



EIN 3-SEITEN-SZENARIO

H DAS GEHEIMNIS IN HEFRACHS AUGE

EIN DS-ABENTEUER VON AGONIRA FÜR DIE STUFEN 5-8



Karte erstellt mit Inkarnate Worlds (<http://inkarnate.com/>). Ein Quadrat entspricht 1m.

Das Geheimnis in Hefrachs Auge ist dazu gedacht, als Abschluss einer Kampagne auf der **Insel der Stürme** (siehe *Insel2Go Die Insel der Stürme*) nach den *Dungeon2Gos Der Turm des Sturmrufers* und **Die verlassene Hütte im Spinnensumpf** und dem Szenario2Go **Die Pilgerreise zu Hefrachs Thron** gespielt zu werden, kann aber auch unabhängig davon gespielt und an einem beliebigen anderen Ort angesiedelt werden.

HINTERGRUND

Im Süden der Donnernden Bucht liegt Hefrachs Auge – eine runde Anse, in der das einströmende Meerwasser einen reißenden Strudel bildet. Hier liegt das Epizentrum der geheimnisvollen Inselmagie, welche Valen Coladris zu dem macht, was sie ist: Die Insel der Stürme.

ABENTEUERBEGINN

Haben die SC das Artefakt **Ebenenprisma** aus der Hütte des Einsiedlers (*Dungeon2Go Die verlassene Hütte im Spinnensumpf*) mitgenommen und am Hefrachs Thron (*Szenario2Go Die Pilgerreise zu Hefrachs Thron*) aufgeladen, so können sie damit im Zentrum des Strudels in Hefrachs Auge ein Portal in eine andere Dimension öffnen. Hinweise darauf konnten sie im Magierturm des Sturmrufers Anarioth (*Dungeon2Go Der Turm des Sturmrufers*) finden, während der Pilgerreise oder in Valen Coladris von anderen Sturmrufern erfahren. Sollten diese Informationsquellen noch nicht ausgereicht haben, liegt es in den Händen des SLs, der Gruppe weitere Tipps oder Anhaltspunkte zuzuspielen – bspw. durch einen Sturmrufer-NSC, der die Insel verlassen will.

DER WEG ZUM AUGE

Der Weg zu Hefrachs Auge kann je nach Routenwahl ganz unterschiedlich aussehen. Für Zufallsbegegnungen werden je nach durchreistem Gelände die **Begegnungstabellen** im Insel2Go *Die Insel der Stürme* (S. 7-8) verwendet. Die Strecke und Anzahl der Begegnungswürfe kann anhand der **Karte** im Insel2Go *Die Insel der Stürme* (S. 2) errechnet werden. Reist man von Valen Coladris auf direkten Weg (ca. 90km), dauert dies zu Fuß 2 1/4 Tagesmärsche (14 Begegnungswürfe).

Die SC könnten auch der Küstenlinie der Donnernden Bucht folgen. In diesem Fall werden Dutzende Sturmsegler (Insel2Go *Die Insel der Stürme*, S. 5) um ihre Köpfe sausen, denn diese brüten in kleinen Vorsprüngen in den Klippen. **Alle vier Stunden** kann eine Zufallsbegegnung mit folgender Tabelle ermittelt werden:

| W20 | BEGEGNUNGSTABELLE DONNERNDE BUCHT |
|-------|--|
| 1-5 | Nichts passiert. |
| 6-9 | Am Himmel sind dunkle Gewitterwolken auszumachen und es donnert einmal heftig. (PW 10: In wenigen Augenblicken beginnt ein Sturm, der W20/5 Stunden dauert. Ohne Unterschlupf erleidet man 1 Erschöpfungsschaden/h. Mit WG: Wetterkunde darf auf GEI+VE+WG: Wetterkunde (3) gewürfelt werden. Bei Erfolg ist bis zum Beginn des Sturms noch eine Stunde Zeit. Einen Unterschlupf in der Nähe der Bucht kann man mit GEI+VE+Jäger (2)-4 finden.) |
| 10-11 | Ein freundlicher Hefrachpriester, der die schöne Aussicht genießt und aufs Meer schaut. |
| 12 | Auf einem Vorsprung an der Klippe unterhalb der SC (mit Klettern-Probe +4 erreichbar) hängt die Leiche eines toten Abenteurers (Beute: A:15, C, M:10, 1x Schriftrolle <i>Springen</i>). 2/SC aufgeregt kreischende Sturmsegler schwirren um den Toten und picken Stückchen aus dessen Gliedmaßen. |
| 13-14 | In einiger Entfernung spielt ein Luftelementar I mit einem Wasserelementar I (GRW S. 111). |
| 15 | Ein Jäger (SPÄ3 wie Wegelagerer, RvC S 48) wird von 2/SC wütenden Sturmsegler angegriffen, da er ihrem Geleге zu nahe gekommen ist. Helfen die SC ihm, schenkt er ihnen 1x Wasserwandeltrank. |
| 16-17 | 2/SC Sturmsegler fliegen einige Male sehr tief über die SC hinweg, lassen sie aber wieder in Ruhe, falls die SC nicht aggressiv reagieren. |
| 18-19 | 2/SC Sturmsegler greifen unvermittelt an. (PW 5: Nach W20/4 Runden gesellen sich weitere 1/SC Sturmsegler dazu.) |
| 20 | Plötzlich flüchten die Sturmsegler um die SC herum mit panischem Geschrei und ein riesiger Schatten verdunkelt den Himmel: Ein Riesenspterodactylus auf Beutefang hat die SC als Häppchen für Zwischendurch auserkoren und greift an. Er fegt einige Male in großen Schleifen über die SC hinweg und dabei alle 4 Kampfrunden einmal angreifen. Er wird nicht freiwillig landen, sondern eher wegfliegen – es gibt für ihn auch deutlich leichtere Beute. Jede Runde wird mit PW 2 geprüft, ob er einen Sturmsegler fängt. In dem Fall kommt er auf den Geschmack und jagt lieber weiter Sturmsegler, als mit den SC zu kämpfen. |

KEINE RUHE VOR DEM STURM

Nähern sich die SC dem Auge, beginnt aufgrund der Nähe des Ebenenprismas zum Vortex immer ein Sturm. Wie Sturmereignis in obiger Tabelle (6-9), allerdings bringt GEI+VE+WG: Wetterkunde (3) nur eine halbe Stunde Vorlauf und einen Unterschlupf finden kann man nur mit GEI+VE+Jäger (2)-6. Der Sturm hört nicht auf.

VON STEIN ZU STEIN

Die einzige Möglichkeit, um zum Zentrum des Mahlstrom zu gelangen, besteht darin, von Stein zu Stein zu springen (Springen aus dem Stand: Laufen/4 + Probenergebnis x 10cm). Im Wesentlichen muss die Gruppe die Entscheidung treffen, ob sie lieber den kurzen, aber unsicheren (westlichen) oder den langen, „gemütlicheren“ (östlichen) Weg wählen möchte.

In jedem Fall erhält jeder SC, der sich auf den Steinen im Strudel aufhält, aufgrund der widrigen Bedingungen **alle fünf Runden 1 Erschöpfungsschaden**. Nach Ermessen des SLs und LK-Stand der Gruppe kann der zu erleidende Erschöpfungsschaden in der Nähe des Mahlstromzentrums auch noch auf 1/4 Runden oder gar 1/3 Runden erhöht werden.

Auf „halben“ Feldern kann darüber hinaus maximal eine Runde gestanden werden. Also wenn in Runde x ein Sprung auf ein solches Feld erfolgte, muss in Runde x+1 weitergesprungen oder auf ein benachbartes, „volles“ Feld gezogen werden. Ansonsten wird ein Wurf auf AGI+BE +Akrobat (2) erforderlich. Bei Misserfolg rutscht man ab und landet im Wasser (siehe „Im Wasser“).

DER SPIESSRUTENLAUF

Zu Beginn kreisen **1/SC Sturmsegler** (Insel2Go *Die Insel der Stürme*, S. 5) über dem Vortex. Jede Runde wird mit PW 5 ermittelt, ob die kreisenden Sturmsegler angreifen. Alle drei Runden wird zudem auf folgender Tabelle ein Ereignis ausgewürfelt:

| W20 | SPIESSRUTENLAUF IN HEFRACHS AUGE |
|-------|---|
| 1-4 | + 1/SC kreisende Sturmsegler. |
| 5-7 | + 2/SC kreisende Sturmsegler. |
| 8-10 | Die Gischt spritzt hoch und erwischt einen zufälligen SC. AGI+HÄ, um nicht umgerissen zu werden. Misslingt die Probe um mind. 4 Punkte, stürzt man sogar ins Wasser (siehe „Im Wasser“). |
| 11-13 | 1/SC Strudelelementare I steigen aus den Fluten und greifen an. |
| 14 | 1 Strudelelementar II steigt aus den Fluten und greift an. Mittels Zurückdrängen versucht es, SC ins Wasser zu stoßen. |
| 15-16 | 1/SC Sturmelementare I lösen sich aus den Gewitterwolken und greifen an. |
| 17 | 1 Sturmelementar II löst sich aus den Gewitterwolken und greift an. Mittels Zurückdrängen versucht es, SC ins Wasser zu stoßen. |
| 18-19 | 1 Hai (GRW S. 115) umkreist die SC und greift an, sobald ein SC im Wasser ist. |
| 20 | 1 Riesenkraken (GRW S. 120) greift an, jedoch immer nur mit zwei von sechs Fangarmen gleichzeitig. Wenn zwei seiner Fangarme zerstört wurden (Schlagen-Immersieg) oder er 90 Schaden erhalten hat, taucht er vorerst ab. Ereignis kann maximal 3x eintreten, dann ist der Kraken tot – Begegnung ggf. neu auswürfeln! |

STRUDEL- UND STURMELEMENTARE

Als Pendant zu Sturmelementaren (Insel2Go *Die Insel der Stürme*, S. 6) leben in Hefrachs Auge auch Wasserelementare, die aggressiver sind als gewöhnlich: Strudelelementare (Werte wie Wasserelementare, GRW S. 111-112, aber Schlagen und Abwehr vertauscht). Ihre wässrige Gestalt bildet einen in sich drehenden Wirbel, was sie eher wie mit Wasser „gefüllte“ Luftelementare wirken lässt.

IM WASSER

Im Wasser werden SC von der Strömung pro Runde 10-AGI Meter (**dunkelblau**), bzw. 15-AGI Meter (**hellblau**) entlang der Strömungsrichtung zur Vortexmitte getrieben und erhalten jede Runde 1 Erschöpfungsschaden, wenn nicht KÖR+HÄ+Einstecker (1) gelingt. Schwimmen sie mit dem Strom, wird Laufen um 10, bzw. 15 erhöht.

Nichtschwimmer müssen zudem jede Runde eine Schwimmen-Probe -4 ablegen, um nicht unterzugehen.

Mit dem Talent Schwimmen kann man sich einigermaßen problemlos über Wasser halten und jede Runde mit einer Schwimmen-Probe -4 versuchen, gegen die Strömung anzukämpfen.

Kommt man **an einem Stein vorbei**, kann man aktionsfrei mit AGI+ST+Akrobat (2) versuchen, sich wieder aus dem Wasser zu ziehen oder jemand anderes zieht einen mittels Kraftakt-Probe heraus (ein geworfenes Seil bringt einen Bonus von +4).

Wer **schwimmend zur Vortexmitte** gelangt, geht unter und die Regeln für das Ertrinken werden angewandt (**GRW S. 84**).

ALLES GUTE KOMMT VON OBEN

Sehr wahrscheinlich haben die SC die Luftelementare im Szenario2Go *Die Pilgerreise zu Hefrachs Thron* befrieden können. Wenn dem so ist, werden sie den SC bei diesem Szenario helfen: Alle drei Runden erscheint ein **Luftelementar I** (**GRW S. 111**), verteidigt die SC, falls nötig bis zum eigenen Tod, und erleichtert einmalig eine Probe eines im Wasser befindlichen SC um +4.

WAS GLÄNZT DENN DA?

Auf einem etwas abgelegenen Stein (nicht springend erreichbar) kann man aus der Ferne mit einer Bemerkensprobe -4 etwas Glänzendes entdecken (**rosa Punkt mit Stern**). Es handelt sich um einen der drei **magischen Ringe** berühmter Sturmrufer (siehe Insel2Go *Die Insel der Stürme*, **S. 3**). Untersuchen die SC das glitzernde Objekt, wird ausgewürfelt, welchen der drei Ringe sie finden (jeder Ring kann nur einmal gefunden werden):

| W20 | GLITZERNDEN OBJEKT |
|-------|--------------------|
| 1-7 | Tornado |
| 8-13 | Hurrikan |
| 14-20 | Zyklon |

DAS FINALE

Bewegt sich der erste SC auf einen der Steine in der Nähe der Strudelmitte, erscheint ein **Anführer-Strudelelementar III** (124LK, Abwehr 28, Schlagen 31, Spezialfähigkeit Rundumschlag, 408 EP) aus dem Vortex und greift an. Alle drei Runden ruft es Unterstützung herbei:

| W20 | KAMPFUNTERSTÜTZUNG |
|-------|--------------------------|
| 1-10 | 1 Strudelelementar I |
| 11-15 | 1/SC Strudelelementare I |
| 16-20 | 1 Strudelelementar II |

EP: Pro Kampf (besiegte EP/SC)EP; Jäger helfen 10EP; Toten Abenteurer bestatten 15EP; Kraken töten 20EP; Artefakt im Finale einsetzen 10EP; Für das Abenteuer 50EP

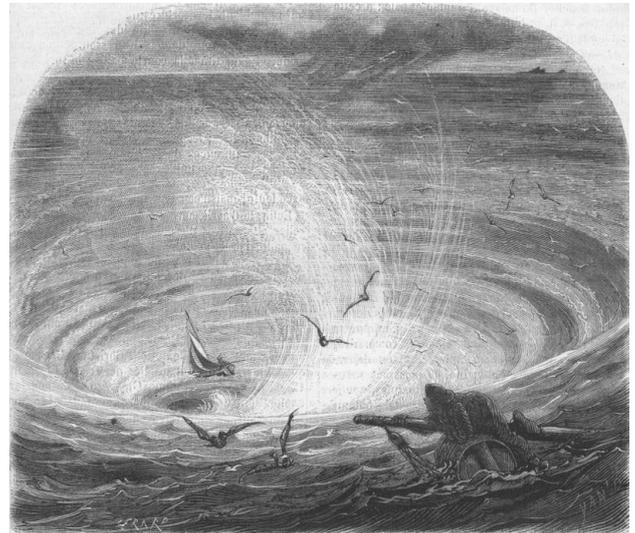


Abbildung von Frederic Theodore Lix oder Jean-Édouard Dargent: „Eine Illustration von Jules Vernes Essay ‚Edgard Poë et ses oeuvres‘“ unter Public Domain (<https://creativecommons.org/publicdomain/mark/1.0/>).

WOZU IST DAS EBENENPRISMA EIGENTLICH GUT?!

Je näher die SC der Vortexmitte kommen, desto lauter wird das Ebenenprisma summen und vibrieren (immer leichter werdende Bemerkensprobe für artefakttragenden SC). Es stellt so nah am Epizentrum der Inselmagie eine starke Waffe für den Endkampf dar. Da schwer abzuschätzen ist, was die SC mit dem Artefakt anstellen, um seine Wirkungsweise rauszufinden, sei diese in die Hände des SLs gegeben. Es sollte auf jeden Fall einen starken Einfluss auf den finalen Endkampf haben können, ohne dabei zu plump („Es bringt das Strudelelementar III einfach um!“) daherzukommen. Bspw. wären folgende Wirkungsweisen denkbar:

Um die **Zahl der kleinen Elementare** einzudämmen, kann das Ebenenprisma gute Dienste leisten: Es kann **alle zwei Runden** einen elektrischen Impuls abgeben. Die Aktivierung erfolgt durch **kräftiges Hochwerfen der Kugel** – am Kehrpunkt der Wurfparabel sorgt die **beinahe Schwerelosigkeit** für die Abgabe des Impulses. **Aufeinanderfolgend** kann der Impuls jedoch **nur von unterschiedlichen SC** ausgelöst werden – es muss **zwischen drin also weitergereicht/-geworfen** werden. Der Impuls trifft alle Strudelelementare aufgrund ihrer **Leitfähigkeit** für elektrischen Strom, aber auch alle SC mit **Metallrüstung/-waffe**. **Misslingt** den Getroffenen **KÖR+HÄ+ Einstecker (1)**, sind sie eine Runde benommen und erhalten **W20 abwehrbaren Schaden** (ohne den **PA-Bonus** aus Metallrüstungen).

Wirft man das Artefakt **in das Strudelelementar III**, so **zersprengt** der elektrische Impuls dieses in **3+W20/4 Strudelelementare II** und **negiert** den Anführerstatus. Dies kann **nur einmal** erfolgen, denn das Artefakt wird **hierbei bereits** in den Strudel gezogen (siehe „Das Portal im Mahlstrom“). Das Portal **öffnet** sich nach **Kampfende**.

DAS PORTAL IM MAHLSTROM

Wird das Strudelelementar III besiegt, zerfällt es zu einem Sturzbach und auch alle kleineren Strudelelementare werden in den Vortex gezogen. Wirft man nun das aufgeladene Ebenenprisma in den Strudel, öffnet sich für **10+W20 Minuten** ein **Dimensionsportal**... nach Caera?