

DER STEIN DER ERINNERUNGEN

Ein Onesheet von Rustin F. Holmes; deutsche Übersetzung von Dennis Weigt



EINFÜHRUNG

Der Stein der Erinnerungen ist ein Hellfrost-Abenteuer für Anfängerhelden. Es ist dafür ausgelegt, in ein oder zwei Spielsitzungen durchgespielt zu werden. Die Werte der Widersacher, die in den angegebenen Begegnungen beschrieben werden, sind am Ende des Abenteuers aufgelistet.

HINTERGRUND

Vor dem Beginn des Schneesturmkriegs, als die Reiche der Menschen, Elfen und Zwerge noch die Regionen beherrschten, die nun unter dem Helfrost liegen, schluckten wichtige Persönlichkeiten manchmal einen magischen Stein, den man Stimmenstein nannte. Diese Steine, erschaffen und verzaubert von den großen Zaubern jener Ära, sollten alles aufzeichnen, was diejenigen, die sie schluckten, für den Rest ihres Lebens sagten.

Solch einen Stein zu schlucken war keine leichtfertige Entscheidung, denn er verankert sich in der Luftröhre und kann nicht entfernt werden, ohne seinen Träger zu töten. Demnach haben nur Personen mit einem überzogenem Ego (Politiker, große Helden jener Zeit, Gelehrte, etc.) freiwillig einen solchen Stein getragen, damit ihr Leben unverfälscht aufgezeichnet und ihre Lebensweisheit für andere bewahrt werden konnte.

Nach dem Tode wurde der Stein entfernt und in eine der großen Bibliotheken geschickt, wo sein Inhalt niedergeschrieben werden sollte.

Die Steine konnten nur wiedergegeben werden, indem man sie in den Mund verzauberter Schädel legte. Es gab nur wenige dieser wertvollen Schädel und einjeder von ihnen wurde schwer bewacht.

DER SCHNEESTURMKRIEG

Viele der Steine wurden zerstreut, verloren oder als Druckmittel während des Schneesturmkrieges verkauft. Die Kunst ihrer Herstellung geriet in Vergessenheit und die magischen Schädel verschwanden.

DER HELFROST

Auch wenn manche verzweifelt versuchten, die Steine zurückzugewinnen, überzog der unaufhaltsame Vormarsch des Helffrosts ihre letzten bekannten Aufenthaltsorte und wischte sie von den Landkarten.

EINLEITUNG

Die Helden werden von den Hütern des Wissens angeheuert, um einen Stimmenstein zu bergen, der vom Kult der Hela in Ingkar verborgen wurde, einer Tempelruine. Gerüchte besagen, dass dieser Stein Informationen zu Hela Verrat bieten könnte. Die Wissenshüter bieten eine erhebliche Belohnung (die vom SL festzulegen ist) und natürlich ist jede weitere Beute Eigentum der Helden.

SPIELORT

Jede Region Rassilons, die angemessen feucht und unheimlich ist, wie die Nebellande oder der Große Sumpf, stellt einen geeigneten Platz dar, um Ingkar zu positionieren.

INGKAR

Ingkar ist eine Tempelruine, die ursprünglich einer lange vergessenen Gottheit des Vorkriegs-rassilons geweiht war. Der Kult der Hela hat kürzlich die Ruine besetzt und führt Zombierituale durch, um permanente Untote zu erschaffen.

Nun ist es schwer geworden, frische Leichen zu finden. Der Kultführer, Ventar, rief einen Anführer einer Bande von Helfrost-Orks zu sich. Er wünscht, sie anzuheuern, um sein Streben nach frischen Toten voranzutreiben.

Alle Türen sind aus Holz gefertigt und unverschlossen, es sei denn, es ist anders angegeben.

1. TEMPELEINGANG

Einige große dämonische Kohlebecken werden von den Akolythen des Kultes in Brand gehalten. Der Altar wird manchmal für Rituale unter freiem Himmel genutzt.

Einige Orks treiben sich hier herum (einer pro Held) und warten ungeduldig auf ihren Anführer, der hineinging, um mit Ventar zu verhandeln (die Spielwerte aller NSC finden sich am Ende des Abenteuers). Sollten die Helden zum Eingang schleichen, können sie die Orks unvorbereitet überraschen.

Eine Treppe führt in den Tempel herunter. Ein großes Senkloch und ein Erdsplatt führen in die Finsternis. Sollte ein Ork oder ein Held hier hineinstürzen, kann es zu Verletzungen, Tod oder weiteren Abenteuern führen (nach Ermessen des Spielleiters).

2. WARTERAUM

Zwei große Steinstatuen dominieren die Nordost- sowie Nordwestecken dieses Raumes. Jede stellt eine andere Phase Hela dar. Die Statue im Nordwesten zeigt Hela vor ihrem Betrug (mürrisch und stoisch). Die im Nordosten zeigt sie nach ihrem Betrug (böse grinsend).

Bei beiden Statuen sind Rubine in die Augenhöhlen eingelassen. Die Helden sollten die Rubine sofort bemerken, wenn sie die Statuen untersuchen. Die Rubinaugen herauszubringen benötigt eine erfolgreiche Probe auf Klettern und Schlösser knacken pro Statue. Jedes ist 50 Goldsilber wert.

Ein Orkhäuptling, zwei Ork-Leibwächter und ein Akolyth des Tempels warten am Fuß der Treppe. Aktivität auf der Treppe (wie z.B. ein Kampf) würde sie alarmieren und sie sind in der nächsten Runde kampfbereit.

3. KONSERVIERUNGSBECKEN

Wenn auch gerade leer, werden hier Leichen balsamiert bevor sie in den Lagerraum (Gebiet 4) gebracht werden. Das Becken ist knapp einen Meter tief mit einer klebrig dicken, grünen Flüssigkeit gefüllt, die den Verfall aufhält.

Kleine Dampschwaden steigen von der Oberfläche auf und ein widerlich süßer Geruch durchdringt die Luft.

Charaktere, die das Becken betreten, erhalten einen Robustheitsbonus von +2 gegen Klingen und Stichwaffen für die Dauer einer Stunde.

4. ZOMBIELAGER (LAGERRAUM)

Sechs verrotete Särge sind an der Ostwand des Raumes aufgereiht. Fünf der Särge enthalten Zombies, die ihren Transport zu geheimen Lagern von Helas anwachsender Armee der Untoten erwarten.

Der Deckel des letzten Sarges ist einen Spalt geöffnet und erlaubt einen Blick in das leere Innere. Ventar führt gerade das Ritual für die Erschaffung dieses Zombies durch.

Wenn irgendjemand einen der Särge öffnet, brechen alle Zombies hervor und greifen an. Die Zombies greifen niemanden an, der die Robe eines Priesters des Tempels trägt. Die Zombies können als abwartend betrachtet werden, führen aber keinen Überraschungsangriff durch.

5. HALLE DER HINGABE

Malereien von Helas Sieg über die Lebenden verzieren die Wände dieses Korridors, allerdings nur über zwei Drittel der Länge der Halle. Einige Bilder sind unvollendet. Malereitensilien stapeln sich nahe der südlichen Türen.

Die Geräusche eines teuflischen Rituals lassen sich aus nördlicher Richtung vernehmen. Die einzige Möglichkeit, die nördlichen Türen zu passieren, ist es, eine der grausigen Szenen zu vollenden, die die Wände zieren. Gewaltsam lassen sie sich nicht öffnen. Erlaube den Helden Proben auf Wissen (Religion), falls sie Schwierigkeiten mit diesem Rätsel haben sollten. Helden, die sich im Malen versuchen wollen, müssen sowohl eine erfolgreiche Willenskraft- als auch Geschicklichkeitsprobe ablegen.

6. RITUALKAMMER

Dies ist der große Raum, in dem Ventar permanente Zombies für Helas Armee der Untoten erschafft. Ventar zieht gerade eine Seele durch das Portal zum Abgrund in den Leichnam, der auf dem Altar liegt.

Ventar wird das Ritual in zwei Runden beendet haben. Zwei Akolythen werden sich den Helden entgegenstellen, sofern sie sich nicht schleichend nähern. Ventar wird zusammen mit seinem neuen Zombie in den Kampf eingreifen, sobald das Ritual beendet ist. Falls Ventar während des Rituals getroffen wird, misslingt es und er wird sich wütend in den Kampf mit den Helden werfen.

Sobald Ventar besiegt ist, können die Helden den Raum erkunden. Die zwei Türen im Osten der Kammer sind verschlossen (Ventar trägt den Schlüssel bei sich). Die Kammer im Norden ist Ventars persönliches Quartier. Es enthält einige Möbel, seine persönliche Habe und Ventars Beute (Edelsteine, Münzen und Kramwaren im Wert von 500 Goldschilden).

Die südliche Kammer enthält einen enormen Sarkophag, der einen toten Frostriesen enthält. Der Stimmenstein ist im Mund des Riesen versteckt. Ventar war (bisher) nicht in der Lage, den toten Riesen in einen mächtigen untoten Diener Helas zu verwandeln.

WIDERSACHER

ORK

Attribute: Geschicklichkeit W6, Konstitution W8, Stärke W8, Verstand W4, Willenskraft W6

Fertigkeiten: Einschüchtern W8, Heimlichkeit W6, Kämpfen W8, Schießen W6, Wahrnehmung W6, Werfen W6

Bewegungsweite: 6; **Parade:** 5; **Robustheit:** 8 (1)

Ausrüstung: Lederrüstung (+1), Kurzschwert (Stä+W6)

Besondere Merkmale:

* **Größe +1:** Orks sind etwas größer als Menschen.

* **Infravision:** Halbierte Mali für schlechte Lichtverhältnisse gegen Wärme produzierende Ziele.



ORK-HÄUPTLING

Attribute: Geschicklichkeit W8, Konstitution W10, Stärke W10, Verstand W6, Willenskraft W6

Fertigkeiten: Einschüchtern W10, Heimlichkeit W6, Kämpfen W12, Schießen W8, Wahrnehmung W6, Werfen W8

Bewegungsweite: 6; **Parade:** 8; **Robustheit:** 11 (3)

Ausrüstung: Brustplatte (+3), Kettenarm- und Beinschienen(+2), Streitaxt (Stä+W10)

Besondere Merkmale:

* **Größe +1:** Orks sind etwas größer als Menschen.

* **Infravision:** Halbierte Mali für schlechte Lichtverhältnisse gegen Wärme produzierende Ziele.

* **Rundumschlag:** Kann mit einem einzelnen Angriff, mit einem Abzug von -2, alle angrenzenden Charaktere angreifen.

AKOLYTHEN DER HELA

Attribute: Geschicklichkeit W6, Konstitution W6, Stärke W4, Verstand W6, Willenskraft W8

Fertigkeiten: Glaube W10, Heimlichkeit W6, Kämpfen W4

Bewegungsweite: 6; **Parade:** 4; **Robustheit:** 5

Ausrüstung: Robe, Dolch (Stä+W4)

Mächte: Eigenschaft stärken/schwächen, Geschoss, Zombie



VENTAR, PRIESTER DER HELA

Attribute: Geschicklichkeit W6, Konstitution W6, Stärke W6, Verstand W8, Willenskraft W10

Fertigkeiten: Glaube W12, Heimlichkeit W8, Kämpfen W6

Bewegungsweite: 6; **Parade:** 6; **Robustheit:** 6

Ausrüstung: Robe des Schutzes (+1), Stab (Stä+W4), Dolch (Stä+W4)

Zauber: Ablenken, Eigenschaft stärken/schwächen, Flächen-schlag, Geschoss, Zombie

