

HEREK SONNFORT UND DIE TÄLER DES TODES

Die Charaktere reisen auf Geheiß des Kebil-Konsortiums zu dem weitgehend unerforschten Planeten Beta Styx. Unbemannte Sonden haben große unterirdische Vorkommen an Zhagur lokalisiert, die das Interesse des Konsortiums geweckt haben. Allerdings gibt es Anzeichen dafür, dass dem Planeten eine globale Katastrophe bevorstehen könnte. Im Laufe der mehrjährigen Beobachtungen kam es zu immer stärker werdenden seismischen Aktivitäten, die eine gefahrlose Ernte des pflanzlichen Rohstoffes in Frage stellen.



Illu: Antonia Vogel

Abenteuer von **Tobias Junge**
Illustrationen von **Antonia Vogel & Norbert Struckmeier**

Da zudem Spuren einer vorindustriellen Gesellschaft gefunden wurden, sollen die Charaktere – unter Führung des weltberühmten Abenteurers Herek Sonnfört – versuchen Kontakt zu den Einheimischen aufzunehmen. Weil eine groß angelegte Untersuchung der geologischen Situation vom Orbit aus zu lange dauern würde, müssen die Abgesandten versuchen herauszufinden, ob die Eingeborenen etwas über die Vorgänge im Planeteninneren wissen. Möglicherweise handelt es sich dabei nur um natürliche periodische Fluktuationen.

Um in Kontakt mit den Eingeborenen zu treten, bieten sich den Charakteren zwei grundlegende Ansätze. Einerseits hat das Konsortium sie mit den Prototypen eines Holo suits samt Übersetzungseinheit ausgestattet. Auf diese Weise können die visuellen und akustischen Eigenheiten der primitiven Planetenbewohner nahezu perfekt imitiert werden. (Es sei darauf hingewiesen, dass sich die tatsächlichen Körperformen und -eigenarten nicht verändern. Das bedeutet, ein SulSchamo, der sich als terranisches Eichhörnchen tarnt und auf einen Baum klettert, sieht zwar so aus wie ein zwanzig Zentimeter großes Pelzknäuel, er stößt sich jedoch immer noch den Kopf an dem Ast drei Meter über ihn, ist deutlich zu schwer für den dünnen Ast unter ihm und setzt das morsche Holz, aufgrund seiner Körpertemperatur ganz sicher in Brand.) Scheitert die Infiltration oder verzichtet die Gruppe darauf, ist sie andererseits autorisiert, den Ureinwohnern kleine Geschenke des guten Willens zu machen. Darunter versteht das Konsortium alles von wertlosem Tand bis atomaren Erstschlagswaffen. Getreu dem Motto: Die besten Geschäftspartner sind entweder zufrieden oder ausgestorben.

Der Planet selbst ist eine gefahrenreiche Dschungelwelt voller reißender Bestien und giftiger Pflanzen. In dieser Umgebung haben sich zwei verfeindete humanoide Rassen entwickelt; die eine lebt zurückgezogen zwischen Moosen und Farnen, die andere unterwirft die Natur mit Feuer und Axt.

Nach ersten, viel versprechenden Annäherungen mit den urchimlichen Waldbewohnern, werden die Charaktere vom schamanistischen Oberhaupt des Stammes aus heiterem Himmel für vogelfrei erklärt. Auf der Flucht verschlägt es die Gruppe in die Siedlung der Erzfeinde ihrer Verfolger. Diese zeigen sich gegenüber den Angeboten und Absichten des Konsortiums sehr aufgeschlossen und hilfsbereit. Allerdings trachtet

deren Anführer den Charakteren wider Erwarten ebenfalls nach dem Leben.

Es stellt sich nun heraus, dass es sich bei den beiden Oberhäuptern um ein und dieselbe Person handelt, welche die Rassen seit Jahren gegeneinander ausspielt.

Die Charaktere erfahren, dass der Bösewicht einem alten, rachsüchtigen Urvolk angehört und die Vernichtung des gesamten Planeten vorantreibt, deren Vorbote die seismischen Veränderungen sind. In einem infernalischen

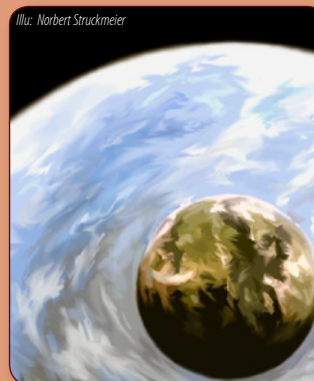
Labyrinth unter der Erde kommt es zum finalen Kampf um Leben und Tod.

Der Planet

Auf halbem Weg zwischen den Heimatsystemen der Grilbenier und der Vulbrina liegt das Doppelsternsystem Omega Alpha. Ein Blauer Zwerg und ein Roter Riese umkreisen einander und haben sich im Laufe der letzten Jahrmillionen die großen Gasplaneten auf den inneren Bahnen einverleibt. War das System für das Konsortium aufgrund seiner Lebensfeindlichkeit bislang unbedeutend, hat die zunehmende Instabilität die grauen Eminenzen dazu veranlasst, das Bedrohungspotential für die umliegenden Regionen zu ermitteln. Auf diesen sondengestützten Forschungsmissionen wurde schließlich der einzige Felsenplanet von Omega Alpha entdeckt – vermutlich einst der Mond eines der verschwundenen Gasriesen. Versteckt hinter seinem großen Bruder konnte sich auf dem Beta Styx genannten Planeten relativ ungestört eine reiche Flora und Fauna entwickeln – darunter reiche Reservoire an wertvollem Zhagur.

Neben Geterium ist Zhagur die zweite wichtige Zutat für die Grenzzeittechnik. Zwar ist die halbpflanzliche Substanz bei weitem nicht so selten, allerdings wird auch mehr davon benötigt, weil es sich nach und nach verbraucht.

Da die genauen Eigenschaften nicht festgelegt sind, ist es dem Spielleiter überlassen dem Stoff eine Form zu geben. In diesem Abenteuer würde es sich anbieten das Zhagur als Bestandteil/Inhaltsstoff eines unterirdischen Pilzgeflechts zu beschreiben, dass die gesamte Planetenkruste durchzieht. Aus dramaturgischen Gründen handelt es sich dabei um einen einzigen, gewaltigen Organismus, dessen Wurzel in einer riesigen Kaverne liegt (siehe unten Finale).



Eine Welt aus Feuer und Wasser

Beta Styx ist gleichsam eine höllische wie auch paradiesische Welt. Unter der dünnen Erdkruste brodeln gigantische Mengen Magma, bringen die Ozeane zum Kochen und die Berge zum Feuer speien. Doch der Vulkanismus ist Fluch und Segen zugleich. Die erkaltete Lava ist ein fruchtbarer Ackergrund und die Asche ein vorzüglicher Dünger. Die dampfenden Meere schicken regenreiche Wolken über das Land und sorgen für üppigen Pflanzen- und Tierreichtum. In den nebelfeuchten, vor Leben pulsierenden Urwäldern herrscht subtropisches Klima. Viele Arten haben riesenhafte, vor Kraft strotzende Exemplare hervorgebracht: Bäume, die kilometerhoch in den brodelnden Himmel ragen, Vögel, die einen mittleren Suborbitalgleiter in den Schatten stellen und Jäger, die al-

leine eine Kleinstadt auslöschen könnten.

Die Bewohner

Neben mannigfaltigen Lebensformen (siehe unten Was hier kreucht und fleucht) gibt es auf Beta Styx vor allem zwei Spezies, die es zur Vorherrschaft über den Planeten gebracht haben: Die Benia und die Brina.

Gemeinsamkeiten

Beide Völker verbindet eine unversöhnliche Feindschaft, deren Anlass in grauer Vorzeit liegt. Auch wenn sie es beide nicht wahrhaben wollen, so haben sie doch gemeinsame Wurzeln, auf die vor allem körperliche Merkmale hinweisen: Alle sind sie schlank und langgliedrig, erreichen eine Körpergröße von 1,50 m bis 2 m und kennen zwei Geschlechter. (Die Tatsache, dass sie sich sogar untereinander fortpflanzen könnten, wird – im wahrsten Sinne des Wortes – totgeschwiegen.) Ihre Sprachen sind verwandt genug, dass sie einander verstehen könnten, wenn sie sich nur zuhören würden.

Unterschiede – Die Benia

Die Haut der Benia ist von grau-blauer Färbung und weist – ähnlich den Grilbeniern – mit zunehmendem Alter komplexere Musterungen auf. Sie kleiden sich je nach Aufgabe und Stand mit groben oder feinen Webstoffen in erdigen oder grellen Farben. Männer tragen für gewöhnlich Hemd und Hose, Frauen einteilige Kleider. Zweckmäßige Stiefel und Schuhe aus feuerfestem Kompositleder erlaubt ihnen das Arbeiten oder Flanieren auf den Feuerfeldern. Aus dem gleichen Material bestehen die metallbeschlagenen Rüstungen der Militärs.

Die Benia leben in erhöhten Städten am Rande der Wälder, wo sie ausgedehnten und intensiven Acker- und Bergbau betreiben. Ihre zuweilen mehrstöckigen Behausungen bestehen meist aus behauenen Stein oder gebranntem Lehm und weisen einen feinen Sinn für Funktionalität und Zweckmäßigkeit auf. Komplexe Aquädukte durchziehen die Siedlungen, domestizierte Tiere ziehen gewaltige Wagen durch die gepflasterten Straßen und über statisch beeindruckende Brücken. Die Gesellschaft ist streng hierarchisch und militärisch gegliedert – vom einfachen Arbeiter bis zum Hauptmann einer Stadt. Die Männer herrschen über die Frauen, die Alten über die Jungen.

Technologisch befinden sich die Benia auf dem Sprung zum Dampfzeitalter. Hochöfen veredeln kostbare Metalle (u.a. Klingenwaffen), experimentelle Alchimie weicht allmählich analytischer Wissenschaft (u.a. Pulverwaffen) und die Unterwerfung der Natur (u.a. Rodungen) schreitet voran.

Ihre nackten „Geschwister“ im Wald halten sie für kannibalische Tiere, die wie jedes gefährliche Wild entweder gezähmt oder getötet werden müssen.

Allein der so genannte „Feuertänzer“ – ein über und außerhalb der Gesellschaft stehender Seher – ist das letztes Überbleibsel einer einst schamanistisch geprägten Kultur.

Attribute: KR 2, GE 3, KO 2
AU 3, VE 4, WI 2
Körper 14
Seele 18

Fertigkeiten:
Feuerwaffen (Pulverwaffen): 3
Nahkampf: 2
Survival: 2
Manipulieren: 3
Technik (primitiv): 4

Gaben: keine

Unterschiede – Die Brina

Nicht nur die vorwiegend roten Hautschattierungen unterscheiden die Brina von ihren „dämonischen Geschwistern“. Sie leben tief im Herzen des Waldes im Einklang mit der Natur und ehren Pflanzen wie Tiere gleichermaßen.

Sich als Teil des Ganzen betrachtend, herrscht in ihrer Gesellschaft aus Jägern und Sammlern das Gesetz der Natur – und damit das Recht des Stärkeren. Wer jung und stark ist, darf sich soviel Männer oder Frauen nehmen wie er (oder sie) erringen kann. Wer alt und schwach ist, überlässt sein Fleisch dem Stamm, der durch den Verzehr des Körpers dessen Kraft bindet, aber seine Seele freigibt.

Die Brina errichten keine Häuser, sondern ziehen in losen Sippenverbänden als Nomaden durch das Unterholz und die Wipfel der Bäume. Unterschulpf finden sie dort, wo es sicher ist: in Höhlen, Nischen oder Astgabeln.

Alle Brina sind im begrenzten Maße in der Lage die Eigenschaften ihres Körpers zu verändern. Diese Fähigkeit umfasst – wie bei jungen Vulbrina – die Veränderung der Hautfarbe (zur Balz und zur Warnung), den Klang der

Stimme (zur Nachahmung von Tierlauten) u.ä.

Noch über dem Wort ihres Hauptlings (dem besten Jäger mit Speer und Schleuder) steht nur das des „Himmelsweisen“, einem uralten Schamanen.

Attribute: KR 3, GE 4, KO 3
AU 3, VE 1, WI 2
Körper 20
Seele 12

Fertigkeiten: Athletik: 3
Ausweichen: 3
Feuerwaffen (Schleuder): 4
Heimlichkeit: 5
Initiative: 2
Nahkampf: 3
Survival: 3
Wahrnehmung: 4

Gaben: Gestaltwandler (I)

NAMEN DER BRINA UND BENIA

Durch die gemeinsame Vergangenheit ist der Namensschatz beider Völker noch weitgehend identisch. In manchen Namen lässt sich bereits die Vorliebe für weiche J-Laute entdecken, welche die Vulbrina später kultiviert haben; in anderen ist spätere grilbenische Neigung zu erkennen, männliche Namen auf „k“ und weibliche auf „i“ enden zu lassen.

Männer: Berjo, Hajok, Kelek, Larjo, Ojoko, Rojik, Sumkek
Frauen: Amaji, Bori, Deja, Elni, Jilai, Himji, Tarila

Die Wahrheit – Die Benbrina

Tatsächlich stammen die Benia und die Brina von ein und derselben Spezies ab: Den Benbrina. Vor Abertausenden von Jahren hatte sich jenes Volk bereits zu Sternenfahrern entwickelt, die zudem mit ihrem eigenen Erbgut experimentierten und praktisch unsterblich wurden.

Sie hatten erkannt, dass es in ihrem Inneren zwei unterschiedliche, einander behindernde Wesenszüge gab: der eine trieb sie in ihrem Wissensdrang immer weiter voran, der andere verwurzelte sie in ihrer Heimat. Also beschlossen sie die beiden Charaktermerkmale zu trennen und erschufen aus ihrem eigenen Genpool zwei Teiltrassen: Die technophilen Benia und die naturliebenden Brina.

DURCH DEN STAUB ZU DEN STERNEN

Vielleicht dämmert es dem aufmerksamen Leser ja bereits (wenn nicht, ist es auch keine Schande), aber mit ein bisschen Phantasie könnte man mit den gegebenen Informationen zu folgender hochwissenschaftlicher Formel gelangen: Benia (blau) + Brina (rot, Gestaltwandler) + Raumschiff + Beta Styx auf halbem Weg zwischen Grilben und Isilja = Vorfahren der Grilbenier und Vulbrina. Ob diese Theorie in der Spielrunde ignoriert, thematisiert, be- oder widerlegt wird, müssen Spieler und Spielleiter untereinander klären.

Nun lebten für einige Zeit die drei Rassen nebeneinander, doch die Benbrina hielten ihre neuen Kindern eher wie Sklaven, denn sie fürchteten die Extreme. Und ihre Furcht sollte berechtigt sein. Die Zwistigkeiten zwischen den Benia und den Brina eskalierten. Ein großer Krieg tobte und als sie sahen, dass sie einander ebenbürtig waren, fielen sie über ihre Schöpfer her. Sie vernichteten schließlich die gesamte Zivilisation und stürzten sich in die Steinzeit zurück. Während die wenigen Benia und Brina fortan getrennte Wege gingen, erwartete die langlebigen Benbrina ein weit schrecklicheres

SPUREN DER VERGANGENHEIT

Auf Beta Styx gibt es auch heute noch etliche Spuren, die auf die Anwesenheit einer fortschrittlichen Kultur hinweisen: von erkalteter Lava eingeschlossene Formationen, die große Ähnlichkeit mit Raumschiffen haben, überwucherte Ruinen, magnetische Phänomene durch verschüttete Generatoren, Schriftzeichen/Formeln im Fels etc. Die Charaktere können diesen Hinweisen zufällig im Wald begegnen oder in der Stadt, wenn ein Haus seltsamerweise mit industriell hergestellte Kunststoffe gedeckt ist, die ein Bergmann aus dem Stein gehauen hat, eine tragende Säule wie eine Antriebsgondel aussieht oder ein Bauernjunge mit einer Plasmagranate spielt, die er im Gras gefunden hat.

Schicksal. Ein paar Hundert von ihnen überlebten die Katastrophe als verkrüppelte, degenerierte Geschöpfe von unwürdiger Hässlichkeit und noch nicht einmal sich selbst bewusst genug um ihrem Leben ein Ende zu setzen.

Den Benia und Brina sind die Benbrina nur als wilde, Geschöpfe (Kopfkinstichwort: Zombiegorilla) bekannt, angetrieben von Hunger und Mordlust.

Attribute: KR 4, GE 2, KO 5
AU 1, VE 1, WI 1
Körper 22
Seele 6

Fertigkeiten: Heimlichkeit: 3
Initiative: 4
Wahrnehmung: 3
Waffenloser Kampf: 4

Gaben: Zäh

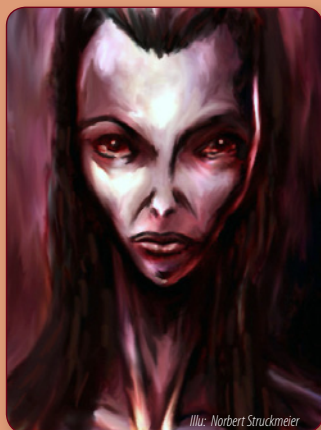
Was hier kreucht und fleucht

Im Dschungel und auf den Feuerfeldern wimmelt es nur so vor

Gefahren für unvertraute Fremdlinge. Diese einzeln und mit all ihren Werten hier aufzuführen wäre ziemlich ermüdend. Deshalb unten stehend eine (Zufalls-)Tabelle, aus der sich der Spielleiter gerne bedienen darf. Der Einfachheit halber erhält jede Kreatur einen Schwierigkeitsgrad; dieser entspricht der Würfelanzahl, die dem Gegner bei den grundsätzlichen Fähigkeiten Angriff, Initiative und Widerstand zur Verfügung stehen. Um die Werte für Körper und Seele zu ermitteln, wird der Schwierigkeitsgrad (SG) x1 bzw. x2 genommen, je nachdem was dominieren soll. Besonderheiten sind ausgewiesen.

Chronologie

Die folgenden Ereignissen lassen sich leicht in Vorspann – Mittelteil – Finale einordnen. Der Vorspann dient dazu, die Charaktere mit den Bedingungen des Abenteuers und mit sich selbst vertraut zu



Illu: Norbert Struckmeier

WURF	NAME	SG	BESCHREIBUNG
1	Rinofant	10	Haushoch und immer schlecht gelaunt hat dieser mit Hornplatten und Hörnern bewehrter Einzelgänger keine Räuber zu fürchten. Gute Nachricht für alle Plattgetretenen: er ist Pflanzenfresser. Gabe: Natürlicher Panzer (III)
2	Lebender Fels	–	Eigentlich kein bewusst handelndes Wesen, sondern vielmehr ein genialer Mechanismus. Diese feuerfesten Einzeller rotten sich zu Abermillionen zusammen und legen sich – eine feste Gesteinschicht imitierend – über einen Magmasee. Wird nun auf sie Druck ausgeübt, strömen sie auseinander und ernähren sich von den verkohlten Überresten des unglücklichen Passanten.
3	Adnokana	5	Diese dreiköpfige Schlangenzunge, tarnt sich oft als Wurzelwerk und hat erstaunliche Ähnlichkeit mit einer grilbenischen Art, aus deren Sekret Gifte und Heilmittel hergestellt werden. Gabe: Giftig (I)
4	Pterowaran	4	Diese telekinetisch fliegende Echse kommt sonst nur auf Isilja vor, dem Heimatplaneten der Vulbrina.
5	Feuerfliegen	6	Einmal aufgeschreckt, sondern diese stecknadelkopfgroßen Insekten einen chemischen Cocktail ab, der sie in mehrere hundert Grad heiße Geschosse verwandelt.
6	Xenoraptor	7	Diese raptorähnlichen, kopflastigen Bestien jagen stets im Rudel (2W6) und kennen keine Gnade. Gabe: Natürliche Waffe (I; Schaden +1)

machen. Der Mittelteil nimmt den größten Raum ein; hier haben die Charaktere relative Handlungsfreiheit im Rahmen der Gegebenheiten, die aber zwangsläufig auf das Finale zusteuern.

Vorspann

Ein Blick zurück

Das Abenteuer steigt mit dem Sinkflug des Kebilkreuzers Connerly ein. Die Reise mit dem vollautomatisierten Schiff verlief bis dato vollkommen ereignislos. Die Charaktere sind die einzigen Lebewesen an Bord. Als die Connerly in die dichte Wolkendecke aus heißem Dampf eintaucht, geben sich die Passagiere ein letztes Mal vor Beginn der Mission ihren Tagträumen hin; ihr Gedanken schweifen ein paar Tage zurück, als sie sich das erste Mal auf Kebil trafen und ihnen eine humorlose Computerstimme beim Betreten des Schiffes noch einmal die Einsatzziele vorkaute.

Anschließend haben die Charaktere etwas Zeit sich zu beschreiben, vorzustellen und bekannt zu machen. (Dieser Einstieg ist für Charaktere gedacht, die sich neu zusammenfinden. Bereits bestehenden Gruppen können und sollten davon abweichen.)

Einsatzziele

Folgende Ziele mit absteigender Priorität wurden von der Einsatzleitung auf Kebil ausgegeben:

1. Vorkommen, Umfang und Qualität des Zhagurs ermitteln und sichern.
2. Die Investitionen des Konsortiums schützen und schonen. Verluste an logistischem und lebendigem Material werden nach eingehender Prüfung der Umstände vom Honorar abgezogen.

3. Knüpfen von interkulturellen Beziehungen mit den Ureinwohnern zum Ziele gegenseitigen Helfens und Handelns.

Zum Erreichen der Ziele hat Diplomatie grundsätzlich Vorrang vor gewaltsamer Intervention. Wann die diplomatischen Bemühungen als gescheitert gelten, liegt nach Rücksprache mit den Einsatzteilnehmern im Ermessen des Einsatzleiters Herek Sonnfors.

Die Täler des Todes

Mit einem heftigen Schreck erwachen die Charaktere aus ihrem Rückblick. Turbulenzen schütteln die Maschine durch, dann durchbricht die Connerly die Wolkendecke und das überwältigende Panorama der Täler des Todes liegt ihnen zu Füßen.

Der Name der von Bergrücken und Talsohlen durchzogenen Region beruht auf der Tatsache, dass das ganze Gebiet einst von dichten Wäldern bedeckt war, die nun aber nach und nach von sich ausbreitenden Asche- und Magmafeldern aufgefressen werden.

HEREK SONNFORS

Eine Besonderheit stellt der – dem Abenteuer seinen Namen gebende – Exoarchäologe dar, der von einem geeigneten Spieler oder dem Spielleiter geführt werden sollte. Der Grilbenier leitet den Erkundungstrupp, weil er als kleine Berühmtheit gilt, der schon Hunderte von Abenteuern bestanden, Artefakte gesichert, Planeten erkundet und Feinde verprügelt hat. Dass dieser „Indiana Jones“ – dessen Reiseberichte galaxieweit bekannt sind – trotzdem als Anfangscharakter geeignet ist, liegt in der allgemein unbekannten Tatsache, dass er eher ein talentierter Autor und Tollpatsch, denn erfahrener Glücksritter ist.

Angesichts diverser Spielschulden und unangenehm investigativer Journalisten konnte er dem lukrativen Angebot des Konsortiums auf ehrlich erworbenen Ruhm nun doch nicht mehr widerstehen.

Attribute: KR 2, GE 5, KO 2
AU 3, VE 5, WI 1
Körper 18
Seele 18

Fertigkeiten: Ausweichen: 3
Detektivarbeit: 5
Feuerwaffen: 4
Hobbys (Zeichen): 2
Hobbys (Ärger): 2
Nahkampf: 3
Survival: 3
Sprachen: 3
Völkerkunde: 4
Wissen (Archäologie): 5

Gaben:

- Macht und Ruhm (unter Abenteurern galaxieweit als Tausendsassa bekannt)
 - Improvisieren (II)
 - Besonderer Gegenstand (Siehe unten Hut)
- Ausrüstung:**
- Kebil-Kommunikator
 - Holosuit Holographische „Verkleidung“ mit integriertem Xenotranslator und Sanitär-einheit
 - Laserpeitsche und Laserpistole
 - Hut (einmal pro Sitzung trifft ein eigentlich tödlicher Treffer „nur“ den Hut; Spielleiterentscheid)

Zudem gilt als sicher, dass die Eingeborenen, deren Siedlung man im Süden entdeckt hat, die Lavaströme sogar nach Osten lenken und durch Rodungen die Zerstörung des Waldes vorantreiben.

Im Nordwesten wurde eine geologische Formation entdeckt, die bislang einzigartig ist. In eine gewaltige s-förmige Schlucht stürzen unaufhörlich große Mengen geschmolzenen Gesteins, wie einen Wasserfall hinab.

Alle Mann von Bord

Der Landeplatz ist infolge strategischer Überlegungen ausgewählt worden. Ganz im Nordosten gibt es keinerlei Anzeichen von Zivilisation und die natürlichen Bedingungen sind weitgehend gemäßigt.

Da nicht klar ist, wie die Eingeborenen auf die Neuankömmlinge aus dem Himmel reagieren, sollen die Charaktere sich erst einmal in aller Abgeschiedenheit mit den Gegebenheiten vertraut machen und sich schließlich durch den Wald den Weg zur Siedlung bahnen.

DAS GESICHT DES FEINDES

Die Holosuits des Einsatzteams sind mit den körperlichen Spezifikationen der urbanen Benia gespeist, welche die Sonden des Konsortiums ermittelt haben. Dass die Charaktere möglicherweise nun den Wald in Gestalt der Erzfeinde der Brina durchqueren verdient besondere Beachtung.

Die Atmosphäre von Beta Styx ist für alle Spezies atembare, aber der Planet begrüßt die Besucher

direkt mit ein paar heftigen Erdstößen, welche Spieler und Charaktere zur Eile gemahnt.

Die seismischen Aktivitäten sollten im Laufe des Abenteuers zunehmen und können in manchen Situationen – ein Patzer – Verhängnis (ein Charakter verreißt einen Schuss) oder Rettung – Actionpunkt – sein (der Schuss trifft den bislang unentdeckten Supergegner dahinter genau zwischen die Augen).

Mittelteil

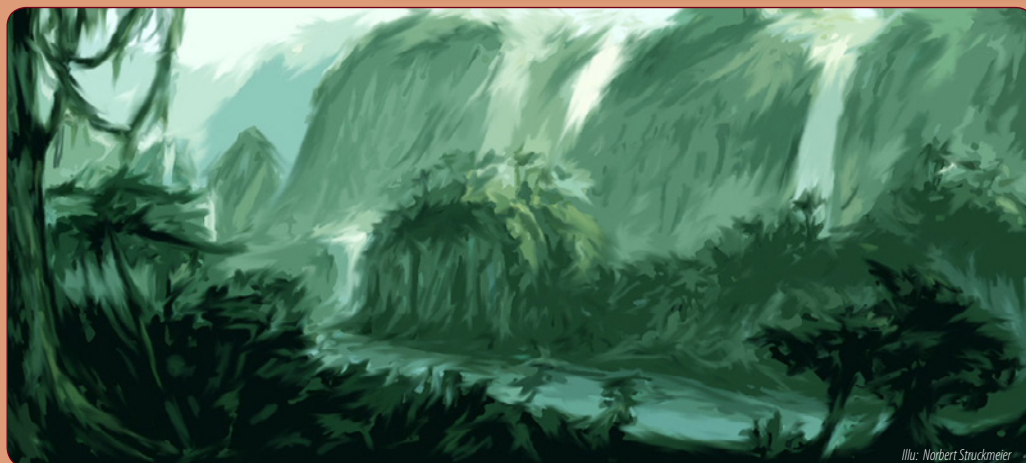
Im Urwald

Da der vollautomatische Kebilkreuzer nur für den Heimweg programmiert ist und die Charaktere auf großartigen Einsatz von Technologie aus Gründen der Heimlichkeit verzichten sollten, bleibt ihnen nichts anderes übrig, als den Wald zu durchqueren. Hier kann es nun zu verschiedenen Ereignissen und Begegnungen (siehe oben Was hier krecht und fleucht) kommen, die dem Spielleiter oder dem Zufall überlassen bleiben.

Romeo und Julia im Wald

Die Charaktere beobachten einen blauhäutigen Benia, der sich durch das Unterholz schleicht. Irgendwie wirkt er in seiner feinen Kleidung aus perlmuttschimmerndem Stoff deplaziert; außerdem ist er unbewaffnet und offensichtlich nervös.

Plötzlich tritt eine wild aussehende halbnackte und rothäutige Brina aus dem Dickicht und fällt ihm um den Hals. Was erst wie ein Angriff wirkt, entpuppt sich als Umarmung. Sollten die Helden versuchen die Liebenden zu stören, fliehen sie uneinholbar.



Illu: Norbert Stauckmeier

HOREK UND LAIJI

Das ungleiche Paar wird den Charakteren im Laufe des Abenteuers immer wieder begegnen. Horek ist der Sohn des Hauptmannes der Benia und Laiji die Tochter des Häuptlings der Brina. Beide verbindet eine verbotene Liebe, seit sie ihn vor dem Angriff einiger Benbrina gerettet hat.

Wilde Bestien und ein edler Wilder

In den dunklen Tiefen des Waldes treffen die Charaktere schließlich auf einige (1W6+1) wilde Benbrina, die einen verletzten Brina bedrängen. (Während des Abenteuers sollten die degenerierten Benbrina als der Inbegriff blutrünstiger Bestien gelten, sodass die Überraschung später umso größer ist, wenn sie die glorreiche Vergangenheit dieses gefallenen Volkes enthüllen.)

Wollen die Charaktere von sich aus nicht eingreifen, tragen die Benbrina den Kampf zu ihnen. (Bis auf einen der Angreifer sollten die anderen nur als „Scherger“ gehandhabt werden.) Der gerettete Brina ist zu schwach und zu dankbar um zu fliehen. Sein Name ist Koretja und er bittet die Charaktere ihn zum Sterben zu seinem Stamm zu bringen.

Die Heimat der Heimatlosen

Unter der Führung von Koretja – einem verdienten Jäger der Brina – erreichen die Charaktere das Mooslager seiner Sippe. Ganz gleich ob sie sich zu erkennen geben oder in Gestalt der Benia ankommen, ihnen schlägt Feindseligkeit entgegen. Der alte und verhältnismäßig weise Koretja jedoch setzt sich

für seine Retter ein. Am nahen Ende seines Lebens wird ihm traditionell ein Wunsch gewährt, der nicht ausgeschlagen werden darf. Also werden die Charaktere toleriert und sogar bewirtet. Darüber hinaus werden sie stets mit feindseligen Blick, aber keinem einzigen Wort bedacht. Schließlich werden sie zum Häuptling geführt.

EIN HOFFNUNGSLOSER FALL

Versuche den alten Brina konventionell oder psionisch zu heilen gestalten sich schwierig, können ihn zunächst aber stabilisieren. Nachdem er jedoch seinen letzten Wunsch geäußert hat, verschlechtert sich sein Zustand zunehmend und unumkehrbar ... als hätte er das Leben aufgegeben. Trotzdem lächelt er und die Charaktere können nicht umhin, den Eindruck zu gewinnen, als habe er seine Schuld bei ihnen beglichen; würde er weiter leben, wäre sein Wunsch hinfällig und sie damit Freiwild.

Der Häuptling und seine Tochter

Häuptling Yamek ist ein furchteinflößend stattlicher Mann, dessen Wort Gesetz ist. Er empfängt den immer schwächer werdenden Koretja und mit ihm die Charaktere. Sogleich können sie an seiner Seite jene junge Frau entdecken, die sie schon früher in den Armen eines der verhassten Benia gesehen hatten. Sollte Laiji die Charaktere damals gesehen haben, lässt sie sich nichts anmerken; versucht die Gruppe sie bloßzustellen oder zu erpressen, wird sie Genugtuung in einem rituellen Zweikampf gegen einen Gegner fordern.

LAIJI

Die Brina ist eine agile und kompromisslose Kämpferin, deren zierlichen Fäusten man die brachiale Kraft nicht ansieht. Vor dem Kampf färbt sie ihre Haut in ein flammendes Rot mit schwarzen Tigerstreifen.

Attribute: KR 3, GE 5, KO 4
AU 4, VE 2, WI 3
Körper 24
Seele 18

Fertigkeiten: Athletik: 4
Ausweichen: 5
Feuerwaffen (Schleuder): 4
Heimlichkeit: 5
Initiative: 4
Nahkampf: 5
Survival: 5
Wahrnehmung: 4

Gaben: Gestaltwandler (I)

Nach diesem waffenlosen(!) Kampf wird der Unterlegene mit Kräutern und Spucke wieder zusammen geflickt. Gewinnt Laiji, gelten alle Charaktere fortan als dreckige Lügner, die beim nächsten Aufeinandertreffen auf Sicht getötet werden.

Unterliegt sie, gelten alle Charaktere fortan als wehrhafte, aber dreckige Lügner, die beim nächsten Aufeinandertreffen auf Sicht getötet werden.

Der Häuptling fragt die Charaktere über Art und Zweck ihrer Anwesenheit im Wald aus. Selbst allerdings beantwortet er keinerlei Fragen. Von den seismischen Aktivitäten des Planeten weiß er nicht mehr, als dass die Erde bebt und Zhagur ist ihm völlig unbekannt. Auf Offerten des Konsorti-

ums lässt er sich nicht ein. Letztlich bricht das gesamte Lager mitsamt den Charakteren auf um Koretja die letzte Ehre zu erweisen.

Der Himmelsweise

Der alte Jäger stirbt still auf dem anstrengenden Marsch, der über baumdicke Ranken und Lianen – die als Serpentina und Brücken dienen – einen gewaltigen Baumriesen hinauf führt.

DIE BAUMLÄUFER

Während des Aufstiegs können die Helden beobachten, wie hunderte und aberhunderte von flugunfähigen Laufvögeln den riesigen Baum in einem Höllenzahn unaufhörlich hinauf und hinunter jagen. Mit ihren messerscharfen Krallen finden sie genügend Halt in der Rinde und scheinen bei ihren vertikalen Sturmläufen der Schwerkraft zu trotzen. Statt Flügeln besitzen sie zwei tentakelartige Fortsätze auf dem Rücken, mit denen sie große Mengen trockenes Laub auf dem Rücken „festschnallen“.

Dieses ist die einzige Nahrung für ihre hungrigen Nachkommen, die in Heerscharen in den Baumwipfeln leben. Männliche Baumläufer verbringen beinahe ihr ganzes Leben in dieser unaufhörlichen Hatz, bis sie eines Tages tot in die Tiefe stürzen.

Zuweilen benutzen die Brina Läufer als Reittiere, indem sie die Tentakel als Zügel benutzen.

In der Krone des Baumes befindet sich ein Plateau, das den Brina offensichtlich als Friedhof

dient. Von hier aus ist im Westen ein ausgedehntes Brachland zu sehen, das von Rauch und Lava bestimmt wird. Eine große Siedlung wird unaufhörlich von „Eisenwürmern“ umzögelt. Die Brina betrachten die Heimat der Benia als ihre Hölle.

Der Himmelsweise

Plötzlich – und mit besonderer Dramatik – fährt der so genannte „Himmelsweise“, der allmächtige Schamane aller Brina mit Blitz und Donner nieder um Koretjas Seele ins Jenseits zu führen. (Anmerkung: Zur Darstellung und zu den Hintergründen des „Himmelsweisen“ siehe Finale.) Sofort werfen sich alle Waldbewohner – selbst der Häuptling – auf die Knie und wagen es nicht ihren heiligen Mann und ihr göttliches Orakel anzusehen.

EINE KOSTBARE OPFERGABE

Die Brina opfern dem „Himmelsweisen“ stets nur kleine graue Körner, die sie aus bestimmten seltenen Felsen kratzen. Bis auf ein paar Beeren und selten Fleisch, ist das alles was er verlangt. Tatsächlich handelt es sich bei dem Gesteinsstaub um Geterium (siehe unten Finale). Ein kleiner Vorgriff: auch von den Benia wird Geterium als Opfergabe verlangt.



Illu.: Antonia Vogel

Die Helden können jedoch einen näheren Blick riskieren und können z.B. mit ihren Standartscannern das „Geweiht“ des Schamanen als einen Subraumempfänger identifizieren; offenbar ist der Schamane nicht nur Kind der Natur. Zeitgleich mit dieser Entdeckung jedoch, erkennt der „Himmelsweise“ die Gefahr, die ihm von den Außenweltlern droht (er durchschaut mit seinen telepathischen Fähigkeiten selbst die Tarnung der Holosuits). Bevor er sich abrupt in die Lüfte erhebt und über die Baumkronen Richtung Westen – und damit in Richtung Siedlung – davonjagt, befiehlt er den Brina harsch, die Fremden zu töten.

Diese jedoch verharren einen kurzen Moment unschlüssig zwischen Koretjas letztem Willen und dem Befehl ihres Schamanen. Die dramaturgische Zeitlupe können und sollten die Charaktere nutzen um die Verfolgung des „Himmelsweisen“ aufzunehmen und ihre Hälse zu retten.

KOPFLOS KOPFÜBER

Sagen wir es mal so: Die Charaktere werden den Waldboden schneller erreichen als ihnen lieb sein kann ... so oder so. Gegen eine knappe Hundertschaft Schleudern, Speere, Messer und Fäuste kommen sie nicht an. Da das Plateau eine Todesfalle ist, müssen sie nach unten kommen. Und das geht auf den Rücken der Baumläufer (siehe oben) am schnellsten – vor allem, weil manche der Brina ebenfalls beritten sind.

Hierbei gilt es zu bedenken, dass die Vögel absolut stoische Tiere sind, die sich erst etwas anmerken lassen und vom Kurs abkommen, wenn sie tot sind. Außerdem sind sie es gewohnt große Gewichte auf ihren Rücken zu tragen. Von daher können sie gewissermaßen als Reittiere und Trittschritte benutzt werden. Der Spielleiter sollte aus dieser Episode keine protokollarische Abfolge von Athletik-, Angriffs- und Ausweichenwürfe machen, sondern eine irrwitzige Jump'n-Run-Passage. Hier einige optionale Elemente:

- Fliegender Wechsel eines Reittieres
- kurze (oder längere) Augenblicke des freien Falls
- plötzlich auftauchende Hindernisse
- einen Gegner abdrängen
- Schusswechsel aus dem fliegenden Vogel
- usw.

Es obliegt dem Spielleiter, ob er in einer passenden Situation die Häuptlingstochter eingreifen und den Charakteren helfen lässt. Und zwar, weil sie entweder hofft, die Sternenfahrer könnten sie und ihren Geliebten von hier fortbringen oder (falls die Tarnung noch aktiv ist) sie hofft durch ihren Gnadenakt auf eine baldige Aussöhnung der Völker.

Vor der Stadt

Abgesehen davon, dass der „Himmelsweise“ spurlos nach Westen verschwunden ist, sollte den Charakteren klar werden, dass ihnen allein die Siedlung außerhalb des Waldes genügend Schutz bietet – zumal die Brina am Waldrand kehrt machen. Der Weg zurück zum Schiff ist (selbstverständlich) zu lang und allein in der unbekannten Wildnis werden sie nicht lange überleben.

Die verschlungenen Pfade zur Siedlung führen nun über höllische Feuerfelder, die sich aber

bald in eine groteske Kulturlandschaft verwandeln, die aussieht als hätte der Teufel seinen grünen Daumen entdeckt.

Die Hänge der Vulkane sind zu terrassierten Gärten geformt, auf denen fleischige und nach Asche stinkende Pflanzen wachsen. Breite Straßen aus schwarzem Basalt laufen wie ein Spinnennetz auf die Stadt zu. Neben komplexen Aquädukten zur Bewässerung finden sich auch Ignidukte – basaltene Kanäle, die zäh fließendes Magma bis in den letzten Winkel der Berge und Täler tragen.

In der Stadt

Die Benia haben das kochende Magma als Energiequelle entdeckt, als Motor des rasanten Fortschritts. Überall herrscht ein höllischer Lärm. Dampfende Vehikel aus schwarzem Eisen befördern Waren und Personen. Prunkvolle, steinerne Badehäuser locken Hunderte von Gästen an wie die Tempel eines geliebten Gottes. Salutschüsse gehen gepanzerten Gardisten voraus, welche die Gassen durchschreiten. Kleine Explosionen eifriger Wissenschaftler lassen ganze Dächer scheinbar kurz hüpfen...

FREUNDE STATT FEINDE

Ganz gleich, ob die Charaktere als getarnte Benia dem Urwald entkommen sind oder die Stadt als Botschafter von den Sternen betreten, ihnen werden die größtmöglichen Annehmlichkeiten zuteil. Dienstbare Frauen und Männer lesen ihnen jeden Wunsch von den Lippen ab und verschaffen den müden Knochen Erholung. Massagen, Bäder, Speis und Trank – die Benia sind vor allem dem Versprechen des Konsortiums nicht abgeneigt, ihnen neue Technologien zukommen zu lassen. Allerdings wissen sie nichts über Zhagur und den „Himmelsweisen“ tun sie als barbarischen Kult der Brina ab. Sollten die Charaktere den Schamanen näher beschreiben, rümpfen die Benia jedoch die Nasen und übergehen das Thema schnell. Kommt das Gespräch auf die seismischen Aktivitäten, versprechen sie den Charakteren bald den „Feuertänzer“ aufzusuchen, das weise Orakel aus dem Berg.

...und alles ist einfach ganz anders als bei den ertümlchen Brina.

Der Hauptmann und sein Sohn

Über kurz oder lang werden die Charaktere beim Hauptmann der Siedlung vorstellig werden müssen. Omekon ist ein dunkelblauer Hüne mit einer fast kindlichen Leidenschaft für alles Neue und zumindest entfernt Wissenschaftliche.

Er selbst hält die seismische Aktivitäten für unbedenklich und verspricht den Charakteren engste Zusammenarbeit mit dem Konsortium. Horek, den Sohn des Hauptmanns, kennen die Charaktere bereits als Geliebten von Laiji. Er wird von seinem Vater angewiesen den Fremden als persönlicher Adjutant alles zu zeigen und zu erklären.

GEISEL UND GEISSEL

Es liegt am Bemühen der Charaktere oder in der Absicht des Spielleiters, ob die unglückliche Liebesgeschichte weiter thematisiert wird oder sogar im Finale eine Rolle spielt.

So könnte beispielsweise der Sohn der Hauptmanns vom falschen Orakel (siehe Finale) als Geisel genommen werden, wenn die Charaktere ihn als Scharlatan entlarven, bzw. ihm zu nahe kommen. Anschließend darf es womöglich der Tochter des Häuptlings – die den Helden gefolgt war – vorbehalten sein, ihren Liebsten (mit tatkräftiger Unterstützung der Charaktere) zu retten, und damit eine neue Ära der Völkerverständigung zu begründen.

Der Feuertänzer

Über kurz oder lang läuft alles darauf hinaus, dass die Charaktere dem „Feuertänzer“ vorgeführt werden, dem Ratgeber, Priester und Orakel der Benia. Mit seiner Hilfe sollen sie dem Geheimnis der immer heftiger werdenden Erdstöße nachspüren. Der Hauptmann, sein Sohn und eine stattliche Delegation machen sich mit den Charakteren nach Nordwesten auf, um den „Feuertänzer“ aufzusuchen. Tatsächlich nähert sich bald eine wohlbekannte Gestalt, die über den Feuerfeldern schwebt. Offensichtlich handelt es sich beim „Feuertänzer“ und beim „Himmelsweisen“ um ein und dieselbe Person (siehe Finale).

In dem Augenblick, da der Feuertänzer die Charaktere bemerkt, befiehlt er abermals seinen Jüngern

sie zu töten. Er selbst wendet sich zur Flucht, um sein furchtbares Werk zu vollenden.

Finale

Der „Feuertänzer/Himmelsweise“ mit Namen Topek Kalju ist in Wahrheit ein Benbrina und wahrscheinlich der letzte seines Volkes, der seinen Verstand entweder behalten oder wiedererlangt hat. Seit unvorstellbar langer Zeit lebt er in den Trümmern seiner Vergangenheit und beneidet seine gestorbenen oder degenerierten Brüder und Schwestern um ihr Vergessen. Der Hass auf die Benia und die Brina – und damit auf die eigene Schöpfung – nagt unaufhörlich an seinem Verstand.

Das wahnsinnige Genie schmiedet seit Generationen an einem teuflischen Plan.

DER RITT AUF DEM EISENWURM

Zu Fuß haben die Charaktere kaum eine Chance dem Fliehenden zu folgen, außerdem erheben die verwirrten Gardisten auf das zögerliche Geheiß ihres Hauptmannes allmählich ihre Pulverbüchsen. (Anmerkung: Sollte dessen Sohn vom Feuertänzer als Geisel genommen werden, wird er es als zweifelhafte, aber große Ehre betrachten.)

Was für ein Glück, dass gerade im Richtigen Augenblick einer der „Eisenwürmer“ – entfernt an eine alte, schwarze Dampflokomotive erinnernd – vorüber rast, um bei den Feuerfällen (siehe Finale) Magma zu ernten.

In bester Actionfilmmanier werden die Charaktere nun Protagonisten eines klassischen Eisenbahnspektakels. Auf den letzten Wagon aufspringend, müssen sie sich nach vorne arbeiten, denn der Lokführer beginnt sein schwerfälliges Vehikel abzubremsen. Währenddessen kann es zu diversen klassischen Szenen kommen:

- unerwartete Dampffontänen, Feuerausbrüche und Explosionen
- Faustkämpfe mit den Verfolgern bei voller Fahrt
- Abkoppeln/Entgleisen von Wagons
- Weichen müssen umgestellt werden, damit der viel zu schnelle Zug nicht in eine Gruppe Feuerblumen pflückende Mädchen rast
- Zug muss angehalten werden, um nicht in die Feuerfälle zu stürzen
- Zug kommt über der Schlucht hängend zum Stehen
- usw.



Indem er von Zeit zu Zeit seine göttliche Macht demonstriert, macht er sich als weiser Ratgeber unentbehrlich. Ständig stiftet er Unfrieden, Mord und Krieg zwischen den beiden Gruppen, auf dass sie einander vernichten, wie sie es mit seinesgleichen getan haben.

GÖTTLICHES WIRKEN

Topek Kalju besitzt ein latentes psionisches Talent mit dem er in die Köpfe seiner Schäfchen gelangen kann und sie „in ihrem Innersten berührt“. Seine übrigen „Talente“ verdankt er technologischen Artefakten aus der Hochzeit seines Volkes, die er über Jahrhunderte zusammengesucht hat: Er schwebt per Antigravtiefel, schleudert Blitze durch ein Lasergewehr in seinem Stab und ist ziemlich unverwundbar durch eine kinetophile Rüstung. All das und sein Gesicht verbirgt er unter einem weiten Kapuzenmantel aus grobem Leder.

Da die Feindschaft jedoch nicht ausreicht, um auch die letzten Reste der Sünde seines Volkes aus der Welt zu schaffen, plant er nun „die ganze Welt aus der Welt zu schaffen“ (siehe unten Die Wurzel allen Übels).

Attribute: KR 4, GE 5, KO 5
AU 3, VE 5(I), WI 4
Körper 28
Seele 28

Fertigkeiten: Athletik: 3
Ausweichen: 3
Geistige Abwehr: 5
Initiative: 2
Manipulieren: 5
Nahkampf: 3
Pilot: 4
PSI (Telepathie): 5
Sprachen: 3

Technik: 5
Wahrnehmung: 2
Widerstand: 4

Gaben: Zäh
PSI (I)
Rüstungsgewöhnung (II)
Ausrüstung: Subraumempfänger
AG-Boots
Lasergewehr in Stabform
(Feuerwaffen +1)
Kinetophile Panzerung (II)

Gara'nia – Die Feuerfälle

Der Bösewicht flieht zu den Gara'nia genannten Feuerfällen und stürzt sich hinab – natürlich schwebt er mit seinen AG-Boots sanft bis zum Kilometer tiefen Grund der Schlucht. Zu allen Seiten rinnt das heiße Magma über die Ränder. Da die Feuerfälle derart tief sind, erkaltet das flüssige Gestein und erreicht den Boden als erhärteter Fels. Steinschläge und groteske Formationen sind die Folge. Gewaltige Stalaktiten bilden treppenartige Strukturen, über welche die Helden in die Tiefe gelangen können.

In dieser grotesken Szenerie müssen die Charaktere die Verfolgung aufnehmen, denn das Grollen und Beben wird stetig heftiger und scheint von eben jener Spalte auszugehen.

Gefallen an Fallen & Rätselraten

Weit unterhalb der Erdoberfläche betreten die Charaktere eine vergessene Welt. Aus den Wänden ragen verschüttete und erstarrte futuristischen Gebäude und Maschinen, Tausende Gesichter und Hände, als hätte eine kolossale Lavawelle einst eine ganze Metropole lebendig begraben. Topek Kalju hat sein Reich aus Gängen und Kavernen mit etlichen Hindernissen gespickt, welche die Charaktere erst noch aus dem Weg räumen müssen.

FALLEN

Grundsätzlich gilt beim Einsatz von Fallen folgendes Muster: 1. Dem Opfer steht eine Wahrnehmungsprobe zu. Der Schwierigkeitsgrad (SG) beschreibt die notwendigen Erfolge.
2. Gelingt die Probe, kann versucht werden, die Fallen zu entschärfen/umgehen. Der Schwierigkeitsgrad benennt die nötigen Erfolge.
3. Scheitert die Wahrnehmungsprobe muss der ausgelösten Falle ausgewichen (SG) und eventuell dem Schaden (SGx2) widerstanden werden.
4. Wem das ganze zu kompliziert ist, der mache es anders.

Die Wurzel allen Übels

Sind die Charaktere noch am Leben finden sie sich nun in einer riesigen Kaverne wieder, die gewaltige Zhagur Geflechte durchziehen. Inmitten der großen Höhle entdecken sie eine Wurzel gigantischen Ausmaßes: tausende baumgroße Streben pulsierenden Pflanzengewebes.

Zwischen dem Wurzelwerk hat der wahnsinnige Benbrina den gesamten Vorrat an Geterium, das ihm seine Anhänger über Jahrhunderte geopfert haben, in eine Apparatur gespeist, welche die Charaktere schnell als einen wahnwitzig kolossalen Grenzzeitantrieb identifizieren können.

Offenbar will Topek Kalju den gesamten Planeten zu einem Grenzzeitprung zwingen, der ihn sicher zerreißen würde und ungeahnte kosmische Folgen haben könnte. Seine vorhergehenden Experimente sind auch die Ursache für die seismischen Störungen.

Natürlich hat der Benbrina Vorkehrungen getroffen: er hat einige seiner Tier gewordenen Volksgenossen um sich geschart, die ihn mit ihrem wertlosen Leben bis zum Tod verteidigen werden, denn er weckt in ihnen den Schatten einer Ahnung früherer Größe.

Dran, drauf, drüber

Bevor der Feuertänzer jedoch den (gut sicht- oder hörbaren) Countdown startet – und während seine Schergen die Charaktere

in Schach halten – schildert er in groben Zügen das schreckliche Schicksal seines Volkes und verrät in bester Bösewichtmanier seinen teuflischen Plan. Die Charaktere müssen nun versuchen die Handlanger – deren bedauerliches Los sie nun kennen – zu überwinden und die monströse Maschine aufhalten. Währenddessen versucht ihr Anführer die Helden auf telepathischem Weg dazu zu bringen ihm zu dienen. Er verspricht ihnen Macht und Ruhm und die Erfüllung aller Wünsche.

Abspann

Sollten die Charaktere scheitern, bleibt ohnehin nicht mehr viel übrig. Sind sie jedoch siegreich, besteht in der Verbindung von Horek und Laiji sowie in der Vernichtung des Kriegstreibers vielleicht Hoffnung auf Versöhnung der Benia und Brina. Sich auf ihre gemeinsamen Wurzeln besinnend könnten sie das Erbe der Benbrina antreten (auch wenn sie dazu noch ein paar tausend Jahre bräuchten). Das Abenteuerbuch

WURF	NAME	SG	BESCHREIBUNG
1	Giftpfeile	2	In den Wänden eines Ganges klaffen etliche kleine Löcher, die die Giftpfeile enthalten. Wer die druckempfindlichen Bodenplatten betritt, löst die Falle aus.
2	Steinkugel	2	Der Klassiker rollt auch ein paar Jahrtausende nach Indiana Jones noch hinter ahnungslosen Helden her.
3	Laser	2	Ein unentwirrbares Geflecht aus beinahe unsichtbaren Laserschranken versperrt einen verspiegelten Tunnel. Tatsächlich handelt es sich dabei nur um eine geschickte Verzögerungstaktik, denn die Laser sind nur harmlose Bewegungsmelder, die am Ende des Tunnels eine andere Falle auslösen (siehe nächste Falle).
4	Pendel	3	Gewaltige lautlose Pendel zerschneiden Luft und Leib; Timing ist alles.
5	Fallgrube	3	Eine offensichtlich auffällige Brücke überspannt eine Schlucht. In unregelmäßigen Abständen klaffen einige Löcher in der Bausubstanz und geben den Blick frei in die gähnende Tiefe. Der Trick liegt jedoch darin, genau die „Löcher“ zu betreten, denn sie sind mit trittfesten Kraftfeldern versehen. Die scheinbar massiven Steine geben unter der geringsten Belastung nach.
6	Wasser	4	Ein sich mit massiven Steintoren verschließender Raum füllt sich plötzlich mit „Wasser“ und droht die Charaktere zu ertränken. Mit im Raum sind auch einige rattenähnliche Kreaturen gefangen. Einem aufmerksamen Beobachter fällt auf, dass die eigentlich wasserscheuen Tiere instinktiv und sehr lange unter „Wasser“ bleiben. Tatsächlich füllt sich die Luft mit einem Gift, das „Wasser“ aber ist eine Nährflüssigkeit, welche die Lungen füllt und das Atmen ermöglicht. Ist der gesamte Raum geflutet, öffnet sich eine Schleuse.

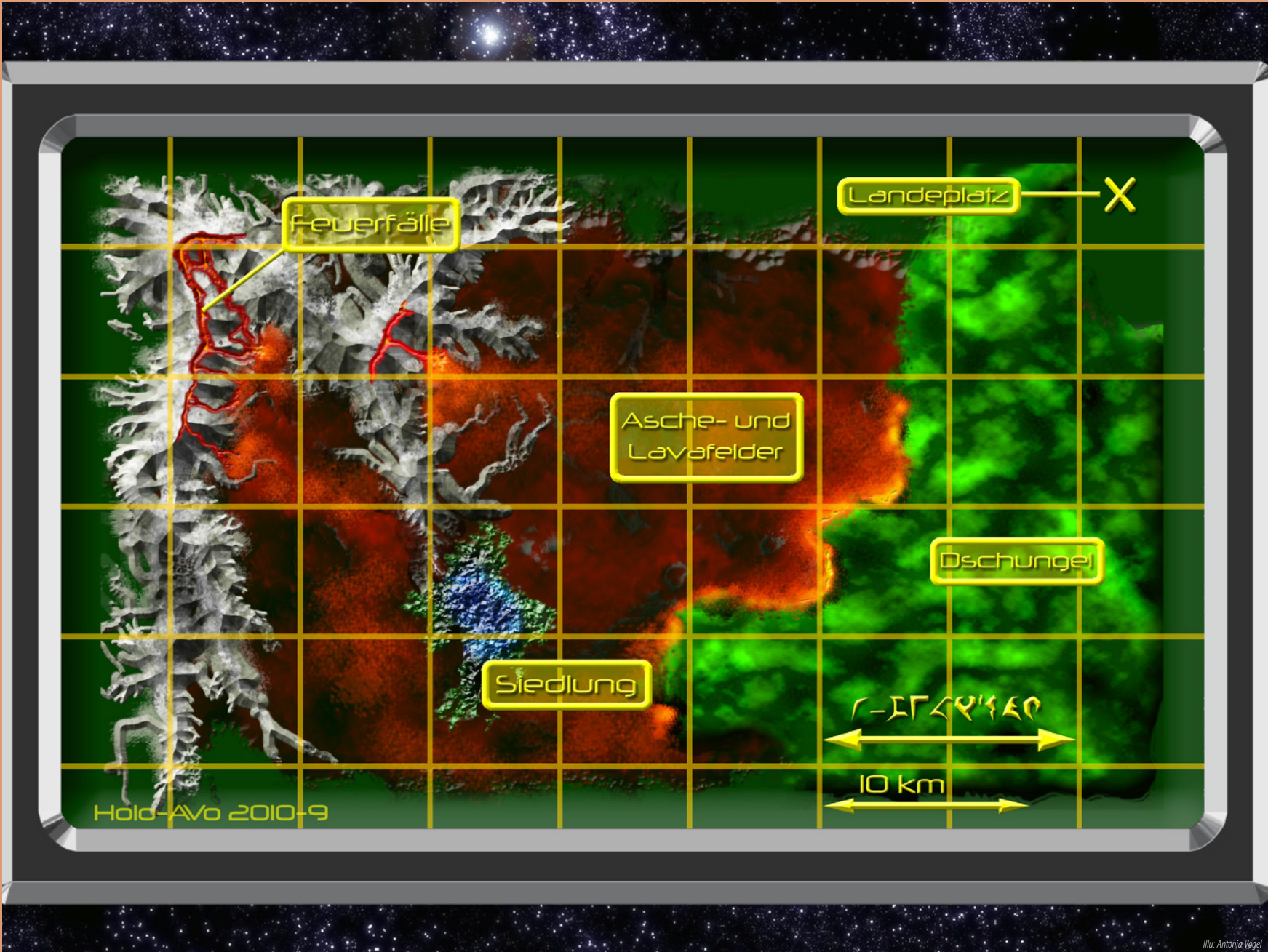
Herek Sonnfort und die Täler des Todes wird übrigens ein Bestseller... auch posthum.

Tipps und Tricks

Damit nicht nur die Charaktere im Abenteuer, sondern auch der Spielleiter am Tisch überlebt. Sanduhr: Sodass in kniffligen Situationen auch ausreichend Panik statt Diskussion ausbricht, kann der Spielleiter eine Sanduhr einsetzen (z.B. 30 Sekunden). Ist die Zeit abgelaufen, brechen die Ereignisse über die Spieler und Charaktere herein. Streichhölzer: Können genau wie Zahnstocher, Münzen, Glasgemmen etc. zum Zählen der Coolnesspunkte, als Countdown, Treibstoffvorrat usw. verwendet werden. Allein der Actionpunkt sollte etwas Besonderes sein und vielleicht zum Abenteuer passen (z.B. eine Topfpflanze, eine Lavalampe o.ä.). Andererseits wären eine Münze, ein Würfel oder ein Pokerchip etwas praktischer. {Tobias Junge}



Illu: Antonia Vogel



Illu: Antonia Vogel

SPIELX PRESS



WEITERE ABENTEUER, ARTIKEL, BERICHTE UND SPIELETESTS
FINDEN SIE IM SPIELXPRESS UNTER
WWW.SPIELXPRESS.COM.

ALLE ZWEI MONATE
BIS ZU 250 SEITEN
AUS DER GESAMTEN WELT DER SPIELE!

GESELLSCHAFTSSPIELE - SAMMELSPIELE - PHANTASIE - LARP/LIVE - MINIATUREN - MULTIMEDIA

DIE WELT DER SPIELE IN EINEM MAGAZIN