und zu verdeutlichen, was es mit den Schwarzen Tibbohs auf sich hat. Außerdem kann sie als *comic relief* vor dem Finale (*Ein Fass wird aufgemacht* und das Kapitel *Zwischen den Fronten*) eingesetzt werden. Der Anfang dieser Szene kann gut humoristisch ausgespielt werden, indem die Charaktere den armen Luigi in einem schwachen Moment erwischen. Möglicherweise hängen seine Maske und sein Lederanzug gerade in einem Baum und er selbst ist zwei Büsche weiter dabei, sein eigenes wichtiges Geschäft zu erledigen...

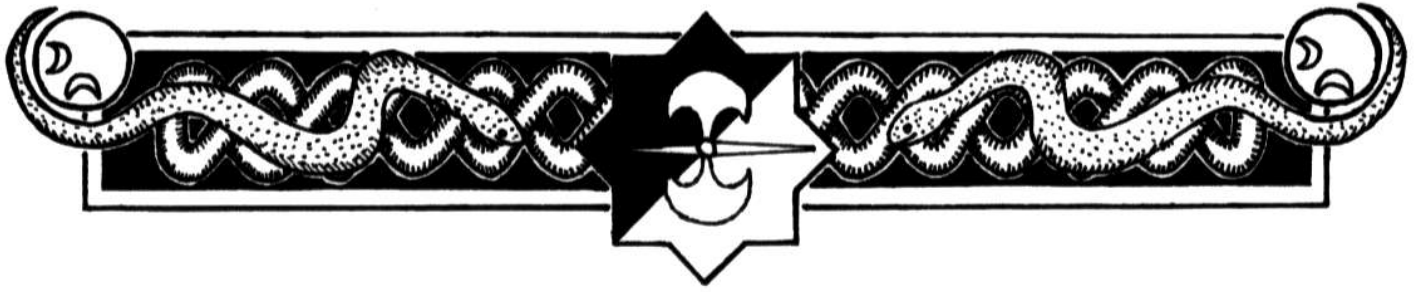
Es sollte möglich sein Luigi zu stellen und wenigstens etwas von ihm zu erfahren. Im Verhör sind Schwarze Tibbohs natürlich zähe Burschen und Grünengarten hat ihm auch nicht alles erzählt. Vielleicht kann man aber erfahren, wie viele Tibbohs es sind (derzeit noch 8 und er), wo die Höhle liegt, und dass sie vorhaben, etwas Wertvolles aus der Kroxhöhle zu stehlen. Er wird aber auf jeden Fall versuchen so gut als möglich zu verheimlichen, dass er der berüchtigten Killertruppe angehört.



Spielwerte Krox
VK 11
Lederrüstung Rüstschutz 1
Schwert:
ANGRIFF (Tempo 11) 12
PARADE 12
Schaden 1W8
SCHLEICHEN 11
SUCHEN 11
ZUFÄLLIG FINDEN 8.

Ein Kroxposten (optional)

"Nun ja, Kroxe sind vorausschauend, gewitzt und vorsichtig. Daher stellen sie Wachen in der Nähe ihrer Lager auf. Meistens sind diese Wachen alleine, da nur wenig von ihnen Lust auf so blöde Jobs haben. Gronk ist zwar ein bemerkenswerter Kroxhauptide, doch auch er hält sich für schlauer als er ist, und mit der Disziplin ist das eben nicht so einfach... So gelang es



Trebrons diensteifrigen Schergen (sofern sich die Abenteurer aus Tumleh noch dafür hielten), einen Kroxposten aufzubringen."

Ereignisse

- * Einzelner Kroxposten.
- * Könnte Lage der Kroxhöhle verraten.

Von Spielleiter zu Spielleiter

Eine weitere optionale Begegnung im Wald. Sie kann insbesondere dazu dienen, die Charaktere wieder auf eine Spur zur Kroxhöhle zu bringen. Der Krox wird unter Druck bestimmt den Aufenthaltsort seiner Artgenossen verraten, wobei er natürlich keine Gelegenheit auslassen wird zu entkommen oder sich an den Charakteren zu rächen.

Neue Spuren

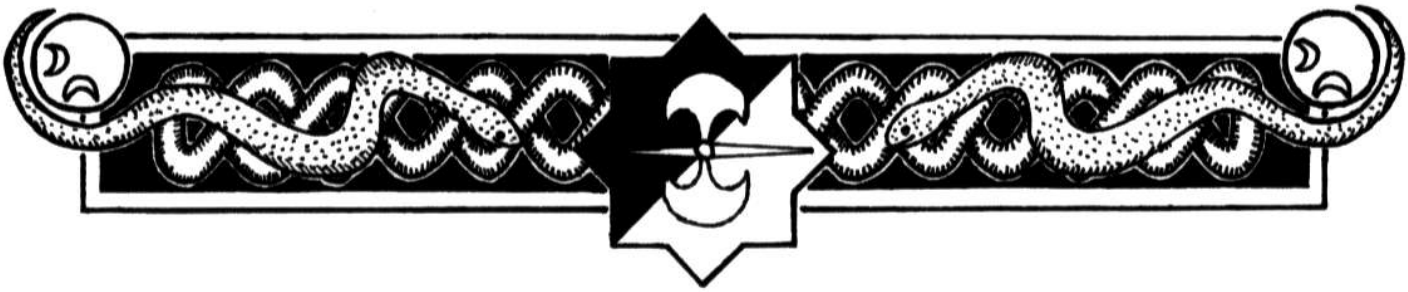
"Die Freude wird groß gewesen sein, als endlich wieder Spuren, und damit die Kroxhöhle gefunden wurde. Doch halt! Die Tibbohs waren wohl etwas früher in dem idyllischen Talkessel angekommen. Als die Dorfdeppen sie beobachten konnten, war Trebron mit seinen Truppen erst im Anmarsch. Doch was gab es in dem Tal zu sehen? Das kommt gleich..."

Ereignisse

- * Spuren der Kroxhorde oder des Schlittens.
- * Führen über einen Grat zu kleinem Talkessel; an der rechten Seite Eingang zur Kroxhöhle.
- * Talkessel abgegrenzt durch kleinen Hang bzw. eine Felswand am Höhleneingang.
- * Im Talkessel: Gras, Gebüsch, herumliegende Felsbrocken.

Hintergrund

- Schwarze Tibbohs in Sträuchern und hinter Felsbrocken (aus Sicht des Höhleneingangs) versteckt.
- Ein kleiner Tibboh-Trupp ist zur Erkundung in der Höhle.



Von Spielleiter zu Spielleiter

Wenn die Charaktere die Kroxhöhle nicht durch eigene Bemühungen finden – etwa weil sie das Gespräch von Trebron mit Grünengarten belauscht haben (*Zeugen eines Geheimen Treffens*) oder den Kroxposten gefangen genommen und verhört haben (*Ein Kroxposten*), sollten sie früher oder später wieder auf Spuren der Kroxhorde oder des Schlittens stoßen (hier kann der Waldläufer nochmals seinen Auftritt bekommen).

Die Ankunft beim Talkessel vor der Höhle kann man gut mit etwas Spannung aufbauen, wenn die Charaktere den davor liegenden Grat erklimmen. Sie können von dort aus die Lage peilen. Evtl. entdecken sie auf der linken Seite des Tals einige der Schwarzen Tibbohs (Proben auf SIN NESSCHÄRFE: SUCHEN mit Zielzahl 30). Der Höhleneingang befindet sich rechterhand der Charaktere.

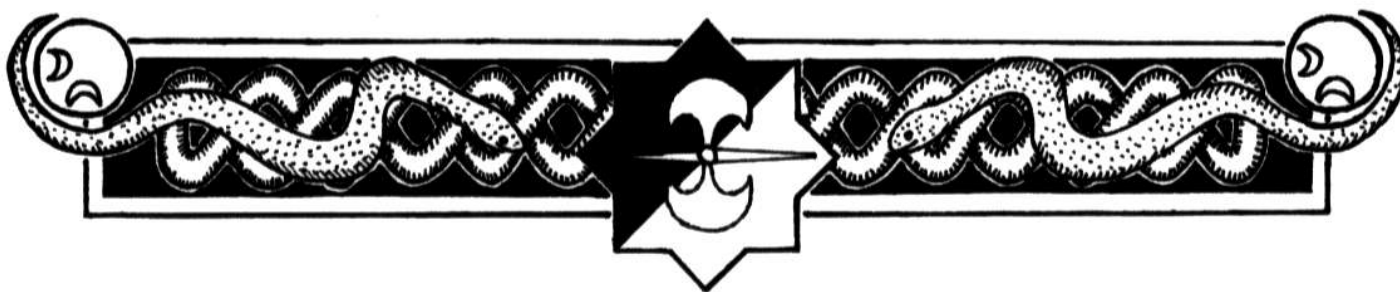
Zu hören ist erstmal nichts, aber man kann Kroxgestank riechen. Für lange Untersuchungen oder gar zum Handeln gibt es jedoch keine Zeit, denn...

Ein Fass wird aufgemacht

"Ei, ei, was rumpelt das denn so in der Höhle? Als Grünengartens Leute endlich die Karte holen sollten, wurden sie – es tut mir sooo leid – Opfer einer kleinen Überraschung... Unter den Bergen der Grenzmarken liegt so manches Geheimnis verborgen. Zum Beispiel große Metallfässer; und Kroxe sind mit ihrem Geschick wohl in der Lage, daraus teuflische Fallen zu bauen. Ein solches Fass rollte den aus der Höhle fliehenden, verhinderten Dieben hinterher, weswegen die Anfänger aus Tumleh vermutlich zum ersten Mal Schwarze-Tibboh-Matsche erblicken konnten. Das Fass platzte dabei und verbreitete einen unangenehmen Nebel im Tal. Daher spielt das Fass auch für sie eine gewisse tragische Rolle, wie wir noch sehen werden."

Ereignisse

- * Gepolter aus dem Höhleneingang.
- * 3 Schwarze Tibbohs rennen heraus.
- * Hinter ihnen rollt polternd ein großes Fass aus glattem Material.
- * Ein Tibboh kann sich retten, die anderen werden zwischen Fass und einem Felsen zermalmt.



- * Das Fass reißt auf, heißer Dampf dringt zischend aus. Er breitet sich langsam wie ein Nebel im ganzen Talkessel aus.
- * Überlebender Tibboh versteckt sich.
- * Einige Kroxe kommen aus der Höhle, sehen sich nach Eindringlingen um und holen Verstärkung.

Hintergrund

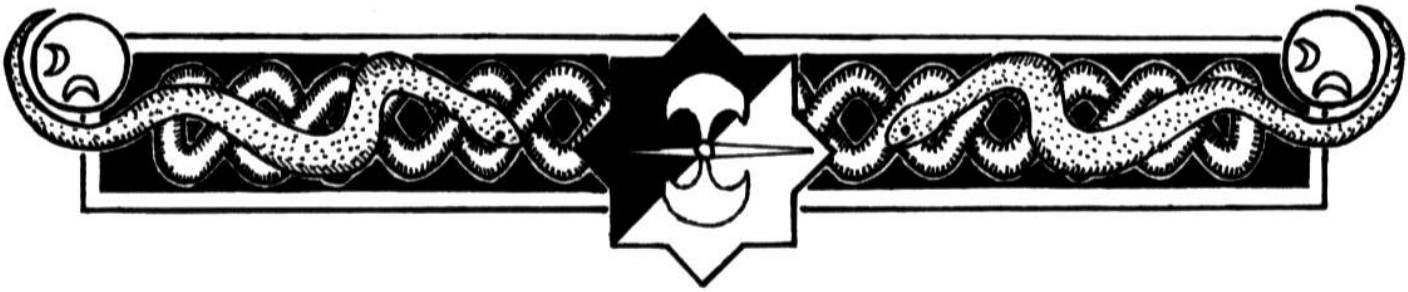
- ▶ Tibboh-Erkundungstrupp erledigte zwar einen Kroxwächter, der konnte aber noch eine Falle gegen Eindringlinge auslösen.
- ▶ Falle besteht aus dem Fass auf einer 'Rutschbahn'; Verankerung leicht zu lösen, rollt dann durch den Hauptgang der Höhle nach draußen.
- ▶ Fässer wurden von Kroxhüptling Gronk in einer Höhle gefunden.

Von Spielleiter zu Spielleiter

Das herauspolternde Fass und sein Platzen kann man als wirkliche Überraschung inszenieren. Zum einen soll dies eine kleine Wende im erwarteten Abenteuerverlauf sein, zum anderen können die Charaktere (und Spieler) dadurch eine Ahnung von den Geheimnissen der Grenzmarken bekommen. Nicht zuletzt führt dieses Ereignis zu einem blutigen Kampf zwischen Tibbohs und Kroxen (*Blutige Beobachtung* im nächsten Kapitel), der den Spielercharakteren realistische Chancen gibt, in die Höhle einzudringen. Daher sollte Trebron zu diesem Zeitpunkt noch nicht bei der Höhle eingetroffen sein.

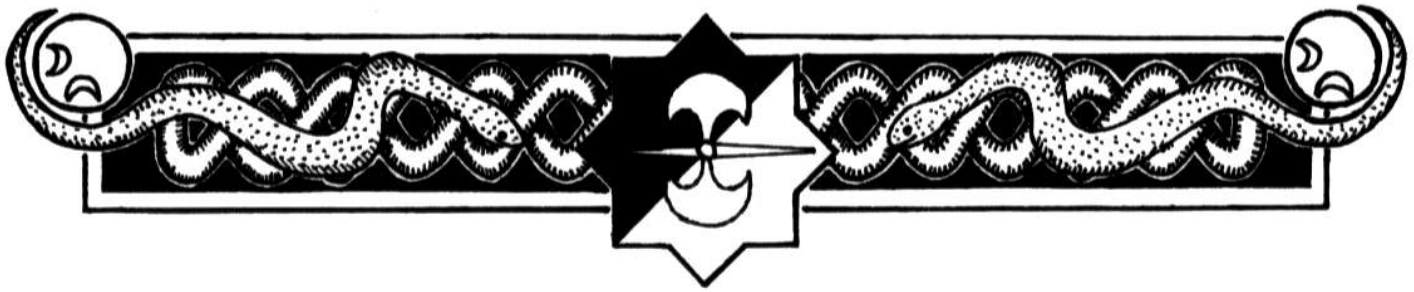
Der zur Seite gesprungene Tibboh versteckt sich so schnell wie möglich hinter den nächsten Büschen oder Felsen. Wenn die Charaktere zu sehr auf das Fass konzentriert sind, bekommen sie es vielleicht gar nicht mit. Die Kroxe wundern sich natürlich, dass sie niemanden sehen, und holen daher Verstärkung, um den Talkessel zu durchkämmen. Bevor die Abenteurergruppe ihr Versteck verlassen kann, kommen die Kroxe zurück. Das nächste Kapitel des Abenteuers (*Zwischen den Fronten*) fängt an, wenn sie den Kampf zwischen Kroxen und Tibbohs beobachten können.

Das Fass ist eine Hinterlassenschaft der mächtigen Sarlann, die einst die Grenzmarken beherrschten, nun aber verschwunden sind. Um was genau es sich bei dem Fass handelt, wollen wir an dieser Stelle nicht ganz erklären, da es sich eben um ein Geheimnis der Grenzmarken handelt. Außerdem wollen wir euch die Möglichkeit offen lassen, eine eigene Erklärung für das Geschehen



zu finden, damit ihr aus diesem Einstiegsabenteuer eine ganz eigene Kampagne entwickeln könnt. Am Ende dieses Abenteuers machen wir jedoch einen Vorschlag.

Das Material, aus dem das Fass besteht, ist unbekannt. Wenn die Charaktere es später näher untersuchen sollten, werden sie sich fast die Hände verbrennen. Es ist vermutlich ein Metall. Entscheidend ist: das austretende Gas ist hochgiftig, zeigt seine Wirkung aber erst nach mehreren Jahren. Gebildete Priester kennen geheime Legenden über die Sarlann, die von Missgeburten und ansteckenden, schweren Krankheiten berichten, wenn Menschen mit solchen Dämpfen in Berührung kamen.



Kapitel 3: Zwischen den Fronten

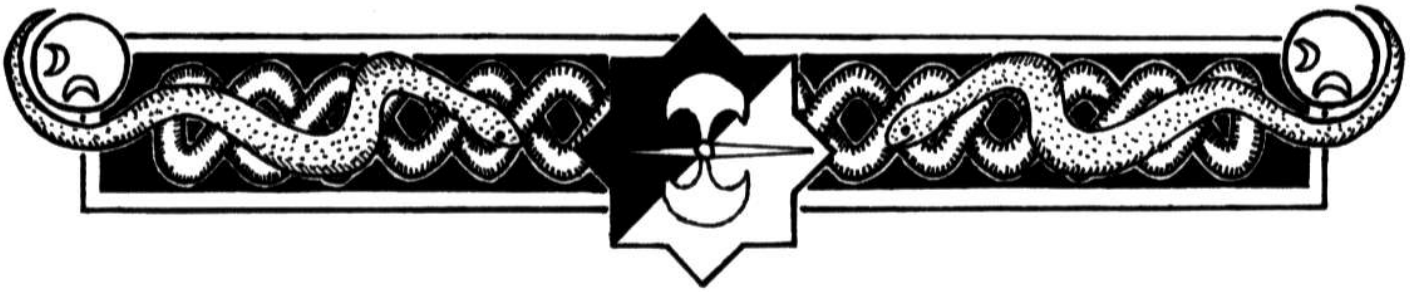
"Zum Finale kam es letztlich, als alle Parteien die Kroxhöhle gefunden hatten. Wer würde nun die Landkarte mit den geheimen Handelsrouten bekommen? Grünengarten wählte sich schon kurz vor seinem Ziel, bevor die Falle ausgelöst wurde. Im nachfolgenden Kampf gelang es seinen Leuten trotzdem langsam, die Kroxe in den Griff zu bekommen. Doch etwa zu diesem Zeitpunkt traf Trebron ein und es ging erst so richtig los.

Es sah eine Weile so aus, als müsste sich die Sache im Kampf entscheiden. Trebron beendete ihn zu seinen Gunsten. Doch währenddessen gelang es denjenigen, die er ehemals angeheuert hatte, in die Höhle einzudringen und die Karte an sich zu bringen. Nun hing alles von ihrer Entscheidung ab."

Im letzten Kapitel können die Charaktere zunächst beobachten, wie die Schwarzen Tibbohs und Kroxe miteinander kämpfen. Das gibt ihnen die Gelegenheit, unbemerkt in die Kroxhöhle einzudringen. Dort können sie Kattегruus' Schlitten finden, in dem sich noch die Landkarte befindet. Währenddessen trifft Trebron bei der Höhle ein und besiegt die geschwächten Tibbohs und Kroxe. Die Charaktere können Trebron die Karte übergeben oder aber das Kampfgetümmel nutzen, die Karte zu behalten und abzuhaufen.

Die Abenteurer haben allein deswegen eine Chance, die Landkarte zu erbeuten, weil sie zwischen drei große Parteien geraten sind (L'Hokisten, Tibboh-Mafia und Kroxe). Es sollte klar werden, dass der Kampf zwischen Tibbohs und Kroxen eine einmalige Gelegenheit darstellt in die Kroxhöhle zu gelangen. Dann folgt sozusagen der 'Dungeon-Teil', der aber recht klein gehalten wurde. Wenn die Spielrunde dies schätzt, kann man das natürlich ausweiten. In der Höhle sollten sie vor allem Gelegenheit bekommen, die Landkarte zu finden, die sich noch immer im Schlitten ist. Wenn sie etwas tiefer vordringen, können sie einem Geheimnis der Sarlann etwas weiter auf die Spur kommen. Es ist nicht gedacht die Charaktere in umfangreiche Kämpfe mit den Kroxen zu verwickeln, die noch in der Höhle sind – das würde ihnen nicht gut bekommen.

Der Kampfärm von draußen sollte die Charaktere während der Höhlenerkundung zu Eile anspornen. Wenn sie die Landkarte haben, werden sie diese höchstwahrscheinlich in Augenschein nehmen und es wird ihnen die Brisanz ihrer Beute klar werden.

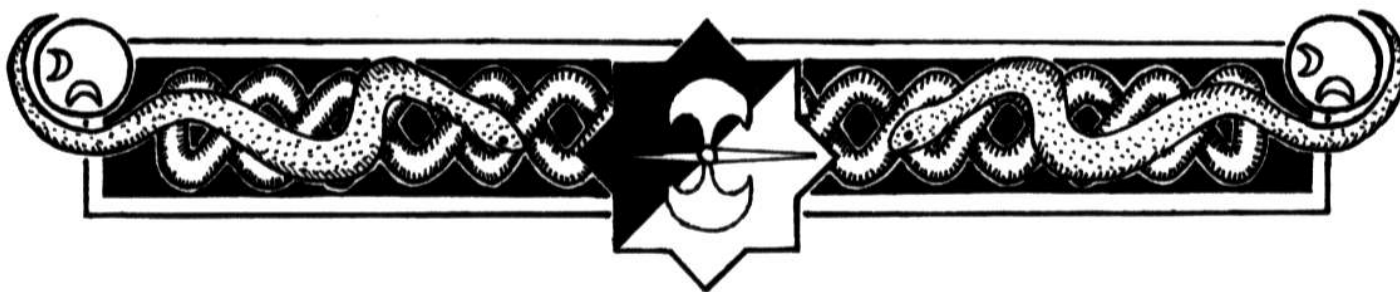


Dann müssen sie schnell eine Entscheidung treffen, ob sie das Fundstück an Trebron übergeben. Wenn sie zu lange zögern, ist draußen der Kampf zu Gunsten des Priesters beendet und sie haben keine Wahl mehr. In den Testrunden entschieden sie sich aber meist dafür, das Kampfgetümmel auszunutzen, um abzuhausen. In diesem Fall schickt ihnen Trebron noch Flüche und einen Krieger hinterher. Entkommen die Charaktere, ist das Abenteuer erfolgreich für sie beendet – was sie mit der Landkarte machen werden, ist eine andere Geschichte. Hinweise hierzu finden sich im Anschluss an dieses Kapitel (Es sind nur Sandkörnchen..., S.129).



Blutige Beobachtung

Wer so naiv war, die Grenzmarken für harmlos zu halten, wurde bei den folgenden Geschehnissen eines Besseren belehrt. Ich gebe zu, dass sich auch mir etwas die Nackenhaare sträuben, wenn ich mir die Kampftaktik der Schwarzen Tibbohs vorstelle – nach und nach erweichelten sie die Kroxe, die zwischen den Büschen und im Dampf des geplatzten Fasses nach den Eindringlingen suchten. Doch wurde auch so mancher Krox gerächt."



Ereignisse

- * Kroxe suchen im Talkessel nach Eindringlingen.
- * SC können beobachten, wie Kroxe hinterrücks von Tibbohs niedergestreckt werden, meist lautlos.
- * Irgendwann werden Kroxe panisch, rotten sich zusammen und starten eine zweite Suchaktion. Dabei erledigen sie Tibbohs, erleiden aber auch große Verluste.
- * Günstige Gelegenheit für SC, unbemerkt in die Höhle einzudringen.
- * Nach einiger Zeit trifft Trebron ein (Szene *L'Hoks Segen*).

Von Spielleiter zu Spielleiter

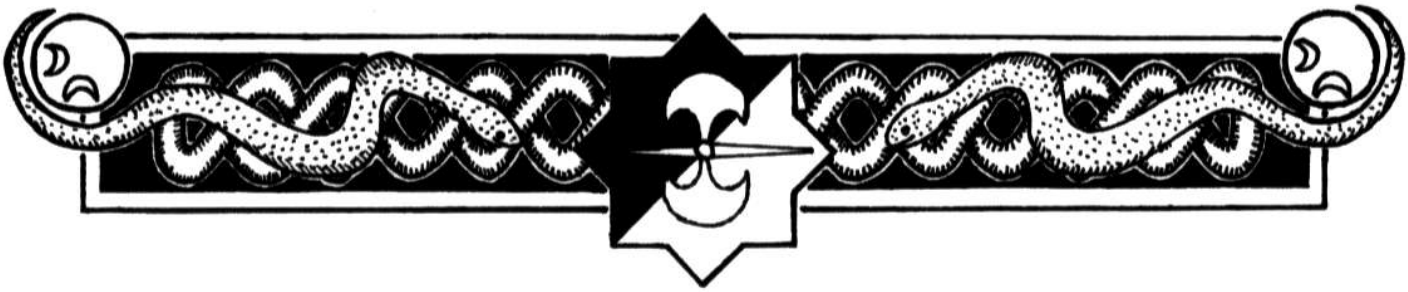
Diese Szene soll die Spieler nicht nur in Atem halten, sondern auch die Gelegenheit geben, trotz Übermacht der Kroxe und Tibbohs in die Höhle einzudringen, denn dort muss sich schließlich der Schlitten, bzw. Kattegruus' Karte, befinden. Beim Schleichen durch den Talkessel erhalten sie für die Proben Modi +10 dank des Dampfes aus dem Fass und da die Kroxe und Tibbohs sehr beschäftigt sind. Wenn sie entdeckt werden sollten, haben die Kroxe trotzdem kaum Gelegenheit, ihnen hinterher zu rennen.

Da die Charaktere kaum wagen werden einzugreifen, können sie von ihrem ‚Aussichtspunkt‘ Zeugen dieses blutigen und unheimlichen Vorganges werden: Wo die Dampfschwaden den Blick freigeben, können sie sehen, wie sich einzelne Kroxe einem Tibboh-Versteck nähern und von hinten ermordet werden. Meistens schaffen sie es lautlos, manchmal erschallt noch ein erschrockener Ruf. Die Tibbohs verstecken sich dann sogleich an einem anderen Ort. Wenn die Kroxe sich nach solchen Schreien zusammenrotten, stellen die Tibbohs ihre Tätigkeit kurz ein.

Nach etwa einer Stunde trifft Trebron mit seinen Tempelkriegeren ein. Bis dahin haben die Abenteurer hoffentlich ihre Gelegenheit wahrgenommen. Zu diesem Zeitpunkt gibt es noch 4 Tibbohs (Verluste: 4; 2 durch das Fass, 2 durch die Kroxe) und 10 Krox-Krieger (Verluste: 8; die hohe Gesamtzahl an Kroxen erklärt sich dadurch, dass nicht alle am Beutezug beteiligt waren).

In der Kroxhöhle

"Den sogenannten Abenteurern gelang es tatsächlich, unbemerkt in die Dunkelheit der Höhle vorzudringen – in der Hoffnung den Schlitten, nein, natürlich die Landkarte zu finden. Das



hätte ich diesen Anfängern aus Tumleh nie zugetraut. Doch egal – wenn sie die Karte noch haben sollten, werde ich sie jagen und auspressen, bis ich das Papier in den eigenen Händen halte. Doch zurück zum Bericht."

Ereignisse

- * SC können relativ unbehelligt in der Höhle herumschleichen. Helles Licht sollten sie aber nicht machen. (Der Priester-SC könnte sein Kristallauge einsetzen).
- * Details: Siehe Plan und Höhlenbeschreibung.
- * Im Hauptgang: Holzschienen, auf denen das Fass hinabrollen konnte.
- * In Wohnhöhle befinden sich noch verängstigte Kroxe, die nur zur Notwehr angreifen (über 30 Frauen, ca. 50 Kinder).
- * In Beutekammer ist Schlitten, Landkarte noch im Geheimfach unter Schlittenbock
- * Weiter hinten: Anlage für Falle und Höhle mit weiteren Fässern.
- * Gegen Ende der Untersuchung: Kampfplärm von draußen (Trebron trifft ein).

Spielwerte Kristallauge

Das Kristallauge wird mit einer Probe auf PRIESTER: RITUAL eingesetzt. Je nach Wahl leuchtet es mit der Helligkeit einer Kerze oder wirkt vors Auge gehalten wie ein Fernglas (genaue Beschreibung auf S.71).

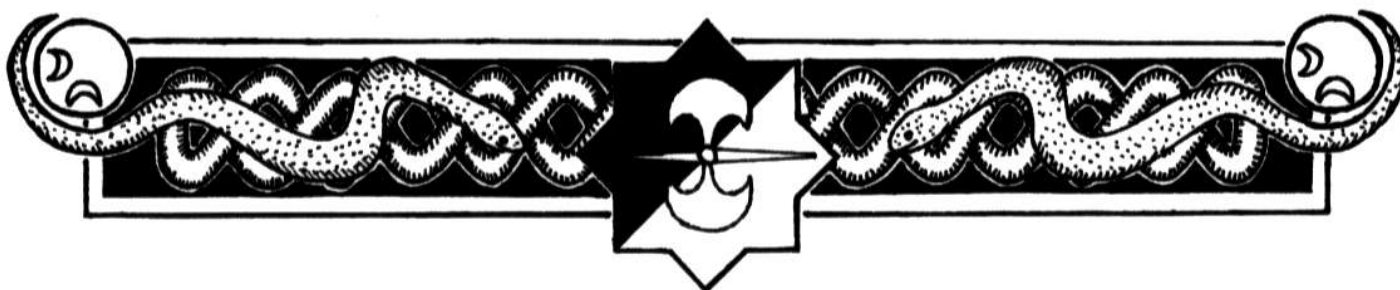
Höhlenbeschreibung

A) Eingangsbereich: Man kann in die natürliche Felsspalte, die durch die Kroxe etwas geweitet wurde, hineinblicken. Bei dem eindringenden Tageslicht sieht man rechts und links zwei geglättete Baumstämme angebracht, auf denen das Fass herabrollen konnte. Diese 'Rutschbahn' steigt nach hinten leicht an und führt dann in einen Schacht hinauf.

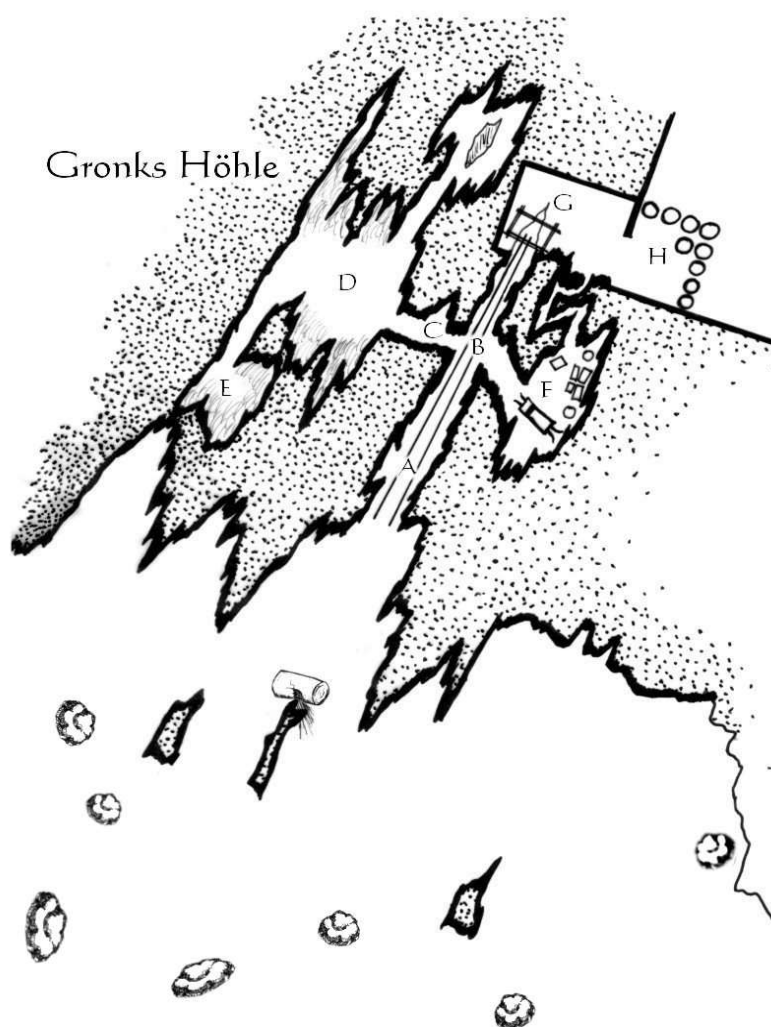
Auf der linken Seite ist eine kleine natürliche Nische. Der Wächter liegt ermeuchelt am Boden. In der Hand hält er das Ende einer Schnur, die an der Felswand entlang zum Schacht führt, aus dem die 'Rutschbahn' hervorkommt.

Die Schnur diente zur Auslösung der Falle. Als die eindringenden Tibbohs den Wächter überfielen, konnte der Krox noch an der Schnur ziehen. Da der Mechanismus erst wieder mit einem neuen Fass geladen werden muss, bewirkt es jetzt nichts, daran zu ziehen.

B) Quergänge: Hier ist die Rutschbahn bereits so hoch, dass man unter ihr hindurch gehen kann. Wenn man sich an ihr entlang hangelt, kann man bei einer erfolgreichen Probe auf BEWEGUNG: KLETTERN auch oben im Schacht (G) ankommen. Nach links führt

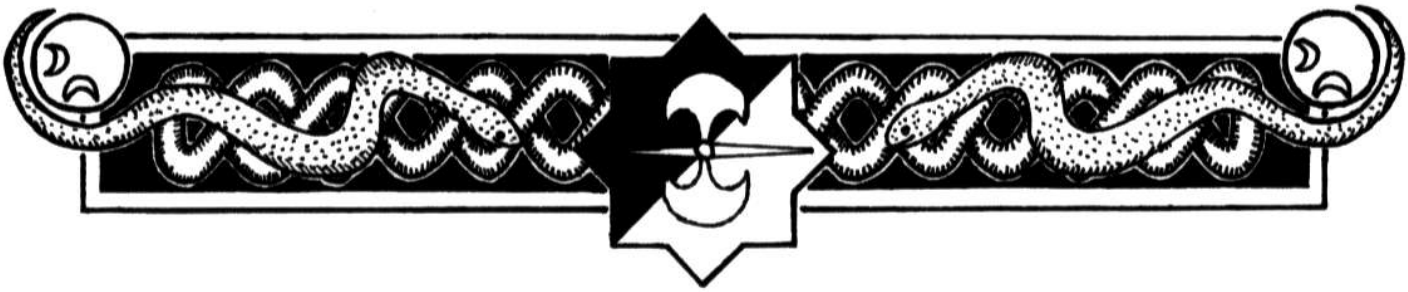


ein Gang zur Wohnhöhle (C) - am Gestank und den Geräuschen zu erkennen: Vorsichtig-verhaltenes Gespräch von Krox-Frauen und Greisen sowie das Gejammer von Krox-Jungen. Der Gang nach rechts führt dagegen in die Beutekammer (F). Wenn sich die Charaktere nichts zu ihrer Beleuchtung einfallen lassen, müssen sie sich vorwärtstasten.



C) Der Gang zur Wohnhöhle: Hier ist rechterhand nochmals eine kleine Nische, die gewöhnlicherweise für eine Wache verwendet wird, jetzt aber leer ist. Geht man weiter, kommt man in die Wohnhöhle (D).

D) Die Wohnhöhle: Hier hausen die meisten Kroxe, derzeit Junge, Frauen und Greise. Es ist einiges los, viel Gespräch, Gestank und Gejammer. Es gibt eine Feuerstelle (was die Luft nicht gerade besser macht). An den Rändern der Höhle gibt es Schlafstätten;



eine Nebenhöhle, die über einen Schacht nach unten verfügt, dient als Plumpsklo. Auch einige Kroxeier können gefunden werden. Ein weiterer Gang führt zu Gronks Privathöhle (E).

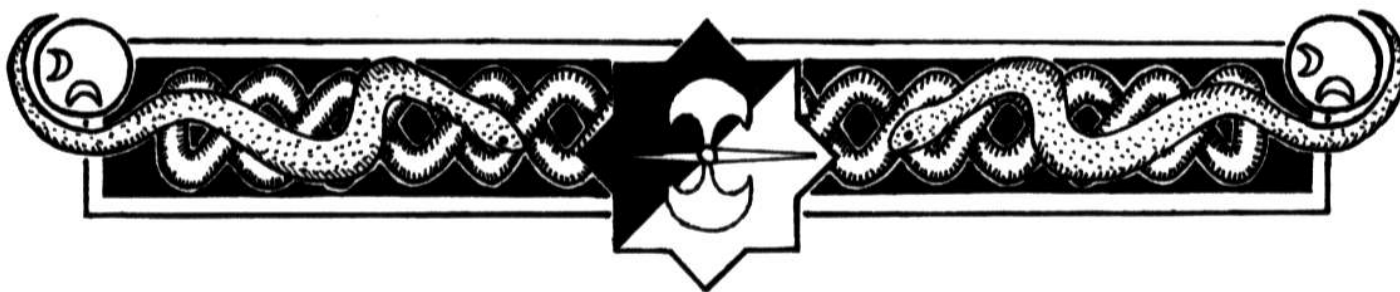
E) In Gronks Privathöhle lassen sich Wertsachen finden: Kroxschmuck, Waffen und Rüstungen, Geld – der Gesamtwert jedoch nicht wesentlich über einer Goldmünze.

F) Die Beutekammer: Dort befinden sich noch drei Kisten mit eher schlechtem Fraß, ein Holzfass mit Waffen (vor allem Schwerter) und.... Kattegruus' Schlitten. Ein weiterer, schmaler Gang windet sich in den Berg, hinauf zum oberen Ende des Schachtes (G). Der Schlitten ist noch nicht entladen und in seinem Geheimfach unter dem Schlittenbock befindet sich nach wie vor die heiß begehrte Landkarte. Um sie zu finden, benötigt man eine erfolgreiche Probe auf SINNESCHÄRFE: SUCHEN mit Zielzahl 25. Da die Charaktere ja wissen, dass sie irgendwo sein muss, kann man sie bei Misserfolg mehrfach würfeln lassen – dann dauert es länger, d.h. es bleibt weniger Zeit, bis Trebron draußen mit den Kroxen und Tibbohs fertig ist. Alternativ kann man die Suchdauer von der besten Probe in der Gruppe abhängig machen: Je fehlenem Punkt bis zur Zielzahl verlängert sich die Zeit um 5 Minuten. Neben wertlosem Plunder ist im Geheimfach ein Beutel mit 50 Silberstücken.

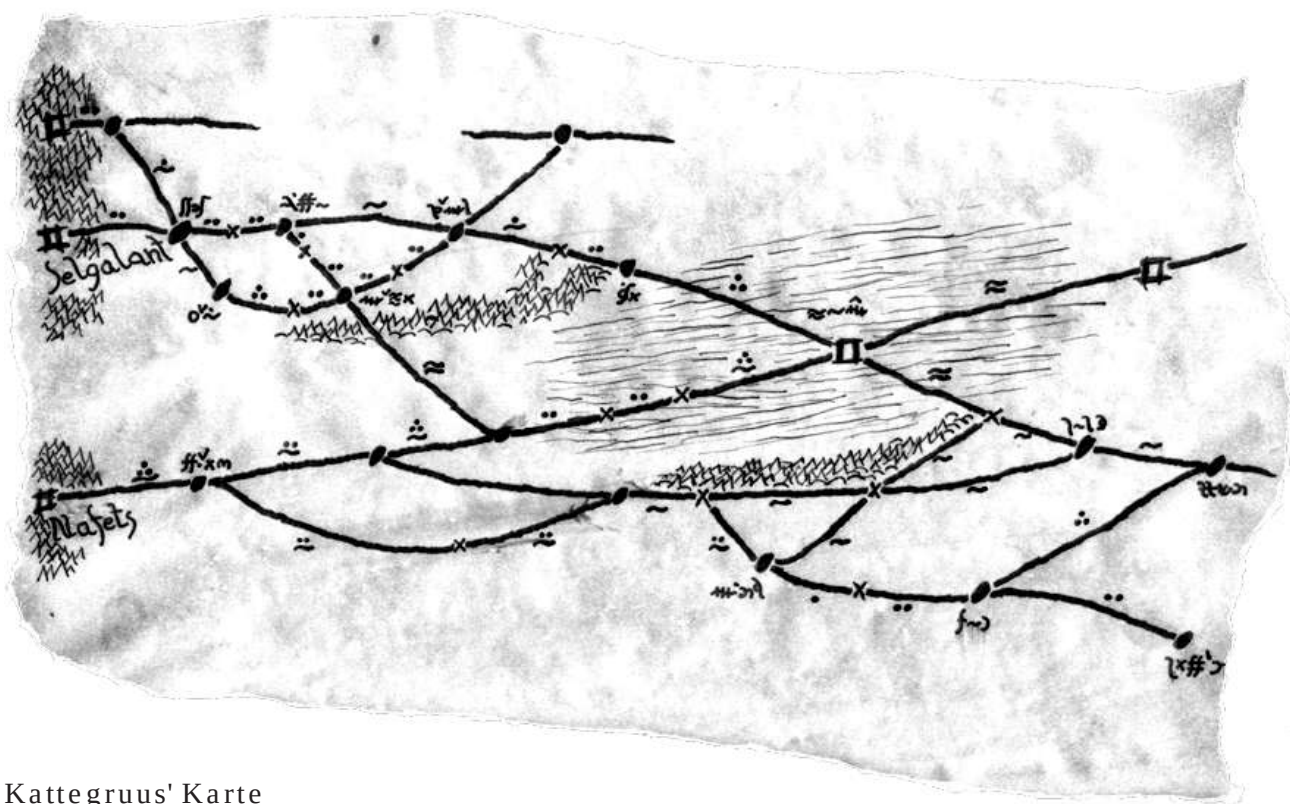
G) Der Schacht: Der Schacht führt noch weiter hinauf und hat oben eigenartig behauene Wände, so dass sie fast glatt sind – das kann kein Kroxwerk sein. Nach unten muss sich einstmals eine Felsspalte gebildet haben, weswegen der Fußboden eingestürzt ist. Der Schutt wurde von den Kroxen entfernt, so dass eine Öffnung zum Eingang (B) frei wurde. Dorthin führen die beiden Holzbalken, die als Schiene für die Fässer mit dem gefährlichen Inhalt dienen. Sie enden in einer wüsten Holzkonstruktion, in die ein Fass hineingehievt werden kann (und die derzeit natürlich leer ist). Eine Schnur führt hinab – bis zur Wachnische bei (A) – mit welcher der Mechanismus ausgelöst werden kann. Damit rollt das Fass mit enormer Geschwindigkeit den Gang hinab. Es ist groß genug, den Gang in seiner ganzen Breite auszufüllen – kein Wunder, dass selbst die relativ kleinen Schwarzen Tibbohs wegrannten.

Aus dem Schacht führt ein Durchgang zu einer großen Höhle, in der die Luft etwas wärmer ist...

H) Die alte Lagerhalle: Eine große Höhle, die glatt aus dem Berg herausgehauen wurde. In gespenstischer Ruhe steht dort, sauber aufgereiht, eine große Anzahl von Fässern, die dem hinab gerollten wie ein Ei dem anderen ähneln. Viele Hände sind notwendig, sie zu bewegen. Sie stehen dort, als warten sie auf die Zeit ihrer Befreiung – dabei sollten sie hier doch für alle Ewigkeit



ruhen. Ihre Wärme lässt auf ein geheimnisvolles Feuer in ihrem Inneren schließen... An der Wand befinden sich große Schriftzeichen in einer unbekannten Schrift.

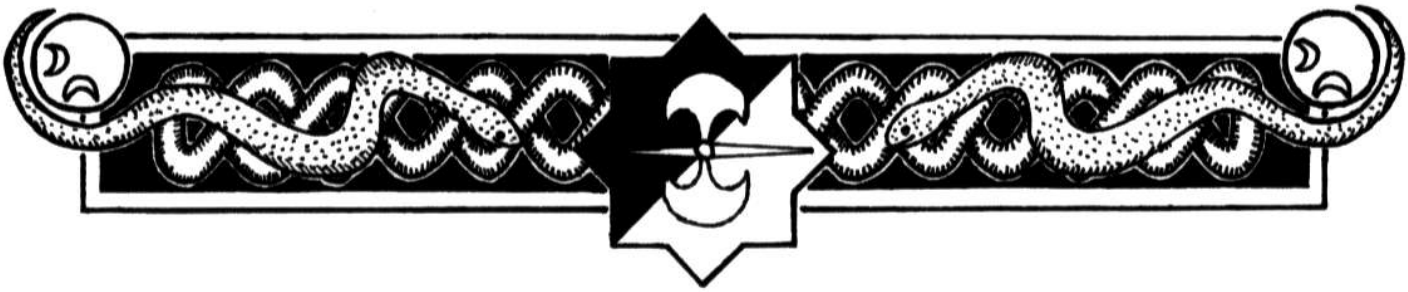


Kattegruus' Karte

Von Spielleiter zu Spielleiter

Es handelt sich bei der Lagerhalle um eine Hinterlassenschaft der Sarlann, doch die Charaktere können das höchstens ahnen. Es gibt nur wenige in den Grenzmarken, die diese Höhle vage deuten oder die Schrift (die Sarlann-Schrift) enträtseln könnten. Der Priester kann bei einer erfolgreichen Probe **PRIESTER: ALTE SPRACHE UND SCHRIFT** zwar einzelne Schriftzeichen erkennen. Das reicht jedoch nicht aus den Sinn der Sätze zu erfassen, da die Bedeutung der meisten Wörter in der Sarlann-Sprache unbekannt ist. Nur einige kennt der Priester als Bestandteile seltener Gebetsformeln.

Spätestens wenn die Charaktere die Landkarte haben, wird es Zeit für eine Entscheidung: Was wollen sie damit tun? Im schwachen Licht des Kristallauges des Priesters oder einer anderen Lichtquelle können sie ahnen, dass es sich nicht um die Lage von heiligen Orten oder Nichtser-Tempeln, sondern um Handelsrouten durch die Wüste handelt! Jetzt sollte man ihnen ein Handout mit Kattegruus' Karte reichen. Die Spielleiterin sollte deutlich machen, dass es hier um verdammt heiße Ware geht! Schließlich gründet



das Handelsmonopol der Rahjinn in der Wüste nicht nur darauf, dass sie als einzige die schnellen Wüstenläufer züchten, sondern auch, dass sie wichtige Abkürzungsrouten und kleine, strategische Wasserstellen kennen. Sie würden sich hüten, derartiges Wissen einfach so preiszugeben! Die Entscheidung der Spieler kann man noch etwas anheizen, indem man sie den Kampflärm vor der Höhle etwas lauter vernehmen lässt.

L'Hoks Segen

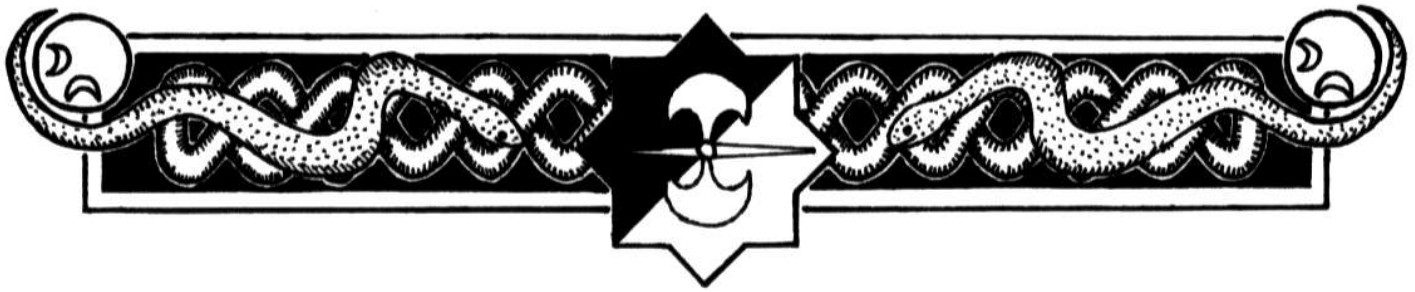
"Es besteht kein Zweifel daran, wie furios die Geschichte für Gronk und Grünengarten zu Ende ging. Nachdem die Tibbohs und Kroxe sich ausreichend geschwächt hatten, trat Trebron mit den Tempelkriegern auf den Plan. Die Helden im Inneren der Höhle konnten den Kampflärm vermutlich hören. Selbst wenn sich Kroxe und Tibbohs verbündet hätten, wäre es für sie zu spät gewesen. Wenig später kontrollierte Trebron den Talkessel.

Ihm war klar, dass der Dampf aus dem Fass äußerst schädlich war, und blieb daher auf Sicherheitsabstand. Die Tempelkrieger bedeuteten ihm persönlich natürlich nichts, und die Abenteurer noch weniger. Er bestand darauf, dass niemand der Verseuchten nach Tumleh zurückkehrt, damit nicht der ganze Ort verseucht wird. Wenn die Finder der Karte nicht die Gelegenheit zur Flucht nutzten, wird Trebron sie nach Übergabe der Karte verdammt und fortgejagt haben. Wenn sie jedoch ein Fünkchen Verstand besessen haben, werden sie sich über ihre großartige Beute gefreut haben.

Was die anderen Opfer der Tempelkrieger angeht: Von den Kroxen ist mir nichts bekannt, wobei ich Gronk den nötigen Fluchtinstinkt zutraue. Von den Tibbohs soll nur Grünengarten entkommen sein."

Ereignisse

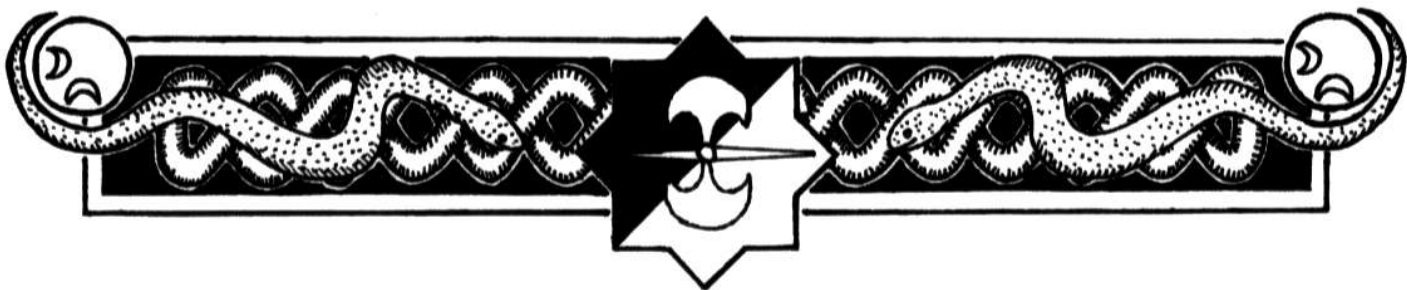
- * Trebrons Krieger überfallen Kroxe und Tibbohs. Trebron kommandiert nur, wagt sich wegen des Gases nicht in den Talkessel.
- * Wenn SC Höhle verlassen (hoffentlich mit der Karte), sind draußen noch 6 lebende Kroxe (4 weitere getötet), 2 Tibbohs (2 weitere getötet) und 10 Tempelritter (2 getötet). Die Pfeile der Tempelritter sind größtenteils verschossen.



- * Wenn die SC sich blicken lassen, zitiert Trebron sie zu sich her, bleibt aber auf Sicherheitsabstand und lässt sich Karte zuwerfen.
- * Belohnung wirft Trebron nur nach Aufforderung zu: Beutel mit 20 Silbermünzen je anwesendem SC.
- * Aus Sicherheitsabstand segnet Trebron SC für ihre Taten.



- * Trebron teilt den SC mit, dass sie durch das Fass verdammt sind, und sich nie wieder in Tumleh sehen lassen dürfen. Er schickt sie fort.
- * Wenn SC nicht zu ihm kommen und er sie beim Wegschleichen erwischt oder sie ihm die Karte nicht geben: Er jagt einen Tempelkrieger hinterher.
- * Bei Flucht vor Tempelkriegern kann Einsiedler nützlich sein, der bisher alles heimlich verfolgt hat.
- * Wenn die SC entkommen, ruft Trebron hinterher, dass er sie noch fangen wird und sie durch das Fass verflucht sind.
- * Fazit: „Mit einer so reichen Beute zu entkommen ist in den Grenzmarken besser als ein gewonnener Kampf!“
- * Jeder SC kann eine Fertigungsliste, die er häufig verwendet hat, um einen Grad steigern.



Von Spielleiter zu Spielleiter

Früher oder später endet das Abenteuer, da die Tempelkrieger die Tibbohs und Kroxe geschlagen haben. Die L'Hokisten haben leichtes Spiel, da ihre Gegner sich zu diesem Zeitpunkt schon gegenseitig stark geschwächt haben, sowie durch die Überraschung und ihre Bögen.

Die Charaktere können die Landkarte brav an Trebron übergeben, wahrscheinlicher ist aber, dass sie auf eigene Rechnung handeln wollen: Wegrennen, Fortschleichen, oder die Karte an ihm vorbeischmuggeln. Trebron wagt sich nicht in das ausgetretene Gas, da es bei seinem Wissen nichts Gutes, etwa ansteckende Krankheiten, verheißt. Da die Charaktere vermutlich offensichtlich damit in Berührung gekommen sind, geht er auch zu ihnen auf Sicherheitsabstand und hat einen weiteren Grund, sie los zu werden.

Machen die Charaktere die Fliege, werden sie jedoch höchstwahrscheinlich bemerkt. In diesem Fall kommt es zu einem letzten Höhepunkt des Abenteuers, wenn die Gruppe von einem Tempelkrieger verfolgt wird. Im Kampf gegen ihn allein hätten sie zwar gute Chancen, doch den Spielern sollte klar sein, dass sie bald von mehreren Kriegern verfolgt werden, wenn sie keine Zeit gewinnen. Wenn sie ihn zu langsam abzuschütteln, könnte man als letzte Überraschung den Einsiedler auftauchen lassen, der das ganze Geschehen natürlich auch aus sicherer Entfernung verfolgt hat. Er nutzt dann die Gelegenheit, einem L'Hok-Anhänger auszuwischen (etwa indem er ihm überraschend einen Knüppel zwischen die Beine hält; ein Standard-Gruw auf BEWEGUNG kann darüber entscheiden, ob jemand über ein Hindernis stolpert). Wenn sich die Spieler keine Finten einfallen lassen, man die Verfolgungsjagd aber nicht einfach durch einen Vergleich der Werte BEWEGUNG: RENNEN entscheiden will, können die Rennenden ihre Werte durch Proben auf BEWEGUNG: STANDARD-GRUW verbessern (siehe Seitenspalte). Der Anfangsvorsprung der Gruppe beträgt ca. 50 Meter, wenn sie ihn auf 60 erhöhen, dann entfernen sie sich aus der Sichtweite des Verfolgers und können fortschleichen. Wenn die Tempelkrieger ihre Pfeile verschossen haben, könnte es auch aussichtsreich sein, die Felswand über dem Höhleneingang empor zu klettern. Eine Probe auf BEWEGUNG: KLETTERN bzw. SCHURKE: KLETTERN entscheidet, ob man evtl. abstürzt (Fallschaden: siehe Seitenspalte; Höhe: 10 Meter). Hier kann man mit dem Unterschied zur entsprechenden Probe des verfolgenden Tempelkriegers wieder ermitteln, wie sich der Vorsprung verändert. Wenn in diesem Finale noch ein Spielercharakter dran glauben muss, erhöht sich gewiss die

Regeln: Flucht

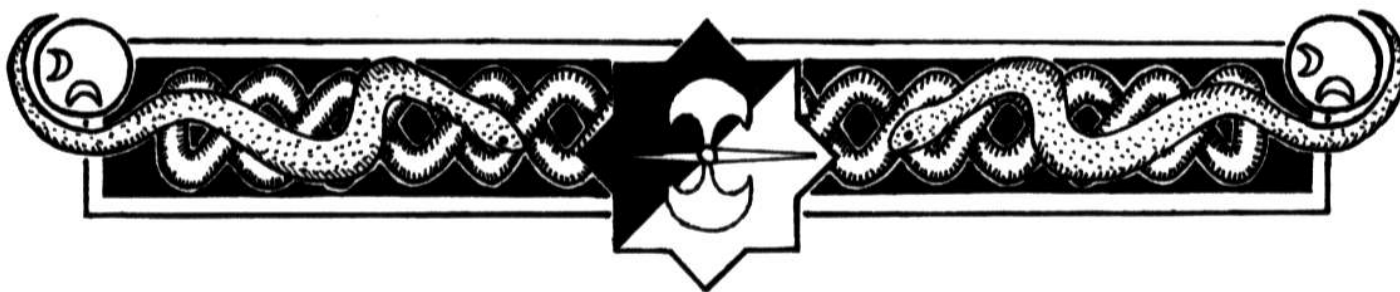
Der Wert auf BEWEGUNG: RENNEN kann in einer Runde erhöht werden, wenn ein Standard-Gruw auf BEWEGUNG gelingt. Je Punkt über 20 legt man einen Meter mehr zurück. Kennt man den anfänglichen Vorsprung, lassen sich so spannende Verfolgungsjagden auswürfeln.

Regeln: Klettern

BEWEGUNG: KLETTERN kann jeder, durch SCHURKE: KLETTERN erhält man einen Bonus. Jede Runde legt man bei Erfolg 1 Körperlänge zurück, bei Misserfolg stürzt man. Die Werte beziehen sich auf das Erklettern eines Baumes und müssen sonst modifiziert werden. Beim Sturz kann man durch eine Probe auf BEWEGUNG: FALLEN den Schaden abmildern: Von der Sturzhöhe werden zwei Körperlängen abgezogen.

Schaden durch Stürze

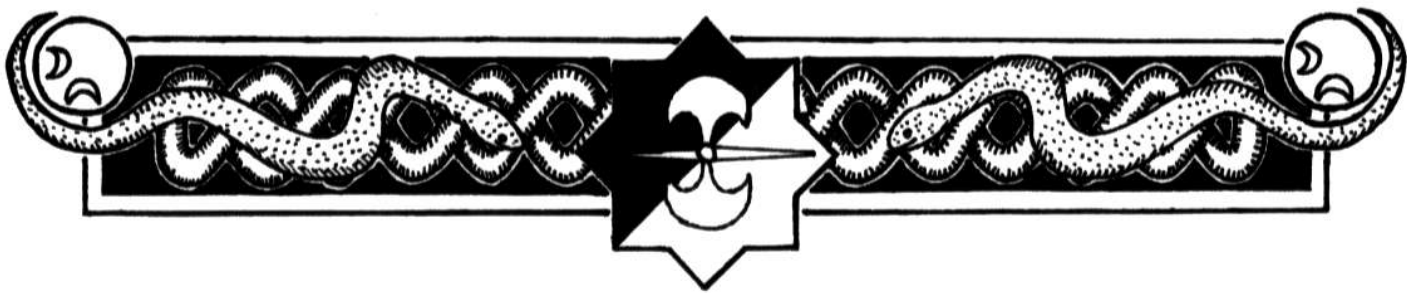
Körperhöhen	Schaden
2	-
3	1W3
4	1W6
5	1W8
6	2W6
7	2W6 + 1
8	2W6 + 2
9	2W6 + 3
10	2W6 + 4
...	...



Dramatik, ohne dass der betroffene Spieler allzu viel vom Abenteuer verpasst. Es sollte natürlich nicht der Kartenträger sein. Wenn man an dieser Geschichte eine Kampagne anknüpft, kann man ja einen neuen Charakter einführen.

Unabhängig vom Verlauf der Flucht sollte den Charakteren durch die Flüche Trebrons klar werden, dass es eine böse Bewandnis mit dem Fass hat und dass sie nicht einfach nach Tumleh zurückkehren sollten. Wenn sie entkommen sind, wird Trebron nicht gleich hinterher setzen, sondern zuerst die Kroxhöhle 'aufräumen', insbesondere wenn er sich nicht sicher sein kann, wer die Karte hat. So haben die Abenteurer z.B. Gelegenheit, sich abermals mit dem Einsiedler auseinander zu setzen, erstmal zum Gebirgsdorf Reschneg zu laufen oder anderen, eigenen Plänen nachzugehen. Wenn ihnen die Flucht vor Trebron gelungen ist, sollte das Abenteuer jedoch beendet werden. Man sollte klarstellen, dass die Grenzmarken kein Freizeitpark sind, weswegen eine Flucht mit einer solchen Beute ein enormer Erfolg ist!





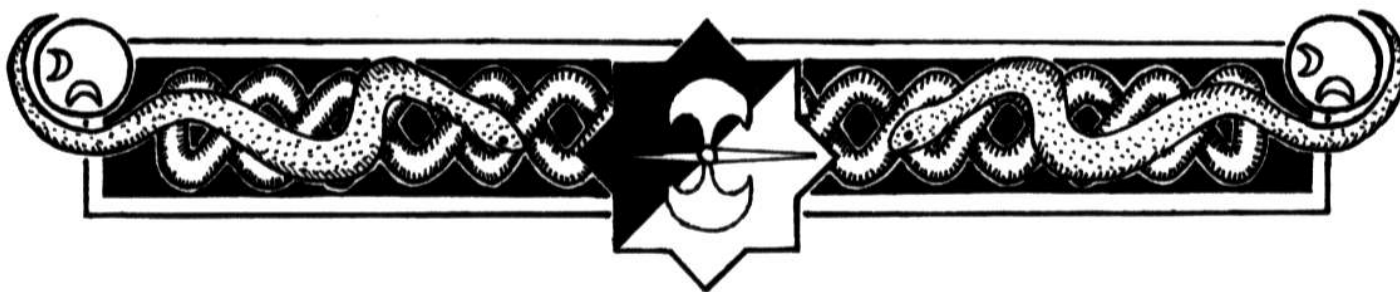
Epilog: Es sind nur Sandkörnchen...

Die Spielercharaktere waren bislang zwar nur unbedeutend in der großen Maschinerie der Mächtigen, den reichen Rahjinn-Clans, der einflussreichen Tibboh-Mafia und der expandierenden Priesterschaft des L'Hok. Doch mit der erbeuteten Landkarte und ihrem Wissen sind sie Sandkörner in diesem Getriebe, die nicht ignoriert werden können. Sowohl Trebron als auch Grünengarten werden ihnen früher oder später nachstellen. Man stelle sich etwa vor, die Charaktere verkaufen Kopien der Karte an mehrere Parteien: Sie würden damit nicht nur reich an Geld und an Feinden, sondern würden auch die Rahjinn in arge Nöte bringen – schnell könnte es da zu einem Krieg und vollständig neuen Machtverhältnissen in den Grenzmarken kommen...

Zunächst können die Charaktere jedoch nur unter hohem Risiko nach Tumleh zurück. Andererseits ist die große Stadt Selgalant ein nahes und reizvolles Ziel. Sie hat wesentlich mehr zu bieten als Tumleh – nicht nur mögliche Interessenten an Kattegruus' Aufzeichnungen. Sie ist groß genug, um dort unterzutauchen. Die Priester müssen sich dort bislang noch die Macht mit den Tibbohs teilen – man kann ihnen also leichter entkommen. Wenn es Euch gefallen hat, könnt Ihr mit diesem Abenteuer eine Kampagne um den Krieg zwischen den Tibbohs, Menschen und Rahjinn anfangen, oder aber über Artefakte und andere Hinterlassenschaften der Sarlann. Auch Magier, L'Hok-Priester und Anbeter der Manifestierten Nichts könnten hierbei eine Rolle spielen – oder gar der geheimnisvolle Erzähler dieses Abenteuers.

Auf den Auswirkungen der Vergiftung durch den Dampf aus dem geplatzten Fass sollte die Spielleiterin am Ende des Abenteuers nicht herumreiten, um das Erfolgserlebnis nicht zu vermiesen. Die Wirkungen treten erst viel später auf, und vielleicht habt Ihr ja Ideen, dies in die weitere Geschichte einzubauen. Die Charaktere können irgendwann echt fiese Folgen zu spüren bekommen, man kann sie aber auch mit leichter Übelkeit davon kommen lassen. Euch sind keine Grenzen gesetzt, die Atmosphäre der Welt und die Kampagne zu gestalten.

Hier ein Vorschlag: Bei dem Fass handelt es sich um ein Relikt der Sarlann-Hochkultur, die vor vielen Jahrhunderten die Grenzmarken verlassen hat. Zurück blieben magisch-technische Artefakte (deren Verwendungsweise jedoch einzeln erforscht werden muss), aber auch gefährliche Überreste. Zu dieser Sorte gehörte das platzende Fass. Wenn die Charaktere irgendwann Nachkommen zeugen sollten, sind diese aller Wahrscheinlichkeit



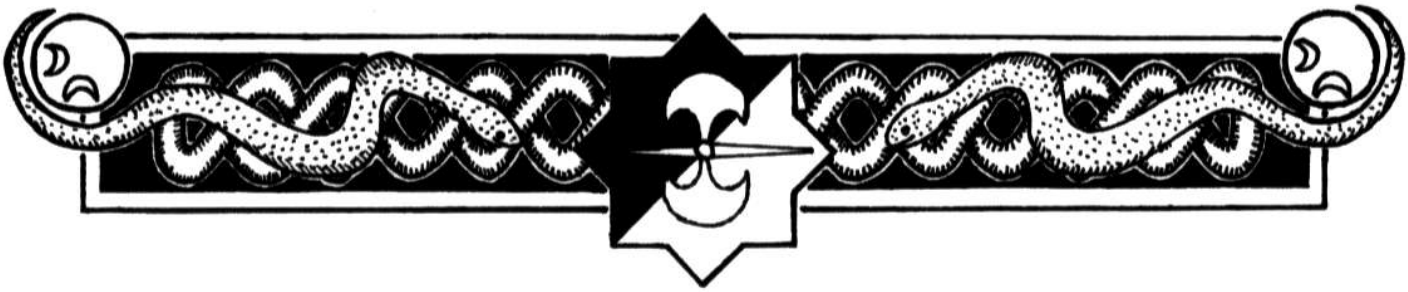
nach stark behindert, mutiert oder nicht überlebensfähig. Die Charaktere selbst werden nach etwa einem Jahr kränklich. Diese Schwäche schreitet von Jahr zu Jahr fort, wenn es nicht gelingt ein spezielles Artefakt zu finden, welches die Schwäche unterbindet (was nichts an den Problemen mit der Nachkommenschaft ändert). Will man etwas Panik schüren, kann man z.B. einen Geschichtenerzähler oder Propheten auftauchen lassen:

"Vor vielen Jahrhunderten herrschte das Volk der Sarlann über die Grenzmarken. Es teilte sich in zwei Geschlechter: Die einen waren hohe Gelehrte der Zauberkunst, die anderen entwarfen Geräte von großer Macht. Doch die Gerätebauer bedrängten die Magier. Die großartige Zeit der Sarlann ging zu Ende, als die beiden Geschlechter Krieg miteinander führten. In diesem Krieg brachen große Katastrophen über das Land herein, weswegen die Sarlann eines Tages die Flucht aus den Grenzmarken antraten. Sie ließen jedoch nicht nur die anderen Völker in der verbrannten Welt zurück, sondern auch Überreste ihrer verfluchten Geräte, die sie in tiefen Höhlen vergraben hatten. Dort schlummern sie nun seit Jahrhunderten und warten darauf, von den Menschen, Tibbohs, den Rahjinn oder den Kroxen wieder entdeckt zu werden. Bald wird die Zeit kommen, in der Neugierige den Fluch der Sarlann wieder über die Grenzmarken hereinbrechen lassen. Schwere Seuchen werden ausbrechen und Eure Kinder werden verkrüppelt zur Welt kommen."

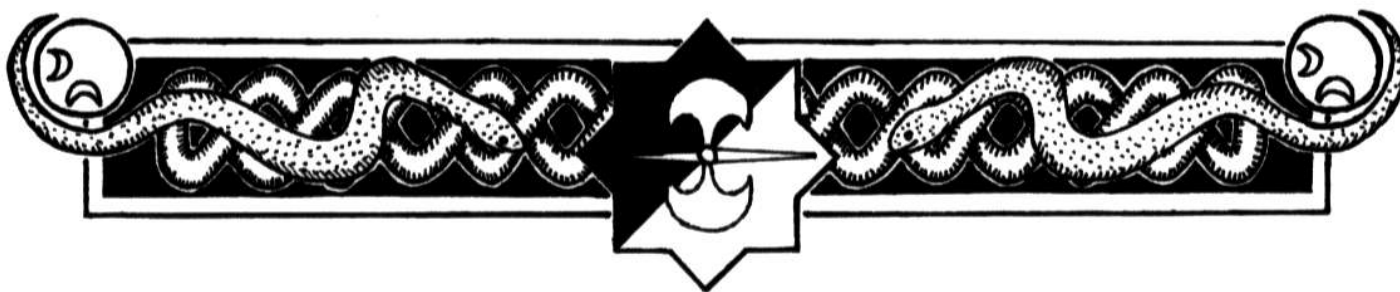
Sollten im Abenteuer Charaktere ausgeschieden sein oder will jemand seinen Charakter auswechseln, gibt es verschiedene Möglichkeiten: In Reschneg könnte jemand auf Trebrons Tempelkrieger aufmerksam geworden sein und will der Sache auf den Zahn fühlen. In Tumleh könnte es noch gute Freunde geben, die man aus dem Ort heraus bringen will. Auch in Selgalant gibt es vielleicht Partner aus alten Tagen. Oder jemand will einen im Gebirge herumirrenden Krox spielen, der es den L'Hokisten zeigen will; oder der Einsiedler schließt sich an.

Ideen zur Fortführung der Kampagne

- Mit einem Vorsprung vor Trebron reisen die Charaktere über die Felsen der Sarlann nach Selgalant. Dabei begegnen sie einem anderen Reisenden namens Xengen... dieser ist ungewöhnlich freundlich und hilft ihnen dem Verfolger (vorerst) zu entweichen.



- Xengen hat ein Haus in Selgalant, wo er Unterschlupf gewährt. Sein Hintergrund: Er gehört einem Magierzirkel an, und hat sich auf ‚Augenmagie‘ spezialisiert. Er kann also verschiedenste Zaubersprüche wirken, die etwas mit Augen zu tun haben. Daher war es ihm so gut möglich, die Ereignisse nachzuerzählen, und er weiß natürlich, dass die Charaktere die Karte haben. Sein Plan: Mit Magierkollegen, die weit über die Grenzmarken verstreut sind, will er eigene, geheime Verkehrsrouten betreiben, um weniger auf die Rahjinn angewiesen zu sein. Hierzu benötigen die Magier genauere geographische Kenntnisse, Schlitten und Wüstenläufer. Gleichzeitig will er es aber vermeiden, dass die Vorherrschaft der Rahjinn in der Wüste gebrochen wird, da dies die L’Hokisten – Gegner der Magier – noch mächtiger machen würde. Er will die Karte also nur im Geheimen nutzen.
- In der Stadt können die Charaktere weiter überlegen, was sie mit der Karte wollen. Sie können mehr über die ansässigen Tibboh-Familien, den Untergrund, den Hohepriester, die wichtigsten Rahjinn-Clans, und den Krox-Widerstand gegen die L’Hokisten erfahren. Dabei können sie mehrere kleine Stadtabenteuer erleben.
- Xengen wird im Hintergrund bleiben, aber zu verhindern wissen, dass andere die Karte erhalten. Gleichzeitig wird er immer wieder als Helfer auftauchen, wenn’s mal brenzlig wird. Wenn er Gelegenheit dazu erhält, wird er die Karte unauffällig an sich nehmen, und sicherheitshalber durch eine gute Fälschung ersetzen. Er muss besonders vorsichtig sein, wenn die Charaktere irgendwo eine 'Sicherheitskopie' haben.
- Trebron und Grünengarten werden verstärkt aktiv, und auch die Rahjinn bekommen Wind von der Sache. Ein weiterer Aufenthalt in Selgalant wird für die Charaktere gefährlich. Doch wohin?
- Spätestens jetzt legt Xengen die Karten auf den Tisch; er will die Charaktere als Mitstreiter für seinen Plan. In einer dramatischen Flucht gelangen sie in ein größeres Versteck in der gebirgsnahen Wüste, wo Magier und ihre Helfer am Bau von Wüstenschlitten forschen (ausführliche Regeln zur Magie gibt es im DEMIURGON-Regelordner).
- Von dort aus können verschiedene Abenteuer erlebt und Intrigen weiter gesponnen werden. So müssen Trebron,



Grünengarten & Co derart getäuscht werden, dass sie die Karte verloren und alle Mitwisser tot glauben. Außerdem müssen weibliche Wüstenläufer geklaut werden, um deren Zucht zu betreiben. Und zuletzt muss natürlich die Karte weiter verbessert werden.

- Sollten Charaktere versterben, können die Spieler Zauberlehrlinge spielen. Am Ende winkt der Gruppe die Kontrolle über ein geheimes Netz von Reiserouten.

Zwei weitere Abenteuer-Ideen

- Auf einer Reise durch das Gebirge stoßen die Charaktere auf eine kleine Ruine von ungewöhnlicher Bauart. Sie stellt sich als Zugang zu einem alten unterirdischen Sarlann-Bauwerk heraus, das inzwischen einem Magier-Zirkel als Treffpunkt dient (oder alternativ: zu einem Nichtser-Tempel umgebaut wurde). Man kann dort weitere Sarlann-Hinterlassenschaften finden, gefährliche, aber vielleicht auch nützliche. Etwa eine Flöte, durch deren Spiel man Zuhörer gefügig machen kann; ein Stab, der scheinbar ohne System Blitze in verschiedenen Richtungen verschießt; oder eine Nadel, die die Wirkung des geplatzten Fasses und anderer Gifte aufhebt, wenn man sie in eine Ader einführt.
- Es entstehen Gerüchte, dass die Charaktere über geheimes Rahjinn-Wissen verfügen. Daher geraten sie bei Ermittlungen des berühmten Rahjinn-Detektivs Djiompol Bjel-Mjondo in Verdacht, am Diebstahl eines Wüstenläufer-Eies beteiligt zu sein. Ein solches ist tatsächlich einem Rahjinn-Clan entwendet worden. Um nicht versklavt zu werden, müssen die Charaktere ihre Unschuld beweisen. Die Spur führt zu einer Tibboh-Familie (oder wahlweise einer Gruppe von Menschen), die Wüstenläufer züchten will (oder vielleicht auch nur Omelette-Freaks sind).



Und sie erschufen ganze Welten...

Wir hoffen, dass Ihr viel Spaß mit der Lektüre und dem Spielen des Abenteuerlichen Einstiegs hattet. Vielleicht habt Ihr auch etwas Geschmack an DEMIURGON gefunden.

In diesem Buch konntet Ihr die Kernregeln kennen lernen: Die W20-basierten Proben und die Idee der Fertigungslisten. Letztere sind der Dreh- und Angelpunkt zwischen der freien Charaktererschaffung und dem eigentlichen Spiel. Vor allem die sieben Standardlisten sind hier zu nennen. Sie beschreiben grundlegende körperliche und geistige Fertigkeiten, die in allen Zeiten und auf allen Welten gebraucht werden. Außerdem haben wir einfache Regelbausteine für Action, aber auch einen alternativen Baustein (das 'Aktionstripel') vorgestellt. Bereits bei weiteren Abenteuern in der Sarlann-Welt kann man je nach Demi-Erfahrung, Spielsituation und Geschmack der Gruppe zwischen diesen Möglichkeiten wechseln.

DEMIURGON ist aber nicht im Geringsten darauf festgelegt, ausschließlich Fantasy zu spielen. Da sich die Regeln in diesem Buch für alle Genres, Epochen und Welten verwenden lassen, ist die Vielfalt an Abenteuern und Kampagnen, die bereits mit DEMIURGON gespielt wurden, groß: '20er Jahre-Mystery', Verspielungen von Science-Fiction-Romanen, Grimms Märchen, Piraten- und Schmugglerfilmen, Kampagnen zur Zeit des Kolonialismus bis hin zur 'Space Opera', und vieles mehr.

Wenn Ihr eigene Welten erschaffen und in anderen Epochen spielen wollt, könnt ihr einfach die hierzu passenden Regelbausteine auswählen, von denen es insgesamt schon über 50 gibt, die hier aber bei weitem den Platz gesprengt hätten. Vor allem haben wieder die Fertigungslisten eine herausragende Bedeutung: Zusätzlich zu den Listen in diesem Buch gibt es über 100 weitere in einer stetig wachsenden Bibliothek. Aus dieser Bibliothek kann die Spielleiterin je nach Kampagne und Vorlieben der Spielrunde eine Kollektion zusammen stellen, aus der sich die Spieler für ihre Charaktere die geeigneten Fertigungslisten aussuchen können. So kommen in moderneren Welten etwa technische und wissenschaftliche Fertigungslisten dazu (wie CYBERWARE oder STERNENSCOUT), und einige Listen werden ersetzt (z. B. HEILKUNST durch MEDIZINER). Nicht zuletzt gibt es auch Extras für besondere Kampagnen, etwa SPRUCHMAGIE, OKKULTISMUS oder PSI. Ähnlich wie die Fertigungslisten gibt es zusätzlich Sammlungen von Ausrüstungsgegenständen, die in – Überraschung! – Ausrüstungslisten zusammengefasst sind. Auch hier kann die Spielleiterin je nach Kampagne eine passende Auswahl zusammenstellen, aus der die Spieler ihre Ausstattung auswählen können (jedenfalls wenn sie sich die Gegenstände auch leisten können).

Alle diese Listen und Regelbausteine sind zum Selbstkostenpreis erhältlich. Entweder als 'Schwarzer Ordner' per Post, oder ganz kostenlos zum Herunterladen im Internet (www.demiurgon.de). Eine Mail oder eine Postkarte genügen (weitere Details im Impressum).

Der 'Jagd der Schwarzen Tibbohs' werden weitere Bände des Abenteuerlichen Einstiegs folgen, die in anderen Welten spielen. Im 'Wiener Paket' werden die Charaktere Agenten und Detektive im Wien der Nachkriegszeit sein. Dieses Abenteuer, eine freie Verspielung des 'Dritten Manns', wird in eine schwarz-weiße Welt voller Geheimnisse und Verschwörungen einführen. Zusätzlich werden weitere Fertigungslisten und unter anderem folgende Regelbausteine vorgestellt:

- Verfeinerte Möglichkeit bei der Charaktererschaffung
- Spezialisierung innerhalb von Fertigungslisten
- Genauere Regeln zum Erlernen von Sprachen
- Ausdauerpunkte, als ein Gradmesser für die Erschöpfung von Charakteren

Im dritten Band 'Hiob 1/16' werden die Charaktere in eine ferne Zukunft geschickt, in der die Menschheit in einen Krieg zwischen zwei gegensätzliche Lebensformen gezogen wird. Zu den neuen Fertigungslisten der Zukunft gibt es hier folgende Regelbausteine:

- Psi und Magie
- Spezielle Ausrüstungsgegenstände
- Verschiedene Regelfinessen

Darüber hinaus ist noch ein Quellenbuch zu den Grenzmarken in Planung (inklusive weiterführender Regeln zur Magie).

Wir freuen uns als Projekt übrigens jederzeit über weitere Mitstreiter, gerne auch 'Demiurgen' genannt – wir bieten viele Möglichkeiten sich kreativ auszutoben. Aktuelle Informationen aus dem Projekt Demiurgon könnt Ihr über die Mailingliste erhalten, in die man sich von der Homepage aus eintragen kann. Sie ist auch das Forum, um eigene Ideen mit anderen zu diskutieren. Zusätzlich könnt Ihr den Projektbrief abonnieren, mit dem neue Listen und Bausteine verschickt werden. Und nicht zuletzt gibt es einmal im Jahr den DEMIURCON, ein Treffen bei dem DEMIURGON-Spieler und Rollenspiel-Autoren ihre Erfahrungen austauschen können.

Viel Spaß beim Weiterspielen
wünschen die Autoren,
Erik Gaumann
Benjamin Rott
Klaus Eisenack

Oldenburg, den 30.9.2002