

Arbeitstitel:

Am Randes des Abgrundes

Zeittafel:

Ca. 1570-1575 n.L.:

In der Grenzregion des heutigen Erainns zu Alba kommt es auf einer Hochebene zu einer Schlacht zwischen einem Heer des Valianischen Imperiums, welches zum Großteil aus Dämonenhorden besteht, und einer Streitmacht der „auführererischen Twyneddin.

“ Das Dämonenheer ist zahlenmäßig der Menschenarmee weit überlegen, sodass es eigentlich zu einem Massaker kommen würde. Daraufhin flehen die Menschen um göttlichen Beistand.

Da die Seelen der Menschen ansonsten verloren wären (es gibt Dämonen, die diese auf dem Schlachtfeld sammeln) entscheiden sich Baith und Bress (Totengötter) einzugreifen. Da die Situation so verzweifelt ist, ist er sogar bereit, kurzfristig eigene Prinzipien über Bord zu werfen bzw. zu pervertieren. Dafür braucht er aber die Hilfe der Fruchtbarkeitsgöttin (Henwen) ebenso.

Für den menschlichen Heerführer wird so eine Krone gefertigt, die mit drei Edelsteinen verziert ist. Einer kommt von den Todesgöttern, einer von der Fruchtbarkeitsgöttin und einer ist zum Ausgleich da.

Diese Krone ist unglaublich mächtig und erlaubt es dem Heerführer gefallene Krieger wiederauferstehen zu lassen und als Untote zu kontrollieren.

So soll die Überzahl ausgeglichen werden und nach erfolgtem Sieg die Toten ihre letzte Ruhe finden.

Letztlich wird die Schlacht aufgrund der Krone gewonnen und die Dämonenarmee bis auf das letzte Wesen erschlagen. Von den Menschen überleben nur weniger Dutzend. Auch der Heerführer findet den Tod,

Da den anwesenden Priestern und der Göttin bewusst ist, was diese Krone vermag und sie, trotz des Sieges, erschrocken ob der Macht des Artefakts sind, wird der Heerführer unter einem Berg in der Nähe des Schlachtfeldes beigesetzt. Die Krone wird ebenfalls dort mit ihm begraben und die ganze Anlage von den Priestern der Todesgottes und der Fruchtbarkeitsgöttin versiegelt, auf das niemand mehr an dieses Artefakt gelangen mag.

Ein Priester der Henwen findet es jedoch nicht angemessen, dass ein Gegenstand seiner Göttin in einem Grabmal, das im Wesentlichen von Priestern des Todesgötter geschaffen wurde, zurückgelassen wird. Daher bricht er heimlich kurz vor der Versiegelung den Edelstein seiner Göttin aus der Krone und nimmt in an sich.

2410 n.L. – 2415 n.L.:

Der Finstermagier Gormach verwüstet mit einem Untotenheer, verbündeten Echsenmenschen und dem Drachen Ruafasach Dörfer im Osten des Fürstentums Cuanscadans. Nur in aller letzter Sekunde wird das Heer durch die Weisen Frauen zurückgeschlagen, dabei muss sich der Drache zurückziehen. Gormach taucht unter (Cuanscadan, Seite 11).

Was niemand weiß:

Der Edelstein der Fruchtbarkeitsgöttin gelangte im Laufe der Jahre in den Hort des Drachen. Gormach fiel dieser bei Besuchen in der Höhle des Drachens wegen seiner starken göttlichen Aura auf, er traute sich aber nicht, diesen zu stehlen.

Neugierig geworden stellt Gormach Nachforschungen an und bekommt einen Verdacht, dass ihm der Stein nützlich sein könnte.

Nachdem der Drache verwundet wurde und auch die Schlacht verloren war, flieht Gormach in den anschließenden Wirren. Auf seiner Flucht bringt er jedoch den Stein an sich, was dem schwer verwundeten Drachen entgeht.

In der anschließenden Zeit und nach intensiven Studien erfährt Gormach von der Krone und ihrer Macht, sowie der Macht der Steine.

Auch ermittelt er den Ort der damaligen Schlacht.

In ihm reift ein Plan, wie er seine Rache für die Niederlage umsetzen kann.

Mit der Krone wäre er in der Lage, ein noch größeres Heer aufzustellen. Vor allem könnte er ein viel schlagkräftigeres Heer im wahrsten Sinne des Wortes „ausheben“. Denn sein Material dafür liegt unter der Ebene der ehemaligen Schlacht begraben. Dort findet er nicht nur die Überreste der menschlichen Kämpfer sondern eine schier unermessliche Zahl gefallener Dämonen, die ihm al Untote dienen sollen.

2015 n.L.- heute:

Er zieht daraufhin in die Nähe der Hochebene der Schlacht. Dort befindet sich, etwas abgeschlagen, eine Siedlung, die von einem Toissech (Clansführer)regiert wird. Der Siedlung geht es nicht besonders gut. Gormach gelingt es, sich als Ratgeber beim Fürsten beliebt zu machen. Dabei nutzt ihm der Stein. Denn dieser hat hoch fruchtbare Kräfte. Seine Ausstrahlung reicht über das ganze Gebiet der Siedlung und überlagert auch die finstere Ausstrahlung des Magiers. Der Finstermagier führt nach außen hin neue „Anbautechniken“ ein etc, die großen Erfolg haben. Aber eigentlich ist es nur der Stein, der für die Fruchtbarkeit sorgt. Auch herrscht nun ein strenges Regiment. Vergehen werden radikal bestraft. Die Bewohner begrüßen die harte Hand. Schließlich geht es ihnen auch viel besser.

2018 n.L. „stirbt“ der alte Fürst durch den Einfluss des Magiers. Es hat keine nahe Verwandten. Gormach wird Truchsess und verspricht, nach Erben zu suchen. Den Bewohnern ist es aber eigentlich auch einerlei, denn schließlich haben sie zu beißen und prosperieren.

In all der Zeit sucht und findet er auch das Grabmal. Es bleibt für ihn aber verschlossen, da er als Finstermagier das Siegel nicht brechen kann.

Meanwhile:

Gormachs Treiben wird beobachtet. Und zwar von Baith höchst selbst. Irgendwann macht er zu große Fortschritte, auf das sie einem ihrer Priester erscheint und diesen beauftragt, Nachforschungen anzustellen und Gormach zu beobachten.

Der Priester Tod zieht vor ca. 3 Monaten inkognito in die Siedlung.

Gormach möchte mittlerweile größere Kontrolle. So errichtet er um die Siedlung ein Kreis der Angst und lässt die Zugänge zur ihr kontrollieren. Im Wesentlichen gibt es nur zwei Zugänge aufgrund der topografischen Gegebenheiten.

Da er eingesehen hat, dass er alleine nicht ins Grabmal kommt, beschließt er, eine Auslobung zu starten. Er sucht „Helden, die reich bezahlt werden, für eine Aufgabe, die wahrlich heldenhaftes erfordert“. Dies progagiert er auch außerhalb der Siedlung.

Hier kommen nun die Abenteurer ins Spiel. Von diesem Angebot angelockt, sollen sie die Siedlung aufsuchen. Dabei sind sie nicht die einzige Heldentruppe. Als sie davon erfahren, waren bereits einige auf dem Weg ins Grabmal und kamen nie wieder hinaus. Gormach passt das auch gut in den Kram, da es sein Heer mit schlagkräftigen Todeskämpfern bereichert.

Unsere Helden folgen also dem Aufruf. Sie kommen ins Dort (welchen beschrieben werden wird) und bekommen den Eindruck einer schönen Ansiedlung, der es gut geht. Der Truchsess wird gelobt, auch wenn man unterschwellig vielleicht „komische“ Schwingungen mitbekommen kann. (Alles etwas zu perfekt, harte Strafen etc.) Gormach soll aber durchaus noch ein gutes Bild behalten.

Schließlich werden sie vorgelassen. Gormach erscheint sympathisch und großzügig. Er möchte ein Artefakt geborgen wissen, welches große Macht beinhaltet, die zum Guten eingesetzt werden kann. Er habe allerdings erfahren, dass auch böse Mächte dieses Artefakt haben wollen, um es zu pervertieren. Chaosgötter und Schlimmeres. Deshalb sollen die Helden schnell handeln und es sichern.

Hintergrund ist, dass Gormach erfahren hat, dass eine andere Macht auch an der Krone interessiert ist. Er weiß aber noch nicht von dem eingeschleusten Priester.

Hoffentlich nehmen nun die Helden den Auftrag an.

Meanwhile:

Der Todespriester ist langsam verzweifelt. Er selbst kann nicht mehr aus dem Tal wegen der Wachen, sieht aber immer mehr Heldengruppen zu Gormach ziehen, die sicherlich irgendwann Erfolg haben werden.

Eine dieser Gruppen fängt er deshalb eines Abends in der Taverne ab Es ist zu spät geworden, um noch bei Gormach vorstellig zu werden. Deshalb sind sie eingekehrt.

Der Priester versucht sie zu überzeugen, dass Gormach der Böse ist, was schwierig sein soll. Er hat aber kein Geld. Deshalb vergiftet er vor der Unterredung die Helden beim Essen. Anschließend spricht er sie an. Wenn sie ihm glauben, um so besser für ihn. Geld kann er keines anbieten. Auf jeden Fall offenbart er ihnen anschließend, dass er sie vergiftet hat. Das Gift wirkt in jedem Fall tödlich, sollten die Abenteurer nicht das Gegenmittel bekommen. Bannen von Gift etc ist wirkungslos, das das Gift von Baith selbst stammt.

Dies sollte Anreiz genug sei, ihm zu helfen und Groll gegen ihn zu entwickeln. Denn auch, wenn sie ihm freiwillig helfen, offenbart er ihnen die Vergiftung. Die Lage ist so ernst, dass er auf Nummer sicher gehen will und ihnen das Gegengift auch erst nach Übergabe des Artefakts gewährt.

Am nächsten Tag wird niemand mehr zu Gormach vorgelassen, weil dieser „verreist“ ist. Die Vergifteten müssen also auf eigene Faust los und können nicht mit der „anderen Seite“ zusätzlich verhandeln.

Das weitere Abenteuer umfasst die Gegend um das Dorf, den Weg zum Grabmal und das Grabmal selbst. Beide Gruppen werden unterschiedliche Zugänge aufsuchen, weil ihnen unterschiedliche genannt wurden.

Hier liegt auch das Besondere des Abenteuers. Es gibt zwei konkurrierende Gruppen, die gegenseitig vermuten, die andere Seite wäre sie böse Seite.

Wenn man nur eine Spielgruppe zur Verfügung hat, kann sich der SPL entscheiden, welche der Gruppen er leiten möchte. Für den Fall wird dem Abenteuer die Beschreibung einer NPC Gruppe beigelegt.

Hintergedanke des Abenteuers ist aber, die Spieler gegen andere Spieler antreten zu lassen, ohne, dass sie es wissen. In einem Computerspiel im Multiplayermodus geht auch nichts über die menschliche Intelligenz im Vergleich zur künstlichen, die der SPL letztlich beim Führen der NPCs immer darstellt..

Deshalb ist es eigentlich Ziel des Abenteuers, dass zwei Gruppen parallel das Abenteuer spielen, und im letzten Raum beim Artefakt zusammentreffen. Erst nach der ersten Handlungsrunde und nachdem die Spieler ihre Handlungen verkündet haben, sollen sie erfahren, dass hinter der anderen Gruppe auch richtige Spieler stecken. Was dann passiert, liegt an ihnen...

Das Abenteuer wird, wenn dieses Expose vorliegt, auf Bacharach probegespield worden sein.

Erfahrungen werden berücksichtigt werden.

Das Artefakt an sich ist veränderbar, fall so etwas schon einmal benutzt wurde.