

Das hier ist nur background und wir waren weder ernst noch besonders auf Verständlichkeit bedacht ;D.

Das Setting:

Ok, also die Sache mit den Domänen ist ganz nett. Götter beziehen ihre Energie von Wesen (ab größe etwa Katze wird es erst Effektiv -> Sobald sie der Sprache mächtig sind, wird es voll die Goldgrube).

Mr. Black(Bernarkis) hält sich zuerst raus, merkt aber dann später, dass er schwach wird und die Energie zum Leben braucht. Nimmt die einzig angreifbaren Wesen, Den MoJo im Nachtoztzustand.

Die „Paradise“ der Götter sind die Kraftwerke für ihre Existenz. Die Wesen im MoJo-Zustand verbringen einige Zeit dort und werden dann in die Welt zurück geschickt. Gehst in den universellen Lebensstrom zurück geschickt.

Manche moJo's stehen nicht im Kraftfeld eines Gottes (Gotthasser, Kinder ohne Gebete/Wünsche für den Verstorbenen). -> Mr. Black findet ein paar und greift sie ab.

Mr. Black hat natürlich keine Erfahrung mit Personal Management und baut die übelste Mojosaug station auf -> very painful. ... die H Ö L L E. Die Wesen dort sind natürlich ziemlich schnell gefrustet. Mr B.: „ok, das ist doch ne super Motivation: Geht und bringt mir mehr!“

Mr. B. Ist ziemlich findig und findet einen Weg, wie er gewisse Leute mit der Kraft ausstatten kann, Mojos (auch anderer Götter) zuerst für eine kurze Zeit in seine Hölle zu schicken. Er avanciert zur Vorhölle.

Die anderen Götter finden das natürlich nicht besonders toll. Am Anfang haben sie ihn zwar nicht für voll genommen, aber jetzt wird er etwas ärgerlich, lästig -> DIE!

Mr. Black ist ab diesem Zeitpunkt permanent auf der Flucht, vollkommen paranoid und springt durch den Lebensstrom, mitsamt seiner Hölle im Gepäck.

Hintergrund der direkten Story:

Also: Das Königreich Aisen besitzt den mächtigsten Beschwörungskristall, den es jemals gegeben hat, weiß aber nicht so richtig von seinem Glück.

Die in Aisen recht einflussreichen Elementaristen wissen davon, wollen ihn, können aber schlecht sagen, dass sie gerne den Kristall hätten, da niemand so verrückt wäre

Also planen sie eine Heirat einer ihrer Erzmagierinnen mit dem Prinzen. Dieser soll recht bald nach der Hochzeit beseitigt werden. um den Elementaristen den Weg frei zu machen.

Die Dämonen und die Untoten haben auf noch nicht näher definierten Wegen erfahren das es diesen Kristall gibt, und da sie seine Macht gut in ihrem bestreben nach Weltherrschaft und Verhinderung einer Elementaristenherrschaft verwenden können, marschieren sie also in den Krieg gegen Aisen. (Die wissen natürlich gar nicht so recht, warum, aber immerhin weiht sie ja auch niemand ein.)

Die Sache mit den Dämonen und Untoten vor der Haustür passt den Elementaristen natürlich auch nicht wirklich und sie sehen sich gezwungen zu etwas durchschlagenderen Mitteln zu greifen. Außerdem sind sie jetzt in zeitnot und tendieren dazu die Dinge etwas zu überstürzen.

Ein paar Worte vorab:

Namen werden der Bequemlichkeit halber (von mir;) nur als Kürzel verwendet.

[Dinge in eckigen Klammern] werden nur verwendet, wenn mehr als eine Person in der Party ist

(anweisungen in Runden Klammern) beziehen sich auf den Emotionalen Zustand einer Person und beeinflussen höchstens das Charbild einer Person. Auch andere Regieanweisungen sind möglich.

Partymitglieder:

PL (Partyleader)

PL* (Partyleader, wenn er noch nichts gesagt hat)

ANY (irgendein Mitglied; PL eventuell stark reduziert)

ANY* (irgendein Mitglied, vorzugsweise eins, das noch nichts gesagt hat)

ANY+ (irgendein Mitglied, nicht das, das zuletzt geredet hat, im Falle von nur einem Mitglied überspringen)

WAR, PRI, ARC, MAG (spezifische Klassen, falls möglich, möglichst nicht der PL)

WAR*, PRI*, ARC*, MAG* (wenn Klasse nicht existiert auslassen)

[Totengott]: Er hat immer noch keinen Namen. Hier ein paar Vorschläge: Harad, Moraph, Lorik, Alrath, Thum, Thugor, Gorkon,

[Prince Charming]: Selbes Problem. Carron, Malven, Karlan, Lucidas,

Personen:

Soren Windklaue: Erzmagus des Elementaristenkonzils, Planendes Genie im Hintergrund, spielt gerne den leicht reizbaren Trottel, Eiskalt, berechnend, eine Schwäche für Hunde

Ireana von Nordenburg: Erzмага des Elementaristenkonzils, sehr gelehrt und wunderschön, Hat irgendwann mal einen Pakt mit einen Dämonen abgeschlossen, was ihrem Charakter etwas schadet, früher mal recht nett, kommt aus dem Norden, die Verlobte des Prinzen (wobei sie ihn für einen totalen Volltrottel hält)

General Greif: Geradlinig und Bodenständig, Das Herz am rechten Fleck, lässt sich leicht von Vorschriften und Vorgesetzten einengen. Dem Königreich Aisen absolut loyal ergeben, nachtragend und lässt sich nicht so leicht von einer einmal gefassten Meinung abbringen

1. Szene

Ort: Konzil der Elementarbeschwörer, Lobby (elCnlLobby)

Personen:

Soren Windklaue(SW), Rekrutierer für die Elementarbeschwörer
Wachen (W1 und W2)

Die Helden werden von mehreren Wächtern durch einen Gang geführt. Rechts und Links kann man aus dem Keller merkwürdige Geräusche hören und Magisch anmutende Dinge sehen.

MAG: Als wenn das Theater hier irgend jemanden beeindrucken würde...

WAR: (genervt) Na klar! Wir sind im Konzil der Beschwörer und du hast immer noch eine große Klappe?!

MAG: Warum gebe ich mich doch gleich mit deiner Gesellschaft ab?

PL*: Scht! Streiten könnt ihr euch später.

W1: Wir sind da.

Die Tür wird geöffnet und die Gruppe tritt in einen Art geheimen Verschwörungsraum. Das Licht ist reduziert und rötlich. Alles deutet auf schmerzhaft Experimente hin. Auf einem erhöhten Podest steht ein hoch gewachsener Magier mit dem Rücken zur Gruppe.

ANY*: (leise und leicht panisch) Spürt ihr das?! Das fühlt sich an wie-

PL: Scht!

W2: Mein Lord! Die... *Gezeichneten* sind jetzt da.

SW: Sehr gut. Eure Anwesenheit ist nicht länger von Nöten.

W1: Aber mein Lord, das sind-

SW: (der böse Blick) ...[im Klartext: er dreht sich zumindest zu der Gruppe um]

W1: (geht einen Schritt rückwärts) Wie ihr es wünscht, verzeiht bitte.

W2: (leise) Jetzt komm schon, der weiß was er tut.

Beide Wachen verschwinden aus dem Raum und schließen die Tür.

MAG: Nette Hütte!

WAR: Naja, die Ecken sind doch etwas schmutzig.

PRI*: Diese Ritualgegenstände haben auch schon bessere Zeiten gesehen.

SW: Ja, sie haben mich gewarnt, dass ihr schwierig seid.

WAR: Schwierig? (Deutet auf MAG) Da gibst du dir solche Mühe und alles was dabei raus kommt ist „schwierig“.

MAG: Pft. Ich hätte große Lust den Laden abzufackeln.

ANY*: Bei den ganzen Waschlappen hier ist das doch kaum der Mühe wert.

PL: Die Elementarwachen könnten ein paar Schwierigkeiten machen...

PRI*: Ich kenn da einen netten kleinen Bannspruch...

SW: Würdet ihr bitte kurz auf diesen Kristall sehen.

Er hält einen Kristall in die Luft. Die Gruppe verstummt sofort und dreht sich in Richtung des Gegenstandes.

ANY*: Ist das etwa ein... ?

SW: Ganz recht. Es handelt sich um einen Kristall aus dem Herzen von Totengottes Hölle.

PL: Wie kann es sein, dass ihr noch am Leben seid?

SW: In der Tat die richtige Frage. Mit einer Antwort, die euch alle von euren Leiden befreien könnte. Bevor ich sie euch gebe, müsst ihr jedoch zuerst etwas für mich tun.

ANY*: Möge [Totengott] dich verfluchen.

SW: Vielleicht hat er dafür ja etwas Zeit, wenn er mit euch fertig ist. Bis dahin solltet ihr euch daran erinnern, dass es ganz an euch liegt wie lange ihr unter diesem Fluch stehen werdet. Erfüllt ihr meinen Auftrag zur Zufriedenheit des Konzils, habe ich die Macht euch aus den Klauen des Totengottes zu befreien. Wenn nicht, dann...

PL: Das kennen wir schon, also spart euch die langen Reden.

ANY*: (leise zu den anderen) Was?! Der Fluch kann von uns genommen werden? Warum höre ich das erst jetzt?

SW: (grinst) Wie ihr es wünscht. Der Auftrag ist recht gefährlich und ihr werdet wahrscheinlich mehr als einmal sterben.

PL: Der Fluch des Totengottes muss ja irgend einen Vorteil haben.

WAR: Wenn nur die Schmerzen nicht immer so schlimm wären...

MAG: Selbst hier musst du noch jammern.

SW: (schüttelt unwillig den Kopf) Ihr seid in der Tat [ein Haufen] schwierig[er Gestalten].

MAG: (laut zu PL) Langsam macht er mich wütend.
PRI*: Friede!
SW: Das erste was ihr lernen müsst sind ganz offensichtlich Manieren. Betrachtet es einfach als kleine Gefälligkeit: Vor eurem eigentlichen Auftrag geht ihr als Verstärkung nach Zwergentrutz. Zeigt den Untoten dort, wer tatsächlich der Liebling des Totengottes ist. (lacht leise)
PL: Das schmeckt wie Ausbeutung.
PRI: Außerdem folgen Nekromanten nicht Totengott.
ANY+: Unter allen miesen Ratten, für die wir die Kohlen aus dem Feuer geholt haben rangiert dieser Robenwicht ziemlich weit an der Spitze.
SW: Ihr verkennt ganz offensichtlich eure Position. Was denkt ihr wohl, was geschieht, wenn ihr in dieser Stadt erkannt werdet. Wir wissen alles über eure Art und niemand wäre dumm genug, euch zu töten, dass könnt ihr mir glauben.

==> Weiter dem Magier Patzig kommen?

<Ja>

PL: Ihr haltet euch wohl für besonders mächtig und gerissen?

MAG: Sicherlich hat er sein Wissen hier irgendwo aufgeschrieben. Wir können dannach suchen, sobald er tot ist.

WAR: Eine günstige Gelegenheit. In der Tat.

SW: (seufzt) Ja, sie haben mich auch davor gewarnt, dass soetwas geschehen könnte.

Er beschwört einen kleinen Feuelementar vor sich und hält einen weiteren Kristall in die Luft.

SW: Mit diesem Kristall werde ich euch im Auge behalten und Anweisungen erteilen. Dieser Einfache Elementar wird euch jetzt daran erinnern, dass Unsterblichkeit an diesem Ort wenig bedeutet.

Die Gruppe kämpft gegen den Elementar. Es sollte ein schwerer Kampf sein, der aber schaffbar ist. Niemand stirbt, aber sobald die Chars auf 1% LE fallen, werden sie in einem Elementarkäfig gefangen, der jeden Handlungsspielraum unterbindet

SW: Das war der schwächste Elementar, den ich beschwören konnte. Denkt immer daran und macht euch jetzt auf den Weg. Ich habe keine weitere Zeit zu verlieren. Der Prinz wird bald heiraten und es gibt noch einige Vorbereitungen zu treffen.

</Ja>

<Nein>

PL: Natürlich. Wenn unsere Freiheit die Belohnung ist, werden wir alles in unserer Macht stehende tun, um erfolgreich zu sein.

WAR: (leise) Das gefällt mir nicht.

SW: Nun gut. Ich muss mich jetzt um die Vorbereitungen für die bevorstehende Heirat des Prinzen kümmern. Es ist keine Zeit für weitere Erklärungen. Nehmt diesen Kristall und etwas Gold. Darüber werde ich euch zur rechten Zeit weitere Instruktionen senden.

Jeder der Gruppe erhält 200 GM. Anschließend verlassen sie den Saal.

</Nein>

=>Hauptquest: Verstärke Zwergentrutz

2. Szene (nur wenn es mehr als eine Person in der Gruppe gibt.)

Ort: Hintergassen von Medair (medBackalley)

Personen: SW im Kristall

PL: (vorzugsweise zum MAG oder PRI) Können wir irgendwie diesen Kristall blind machen?

MAG oder PRI, ansonsten ANY: (grinst) Aber ja, ich kenne da einen netten kleinen Trick.

(beginnt den Kristall zu verzaubern)

SW: Wagt es ja nicht, oder-

MAG oder PRI, ansonsten ANY: (klopft sich die hände ab) So, das wars.

PL: Und jetzt kann er uns nicht mehr hören?

MAG oder PRI, ansonsten ANY: Nur wenn wir es wollen, aber nerven kann er uns immer noch. Wir bekommen es auf jeden Fall mit, wenn er uns etwas sagen will.

PL: Sehr gut, Also was haltet ihr von dieser Sache?

ANY*: Habe ich das Richtig verstanden? Hat er wirklich die Macht uns vom Fluch des Totengottes zu befreien?

WAR: Gesagt hat er es, aber ich habe noch nie gehört, das jemand irgend etwas aus der Hölle mitnehmen konnte

MAG: Aber das Ding war ohne Zweifel echt, allein durch den Anblick haben sich mir alle Haare zu berge gestellt.

WAR: Fast in Ohnmacht gefallen bist du!

PRI: Freiheit. Ich habe schon nicht einmal mehr Erinnerungen daran...

ANY*: Trotzdem ist es unwahrscheinlich, dass er sein Wort halten wird. Selbst wenn er tatsächlich diese Macht besitzen sollte, sind wir für seine Zwecke viel zu wertvoll. Wir sind wahrlich Gezeichnet.

WAR: Wenn es auch nur eine kleine Möglichkeit gibt, bin ich bereit es zu versuchen.

MAG: Wenn Dummheit ein Gewicht hätte, könntest du dich nicht einen Millimeter von der Stelle bewegen.

WAR: Wenn Arroganz einen Geruch hätte, würdest du Augenblicklich ersticken.

PL: Also gut, wir stimmen ab, wie wir weiter vorgehen.

=> Den Anweisungen der Gilde folgen?

<Ja>

PL: Dann ist es entschieden. Wehe, sie halten ihr versprechen nicht.

</ja>

<nein>

PL: Die ganze Sache ist wirklich zu unsicher. Offenen Widerstand können wir noch nicht leisten, also müssen wir zuerst eine gute Miene zum bösen Spiel machen. Lasst uns ihr Vertrauen gewinnen.

</nein>

weiter in das Söldnerlager.

3. Szene

Ort: Joringsbrück (joringsbridge)

Personen:

Prince Charming(PC), der Prinz von Aisen
Leonard von Robenforst(LvR), des Prinzen Berater
Sergeant Lutterer(SL), der Verantwortliche für die Sicherheit von Joringsbrück
Magus Convocatis Relau Feuerweber(FR), örtlicher Konzilsmagier
Michel Bron(MB), ein einfacher Bauer
SW, durch den Log-Kristall

PC und LvR reden mit SL, als die Helden dazu kommen. Eine größer Menge von Soldaten wartet auf ihren Abmarsch.

SL (zu PC, bittend): „Ich flehe euch an, mein Prinz! Lasst wenigstens eine Hand voll Soldaten hier. Ich kann jetzt kaum das Dorf selbst beschützen, geschweige denn die umliegenden Gehöfte!“

PC: *dreht sich zu SL, aber LvR ist schneller*

LvR(erbost): „Schweigt! Die Sicherheit des Landes hat absoluten vorrang. Ihr werdet doch wohl mit einer Hand voll niederer Goblins fertig werden.“

PC (parallel dazu): „...“

LvR: „Außerdem habt ihr sogar einen mächtigen Beschwörer an eurer Seite. Das ist mehr als genug.“

SL: „Aber der werthe Magus hat doch andere Aufgaben!“

RF (selbstzufrieden): „Sehr wohl! Das Verfolgen niederer Goblins ist weder meine Aufgabe, noch sehe ich großen Sinn in solch absurdem Zeitvertreib. Was tötet ihr wohl, wenn jemand das Dorf angriffe, während ich auf einer fruchtlosen Jagd nach Goblins wäre?“

PC: „Und ihr habt wirklich keine Zeit hier etwas auszuhelfen?“

RF: „Es tut mir aufrichtig Leid, aber das Konzil hat mir sehr wichtige Aufgaben aufgetragen, dir mir keinerlei Spielraum lassen, so sehr ich auch gerne helfen würde. Darf ich dennoch diese Einmalige Gelegenheit nutzen, euch zu eurer bevorstehenden Hochzeit mit der Erzmaga Ireana von-“

PC: „Danke, das reicht.“

RF (vor den Kopf gestoßen):

WAR* (leise): „Selbstzufriedener Schmarotzer, dieser Magus!“

MAG*(abseits): „Ich hoffe nur, das Königreich hat große Kornspeicher, wenn die Grünhäute hier alle Felder abfackeln.“

LvR (*ungeduldig zu SL*): „Allein die Anwesenheit eines Magus wird jeden Goblin vertreiben! Hört endlich auf, den Prinzen mit eurer Inkompetenz zu belästigen!“

SL (aufgebracht): „!“

LvR: „Habt ihr nichts besseres zu tun?!“

ANY(abseits): „Und da sagt man, wir wären kaltherzig...“

SL entfernt sich. PC und LvR wenden sich zu ihren Pferden, als MB aufgereg in das Dorf gerannt kommt

MB: „Wachen! Wachen! Hilfe! Mein Hof wird von Goblins überfallen! Meine Familie...“

LvR: „Schaffte den Tölpel hier weg! Der Prinz hat wichtigeres zu tun.“

Wache1 und Wache 2 (*etwas zögerlich*): Jawohl.

Die zwei Wachen stürmen vor, sie fühlen sich nicht ganz wohl in ihrer Haut.

PC (greift durch): „Wartet! Was ist passiert?“

MB wirft sich nieder

MB: „Vergebt mir, mein Prinz, aber meine Frau und meine Kinder sind noch dort. Ich weiß nicht, wie lange das Haus noch standhalten wird. Ich flehe euch an: Helft mir!“

PC: „Wir...“

LvR: „Mein Prinz! Wir haben keine Zeit zu verlieren! Die Dämonen stehen an der Nordgrenze!“

PC(gereizt): „Ich weiß!“ *greift in seine Satteltasche, zieht ein Säckchen hervor und hält es hoch.*

„200 Goldstücke jedem, der diesem treuem Mann hilft!“ *sieht in die Runde*

LvR(leise): „ts“

ANY: „200 für *jeden*. Das könnte sich doch beinahe lohnen.“

Der Kommunikationskristall erscheint und spricht zu den Helden

SW: „Denkt nicht einmal daran! Ihr habt euch sofort nach Zwergentrutz zu begeben!“

=>Dem Bauern helfen? //Quest „Der belagerte Bauernhof“ annehmen?

<JA>

WAR: „Nur ein Stein würde tatenlos zusehen! [Lasst uns helfen.]“

ANY+: „Und es gibt Geld dafür. Zwei Fliegen mit einer Klappe.“

PC: „Dann ist es beschlossen. (*tritt vor, zu PC*) [Wir/Ich] nehme[n] den Auftrag an.“

SW: „Was glaubt ihr, was ihr da tut? Ihr sollt nach Zwergentrutz!“

PL: „Wann [wir/ich] dort ankomme[n] war nie Teil der Abmachung! Wenn die Stadt gefallen ist, bis [wir/ich] da sind erober[e/n] [wir/ich] sie eben zurück.“

MAG*: Ja, zeig ihm, wo der Hammer hängt.

PL: „Prinz, [wir/ich] übernehm[en/e] den Auftrag!“

<alle zugleich>

LvR (leise): „Bei Marek!“

PC: „Wer seid ihr?“

SL (leise): „Das ist doch...“

</alle zugleich>

PC: „[Bist du nicht ein Gezeichneter?/Seid ihr nicht Gezeichnete?]"

WAR*/ARC* (verbeugt sich übertrieben): „unter der Knute eines gewissen Soren Luftpfote, zu Diensten“

SW: „Windklaue! Du Tölpel!“

WAR*/ARC*: „ups...“

PL (zum Prinzen): „Ist das ein Problem für euch?“

PC(zögert): „... wahrscheinlich nicht. Also gut, auch wenn es mir nicht gefällt.“

LvR (leicht hinterhältiges Lächeln): „Seid ihr sicher, was wenn sie die Bauern gleich mit töten?“

PC: „Sergeant! Händigt [jedem von ihnen] die 200 Goldstücke nur aus, wenn die Goblins vertrieben und die Bauern am Ende noch lebendig sind.“

PC wirft SL das Säckchen zu, der es fängt.

SL(salutiert): „Sehr wohl mein Prinz.“

=> Quest: „Der belagerte Bauernhof“

</JA>

<NEIN>

PC (etwas enttäuscht): „Niemand? Sergeant!“

SL: „Mein Prinz?“

PC: „Mein Wort steht. Händigt das Gold aus, falls sich doch noch jemand findet und euch hilft.“

SL: „Wie ihr es wünscht, mein Prinz.“

PC (zu MB): „Es tut mir Leid, guter Mann. Ich werde dafür beten, dass eure Familie lange genug aushält.“

LvR (schüttelt hinter dem Rücken des Prinzen nur den Kopf):

MB bricht zusammen

</NEIN>

PC und Konsorten steigen auf ihre Pferde und verschwinden nach Norden.

[ja,

die Pferde gibt es noch nicht und sie müssen zu Fuß laufen :)]

4. Szene

Ort: Landstraße vor Zwergentrutz, Wolfssteine (aisWolfstones)

Personen: Soren Windklaue (SW),

Mitten auf der Landstraße springt der Kristall auf und SW meldet sich

SW (etwas hektisch): „Wartet!“

PL: „Was ist denn jetzt?“

SW: „Ihr müsst jetzt sofort durch die westlichen Wälder. Die Verlobte des Prinzen ist in Gefahr.“

ANY*: „Wer?“

SW: „Die Erzmaga Ireana von Nordenburg“

ARC*: „Wird das extra bezahlt?“

MAG*: „Wie bitte? Ich dachte das wäre eine von euren tollen Elementaristenamazonen, kann die nicht auf sich selbst aufpassen?“

SW (rauft sich die Haare): „Jetzt fangt nicht an zu diskutieren, sondern Helft ihr! Sie braucht eure Hilfe!“

PL: „Was meint ihr Freunde, wollen wir da jemanden aus der Patsche helfen?“

MAG*: „Weiß nicht so genau...“

WAR*: „Naja, schaden kann das ja eigentlich nicht...“

ARC*: „Wird das extra bezahlt?“

SW: „Argh! Muss ich euch erst-“

PL: „Schon gut, spare deinen Atem, die Feuerwehr ist unterwegs.“

Am Nordausgang der Wolfssteine sollte jetzt ein Event aktiv sein, dass den Spielern das Betreten von Zwergentrutz verbietet.

5. Szene – Befreiung der Maga

Ort: Gebirgspfad (aisMounPath)

Personen: Erzmaga Ireana von Nordenburg [IvN]

Hauptmann der Wache [HW]

Elementaristenwächter

Die Party erreicht den Ort des Geschehens. Die Kutsche der Erzmaga ist verunglückt, mehrere Skelettbogenschützen beschießen sie mit Feuerpfeilen und die Wachen sind allesamt verwundet.

Male (männliches Mitglied der Party)*: „Sie ist ja bildschön!“

PL*: „Du kannst sie später noch anstarren, jetzt müssen wir erst mal diese Untoten ausradieren.“

HW: „Bitte helft uns, die Maga ist schwer verwundet!“

W1 (Wird tödlich getroffen): *hurgs*

WAR*: „He He, Erntezeit.“

Sie kämpfen. Die Untoten warten mit einer etwas unschönen Überraschung auf (starkes Monster) werden aber sicherlich bald besiegt ;-)

HW: „Ich habe noch nie jemanden wie euch kämpfen gesehen!“

MAG*: „Ihr kommt wohl nicht allzuviel raus, oder?“

PL: „Wie geht es der Erzmaga?“

HW: „Sehr schlecht fürchte ich.“

PRI: Lasst mich mal sehen (*heilt sie*)

Wenn es keinen Priester in der Gruppe gibt, springt der MAG mit einem Trank ein, ansonsten der PL

IvN: „Ich danke euch, das war Rettung in letzter Sekunde.“

PL: Wie konnte es eigentlich soweit kommen? Es ist sehr unvorsichtig so weit außerhalb der Wege zu reisen.

WAR*: „Jetzt mach mal Halblang!“

IvN: „Nein Nein, es stimmt schon. Es war nicht die schlaueste Idee, doch die Straßen sind dieser Tage nicht mehr sicher für mich und so wollten wir im verborgenen reisen.“

HW: „Diese Untoten haben uns hier einen Hinterhalt gestellt!“

ARC: „Überraschung! Kein Wunder, das ist ja auch mitten im Kampfgebiet.“

HW: „Nein, Zwergentrutz ist noch nicht gefallen, und so lange die Stadt steht, ist der Eingang in die untoten Lande blockiert. Doch ich fürchte, sie haben einen Weg gefunden, die Stadtmauer zu umgehen.“

IvN (hält erschrocken die Hand vor den Mund): „Das dürfen wir nicht zulassen, wenn diese Monster Zwergentrutz umgehen könnten, würden sie weit nach Aisen vorstoßen können, noch ehe eine Woche vorüber ist.“

SW (schaltet sich ein, wie immer aalglatt): „Es war *äußerst* unvorsichtig von euch mit so wenigen Männern aufzubrechen.“

IvN (mit unterdrücktem Zorn): „Die Stadt braucht jeden Mann, den sie kriegen kann!“

PL (zu Gruppe): „Ich hab so eine Ahnung was gleich kommen wird...“

SW: „Hört zu Gezeichnete!“

HW (zieht sein Schwert): „Was?! Das sind Gezeichnete?!“

IvN(winkt lächelnd ab): „Lasst nur, diese sind auf unserer Seite.“

SW: „Findet den Weg, über den die Untoten gekommen sind und macht ihn unbrauchbar.“

IvN: „Willst du ihnen nicht Verstärkung mit schicken?“

SW: „Ich kann machen was ich will!“

PL: „Natürlich...“

MAG (leise): „Langsam geht er mir auf den Senkel...“

WAR: „Jetzt erst?“

MAG*: „Magier müssen von Natur aus geduldig sein.“

IvN: „Ich bin sicher, dass die Untoten eine versteckte Höhle gefunden haben. Bitte nehmt diesen Explosionszauber. Er kann sicher nutzen.“

HW: „Ich weiß von einem Höhlensystem im Norden. Es gilt als verflucht...“

ARC*: „Soll uns das schrecken?“

HW: „... wahrscheinlich nicht.“

PL: „Danke für eure Hilfe, verehrte Dame.“

IvN: „Viel Glück! Ich hoffe wir sehen uns bald wieder.“

--> Hauptquest: Findet den Weg, auf dem die Untoten die Stadt umgehen

6. Szene

Ort: Die verfluchten Höhlen am Geheimen Durchgang.(grayCurseCaveDep)

Personen: Skelette (S1 – Sn), VorarbeiterSkelett(VS) und Nar'Asoroth(L), der Lich

Die Skelette hacken wie wild an einem kleinen Spalt herum. Der Lich inspiziert gerade die Arbeiten.

L: „Wie gehen die Arbeiten voran?“

VS: „Der Stein ist hart, aber die Männer geben ihr bestes!“

MAG* (flüstert): „Los, das ist unsere Chance!“

=>Angreifen oder erst noch zuhören?

<zuhören>

PL(flüstert): „Wartet, vielleicht erfahren wir noch etwas nützliches.“

L: „Lass sie ab und zu ausruhen, sie sollen auch noch kämpfen können.“

VS: „Soll der Tunnel nicht zum Angriff fertig sein?“

L (lacht): „Nein, die Stadt ist unwichtig. Sollen die Menschen dort ihre Verstärkungstruppen aufreiben, durch diesen Tunnel werden wir eine gewaltige Armee direkt in ihr Kernland einschleusen. Nur der Kristall ist wichtig.“

VS (verwirrt): „Ich verstehe nicht.“

L: „Und das ist gut so, jetzt weiter an die Arbeit!“

VS: „Euer Wunsch ist meine Handlung!“

PRI*/MAG (leise)*: „Das ist ein Lich, wenn wir den jetzt töten, wird seine Armee mit ihm zerfallen!“

PL (leise): „Also gut!“

</zuhören>

<Angreifen>

PL: Ok, Los!

</Angreifen>

Alle: „Erntezeit!“

Sie greifen an, die Skelette benutzen ihre Hacken als Waffen

L: „So was. Überall gibt es Ratten. Tötet sie und bringt mir ihre Knochen.“

Der Lich verschwindet und ein Nekromant mit mehreren Skelettkriegern tritt kurz darauf an seine Stelle. Sie werden besiegt.

ANY*: Dieser Sockel dort ist eine gute Stelle für den Explosionszauber.

PL: „Du hast recht.“

WAR*: Ja, sprengen wir diesen Durchgang in tausend Stücke!

Nachdem der Explosionszauber gelegt wurde.

PL: „Schnell raus hier!“

Sie fliehen, doch der Ausgang wird durch die Explosion ebenfalls zerstört.

ARC*: „Und jetzt?“

SW: „Ihr Trottel! Seht zu, dass ihr aus diesem Berg raus kommt, ihr werdet in Zwergentrutz gebraucht!“

PL (gereizt): „Und was sollen wir tun? Uns Gegenseitig in Stücke hacken?!?“

SW: „Wenn das der einzige Weg ist.“

MAG*: „Hat der eigentlich eine Ahnung, wie weh das jedes Mal tut?“

WAR*: „Scheint ihm egal zu sein“

ARC*: „Es gibt wirklich bessere Arbeitgeber“

SW (wütend): „Findet einen Weg, und zwar schnell! Ich habe jetzt anderes zu tun.“

Der Kristall verschwindet wieder

WAR*: „Wenn mich irgendjemand anfasst, kriegt er eins drauf!“
PRI*: „Niemand muss sterben. Ich fühle eine Luftzug aus Osten.“
PL: „Wahrscheinlich hat sich dort ein neuer Ausgang geöffnet“
MAG*: „Bei unserem Glück haben wir den Untoten gleich richtig Tür und Tor geöffnet...“
PL: „Lasst uns nachsehen“

--> Hauptquest: melde dich bei General G [wehe, du schreibst den nur mit seiner Initialie ins Questbuch ;]

7. Szene – Das Gespräch nur, wenn mehr als einer in der Gruppe ist, ansonsten nur der Kampf gegen das Teichmonster

Ort: Ein unterirdischer Tropfsteinsee(grayCurseLake)

Personen: die Gruppe, Das Teichmonster (TM)

MAG* (staunt): „Wow, ist das schön.“

WAR* (sieht erst den MAG* an und stichelt dann doch): „Wirst du jetzt sentimental?“

MAG*: ... Der Anblick hat mich nur an mein Leben vor dem hier erinnert. Ich war ein Fischer.

ANY: Du kannst dich an dein Leben vor der Hölle erinnern?

MAG*: ... Nur schemenhaft. Die Qualen haben fast alles weg gebrannt.

PL: Manchmal wünschte ich, ich hätte wie ein normales Wesen sterben können. Sicherlich, es wäre immer noch schlimm gewesen, aber diese ständige Wiederbelebung hat mir mehr Menschlichkeit geraubt, als es jeder endgültige Tod gekonnt hätte.

WAR*: Ich kenne genug Menschen, die weitaus skrupelloser sind als du.

PL: ... nur äußerlich.

MAG*: ...

(sie schweigen einen Moment.)

ANY: Meint ihr wirklich, dass es möglich ist von diesem Fluch wieder los zu kommen.

PRI*: Selbst die großen Götter können ihre Anhänger nicht ewig halten. Irgendwann gehen alle wieder in den Lebensfluss zurück. Der Totoengott dürfte da keine Ausnahme bilden

ANY: (schaudert) Ich hoffe du hast recht.

MAG*: Warum hat es eigentlich uns erwischt?

Alle zucken mit den Schultern, keiner weiß es

PL: Was haltet ihr davon, wenn wir das bei Gelegenheit mal heraus finden?

-> echte Frage an alle Partymitglieder

<Ja>

PRI*: Die Hohepriester der Götter können wir allesamt vergessen, die würden uns auf den ersten Blick töten.

WAR*: Die Elementaristen scheinen viel zu wissen...

MAG*: Nie im Leben würden die uns helfen, wenn es ihnen nichts nützt.

PRI*: Es gibt da eine Legende über einen Orden, der es weiß...

MAG*: Na das wird uns ja helfen

WAR*: Wieso? Hast du etwa vorher an den Totengott geglaubt? Das war doch auch nur eine Legende.

MAG*: Das ist etwas anderes!

PL: Jetzt lass ihn doch erst mal erzählen!

WAR lacht sich leise ins Fäustchen*

PRI*: Mehr weiß ich leider nicht. Damals war es nicht wichtig für mich, und ich habe alles wieder vergessen. Wir müssten in mein Kloster gehen und dort nach den Informationen suchen.

MAG*: Wie vielversprechend.

PL: (ruhig) Hast du eine bessere Idee?

Er schweigt

PL: Jemand anderes? Dann versuchen wir dass.

--> Sidequestreihe Pfad der Verdammten: Suche das Kloster XY auf und suche dort nach Informationen über die Legende der Verdammten (not in Demo)

</Ja>

<Nein>

ANY*: Wer soll denn das Wissen? Selbst der Totengott ist doch für die Menschen nur eine Legende und Schauermärchen.

MAG*: Dafür reagieren sie aber alle recht heftig auf uns.

PL: Das ist wohl etwas anderes.

</Nein>

PL: „Wir müssen jetzt weiter.“

MAG*: „Nur noch einen Moment bitte.“

ARC*: „Was ist das eigentlich dort auf dem Wasser?“

ANY* „Sieht aus wie ein...“

TM: „*Roar!*“

Sie kämpfen, weil das Teichmonster sehr schnell ist und ihnen keinen andere Wahl lässt...

8. Szene

Ort: Zwergentrutz(dwarfenfroward)

Personen:

General Greif(General G), Oberbefehlshaber der Garnison

Maga Convocatis Darna Eistaucher(DE), örtliche Abgesandte des Konzils

SW durch den Kristall

Die Stadt ist unter Belagerung: Gescriptete Katapulteinschläg, Feuer und schreiende Leute

PL: „[Wir kommen/Ich komme] wohl nicht zu spät...“

SW: Euer Glück.

PL (zu einer Wache): Heda, wo finde ich den Kommandostand

Wache: Gleich dort oben.

Party kommt auf den Kommandostand zu, während General G und DE in einen Streit verwickelt sind

DE: „...haben meine Windelementare genau gesehen: Es ist nur dieser eine Lich, der sie führt. Wenn er erst mal weg ist, sind die anderen kein Problem.“

General G (sarkastisch): „Wie großartig. Und mit welcher Armee wollt ihr ihre Reihen durchbrechen? Wir müssen erst mal diesen Ansturm aufhalten, der sich da zusammenbraut.“

DE: „Keine Sorge. Mein Kollege hat mir versichert, dass das Konzil Unterstützung sendet. Sie müsste bald hier sein.“

General G: Erst beordern sie die Maga von Nordenburg ab und dann senden sie wieder Verstärkung? Was ist das für ein Spiel?

DE: „Die Maga wird an anderer Stelle dringender benötigt als bei uns.“

General G: „Aber natürlich! Auch wenn ich das nur ungern sage, aber bis eine Armee den Weg hier her geschafft hat, kämpfen unsere Körper längst für die andere Seite, verehrte Dame!“

PL(tritt mit der Party an die beiden heran): „Verzeiht wenn ich mich so einfach einmische, aber kleine Gruppen reisen erheblich schneller als ein Heerzug.“

General G: „Und wer seid ihr?“

PL: „Die Verstärkung.“

General G(lacht verbittert): „Guter Witz. Aber wir sind hier im Krieg. Macht, dass ihr davonkommt, ihr Narr.“

DE (trocken): „Dieser Söldner sagt die Wahrheit.“

General G: „Was?!!, Das soll eure grandiose Unterstützung sein? [Eine Handvoll Söldlinge?]“

DE: „Ihr werdet den Wert unserer Unterstützung schon noch erkennen, wenn sie wieder und wieder für euch fallen.“

General G: „Was sagt ihr da? ... Sind das etwa Verfluchte?“

ANY: „Mir persönlich gefällt Gezeichnete irgendwie besser.“

PL: „Wenn der Preis stimmt, lassen wir uns so oft in Stücke hacken, wie es nötig ist, um diese Stadt zu verteidigen.“

General G (erschreckt zu DE): „Ihr lasst euch mit dem Teufel ein um einen Teufel auszutreiben?“

DE: „In Zeiten wie diesen kann man nicht besonders zimperlich benehmen. Wollt ihr leben oder den Untoten als Verstärkung dienen.“

General G: „Man kann diesen Monstern nicht trauen! Solange ich diese Armee führe, werde ich solche nicht dulden!“

PL: „Wir haben gerade die Untoten daran gehindert, eure Stadt zu umgehen!“

General G: „Das beweist gar nichts!“

MAG*: „Alle Krieger verbindet die Engstirnigkeit.“

WAR*: „Wir töten nicht wahllos.“

DE: „Sie stehen unter dem Befehls des Konzils, es ist nicht eure Entscheidung.“

Ein Warnhorn ertönt und massive Katapultangriffe erschüttern die Stadt

Wache: „Sie kommen! Der Angriff beginnt!“

General G: „... Seht zu dass ihr auf die Mauern kommt.“

ARC*: „Wie schnell er seine Meinung doch ändert.“

PL: „Los jetzt!“

Party stürmt aus dem Raum

General G: „Ich hoffe, ihr habt genug Geld, um diese Brut bei der Stange zu halten.“

DE: „Macht euch keine Sorgen. Daran wird es nicht scheitern.“

General G (nimmt sein Schwert und geht.): „Ich bete, dass ihr euch nicht irrt...“

=> Hauptquest: Verteidige Zwergentrutz

9. Szene

Ort: die Mauern von Zwergentrutz(dwarfenfrowardRampart)

Personen: GeneralG, DE, viele namenlose Soldaten NS1 - NSn

Als die Gruppe ankommt ist der Kampf schon voll im Gange

NS1: „Argh! Sie kommen über die Ostseite!“

PL: „Los, schicken wir sie zum Totengott!“

Rest of Party: „Erntezeit!“

Kampf, bis die erste Welle besiegt ist, weitere Untote werden mit Katapulten über die Mauer geschleudert(Wahrscheinlich doch einfach beschworen. Vom Lich.)

GeneralG kommt mit weiteren Männern zur Unterstützung. DE Folgt.

General G: „Los Männer, fallt ihnen in die Flanke. Haut die Monster in Stücke, lasst nichts stehen!!!“

General G stürmt vor und zieht seine Männer wie einen Keil hinter sich her.

ARC*: „Der dreht ja richtig auf!“

PL: „Pass lieber auf deine Rückendeckung auf.“

ARC*: „Ich *bin* die Rückendeckung“

Weitere Kämpfe, Untote werden direkt im Rücken der Männer wieder belebt, viele Sterben. Die Party steht und kämpft

DE: „Seht ihr jetzt den Nutzen dieser Leute?“

GeneralG: „Wir werden sehen... Dieser Abschaum ernährt sich von den Seelen der Gefallenen, dieser Angriff spielt ihnen doch noch in die Hände.“

Immer wieder Einwürfe von GeneralG, wenn die Untoten angreifen: „Sterbt ihr Unholde! Zurück unter die Erde mit euch! Verrotteter Abschaum! Sterbt ein für alle mal!“

Am Ende:

GeneralG: Sterbt endlich!!!

DE: „Es ist vorbei. Aber die nächste Welle sammelt sich schon, ich kann es fühlen.“

10. Szene

Ort: Zwergentrutz(dwarfenfroward)

Personen: General G, DE

Party kommt zurück zum Kommandostand. Verwundete werden versorgt.

General G: „*hrmpf* gut geschlagen. Wenigstens seid ihr den Ärger wert.“

ANY(murmelt): „Als ob wir welchen gemacht hätten.“

PL: „Die Stadt ist nur für den Augenblick sicher, wir können uns jetzt nicht ausruhen.“

DE: „Die Quelle der Angriffe ist der Lich! Er muss vernichtet werden!“

General G: „Und wer?! Nach diesem Angriff haben wir noch weniger Männer, wir können keinen Ausfall wagen, das wäre Selbstmord!“

DE (genervt): „Das hat mit euch nichts zu tun, diese Leute stehen unter dem direkten Befehl des Konzils.“

PRI(murmelt): „Besonders entspannt ist sie ja nicht gerade.“

General G: „Ihr schickt sie in den sicheren Tod!“

PL: „Das wäre nicht das erste Mal...“

DE: „Wollt ihr mir vorschreiben, wie ich meine Männer einsetze?“

General G: „Niemand verdient eine solche Behandlung, nicht mal die.“

PL: „Lasst das unsere Sorge sein.“

General G: „Euch ist tatsächlich nicht zu helfen.“

MAG*: „*Endlich* hat er es kapiert.“

DE: „Wir haben keine Zeit für kleinliche Streitereien! Geht und erschlagt den Lich!“

PL (leicht knirschig): Wie ihr es wünscht...

ARC*(murmelt zu PRI*): „Sag mal, so ein Pfeil könnte im Eifer des Gefechts doch überall her

gekommen sein...”

PRI*(murmelt): „Denk nicht mal drüber nach!“

=> Hauptquest: Erschlage den Lich hinter den Stadtmauern

11. Szene (Nur wenn es eine Gruppe gibt)

Ort: Hinter den Stadtmauern im Land der Untoten (necFieldcamp)

Personen: Party,

PRI*: Seid wann darf uns diese Tussi eigentlich so umher kommandieren?

PL: Scheint so, als haben wir irgendwo den Punkt im Vertrag übersehen, der uns zu willenlosen Sklaven macht...

ANY*: Von allen Elementaristen? Windklaue ist doch schon schlimm genug.

MAG: „Wenn es uns aus dem Fluch befreit, können wir das alle aushalten“

WAR: „Warum sprichst du nicht einfach nur für dich, Zauberstümper?“

MAG: „Sag das noch einmal!“

PRI*: „Jetzt hört schon auf, der Lich kann jeden Moment wieder angreifen.“

12. Szene

Ort: Feldlager der Untoten vor Zwergentrutz (necFieldcamp)

Personen: Nar'Asoroth(L), der Lich, SW

Party kommt auf den Lich zu, der von einer Handvoll Skelette bewacht wird. Überall liegen Waffen in kleinen Haufen herum.

L: „Sieh an. Da ist also die Wurzel meines kleinen Problems. Kaum zu glauben, dass jemand so verrückt ist, hier raus zu stürmen.“

PL: „Mach dich bereit, für immer zu vergehen!“

L: Natürlich, wenn ein paar Gezeichnete in der Gegend sind ist das alles natürlich ein wenig anders.“

Party: Erntezeit!

L: „Nicht so hastig. Sicher, ihr seid unsterblich, oder so sagt man zumindest, aber Schmerz spürt ihr trotzdem, nicht wahr? Wollt ihr euch wirklich immer und immer wieder von mir in Stücke hacken lassen?“

WAR: „Pah! Die paar Skelette werden dich nicht retten.“

L(sieht sich um): „Oh... ihr habt recht. Die meisten habt ihr mittlerweile in Stücke geschlagen. Dennoch ein verkraftbarer Verlust. Die Menschen werden ihn mir sicherlich gerne ersetzen.“

Wenn die Gruppe die Informationen aus der Mine hat:

<einschub>

PL: Was ist das eigentlich für ein Kristall, den deine verrotteten Herren wollen, Kettenhund?

L: (Lacht) Du kannst mich nicht wütend machen, und was den Kristall angeht, so fragst du vielleicht deine Auftraggeber?

PL: ...

L: Das dachte ich mir. Die Elementaristen sind nicht besonders gesprächig, habe ich recht?

</einschub>

PL: Deine Rede ist so faul, wie der Rest deines Körpers. Stirb!
Party: Erntezeit!!!
L: Habt ihr eigentlich gewusst, dass es hier eine Menge ungebundener Seelen in der Luft gibt?
Der Lich beschwört die Waffengeister, die Waffenhaufen erheben sich und greifen die Party an.
L: Und jetzt werde ich der erste sein, der einen Weg findet, wie die Gezeichneten zu töten sind.

Nachdem der Lich besiegt ist:

L: Das kann nicht sein! Argh!

PL: Untot ist eben doch nicht unsterblich...

Party lacht

PL: Sagen wir unserem *Freund* bescheid.

Sie holen den Kristall heraus und reden mit SW

SW: Gute Arbeit! Mein Vertrauen in euch hat sich doch gelohnt. Es wird Wochen dauern, bis die Untoten an einen neuen Angriff denken können.

ANY: Klingt nicht wie eine endgültige Lösung...

SW: Lasst das meine Sorge sein. In ein paar Minuten wird ein Aufräumtrupp dort sein. Seht zu, dass ihr zur Stadt zurück kommt.

ANY*: Ein Aufräumtrupp?

SW: Das hat euch nicht zu kümmern, Ihr habt eure Befehle!

PL: Wie ihr wünscht.

Der Kristall verschwindet.

MAG*: Klingt so, als wenn es hier etwas gibt, dass wir nicht wissen sollten.

ARC*: Oder jemand anderes...

=> Da bleiben und schnell noch die Gegend durchsuchen?

<ja>

PL: Ob Windklaue böse wäre, wenn wir seinen Handlangern etwas helfen?

MAG*: Sicherlich nicht.

ARC*(ernst): Ich find wir sollten uns nicht in fremde Angelegenheiten einmischen

Alle schauen ihn entgeistert an

ARC*: (lacht) Das war ein Witz, worauf warten wir noch?

Sie gehen ein paar schritte?

ARC*: Und wisst ihr was das Beste ist?

WAR*: Ich ahne es...

ARC*: Sicherlich gibt es hier auch andere Schätze... (reibt sich die Hände)

</ja>

<nein>

PL: Das muss uns nicht kümmern. Ich will jetzt nur noch diesen dreckigen Gestank aus meiner Rüstung bekommen.

Party: *(Nickt)*

</nein>

- Ende der Demo -