

Das versteckte Schwert

Ein Dungeonabenteuer für eine Heldengruppe höherer Grade (7 und höher) auf einer einsamen Insel nahe Valian.

Enthält: Einen Dungeon, den es zu erkunden (und überleben) gilt; eine fiese magische Falle, die Raum für viel Interaktion bietet; Seereisen (nicht ausgearbeitet); Wildnisherforderungen.

Auftakt:

Es gibt viele Möglichkeiten, die Gruppe zu diesem Dungeon zu lotsen – ich wählte für meine Lieben den klassischen Einstieg über den Ordenskrieger (Laran) der Gruppe, der bei Recherchen in der Tempelbibliothek auf einen Bericht des alten Grandmasters Jaques de Molay stieß, sich ein wenig durchfragte und dann den offiziellen Auftrag des Tempels bekam, das versteckte Schwert abzuholen.

Wenn also ein Larandiener Teil der Gruppe ist – perfekt, leichter kann es der geneigte Meister gar nicht haben.

Ist die **Gruppe ohne Götterdiener** unterwegs, bietet es sich dennoch an, den Einstieg über den Larantempel zu wählen – er könnte als Auftraggeber auftreten und die Helden anheuern, da momentan alle anderen möglichen Krieger unterwegs sind.

Oder weil die Gruppe etwas vom Tempel einfordert und zuerst eine Art Queste für den Tempel erledigen muss.

Auch ist es denkbar, dass ein noch junger Ordenskrieger des Laran die Truppe selbst anheuert, um diesem Wagnis entgegen zu gehen und nicht völlig allein dabei zu sein.

Wie gesagt, es gibt viele Möglichkeiten, ich gehe im weiteren Verlauf davon aus, dass der Gruppe eine Abschrift jenes Berichtes von Jaques de Molay vorliegt, oder sie zumindest ahnen, dass er dort war und etwas zurückgelassen hat.

Über den Bericht und den Hintergrund der Aufgabe:

Der **Bericht über die Reise des Grandmasters zu einer kleinen Insel** in den Hoheitsgewässern Valians ist recht knapp gehalten, er lässt sich eher über die Hinreise aus, als darüber, was genau es wo in dem Dungeon gab – allerdings scheint es, als hätte er dort in einem „sicheren Versteck“ ein „wertvolles“ **Schwert** gelassen, das er **später wohl vorhatte abzuholen**.

Warum er es nicht sofort mitgenommen hat, ist nicht so ganz klar – scheinbar gab es „**große Probleme**“ mit seinen **damaligen Begleitern**, darunter einem als sehr **gierig dargestellten Händler**.

Danach gibt es keinerlei Berichte mehr über diese Insel oder das Schwert und der Larantempel musste kürzlich erschrocken feststellen, dass **niemand im Orden einen Eintrag über ein Schwert finden kann**, das in **der Zeit NACH dem Bericht durch den Grandmaster abgegeben** worden sein soll. Also muss irgendjemand beauftragt werden, mal nach dem Rechten zu sehen und wenn möglich das Schwert mitzubringen.

Was vor langer Zeit geschah:

Der Grandmaster war mit einigen Freunden an Bord des Handelsschiffes „Meeresegen“ und um einem Sturm zu entgehen, ankerten sie vor der besagten, unbewohnten Insel. Rastlos, wie Larandiener nuneinmal sind, erkundete Jaques de Molay die Insel und stieß nach einer Weile auf eine halb verborgene Ruine. Ganz Laraner wollte er diese natürlich nach dem Schwert Larans durchsuchen. Allerdings war die ganze Anlage mit Fallen (magische und normale)

gespickt, so dass er schnell auch die Hilfe der Wächter des Händlers anfordern und mehr Zeit erbitten musste. Der Händler forderte nun also seinen Anteil an den Funden und Jaques de Molay willigte ein. Doch die Anlage war sehr gut geschützt und schon früh erwischte ein grausamer Zauber zwei seiner Begleiter – ihre Seelen wurden aus ihren Körpern gezerzt und in eine magische Schatulle gesperrt. Jaques de Molay befreite die Seelen aus dieser und zerstörte die Schatulle, aber die Seelen wurden dabei so sehr beschädigt, dass die Männer starben (Silberfaden zerrissen).

Und der Zauber blieb aktiv, auch wenn das damals niemand ahnte – was die Helden bald erfahren werden.

Jaques de Molay unterdessen fand tatsächlich nach einigen Scherereien ein Schwert und einige andere Schätze und ließ das Schwert (versteckt) zurück, damit es der Händler nicht bekäme (oder hohe Ersatzforderungen stellen würde). Er hatte vor, zurückzukehren, doch andere Aufgaben zogen seine Aufmerksamkeit auf sich und **der Befehl, den er schriftlich zurückließ** (zusammen mit sehr nützlichen Warnungen), **ging verloren**. So **harrt das Schwert noch heute seiner Rettung**.

Wenn man nichts von der Ruine weiß, ist es schwer, sie zufällig zu entdecken, da die Zeit die alten Gemäuer zumindest außen nicht in Frieden gelassen hat.

Beginn und Anreise bis zur Insel:

- Wie auch immer die Helden angeheuert werden – sie **müssen den Seeweg wählen**, um überhaupt ans Ziel zu kommen.
- Die Insel gehört **nicht mehr zu den Hauptinseln Valians**, ist aber so weit am Rand, dass **sie höchstens für Schiffe interessant wird, die sich vor Stürmen dorthin retten**.
- Die Fahrt bis zur Insel kann zusätzlich mit interessanten Begegnungen gespickt werden (denkbar wäre eine Seeschlange, ein Riesenkraken oder Piraten), ich selbst habe die Fahrt aber ruhig gestaltet.
- Die Insel stellt sich dann als **bewaldet und warm heraus**. Vom Klima her ähnlich der Küstenstaaten, auch die Pflanzen hier ähneln denen der milden Zonen.
- **Der einzige Ort, an dem man näher an die Insel herankommt**, ist der kiesige **Strand im Osten** des Eilandes, laut des Berichtes unweit der Ruinen
- Das Schiff kann bis auf ca. 200m an die Insel ran, dann muss **ein Beiboot** die restliche Strecke überwinden. Der Strand eignet sich aber gut zum Anlanden und auch zum Lagern (genug Fläche zwischen Wasser und Wald)
- Die Insel ist **zwar unbewohnt**, es lassen **sich aber noch einige Spuren früherer Besucher** (eben Seeleute, die sich hier vor Stürmen geschützt haben) finden.
- Der Boden **steigt leicht zur Inselmitte** hin an, aber von einem Berg kann man noch nicht sprechen. Um die **Insel einmal zu umrunden** (durch Wald usw. und an Steilküsten entlang) braucht man gut **zwei Tage zu Fuß**, will man sie **durchqueren** braucht man von einer Seite zur Anderen **nur einen Tag**. Bis **zur Mitte also nur einen halben Tag**.
- **Die Ruinen kann man nur anhand des Berichtes finden**, die **vagen Angaben**, die sich daraus ableiten, lassen sich mit **Himmelskunde** und **Überleben Wald** deuten – ist man in der Nähe der Ruinen, hilft **Spurenlesen**, um zu sehen, dass hier mitten im Wald **menschliche Bauten standen**.
- Es dauert **ungefähr 1 Stunde** und **je einen Wurf auf Himmelskunde und Überleben Wald**, um zu den Ruinen zu kommen – **pro gescheitertem EW**, oder wenn **beide nicht zur gleichen Zeit gelingen**, verliert die Gruppe eine **Halbe Stunde** und muss noch mal würfeln. **Pro Wurf eine Zufallsbegegnung (1W6)auswürfeln:**
 - o 1: Die Gruppe gerät unter ein Bienennest und scheucht die Insekten aus Versehen auf (**GW** würfeln, wer der Arme ist...) – Angriff eines Bienenschwarms (siehe BEST)
 - o 2: Gelingt ein **EW:Hören**, hören die Helden grunzen und scharren. Gehen sie auf die Geräusche zu (oder haben sie erst gar nichts gehört), schrecken sie eine Herde Wildschweine auf, die ihre Haut durch einen sofortigen Angriff verteidigen wollen (1W6+2 Tiere)
 - o 3: Eine Schlange hat sich auf dem Weg der Helden eingerollt. Bemerkt man sie nicht (**EW:Sehen/ 6. Sinn bei Scheitern**), attackiert sie einen der Helden mit ihrem Biss (auswürfeln), weil sie sich bedroht fühlte. Sie ist giftig!
 - o 4: Die Helden kommen an einen kleinen Flusslauf, der ihren Weg unterbricht (tief eingegrabenes Bett, wie eine kleine Schlucht halt). Über einem morschen Baumstumpf (**EW:Balancieren** – bei Scheitern Gw und 20% Chance, dass der Baum der Belastung nicht mehr standhält) oder mit einem **Sprung** (4m) könnten sie auf die andere Seite kommen. Wollen sie den Fluss umgehen, kostet sie das **1 Stunde extra** und sie müssen erneut auf Ihre Kunden würfeln.
 - o 5: Das erste Mal merken die Helden, dass hier nicht alles normal ist – das **Skelett** eines ehemaligen Reisenden, der hier vor Jahren gestorben ist, erhebt sich plötzlich und greift an. (**Hintergrund: als die Anlage neu war, wurde sie**

mit vielen Zaubern geschützt – unter anderem wurden auch Untote gebunden, die alles bewachen sollen, um auch bei Vernichtung von Untoten wieder Wächter zu haben, wurde ein Zauber ersonnen, der alle Toten im Umkreis von 10km um die Ruinen herum untot werden lässt und ihnen den Befehl einpflanzt, alle Menschen anzugreifen, die sich nicht durch ein Passwort verifizieren können)

- o 6: Aus einem Wasserloch, das die Helden zur Erfrischung nutzen wollten, steigen plötzlich 1W6 Wasserleichen (Zombies) und greifen an. (**Hintergrund:** Wie unter 5, die Leute sind vor langer Zeit als Zombies zur Wache erschaffen worden und folgten Eindringlingen irgendwann bis hierher. Als sie die Eindringlinge dann aus dem UK vertrieben haben, sind sie einfach im Wasser stehen geblieben)*

Die Ruine und die magische Falle des Körpertausches

(eine Skizze mit Legende findet sich separat)

Raumbeschreibungen:

Eingang:

- Vor dem Eingang sind **4 Gräber (aus Steinen)** zu erahnen – hier hat Jaques de Molay (im Folgenden JdM) seine gefallenen Begleiter verbrannt und ihnen Steine zur Widmung hinterlassen
- Der **Eingangsbereich ist halb verschüttet**, aber man kommt hindurch wenn man es will (und ein paar Brocken beiseite räumt)
- Ein **EW: Baukunde** zeigt: Diese Anlage ist uralte, aber dafür unterirdisch noch erstaunlich gut erhalten – **gelingt ein weiterer Baukunde -4**, erkennt der Held sogar, dass dies die Bauweise der alten valianischen (See-)Meister ist
- Durch eine offen stehende (da schon lang zerstörte) Tür gelangt die Gruppe sogleich **in Raum 1**

Raum 1 (ABENTEUERRELEVANT):

- Ein **eckiger Raum**, der durch seine Bauweise **stark an Magiergilden** erinnert. An der gegenüberliegenden Seite führt ein **Durchgang zu Gang 1**
- Vor **langer Zeit schmückten Wandmalereien und Reliefs die Wände** (allesamt magisch anmutend), nun ist dies aber **verblasst** und durch immer **wieder freigesetzte Magie zerstört**. Allgemein **scheint in dem Raum eine Art Kampf** oder dergleichen stattgefunden zu haben – auf dem Boden finden sich **Scherben der Wandreliefs, Überreste eines Tisches** und die **zerschmetterten Überreste einer Schatulle** aus angelaufenem (unbekannten) Metall (Seelenfanggefäß, das JdM zerstört hat).
- **An der Decke**, den ganzen Raum umfassend bis auf einen schmalen Streifen von 20cm am Rand entlang, prangt noch immer **die magische Falle**, mit der die dunklen Meister unliebsame Besucher gefangen nehmen konnten. Als sie ihre Anlage aufgegeben haben, haben sie die **Falle dauerhaft gemacht**. Sie **löst aus, sobald ein Lebewesen die Mitte des Raumes erreicht** und wirkt dann auf alle Lebewesen im Bereich der Falle (also bis auf den schmalen Streifen am Rande) – man sollte es so einrichten, **dass auch alle Helden gerade im Raum sind** – zur Not löst die sehr in Mitleidenschaft gezogene Falle eben verspätet aus. *(JdM hat damals diese Falle zwar entschärfen können, aber die Magie dieses Ortes hat sie wieder aufgeladen, da er vergessen hat, die magischen Runen an der Decke zu zerstören (auf dem Boden und an den Wänden waren auch mal welche, DIE aber hat er zerstört).)* Somit ist die Falle **noch aktiv**, aber wirkt in **abgewandelter Form**: Wem keine krit. 20 bei der Resistenz gelingt, spürt, wie sich alles um ihn dreht und sich schließlich seine Seele von seinem Körper löst und zur Decke gezogen wird. **(siehe Fluffbeschreibung nach den Raumbeschreibungen)** Mangels des Auffanggefäßes aber gibt es kein Zielbehältnis und somit wird die **Seele wieder zurückgestoßen** – leider in einen anderen Körper.
- Nach diesem magischen Angriff sind die **Helden erst einmal betäubt** und brauchen eine Weile, um **wieder richtig aufzuwachen**. Leider sind sie dann im falschen Körper. Die gute Nachricht ist jedoch, dass die Restmagie der Falle nun völlig verbraucht ist und frühestens in 100 Jahren wieder aufgeladen sein wird. Wenn man nicht die Runen an der Decke zerstört.
- **Kleiner Hinweis an den Meister**: Lassen sie die Spieler diesen Teil nach Lust und Laune ausspielen – das dürfte sehr witzig werden und den Spielern hoffentlich genug Stoff für Interaktion in einem ansonsten recht Interaktionsarmen Dungeon geben.
- Ansonsten gibt es in Raum 1 **nichts Besonderes zu entdecken**

Gang 1:

- ein zweimal gebogener Gang, geräumig, mit Fackelhaltern
- **Wandreliefs** ziehen sich oben entlang und **bilden stets Magier** ab, die über das einfache **Volk herrschen und Dämonen beschwören**. Es riecht muffig.
- etwa in der Hälfte ist eine **offene Fallgrube zu erkennen** – JdM hat diese Falle nun also **unschädlich gemacht**. Die Fallgrube kann man am Rand umgehen
- **zwei Türen** gehen von diesem Gang ab – die **in Halle 1** steht offen, die andere in **Raum 2** ist aus hartem Holz und mit einem Schloss gesichert, das auch noch schließt und mit **Schlösseröffnen** überwunden werden muss

Raum 2:

- hat man das Schloss überwunden, kann man die Tür öffnen und in einen Raum blicken, **der Raum 1** ähnelt (aber noch **nicht so zerstört** ist). Hier wurden niedere **Beschwörungen durchgeführt**, daher findet sich ein **großes Pentagramm** auf dem Boden und die **Wandmalereien**, die noch zu erahnen sind, **zeigen Beschwörungen**
- **MAGISCHE FALLE**: Bei **Betreten des Raumes** löst eine intakte magische Falle aus – **sofort erscheinen 3 niedere Dämonen**, die mit Zähnen und Klauen angreifen (sie **ähneln Ghulen** von ihrem Können her, daher vgl. BEST – Ghule). Die Falle ist danach **für einen Tag inaktiv**, um sich aufzuladen.
- Zu finden ist hier **nichts von Belang**, **nur ein Beschwörer würde sich freuen**, da dieser Raum **Beschwörungen stark erleichtert** (was man über einen **EW: Zauberkunde -4** erahnen kann)

Halle 1:

- Eine **große Halle**, die von **einer Treppe dominiert wird**, die in eine untere Etage führt – die Decke darüber senkt sich wie eine Spiegelung der Treppe stufenförmig ab.
- Folgt man der Treppe nach unten, läuft **man direkt auf einen Altar zu**, auf dem früher **Menschenopfer gebracht wurden**, um mächtige Dämonen zu beschwören – um den Altar herum ist noch **ein Oktagramm zu erahnen**, das aber **von JdM zerstört wurde**
- Zwei **normale Türen führen in Räume neben der Treppe**, die als **Vorratskammern** dienten und nichts von Belang enthalten
- **Hinter dem Altar** ist eine **offene Geheimtür**, die in **Gang 2** führt, zu sehen – JdM ist hier durchgekommen und **ließ die Tür offen** (eine Steinplatte, die durch Betätigung eines Fackelhalters zur Seite geschwungen ist)
- Bleibt man **im oberen Bereich der Halle**, kann es passieren, dass man eine noch intakte **FALLE** auslöst: Eine **Bodenplatte ist der Auslöser** – tritt ein Held auf sie, wird er von **einem Eisenspeer aus der Wand heraus** attackiert (**Angriff +8 1W6+2**). Der Speer zieht **sich danach wieder zurück** und die Falle wäre **von Neuem aktiv**. Warum sie ausgerechnet an der Stelle gebaut wurde, lässt sich beim besten Willen nicht mehr sagen.
- Sonst gibt es außer **düsteren Wandmalereien**, die aber zum großen Teil verblasst sind, **nichts mehr finden**.
- **Interessante Kleinigkeit**: Wem ein **EW: Sehen** gelingt, der entdeckt hier und dort über die Zeichen des zerstörten Oktagramms eingeritzte Zeichen Larans – JdM hat alles getan, um das Oktagramm unschädlich zu machen. Auch den Altar zieren einige Ritzereien die Flammen usw. darstellen

Gang 2:

- Ein weiterer Gang, **ähnlich Gang 1**

- **Eine Tür ist zu erkennen**, zwei Geheimtüren (zu Raum 3 und 4) müssen erst entdeckt werden – an der Stelle, wo sie sind, macht der Gang eine (unlogische) Biegung und führt nur auf einen **kleinen Alter mit antiker Statue eines Dämons** darauf zu.

Raum 3:

- ein **ehemaliges Laboratorium**, an dem der Zahn der Zeit genagt hat, wo sich aber noch **einige wertvolle Bücher und alchemistische Behälter** und Substanzen finden lassen.
- **MAGISCHE FALLE:** Leider ist der Raum ebenfalls magisch gesichert – betritt man den Bereich der Falle (*etwa Mitte des Raums*), entweicht **weißlicher Dampf** aus einigen umstehenden Behältern und materialisiert innerhalb **einer Runde zu 6 Skeletten** mit seltsam **metallisch schimmernden Knochen** (**PR** – ansonsten siehe BEST- Skelett)
- Diese Falle **löst nur einmal aus**, danach ist das Material für die Skelette weg.
- Sonst **gibt es hier nicht viel**, wenn man sich nicht für alchemistische Dinge interessiert.

Raum 4:

- ein etwas **kleineres Labor**, ähnlich Raum 3
- hier gibt es aber **mehr Bücher und weniger Substanzen**
- **MAGISCHE FALLE:** auch hier ist eine magische Sicherung, **ähnlich der in Raum 4** – betritt man den Bereich der Falle (Mitte des Raumes), aktiviert sich ein **Kettenthaumagramm** (da man die Bücher unbedingt schützen wollte): Zuerst wird es dunkel (**Bannen von Licht mit Zaubern +20**), danach **materialisieren sich auch hier 6 Untote**, allerdings dieses Mal **Zombies**, deren **Haut metallisch schimmert** (**KR** – ansonsten normale Zombies lt. BEST). Die Dunkelheit erstreckt sich auch ein wenig in den Gang.
- Hat man alles überstanden, kann man hier **einige gute Bücher finden**, die aber dank der langen Zeit, die seit ihrer Erstellung verstrichen ist, **schnell zerbröseln**. Mit viel Mühe (**Geschicklichkeit um 40 erschwert**) kann man **1W3 Bücher retten** und sie lesen – für **Zauberer von unschätzbarem Wert** (*Verkauf an Magiergilden bringt einen feinen Erlös, den sich jeder SL passend zu seiner Gruppe ausdenken kann. Für SC-Zauberer kann der SL Spruchrollen etc. in die Bücher einbauen, wenn er will!*)

Halle 2:

- sofort bei Betreten kann man in dieser großen Halle eine **mechanische Falle erkennen**, die aber von **JdM entschärft wurde** (Speere aus dem Boden – er hat den Auslösemechanismus zerstört)
- außerdem sind **zwei Durchgänge zu erkennen** – einmal zu **Raum 5** und einmal zu **Gang 3**.
- In der Mitte der Halle **steht eine Statue** (Beschwörer in gebieterischer Pose), an der vor allem die **Augen auffallen**: Sie bestehen aus in **Alchimistenmetall eingefassten Diamanten** von beträchtlicher Größe.
- **MAGISCHE FALLE:** Allerdings sollte man die Augen der Statue an Ort und Stelle lassen (so wie JdM) – **berührt jemand die Diamanten**, so fängt die Statue an sich zu bewegen (**Steingolem**) und die Helden **unerbittlich zu verfolgen** (siehe BEST – Golem) – loswerden kann man sie, indem man **über den Spalt in Gang 3 springt**, oder sie in die **Fallgrube in Gang 1** lockt.
- Ansonsten gibt es in der Halle nicht viel, außer den üblichen (verblassten) Malereien und **ehemals schönen Steinbänken**, die sich am Rand entlang ziehen, nun aber sehr verstaubt sind. Die Halle wurde früher als **Aufenthaltsraum** genutzt.

Raum 5:

- der Raum ist **instabil und zum Teil eingestürzt** (hier ist einer der Begleiter JdM gestorben, weil er **eine Feuerkugelfalle ausgelöst** hatte, deren Aktivierung das Gestein nicht mehr ausgehalten hat)
- **Spurenlesen** lässt erahnen, dass hier eine **Explosion stattgefunden** hat, aber man kann nicht mehr sagen, was hier sonst mal war – **zu finden ist nichts mehr**.

Gang 3:

- **vgl. Gang 1 und 2**, auch hier ähnliche Wandmalereien und Fackelhalter
- der **Gang führt zu 2 Türen** (eine mit Schloss), **an eine tiefe Spalte**, wo die Zeit und ein früheres Erdbeben zum Einsturz eines Teils des Ganges geführt hat. Nun kann man **ein Stück Himmel sehen** und nach der **3m Spalte** das Weiterführen des Ganges.
- **SPALT**: Ein **EW:Springen** führt hinüber, ansonsten kann man sich mit etwas Zeit auch **eine Rampe bauen** (auf Ideen der Spieler warten) – der Spalt führt **in eine Tiefe von 10m** und verjüngt sich dann wieder – hier herunterzufallen dürfte unangenehm werden (stecken bleiben, wenn man nach 10m Sturz noch leben sollte)
- Hat man den Spalt überwunden, **lauert eine FALLE**: genau in der Biegung des Ganges befindet sich **eine Bodenplatte**, bei deren Belastung eine **Fallgrube** aufklappt. Mit einem **PW: Gewandtheit** kann man sich hier retten, misslingt das, stürzt **man 3m tief** in eine Grube, in der **noch ein Toter wartet**, der sofort angreift (**Zombie**, gelenkt durch die Magie, die hier alles umgibt (vgl. Weg durch den Wald))
- Dieses **Teilstück des Ganges endet dann an einem kleinen Alter mit Vase** (Geheimtür) – öffnet man die Geheimtür, kommt man in **die Räume 12-15** (ehemalige Wohnräume)
- Geht man **Gang 3 in die andere Richtung**, weg vom Spalt, kommt man an einer **Nische mit alter Prunkrüstung darin vorbei**, wo abermals eine intakte **MAGISCHE FALLE** lauert: kommt man **der Nische zu nah**, erwacht die Rüstung und greift an (siehe BEST – **belebte Rüstung oder Hohlmenschen**). JdM kam damals auch hier vorbei, **hielt sich aber fern von der Nische** – früher reichte die Magie bis in den Gang hinaus, aber sie ist soweit abgeschwächt, dass nun nur noch die Nische geschützt wird
- Gegenüber der Nische kann **man in Raum 6** gelangen
- Eine **Tür mit Schloss** sichert **Raum 7**
- Eine **aufgebrochene Geheimtür** am Ende des Ganges **markiert JdM's Weg** – er hat einen Teil der **Wandvertäfelung gewaltsam durchbrochen**. Durch diesen Durchbruch gelangt man **in Gang 4**.

Raum 6:

- ein großer **Baderaum** – der Raum wird von einem **großen, etwa 1,50m tiefen Steinbecken**, das in den Boden eingebettet ist, dominiert. Man kann es überall umrunden, da es sich in der Mitte des Raumes befindet und ihn nicht ganz ausfüllt. Im hinteren Bereich finden sich Steinbänke, die zum Verweilen eingeladen haben.
- **MAGISCHE FALLE**: in dem Sinne **keine echte Falle**, sondern ein noch **funktionierender Mechanismus des Wassereinlasses**: stellt sich **jemand in das Becken**, **aktiviert das die magischen Runen**, die in seinen Rändern eingelassen sind und **frisches Wasser sprudelt aus einer der Elementarebenen** in das Becken. Erreicht es die Runen im oberen Bereich des Beckenrandes, **wird es auf 35 Grad erhitzt**. Das Wasser hört in dem Augenblick auch auf einzulaufen und bleibt dann für **3 Stunden angenehm warm** in der Wanne. **Nach Ablauf dieser Zeit aktivieren sich andere Runen** und das Wasser läuft wieder ab (zurück in die Elementarebene)

- **GEHEIMFACH:** Unter einer **reich verzierten Steinbank** im hinteren Bereich des Raumes kann jemand, **der danach sucht**, ein **Geheimfach entdecken**. Darin liegt das **Lieblingsbadestück eines der dunklen Meister** – eine Karaffe aus **blauem Glas** mit einem Stöpsel drauf. Zieht man den Stöpsel, **duftet es wundervoll nach Blüten** und Sommerwiesen. In der Karaffe ist eine **klare Flüssigkeit**, die man **ins Wasser geben** kann – badet man darin, **duftet man, egal wie sehr man sich ansonsten schmutzig macht**, für einen Tag **wie frisch gebadet**. Der Inhalt der Karaffe reicht **noch für 20 Bäder.**
- Ansonsten gibt es in diesem Bad nichts zu finden

Raum 7:

- Dieser Raum ist wiederum **durch ein Schloss gesichert**, auch hier war JdM nicht
- Hier befand sich **einst ein Ankleidezimmer** – daher finden sich noch die Reste von Schränken und Kleidung, außerdem Steinbänke, auf denen man sitzen konnte, wenn man sich umzog
- Ein **breiter Durchgang führt zu Raum 8**, der einige Abtritte, jeweils durch Steinwände getrennt, zu bieten hat.
- Sonst findet sich hier nichts.

Raum 8:

- **5 Nischen**, durch **dünne Steinwände** getrennt, dienten als **Abtritt**. Doch anstelle von Löchern im Boden finden sich **nur Runen und kleine Pentagramme**, auf die man sein Geschäft machen konnte, wodurch es sofort versetzt wurde (ins Meer).
- **FALLE:** In diesem Raum eine Falle zu postieren, macht wenig Sinn, dennoch haben es die dunklen Meister getan, als sie diesen Ort verlassen haben – vielleicht eine Art makaberer Scherz. **In Nische 3** wurden die Wände so präpariert, dass sie **zusammenbrechen, wenn jemand diese Nische betritt (Angriff +10 1W+4 Schaden).**
- Sonst findet sich hier nichts

Gang 4:

- Dieser **schmale Geheimgang** führt zum **Allerheiligsten der dunklen Meister**, ist aber nicht weiter ausgeschmückt.
- Auf **halbem Wege findet** sich mal wieder eine **entschärfte Falle** – Löcher, aus denen Bolzen schießen würden, sind **mit Steinchen blockiert**.
- Der Gang führt in **Raum 9**.

Raum 9:

- Eine Art **Vorraum** – hier wurden Besucher kontrolliert und zum Warten angehalten, während der Großmeister in seinen heiligen Hallen, die sich an Raum 9 anschließen, informiert wurde
- Raum 9 ist **recht karg eingerichtet**, die Wandmalereien und Reliefs zeigen an manchen Stellen **noch Spuren von Blattgold** und waren einst prächtig anzusehen
- Hier gibt es nichts Interessantes zu finden

Halle 3:

- eine **hohe, einstmals prächtige Halle** – hier hat der Großmeister gelebt, gearbeitet und seine magischen Experimente ausgeführt
- in der **Mitte der Halle**, von der zwei Türen abgehen, ist ein **Bereich von 5m UK verkohlt und zerstört** – dort hat JdM einen weiteren Begleiter verloren und die magische Falle daraufhin **mit viel Ausdauer unschädlich gemacht** – man sieht noch,

wo er aus den **Wänden und aus dem Boden magische Runen herausgeschlagen** hat.

- Da diese Halle vor allem dem Prunk diene, um Besucher zu beeindrucken, findet sich hier außer vergangener Pracht nicht viel von Wert. *Das könnte auch daran liegen, dass JdM und seine Leute so einiges hier herausgeschafft haben* – die Halle wirkt, als wäre sie vor langer Zeit **einmal gründlich durchsucht worden**.
- Zwei Türen führen in **Halle 4**.

Halle 4:

- **hinter einer Tür lauert** eine **FALLE**: sobald man auf eine präparierte **Bodenfliese** tritt, schießt mal wieder ein **Eisenspeer** aus dem Boden (**Angriff +8 1W6+2**) und zieht sich sofort wieder zurück – **JdM ist durch die andere Tür gekommen** und gegangen und hat daher diese Falle nicht bemerkt
- Ansonsten finden sich **zwei mit schweren Schlössern verschlossene Türen** und einige alchemistische Materialien, sowie **Bücherregale aus Stein**, aber ohne Bücher (die hat JdM mitgenommen)
- Alles deutet auf den Lebensraum eines Magiers hin – es gibt verrottete Sessel, einen Steintisch und **viele Hinweise auf magische Unternehmungen**.
- JdM hat die eine Tür, die er überprüft hat, **gewissenhaft verschlossen** und den Schlüssel, den er irgendwo gefunden hatte, mitgenommen um später das Schwert zu bergen

Raum 10:

- das Schloss ist schwierig: **-4 auf den EW: Schlösser öffnen**
- Raum 10 ist die **Schlafkammer des Großmeisters**, ein Bettgestell findet sich hier, außerdem in der Wand ein loser Stein (**GEHEIMFACH**), der sich lösen lässt und dann einen **größeren Hohlraum freigibt, in dem das Schwert liegt**, das JdM hier zurückgelassen hat. Es ist NICHT Larans Schwert, aber prächtig anzusehen und eindeutig magisch. Der Großmeister hat es als Geschenk erhalten und in seinem Schlafgemach an die Wand gehängt, JdM hat es dann in dem Fach des GM versteckt, damit der Händler es nicht einfordern konnte. **Alles andere aus dem Fach hat er allerdings mitgenommen**.
- Sonst ist hier nichts mehr

Raum 11:

- Das Schloss zu diesem Raum ist normal zu öffnen (**EW: Schlösser öffnen**)
- Dahinter befindet sich der **private Badraum** des GM – eine Wanne aus Gold (dank der innewohnenden Magie noch wie neu) findet sich noch hier, **der Rest der Badutensilien ist leider verrottet**.
- Die Wände sind mit **Badszenen für Beschwörer geschmückt**, alles sehr prächtig
- Die **MAGISCHE FALLE** ist wieder keine, sondern der gleiche **Wasserzauber wie im großen Badraum (6)** – mit dem Unterschied, dass das Wasser schon einläuft, wenn man **die Wanne berührt**.
- Sonst ist hier nichts weiter zu finden.

Gang 5:

- dieser einfache Gang führt direkt **auf Raum 15 zu**, **3 Türen gehen außerdem** von ihm ab
- die Wände sind aus Stein und nicht geschmückt, ansonsten ähnelt er den anderen Gängen

Raum 12:

- die Tür ist zwar alt, lässt sich aber noch öffnen
- dahinter befindet sich ein **ehemaliger Wohnraum** eines höheren Magiers – er ist mit Bett, Schrank und Waschbereich eingerichtet, allerdings kann man das kaum noch erkennen, so alt und verrottet sind die Holzmöbel bereits
- **hier ist nichts zu finden**

Raum 13:

- wie Raum 12
- einziger Unterschied: ein **GEHEIMFACH** verbirgt sich hier hinter der Bettstatt in der Wand – der Magier hatte hier **seine Spruchrollen versteckt** und fast alles mitgenommen, außer ganz hinten in der Ecke **eine Spruchrolle mit dem Zauber „Juwelenauge“**
- sonst gibt es hier nichts zu finden

Raum 14:

- Der **große Schlafsaal** für die niederen Magier und ihre Diener – viel hat sich hier nicht erhalten, da die Möbel eher einfacher waren
- Allerdings gibt es hier eine Art **MAGISCHE FALLE**: da hier **alle Diener beim Auszug der Magier zurückgelassen wurden** (*man musste schnell und magisch fliehen, also hat man den Dienern befohlen, hier zu bleiben und ihren Dienst bis zum bitteren Ende zu verrichten*), lauern hier **einige Untote**, die durch die Magie des Ortes kontrolliert werden: **1W6+1 Zombies** (siehe BEST); **1W10 Skelette** (siehe BEST) und **1 Geist** (siehe BEST) – wenn die Gruppe alle vernichtet hat, erstehen sie nicht wieder auf.
- Hat man die Untoten besiegt, kann man sich den Raum ansehen, obwohl **es nicht so wirkt, als wäre hier noch viel zu holen**
- Allerdings gibt es auch hier ein **GEHEIMFACH**: unter **einer Bettstatt** ganz am Anfang des Raumes hat ein **Diener eifersüchtig seine wenige Habe zusammengerafft**. *10 uralte Silberstücke*, die nun wegen ihres Alters bei Sammlern einen hohen Wert erzielen (**pro Münze 100GS Erlös**)
- Weiter gibt es hier nichts zu finden

Raum 15:

- dieser Raum **hat keine Tür und wurde als Gemeinschaftsraum** und Esszimmer für die in diesem Bereich lebenden Magier genutzt. Entsprechend gibt es hier Steintische an den Wänden vor denen einst Holzstühle gestanden haben. Einige Wandmalereien haben überlebt und zeigen typische Gemeinschaftsszenen, nichts Besonderes.
- Allerdings gibt es auch hier eine **MAGISCHE FALLE**: ähnlich wie in Raum 14 hielten sich zum Zeitpunkt ihres Todes auch hier **ein paar Zurückgelassene** auf: **1W6+2 Skelette** greifen die Gruppe an, sobald **sie sich Raum 15 nähert** oder zu viel **Lärm in Gang 5 macht**
- Sonst gibt es hier nichts mehr zu finden

Ideen/ Überlegungen zur Körpertauschfalle und ihren Auswirkungen:

- **geistige Fähigkeiten** bleiben genau so erhalten, wie sie sind – keine Abzüge oder Boni
- **körperliche Fertigkeiten:**
 - o **besitzt der neue Körper** die Fertigkeit ebenfalls, entstehen **keine Abzüge**
 - o **besitzt der neue Körper die Fertigkeit NICHT**, gibt es bei ihrer Anwendung einen **Abzug von -4**, da der Held zwar weiß, was er tun muss, der Körper aber nicht dran gewöhnt ist *(-8, wenn der Körper von den Basiswerten her gar nicht in der Lage wäre, die Fertigkeit auszuüben)*
 - o **ungelernte Fertigkeiten des Helden, die der Körper aber besitzt**, können mit einem **Abzug von -4 auf den gelernten Wert des Körpers** genutzt werden, da der Held zwar nicht genau weiß, was er tut, aber der Körper das gespeichert hat
- **Zauber/ Wunder** funktionieren auch im neuen Körper ganz normal
- **Waffenfertigkeiten:**
 - o Die **Spezialwaffe des neuen Körpers beherrscht der Held**, sofern er zumindest **die Waffengattung gelernt hat**, mit einem **Bonus von +4 auf seinen Wert für die Waffengattung** *(also bei Dolch gelernt auf +11 kann derjenige auch Rapiere nutzen, aber nur mit +7 – durch den Körper aber, der die Bewegungen kennt, kann er Rapier auch auf +11 nutzen)*
 - o **Seine eigene Spezialwaffe kann der Held** im neuen Körper zwar noch anwenden, aber sofern der Körper sie nicht gelernt hat, **mit einem Abzug von -6**
 - o **Hat der Körper immerhin die Waffengattung** der Spezialwaffe des Helden gelernt, so kann der **Held diese mit -2 einsetzen.**
 - o **Haben Held und Körper die Waffe gelernt**, so kann der Held sie mit seinen eigenen Kenntnissen führen (ohne Boni oder Mali)
- **Abwehrwaffen:**
 - o Um es nicht zu kompliziert zu machen: **beherrscht der Körper immerhin die Gattung der Abwehrwaffe**, so kann der Held **seine gewohnte Abwehrwaffe wie immer führen**
 - o **Beherrschen Held und Körper keine sich überschneidenden Abwehrwaffenkenntnisse**, kann diese auch nicht vom Helden geführt werden (die Abzüge wären zu groß für eine effektive Abwehr)
- **Fechten, beidhändiger Kampf, Kampf in Dunkelheit etc.:**
 - o **wie bei den Fertigkeiten** – also haben beide es gelernt, mit dem eigenen Wert, ansonsten mit Abzug von -4 auf den vom Körper gelernten Wert

Diese Ideen können beliebig umgesetzt oder abgewandelt werden. Hier bietet sich ein Gespräch innerhalb der Gruppe an, da man gern selbst mal etwas übersieht (ja, selbst als SL), das aber bei den Spielern zu Frust führen könnte. Vielleicht helfen meine Überlegungen schon ein wenig, Dogma sind sie aber keinesfalls.

Fluffbeschreibung beim Körpertausch:

Kursives Vorlesen:

Ein grelles Licht blendet euch und der Boden scheint zu beben. Ihr spürt, wie es euch von den Beinen reißt und ihr heftig durchgeschüttelt werdet. Wenn ihr gegen das Licht anblinzelt, erkennt ihr flirrende Farben und Lichter und silbrige Wesen, die euch zu umschwirren scheinen. Ihr fühlt, wie etwas an euch zerrt und versucht euch dagegen zu wehren. Aber es nutzt nichts, schon spürt ihr, wie ihr vom Boden gerissen und zur Decke gezogen werdet. Ihr fühlt euch dabei leichter als Luft.

Doch die Decke stößt euch hart zurück und ihr fallt und fallt und fallt. Ein heftiger Aufprall – und euch wird schwarz vor Augen.

(Auswürfeln (lassen), in wen wer fährt und das Ergebnis am Besten mitschreiben.)

... .. Langsam kehren Geräusche und Licht in die Welt zurück. Du (der erste Held, der die KO am deutlichsten unterwürfelt hat) siehst die anderen verstreut dort liegen, wo sie vor der Explosion standen und fühlst dich wie zerschlagen. Aber der Schmerz ebbt rasch ab und du kannst dich bewegen. Aber irgendetwas stimmt nicht und nach einigen irritierenden Augenblicken siehst du dich selbst DORT HINTEN liegen.

Der Rückweg in fremden Körpern:

- es lässt sich nicht sagen, was die Helden im Dungeon tun werden und wie weit sie kommen, aber den Rückweg können noch einige lustige Dinge spicken – gerade für **Helden, die im falschen Körper stecken**:
- Um **zurück zum Strand** zu kommen, müssen die Helden wieder je einen **EW:Himmelskunde** und einen **EW:Überleben Wald** zugleich schaffen – oder **zwei EW: Spurenlesen**, wenn sie ihre eigene Spur zurückverfolgen wollen.
- **Am Strand wartet das Schiff samt Besatzung** und ist sehr erstaunt, wenn sich zeigt, dass die Helden in den falschen Körpern stecken (**Witze werden gerissen**, viel gelacht und es **kommt zu Verwechslungen** - der Fantasie sind keine Grenzen gesetzt.)
- **An Bord und auf hoher See wird es dann erstmal dauern**, bis die Seeleute sich an die neue Situation gewöhnt haben
- *Stellt sich nun noch die Frage, wohin sich die Helden wenden werden, um wieder sie selbst zu werden. Meine Gruppe wollte ohnehin nach Candranor, darum habe ich beschlossen, sie bis dort zappeln und ihnen dann von den Magiern in der Weltstadt helfen zu lassen. An dieser Stelle lässt sich vor der Rückwandlung noch ein Abenteuer einfügen – am Witzigsten wäre ein Stadtabenteuer mit Ermittlungen und viel Interaktion mit NSC, um der Körpertauchsache noch mehr Raum zu bieten. Das hängt aber auch von den Spielern ab und inwiefern sie Lust haben, noch ein weiteres Abenteuer im falschen Körper zu stecken. Sollten sich die Spieler aber geneigt zeigen, steht einem lustigen Stadtszenario nichts mehr im Wege. Da ich an dieser Stelle kein eigenes Abenteuer genommen habe, sondern eins von Adjana, folgt hier keine Ausarbeitung eines Stadtabenteuers.*

Wenn den Helden endlich geholfen wird:

- Wenn die Helden **eine geeignete Ansammlung Magier** gefunden und überredet haben, wird ihnen endlich geholfen.
- **Die Rückverwandlung**: dabei werden die Helden in einem **magischen Kreis** postiert und in einem **mehrständigen, aufwändigen Ritual** werden **die Silberfäden aus den Körpern gezogen, in ein Auffangbehältnis geleitet** und dann, **nach magischer Markierung zurück in die passenden Körper gelotst**. Das ist **sehr schwierig**, es **braucht mehrere Anläufe** und immer dann, wenn die **Seele bewegt wird, ist das äußerst schmerzhaft für den jeweiligen Helden. Einmalig muss auf die KO seines Gastkörpers** gewürfelt werden – wer dies nicht schafft, **wird bei der Trennung bewusstlos** und **erhält auf den ebenfalls durchzuführenden PW: KO beim Rückeintritt** in den eigenen Körper **einen Malus von 20!** Wer DIESEN Wurf **nicht schafft**, fällt in **ein Koma** wie beim schweren Kopftreffer und **verliert den entsprechenden Anteil an seinem Intelligenzwert**. (siehe DFR – krit. Treffer Tabelle, schwerer Kopftreffer mit Koma und In-Verlust)
- ABER, egal wie es dem Helden danach geht, er ist **wieder in seinem eigenen Körper**, wenn auch erstmal sehr verwirrt und angeschlagen (**LP und AP um die Hälfte reduziert**, was sich aber in den nächsten Stunden wieder regeneriert)
- **Der Intelligenzverlust** lässt sich nur mit Allheilung rückgängig machen: wenn ein mit 1W20 +20 ermittelter Wert in einem Zauberduell überwunden wird.

Ende des Abenteuers.