

Gothic Story 3.3ckjb_draft

Inhaltsverzeichnis

1 Kapitel 1: Orientierungsphase	9
1.1 AF_World2	9
1.2 Sekten-Prio2-Szenario Kapitel 1	11
1.3 Guru-/Novizenstruktur 1. Kapitel	11
1.4 Templerstruktur im 1. Kapitel	17
1.5 SEKTENLAGER-Missionen	18
1.5.1 Erste Kontaktaufnahmen zu Spielbeginn	18
1.5.2 Sektenleben. Neues zur Struktur des Sektenlagers	20
1.5.2.1 Gurus	20
1.5.2.2 „Freundeskreise“	20
1.5.2.3 Neulinge	21
1.5.2.4 Einzelgänger	21
1.5.3 TEMPLER: Einem Aussteiger eine Botschaft bringen	21
1.5.4 TEMPLER: Schmiere stehen bei Mord an Delon	22
1.5.5 TEMPLER: Hol dir eine Waffe von einem Söldner	22
1.5.6 TEMPLER: Vorgeschmack auf PSI-Magie (Vergessen)	22
1.5.7 TEMPLER: Vorgeschmack auf PSI-Magie (Kontrolle)	22
1.5.8 TEMPLER: Turmwache, Eindringling	23
1.5.9 NOVIZE/TEMPLER: Pilze für Baal-Orun aus VM holen	23
1.5.10 NOVIZEN: Melkgefäß in Verlassene Mine bringen	23
1.5.11 NOVIZEN: MC-Köder	24
1.5.12 NOVIZEN: Besorgungen für Baal-Filo (Koch&Organisation)	24
1.5.13 NOVIZEN: Hilfe für Baal-Moc (Musikant)	24
1.5.14 NOVIZEN: Loyalitätstest	24
1.5.15 SITUATIONEN	25
1.5.15.1 TORIN (KdW) und die Untoten	25
1.5.15.2 BAAL-ORUN übernimmt im Tempel die Kontrolle über den SC	26
1.5.15.3 HARLOK (nied. Nov.) will SC abziehen (1. Kontakt mit späteren SC-Freunden)	26
1.5.15.4 Eine verschworene Gemeinschaft (unter Vorbehalt!!)	27
1.5.15.5 Ein mysteriöser Typ	28
1.5.15.6 BARTHOLO (Nov) wird verprügelt	28
1.5.16 SEKTEN-INFORMATIONEN	29
1.5.17 SEKTEN-NEWS	29
1.5.17.1 BARTHOLO gegen BUDDLER geholfen oder nicht geholfen	29
1.5.17.2 Tagediebe werden diszipliniert	29
1.5.17.3 Gerüchte über Y'Berions Plan	29
1.6 ALTES LAGER-Missionen	29
1.6.1 KdF-MAGIER: Brief-Bote	30
1.6.2 KdF-MAGIER: Bärenjagd	30

1.6.3 KdF-MAGIER: Mana-Test (Irrgarten)	30
1.6.4 SÖLDNER: Arena-Kampf	31
1.6.5 SÖLDNER: Hole Item X	31
1.6.6 SÖLDNER: Felle und Pelze	31
1.6.7 SÖLDNER: Skunk waschen	31
1.6.8 SÖLDNER: Schutzauftrag	31
1.6.9 SCHATTEN: Trinkfest	32
1.6.10 SCHATTEN: Mordauftrag	32
1.6.11 SCHATTEN: Brief-Bote	32
1.6.12 SCHATTEN: Schatten-Test	32
1.6.13 SCHATTEN: Koch-Support	32
1.6.14 SCHATTEN: Diebstahl aus Tempel	32
1.6.15 SCHATTEN: Grunt	33
1.6.16 NEWS	34
1.7 NEUES LAGER-Missionen	34
1.7.1 KdW-MAGIER: (Prüfungs-Mission)	34
1.7.2 GARDE: (Prüfungs-Mission)	34
1.7.3 ORGANISATOREN: (Prüfungs-Mission)	35
1.7.4 Allgemeine Dialoge und Szenarien und Missionen	35
1.7.4.1 Bauern	35
Jeremiah	35
Melvin	35
Horace	35
1.7.4.2 Garde	36
Wedge	36
Cord	36
Earthquake	36
Roscoe	37
1.7.4.3 Organisatoren	37
Shark:	37
Quentin	37
Kile	38
1.7.4.4 KDW	38
Myxir	38
Marten	38
Torin	38
1.7.4.5 Sonstige	38
Lukas	38
Earl – das Ohr	38
Carasco	39
Grimes	39
2 Kapitel 2: Wogen des Wahnsinns	40
2.1 AF_World2	40
2.2 Sekten-Prio2-Szenario Kapitel 2	41
2.3 Guru/Novizen-Struktur im 2. Kapitel	42
2.4 Templer-Struktur im 2. Kapitel	48
2.5 SEKTENLAGER-Missionen	50
2.5.1 TEMPLER: (Eigene Position gegen feindl. Templer behaupten)	51

2.5.2	TEMPLER: Support bei MC-Jagd (gute Kampfübung)	52
2.5.3	TEMPLER: Geleitschutz für Sekrettransporte (Beginn)	52
2.5.4	TEMPLER: Waffenlieferung ans AL abfangen	52
2.5.5	TEMPLER: Überfall auf Großtransport verhindern (Mitte)	53
2.5.6	TEMPLER: Ein frevelnder Novize soll verschwinden. (Mitte)	53
2.5.7	TEMPLER: Sabotage am Drogenlabor verhindern (Ende)	54
2.5.8	NOVIZE: (Botengang)	54
2.5.9	NOVIZE: (Support bei MC-Jagd)	55
2.5.10	NOVIZE: (SC muß sich vor Gegner schützen)	55
2.5.11	NOVIZE: (Beschattung / Spionage)	55
2.5.12	NOVIZE/TEMPLER: geheime Rituale (Entwurf)	55
2.5.12.1	NOV/TEMPL: Erste Kontaktaufnahme mit Ritus-Novizen	55
2.5.12.2	NOV/TEMPL: Ritual-Vorbereitung: Magisches Utensil besorgen	56
2.5.12.3	NOV/TEMPL: Entführung eines Schatten (oder anderer)	57
2.5.13	SITUATIONEN	57
2.5.13.1	Die Hilfe für BARTHOLO zahlt sich aus	57
2.5.14	NEWS	57
2.5.14.1	Widerstand gegen Y'Berion	57
2.5.14.2	Cor-Kalom und Cor-Angar verbünden.	57
2.6	ALTES LAGER-Missionen	58
2.6.1	KdF-MAGIER: (Mission1)	59
2.6.2	SÖLDNER: (Mission1)	59
2.6.3	SCHATTEN: (Mission1)	59
2.6.4	NEWS	59
2.7	NEUES LAGER-Missionen	59
2.7.1	KdW-MAGIER: (Mission1)	59
2.7.1.1	Melvin	59
2.7.2	KdW-MAGIER: (Mission 2)	60
2.7.3	GARDE: (Mission 1)	60
2.7.4	GARDE: (Mission 2)	60
2.7.5	ORGANISATOREN: (Mission 1)	60
2.7.6	ORGANISATOREN: (Mission 2)	60
2.7.7	Allgemeine Missionen und Dialoge	61
2.7.7.1	KDW-Magier	61
2.7.7.2	Garde	61
	Grunt	61
	Raven	61
	Cole	62
	Ransom	62
	Cord	62
2.7.7.3	Organisatoren	63
	Riordian	63
2.7.7.4	Bauern	63
	Larp	63
2.7.7.5	Sonstige	63

3 Kapitel 3: Orks und Erzpiraten 64

3.1 AF_World2	64
3.2 Sekten-Prio2-Szenario Kapitel 3	65
3.3 SEKTENLAGER-Missionen	66
3.3.1 NOVIZE: Kollaborateur finden und für sich gewinnen	67
3.3.2 TEMPLER: Kollaborateur finden und für sich gewinnen	67
3.3.3 NOVIZE: Engpaß zu Orkhöhlen durchbrechen	67
3.3.4 TEMPLER: Engpaß zu Orkhöhlen durchbrechen	68
3.3.5 TEMPLER/NOVIZE: Kontext Orkhöhlen betreten/erforschen	68
3.3.6 NOVIZE: geheimes Drogenlabor ausspähen	68
3.3.7 TEMPLER: geheimes Drogenlabor ausheben	68
3.3.8 TEMPLER: Wache schieben bei Y'Berion (Attentat)	69
3.3.9 TEMPLER/NOVIZE: Machtkampf um die Sekte	70
3.3.10 TEMPLER/NOVIZE: (Kontext MC-Königin)	71
3.3.11 NEWS	71
3.4 ALTES LAGER-Missionen	71
3.4.1 KdF-MAGIER: (Kontext Orkhöhlen erforschen) (Prio1)	71
3.4.2 KdF-MAGIER: (Mission1 Prio2)	71
3.4.3 SÖLDNER: (Kontext Orkhöhlen erforschen) (Prio1)	71
3.4.4 SÖLDNER: (Mission1 Prio2)	71
3.4.5 SCHATTEN: (Kontext Orkhöhlen erforschen) (Prio1)	71
3.4.6 SCHATTEN: (Mission1 Prio2)	71
3.4.7 NEWS	71
3.5 NEUES LAGER-Missionen	71
3.5.1 KdW-MAGIER: (Kontext Orkhöhlen erforschen) (Prio1)	72
3.5.2 KdW-MAGIER: (Mission1 Prio2)	72
3.5.3 GARDE: (Kontext Orkhöhlen erforschen) (Prio1)	72
3.5.4 GARDE: (Mission1 Prio2)	72
3.5.5 ORGANISATOREN: (Kontext Orkhöhlen erforschen) (Prio1)	72
3.5.6 ORGANISATOREN: (Mission1 Prio2)	72
3.5.7 KDW-Allgemeine Missionen und Dialoge	72
3.5.8 Garde-Allgemeine Missionen und Dialoge	73
3.5.9 Organisatoren-Allgemeine Dialoge und Missionen	73
3.5.10 Bauern- Allgemeine Dialoge und Missionen	74
3.5.11 Sonstige- Allgemeine Dialoge und Missionen	74

4 Kapitel 4: Minenkrieg 76

4.1 AF_World2	76
4.2 Sekten-Prio2-Szenario Kapitel 4	77
4.3 Infos zum Heiligen Tempel	78
4.4 Prio-1-Mission: Wie gelangt der SC in den Vorbereich des heiligen Tempels?	79
4.4.1 Offizieller Weg:	79
4.4.2 Alternativer Weg:	79
4.5 Prio-1-Mission: Wie gelangt der SC in den Eingangsbereich des heiligen Tempels?	79

4.5.1 Zugang über Loch in Wand:	80	
4.5.2 Zugang über Balkon:	80	
4.5.3 Zugang über Graben (Abfluß):	81	
4.6 Prio-1-Mission: Das Artefakt finden, um Portal in Oberwelt zu öffnen		82
4.7 SEKTENLAGER-Missionen:	82	
4.7.1 TEMPLER/NOVIZE: (Kontext Eindringen in Tempelvorbereich)		83
4.7.2 TEMPLER/NOVIZE: (Kontext Eindringen in Tempel)	83	
4.7.3 TEMPLER/NOVIZE: (Kontext Prio2)	83	
4.7.4 NEWS	83	
4.8 ALTES LAGER-Missionen:	83	
4.8.1 KdF-MAGIER: (Kontext Eindringen in Tempelvorbereich)		83
4.8.2 KdF-MAGIER: (Kontext Eindringen in Tempel)	83	
4.8.3 KdF-MAGIER: (Kontext Prio2)	83	
4.8.4 SÖLDNER: (Kontext Eindringen in Tempel)	83	
4.8.5 SÖLDNER: (Kontext Eindringen in Tempelvorbereich)		83
4.8.6 SÖLDNER: (Kontext Prio2)	83	
4.8.7 SCHATTEN: (Kontext Eindringen in Tempelvorbereich)		83
4.8.8 SCHATTEN: (Kontext Eindringen in Tempel)	83	
4.8.9 SCHATTEN: (Kontext Prio2)	83	
4.8.10 NEWS	83	
4.9 NEUES LAGER-Missionen:	83	
4.9.1 KdW-MAGIER: (Kontext Eindringen in Tempelvorbereich)		84
4.9.2 KdW-MAGIER: (Kontext Eindringen in Tempel)	84	
4.9.3 KdW-MAGIER: (Kontext Prio2)	84	
4.9.4 GARDE: (Kontext Eindringen in Tempelvorbereich)	85	
4.9.5 GARDE: (Kontext Eindringen in Tempel)	85	
4.9.6 GARDE: (Kontext Prio2)	85	
4.9.7 ORGANISATOREN: (Kontext Eindringen in Tempelvorbereich)		85
4.9.8 ORGANISATOREN: (Kontext Eindringen in Tempel)	85	
4.9.9 ORGANISATOREN: (Kontext Prio2)	85	
4.9.10 NEWS	86	
5 Kapitel 5: Orksturm	87	
5.1 AF_World2	87	
5.2 Sekten-Prio2-Szenario Kapitel 5	87	
5.2.1 Aufbau und Prinzipien des Tempels	88	
5.2.2 Gegner	88	
5.2.3 Fallen und andere Grausamkeiten	88	
5.2.4 Verschlossene Türen	89	
5.3 SEKTENLAGER-Missionen:	90	
5.3.1 TEMPLER/NOVIZE: (Kontext Erforschung des Tempels)		91
5.3.2 TEMPLER/NOVIZE: (Kontext Prio2)	91	
5.3.3 NEWS	91	
5.4 ALTES LAGER-Missionen:	91	

5.4.1 KdF-MAGIER: (Kontext Erforschung des Tempels)	91
5.4.2 KdF-MAGIER: (Kontext Prio2)	91
5.4.3 SÖLDNER: (Kontext Erforschung des Tempels)	91
5.4.4 SÖLDNER: (Kontext Prio2)	91
5.4.5 SCHATTEN: (Kontext Erforschung des Tempels)	91
5.4.6 SCHATTEN: (Kontext Prio2)	91
5.4.7 NEWS	91
5.5 NEUES LAGER-Missionen:	91
5.5.1 KdW-MAGIER: (Kontext Erforschung des Tempels)	91
5.5.2 KdW-MAGIER: (Kontext Prio2)	92
5.5.3 GARDE: (Kontext Erforschung des Tempels)	92
5.5.4 GARDE: (Kontext Prio2)	92
5.5.5 ORGANISATOREN: (Kontext Erforschung des Tempels)	92
5.5.6 ORGANISATOREN: (Kontext Prio2)	92
5.5.7 NEWS	92
6 Kapitel 6: Nemesis	94
6.1 AF_World2	94
6.2 Sekten-Prio2-Szenario Kapitel 6	95
6.3 SEKTENLAGER-Missionen:	95
6.3.1 TEMPLER/NOVIZE: (Kontext Endkampf vs. Schläfer)	95
6.3.2 NEWS	95
6.4 ALTES LAGER-Missionen:	95
6.4.1 KdF-MAGIER: (Kontext Endkampf vs. Schläfer)	95
6.4.2 SÖLDNER: (Kontext Endkampf vs. Schläfer)	95
6.4.3 SCHATTEN: (Kontext Endkampf vs. Schläfer)	95
6.4.4 NEWS	95
6.5 NEUES LAGER-Missionen:	95
6.5.1 KdW-MAGIER: (Kontext Endkampf vs. Schläfer)	95
6.5.2 GARDE: (Kontext Endkampf vs. Schläfer)	95
6.5.3 ORGANISATOREN: (Kontext Endkampf vs. Schläfer)	95
6.5.4 NEWS	95
7 Sektenhistorie:	96
8 Die Hauptcharaktere der Sekte und die Machtstruktur zu Beginn	98

Vorweg: Wie von Navid gewünscht, habe ich die Beschreibungen der einzelnen Kapitel in AF_WORLD2 in dieses Dokument jeweils zu Beginn eines Kapitels integriert.

Desweiteren habe ich eine Gliederung eingefügt, die wir nach Bedarf erweitern können und die die einzelnen Missionen umfaßt. Bitte fügt Eure Missionen entsprechend in die Gliederung ein, damit wir ein einheitliches Missionsdesign hinbekommen.

Die Kommentare (letzter Stand) aus den vorigen Dokumenten habe ich in dieses Dokument an den entsprechenden Stellen eingefügt.

Ein paar Ideen:

wir hatten ja schon mal besprochen, daß der SC nicht unbedingt zufällig gegen den Schläfer kämpft. Er ist ja sozusagen der Auserwählte, der darüber erst nichts weiß, dann jedoch (durch die Infos, die er sammelt) herausfindet, wogegen er kämpft und daß er nicht zufällig im Gefängnis gelandet ist.

Vertiefen kann man diese Sache (der Panther erscheint, wenn der SC wiederbelebt wird. Da kann ja was nicht stimmen. Was ist das für ein Zeichen?) Solche Zeichen könnten sich mit der Zeit häufen, so daß der Spieler bemerkt, daß er nicht zufällig im Gefängnis ist und daß es eigentlich (abgesehen vom Ausbruch) eine Gefahr zu bekämpfen gilt, die niemand im Gefängnis erkennen will, weil alle nur mit ihren eigenen Ausbruchsplänen und Egospielen beschäftigt sind. Die Sekte beschwört den Schläfer herauf, ohne genau zu wissen, worauf sie sich einlassen. Unbewußt arbeiten sie dem Schläfer in die Hände, dessen Ziel es ist zu erwachen, um die Menschen zu verknechten.

Der Schläfer benutzt die Gefangenen, um gegen den SC vorzugehen und das Erwachen zu beschleunigen, ehe der SC (der einzige, der letztendlich den Erzdämon bekämpfen kann, und deshalb mit einer verborgenen Eigenschaft versehen ist, die ihn einzigartig macht) ihn schlafend in seiner Ruhestätte tief unten im alten Tempel findet und besiegt.

Motive:

Die Sekte ist das eindeutigste Werkzeug des Schläfers. Mit jeder Massenmeditationen und jedem neuen Novizen unter Drogeneinfluß opfern sie dem Schläfer die Energie, die er braucht, um alsbald zu erwachen. Die Sekte jedoch ist durch Y'Berion davon überzeugt, daß der Schläfer sie mit Macht und Freiheit beschenken wird, wenn sie nur ihre Trips durchziehen. Die Frage ist: Wann erfährt der No/Te-SC, ...daß der Schläfer ein Erzdämon ist? ...daß Y'Berion die Gefahr erkennt und geblendet ist? ...daß er eigentlich gegen die Sekte arbeitet: Y'Berion will den Schläfer erwecken, der SC muß das verhindern. Dabei nützt es allerdings wenig, gegen die Sekte vorzugehen. Sie ist nur ein Werkzeug. Die Aufträge führen ihn dorthin, wo er sowieso hin muß: in Richtung Schläfer.

Das Attentat auf Y'Berion im 3. Kapitel in Verbindung mit dem Alten Lager bietet eine interessante Verknüpfung. Dadurch, daß Kalom der neue Oberguru der Sekte wird, verändert sich die Beziehung zum Alten Lager, das Kalom sozusagen den Weg freigeräumt hat. Die Erzbarone wollen ja eigentlich gar nicht ausbrechen, da sie sich in einer recht sicheren Position wägen. Daß der Schläfer auf der anderen Seite eine Tatsache ist, bleibt ab dem 3./4. Kapitel auch den Erzbaronen nicht verborgen. Kalom kommt auf die Idee, den Erzbaronen den Plan der Sekte schmackhaft zu machen (aus der SC-Perspektive des AL). Auch den Erzbaronen bleibt es nicht verschlossen, welche Macht tief unter ihren Füßen schlummert und dreunt zu erwachen. Wenn das wirklich stimmt und der Schläfer sich dankbar zeigt für jedes Quäntchen PSI-Energie, dann wollen die Erzbarone nicht abseits stehen, wenn Krushak erwacht und seine Macht unter jenen Sterblichen verteilt, die ihm von anfang an treu gedient haben. (Bis allerdings die Erzbarone die Haltung einnehmen, muß einiges passieren. Sie müssen wirklich kapieren, was hinter dem Schläfer steckt (4./5. Kapitel)). Die Erzbarone beraten sich mit den KdF-Magiern, sie sollen Nachforschungen über den Schläfer anstellen. Mal sehen, was sie herausfinden. Daraus wiederum können sich Missionen ergeben, wie "Söldner, unter den Orkhöhlen scheint tatsächlich ein Tempel zu existieren. Alle Zeichen sprechen dafür. Mach dich auf die Suche nach ihm." ... Schatten-SCs und KdF-Magier-SCs müssen auch auf die Suche nach dem Tempel geschickt werden. Wie kann man das verpacken? Navid? Jörg?

Das Neue Lager hat seinen eigenen Ausbruchsplan. Nur das Erz hat die Kraft, die Barriere zu durchbrechen. Inwieweit steht die Barriere, mit der sich das NL immerhin am intensivsten von allen anderen Lagern beschäftigt, mit dem Schläfer zu tun haben. Als die Magier die Barriere schufen, führte dies zu einer Unordnung im dimensionalen Gefüge, da sie die Sphäre ausgerechnet direkt über dem Tempel des Schläfers schufen. Was könnten die KdW-Magier in ihren Nachforschungen über die Barriere erfahren, daß sie auf den Schläfer hinweist und sie veranlaßt, den SC ihres Lagers (Org, Gar, KdW) auf die Suche nach dem Tempel zu führen?

Im folgenden wird der Mainstream der SC-Story grob umrissen. Die Rätselstruktur splittet sich in zwei Bereiche auf:

Prio-1-Aufträge: Die Hauptmission des Spielers besteht im Sieg über den Schläfer. Für jedes Kapitel (zumindest ab dem 3. Kapitel) gibt es ein verbindliches Ziel, das der SC, egal in welcher Gilde, erreichen muß. Diese Hauptaufgabe kann in mehrere Unteraufgaben gegliedert sein. Das Ziel ist also gleich, der Weg dorthin variiert jedoch von Gilde zu Gilde und ist abhängig von den Fähigkeiten der einzelnen Charakterklassen.

Prio-2-Aufträge: Diese Missionen sind unabhängig von der Hauptmission und leiten sich aus den Situationen der einzelnen Gilden ab, die der Spieler angehört. Ein Beispiel für einen Prio-2-Auftrag ist die Geschichte mit dem geheimen Drogenlabor. Durch diese Aufträge verbessert der Spieler seinen SC und steigt in den Hierarchien auf, während Prio-1-Aufträge in der Regel keine SC-Fähigkeiten steigern. Die Prio-2-Aufträge stehen im Zusammenhang mit dem Handlungsablauf der einzelnen Kapitel.

1 Kapitel 1: Orientierungsphase

Zu Beginn lernt der SC die für ihn zu diesem Zeitpunkt zugängliche Oberwelt kennen:

Der äußere Ring des Alten Lagers.

Der öffentliche Bereich des Sektenlagers.

Im Neuen Lager gelangt der SC nicht auf die obere Ebene.

Die Verlassene Mine ist im 1. Kapitel ca. zur Hälfte erforschbar.

die Alte Mine kann nur in Ausnahmefällen (in Zusammenhang mit einem Auftrag) betreten werden.

Die Freie Mine ist ebenfalls nur in Ausnahmefällen (Auftrag) betretbar (abgesehen von der Siedlung vor der Mine).

Der SC sollte sich in der Oberwelt nur am Tage und auf Wegen sowie in der Nähe der Lager aufhalten. Abseits der Wege und Lager und vor allem nachts kann es sehr gefährlich werden.

1.1 AF World2

SC-Level 1 (gehört noch keiner Gilde an)

Der SC tritt in diesem Kapitel einer niederen Gilde bei, und wird somit Level 2. Solange er noch Level 1 ist kann er Aufträge für alle Gilden ausführen. Er hat auch Zugang zu mittelhohen Gildenangehörigen, die sich auf öffentlichen Plätzen aufhalten, und ihm Aufträge verschaffen oder allgemein bekannte Talente beibringen.

Der SC lernt die gesamte Oberwelt kennen und erkundet im Rahmen seiner Aufträge die verlassenen Mine sowie die ersten Hälften der freien und der alten Mine. Er erkennt die Zusammenhänge zwischen den Gilden und tritt einer Gilde bei.

Von Anfang an sind alle NSCs noch neutral zum SC. Er kann noch zwischen den Gilden wechseln. Der SC schließt sich spätestens am Ende dieses Kapitels einer Gilde unwiderruflich an (erreicht Level 2). In **jeder** Gilde und für **jede** Levelsteigerung (d.h. jeden Kapitelwechsel) gibt es Aufnahmebedingungen (d.h. Bedingungen, die zu erfüllen sind, damit ein Kapitelwechsel vollzogen wird).

Allgemeines Verhalten der NSCs:

Der SC wird mit "Kleiner" oder "Mein Junge" angeredet, und ziemlich respektlos herumgestoßen. Das ist auch schon das freundlichste, was ihm passieren wird. Lehnt er einmal einen Auftrag ab, kann er in ziemliche Schwierigkeiten geraten. Oft wird er bedroht und erpreßt. Erst im zweiten Kapitel hört das auf. Er bekommt viele unwichtige Aufträge die wenigen wichtigen sind meistens Bewährungsproben.

Aufträge:

- Sö-AL: Hey Kleiner! In der verlassenen Mine liegt ein Helm von mir. Ich hab keine Zeit ihn zu holen. Er müßte ganz hinten auf der ersten Ebene liegen. Bring ihn mir, und ich leg bei den Kämpfern hier ein gutes Wort für dich ein. <JA> Wenn du mich suchst: Ich bin jeden Tag um diese Zeit hier.

- Org-NL-Globalauftrag: Wir sind immer auf der Suche nach etwas [...]. In der alten Mine findest du reichlich davon. Aber lass dich nicht von den Wachen erwischen... Nochwas: Wenn sie dich schnappen, halt bloß dicht – wir verstehen uns!

- Nov-AL: Heil sei dir und der Schläfer mit dir! Du bist neu hier! Mach nicht den Fehler und schufte in den Minen für diese unerleuchteten Halsabschneider. Komm mit mir und lerne unser Lager kennen. Bei uns brauchst du dich nicht abzurackern! <JA> Folge mir in ein Leben voller Stärke und Erleuchtung.

- KdF-Lev6-AL (spricht SC an): Hey Du! Überbringe eine Nachricht für mich! <JA> [Auf der großen Klippe] im Südosten hat der Dämonenbeschwörer seinen Turm. Diesen Brief wirst Du ihm von mir bringen. Ich bin jeden Tag um dieselbe Zeit hier und erwarte, daß Du mir die Antwort bringst. <NEIN> WAAA? Du Wurm! Du wagst es, [Zampalo] eine Bitte abzuschlagen?! Fühle meinen Zorn!! (greift an) → In dem Brief steht: Großer Meister. Ich weiß ich bin unwürdig, aber ich habe den letzten Kreis des Feuers erreicht und will mich nun von Euch unterweisen lassen. Euer ergebener Diener [Zampalo] → Der SC wird vom DB vor seinem Turm abgefangen: Was willst du hier? Eine neues Bittgesuch von einem dieser Emporkömmlinge, die sich nicht trauen hier selber aufzutauchen? Verschwinde!! Und sag diesem Idioten, wenn er nochmal jemanden schickt, schicke ich *auch jemanden!* (beschwört einen Dämon)

- Vo-AL-Globalauftrag (Bettler): Hast Du Stoff? (hustet) Für nur eine Drogenphiole kann ich dir zu (hustet) ...zu magischen Fähigkeiten verhelfen. (Freier Lehrer).

- Stt-AL: Wir brauchen jemand unauffälligen. Du bist noch neu hier. Hast du Lust dir ein paar Freunde zu machen? <JA> Im neuen Lager gibt es einen, den sie [den Duke] nennen. Er soll das hier in seinem Bett finden. Wenn du es machst, ohne dich erwischen zu lassen, werde ich bei [Grmb], unserem Anführer ein gutes Wort für dich einlegen. (SC bekommt versiegelten Brief: “[Duke!] Derjenige, der diesen Brief gebracht hat, hätte auch ein Messer bringen können... Vielleicht ist es doch nicht so eine gute Idee, mit deinen Jungs die freie Mine zu beschützen. [DER SCHATTEN]”)

Allgemeine Infos:

- Meide die Klippen im äußersten Südosten. Dort steht der Turm eines mächtigen Magiers. Wenn er dich dort bemerkt, hetzt er dir einen Dämon auf den Hals.

- Diese verdammten Minecrawler vermehren sich wie die Kaninchen. Falls du vorhast, tiefer in die verlassene Mine zu gehen, pass auf dich auf. Da wimmelt es mittlerweile von den Biestern.

- Die freie Mine im Nordwesten gehört zum neuen Lager. Die alte Mine südlich des alten Lagers gehört den Erzbaronen.

- In der verlassenen Mine haben die Jungs aus dem alten Lager damals Erz abgebaut. Dann spuckte die Mine nicht mehr genug aus, und sie haben eine neue südlich des alten Lagers angelegt.

- Leg Dich nicht mit den Erzbaronen an. Sie kontrollieren das alte Lager und ihr Einfluß reicht weit darüberhinaus.

- Das alte Lager ist das größte und mächtigste. Hier hängt auch ein Großteil der Gefangenen rum, und die meisten von ihnen tanzen nach der Pfeife der Erzbarone.

- Ga-NL: Das alte Lager und das neue Lager können sich nicht besonders gut riechen. Wir meinen, das gesamte Königreich soll zum Teufel gehen und der König gleich mit ihm. Wir haben keine Lust, in den Minen die Sklavenarbeit zu machen und für das Erz ein paar Almosen vom König zu kriegen.

- Sö: Damals haben wir den gesamten Erzabbau hier kontrolliert. Dann sind einige unserer Erzgräber abgehauen und zum neuen Lager gegangen. Diese Idioten glauben die Wassermagier würden es tatsächlich schaffen, die magische Barriere zu durchbrechen! Ha!

- NL: Alles Erz aus der freien Mine wird hier gesammelt. Wenn wir genug zusammen haben, werden unsere Magier mit Hilfe des Erzes ein Loch in die magische Barriere reißen.

- AL: Im Grunde dreht sich hier in Knast alles nur ums Erz. Wer das Erz kontrolliert, kontrolliert das ganze Gefängnis. Alles, was hier was wert ist kommt von der Außenwelt, und die rückt die Sachen nur gegen Erz raus.

- AL: Einmal im Monat tauscht unser gnädiger König, der uns alle hier einlocken ließ, unser gewonnenes Erz gegen Nahrung, Medizin und Drogen. Es heißt, es sind auch immer ein paar besondere Kostbarkeiten dabei, aber die beanspruchen die Erzbarone für sich. Wir normalen Leute müssen uns mit dem zufriedengeben, was übrigbleibt.

- Vo-AL: Am östlichen Rand des Gefängnisses liegt das Sektenlager. Die verrückten Priester da beherrschen eine Art von Magie und es heißt, sie können Gedanken lesen. Mir sind die Typen nicht geheuer.

- Vo-AL: Es heißt, die Erzbarone könnten das Gefängnis verlassen, wenn sie wollen. Draußen führen sie mit den Abgesandten des Königs Verhandlungen um die Tauschwaren, die wir für das Erz kriegen.

- Gewöhn dich besser an diese Welt, Junge. Niemand kommt hier lebend wieder raus. Wenn du dich der großen Barriere auch nur näherst, wirst du wahnsinnig. Falls du mir nicht glaubst, probier's doch mal aus. He he he!

- Wenn du dich mit jemandem unterhältst: Immer schön deine Waffen steckenlassen. Sobald du sie rausholst, würde jeder hier sich bedroht fühlen und dich vielleicht sogar töten, mein Junge.

- NSC spricht SC (mit Schwert) an: Hey du! Dein Schwert gefällt mir! Gib es mir!

- Sö-AL: Wenn du erstmal einer Gruppe beigetreten bist, gibt es kein Zurück mehr. Bis jetzt sind noch alle Überläufer mit einer Klinge im Rücken geendet.

- Org-NL: Wir sind immer auf der Suche nach Leuten, die Geschick und Diebesfähigkeiten haben. Wenn du denkst, daß du gut bist, melde dich bei [Sebigbos]. → [Equivalent dazu Beitrittsaufforderungen aller anderen Gilden]

KAPITELWECHSEL: Eintritt in eine der niederen Gilden (SC Level 1 – siehe jeweilige Gilde) / Der Erleuchtete hält die erste dunkle Messe; erstes Erdbeben und Wahnsinnswele.

1.2 Sekten-Prio2-Szenario Kapitel 1

Zu Beginn lernt der SC das normale Leben innerhalb der Sekte kennen, wenn er sich für die Prüfungsmissionen zum Novizen oder Templer entscheidet. Nach den ersten Prüfungsmissionen beginnen die Vorbereitungen für die erste Anrufung des Schläfers (2. Kap). Der SC erhält Aufträge aus folgenden Bereichen: Prüfungsmissionen von Namib, Support-Aufträge für Meditationsvorbereitungen von Namib, Hilfe-Aufträge (Eine-Hand-wäscht-die-andere) für verschiedene Gruppen innerhalb der Sekte. Jede Gruppe bringt dem SC im Laufe der weiteren Kapitel Vorteile, aber auch Gefahren in bestimmten Bereichen. Die Sektenstruktur ist noch stabil. Alles läuft wie schon die letzten Jahre. Zum Ende des Kapitels sorgt eine Rede Y'Berions für Aufruhr. Er versichert, einen Weg gefunden zu haben, den Schläfer endlich zu erwecken. Dadurch wird nach seinen Worten die magische Barriere bersten. Die Nachricht schlägt ein wie eine Bombe. Seit Jahren hat sich Stagnation in der Sekte breitgemacht. Die Moral ist gesunken. Nun sind viele Novizen wie aufgerüttelt und voller Hoffnung. Andere stehen der Ankündigung skeptisch gegenüber. Wenige lehnen den Plan ab. Y'Berion hat die Erwartungen jedenfalls sehr hoch geschraubt.

1.3 Guru-/Novizenstruktur 1. Kapitel

Gilde	Name	Charakter	Job / Tagesablauf	Rolle im 1. Kapitel	Freunde / Feinde
Guru	Y'Berion	der Erleuchtete , Oberguru des Tempels. Wahn- und machtgesteuert. Machtposition durch Wissen aus Visionen, höchste PSI-Kräfte, „Hotline“ zum Schläfer. Er beherrscht zusammen mit Kalom und Angar das „Drogenkartell“, viele in anderen Lagern (im ST sowieso) sind auf ihn angewiesen (süchtig) und/oder fürchten ihn. Steht an Spitze der Sekte	Oberguru.	SC bekommt ihn im 1. Kap. nur ein oder zweimal zu Gesicht. Bei Ansprache bezgl. Schläferanrufung. Schlüsselszene. Es gibt allerdings keinen persönlichen Kontakt. Das gilt für alle Gurus (außer die PSI-Lehrer, von denen der SC aber nur weggeschickt wird.)	
Guru	Cor-Kalom	Drogenguru. Skrupellos auf Machtgewinn aus, der Erleuchtete ist auf ihn angewiesen, unkündbar. Rechte Hand Y'Berions	Drogen-Freak. 6h-22h in Drogenlabor	SC bekommt ihn im 1. Kap nur einmal zu Gesicht (Schlüsselszene)	
Guru	Cor Angar,	Chef der Templer (Guru), hart, stolz, gnadenlos, teilweise mindcontrolled, Inquisition. Er ist der perfekte Mann für's Grobe. Zweite Rechte Hand Y'Berions	Templer-Chef	SC bekommt ihn im 1. Kap nur einmal zu Gesicht (Schlüsselszene)	
Guru	Cor-Loran.	Ist die erste Tageshälfte stoned Steht unter KALOM und ANGAR. Ihm untergeben ist KA-GARON.	PSI-Lehrer-Guru 6h-14h stoned in seiner Hütte. 14h-22h lehrt im Tempel die hohen Novizen	Im 1. Kap lernt der SC noch nichts von den beiden Lehrern. Erstes Kennenlernen über einen Auftrag im 2. Kapitel.	
Guru	Cor-Garrion	Ist die zweite Tageshälfte stoned Steht unter KALOM und ANGAR. Ihm untergeben ist KA-GARON.	PSI-Lehrer-Guru 6h-14h lehrt im Tempel die hohen Novizen. 14h-22h stoned in seiner Hütte	Im 1. Kap lernt der SC noch nichts von den beiden Lehrern. Erstes Kennenlernen über einen Auftrag im 2. Kapitel	
Hoher Novize	Ka Garon,	Dröhnt sich gerne zu, glaubt fest, ist eifrig und	NvD, leitet Meditationen der	Unnahbar für den SC im 1. Kapitel. Niedrige Novizen sind Würmer für ihn. Sobald der SC	

		dient gerne. Untersteht COR-LORAN und COR-GARRION . Im unterstehen: Baal Namib Baal-Tarin Baal Kadash Baal Filo	mittleren Novizen, wirbt Besucher im ST an. 9h-14h meditiert mit mittleren Novizen	ihn anspricht, wird er angeschnauzt und weggeschickt.	
Hoher Novize	Ka Lib	Will Kaloms Job. Untersteht KALOM	KALOMS Drogenassistent. 8h-20h im Drogenlabor 20h-24h trifft sich mit seinen Freunden	SC hat keinen Kontakt. Erst im 2. Kapitel lernt er ihn durch einen Auftrag kennen. Und seinen Kollegen KA ZATIZ	Freunde: Feinde: KA ZATIZ
Hohe Novize	Ka Zatiz	Er ist gläubig, folgt seinem Meister Kalom blind. Untersteht KALOM	KALOMS Drogenassistent. 8h-20h im Drogenlabor 20h-24h Meditations- Spaziergang durch Tempel	SC kann ihn auf seinem Meditationsspaziergang treffen. Er bekommt jedoch den Kommentar, daß der SC noch viel lernen muß, bevor er sich mit KA-ZATIZ unterhalten kann. Im 2. Kap wird das dann schon reeler. Dann entbrennt der Machtkampf zwischen ZATIZ und KALIB. Der SC wird involviert und kommt so das erste Mal in Kontakt mit Kalom	Freunde: Feinde: KA LIB
Hoher Novize	Ka Shin	Schleimer und Selbstkasteier, fromm. Die meisten machen sich lustig über ihn. Er gilt pauschal als Arschkriecher. Untersteht direkt den drei obersten Gurus.	Ordnanz, organisiert Orgien. 6h-20h dient den Gurus, macht Besorgungen, die Gemächer. 20h-24h Selbstkasteiung in Krypta (man hört seine Schreie, die Krypta ist dabei verschlossen)	Der SC trifft ihn im ersten Kapitel nicht persönlich. Allerdings lernt er ihn schon über zahlreiche Gerüchte kennen. Außerdem hört er nachts ab und zu KA SHINS Selbstkasteiungs-Schreie aus der verschlossenen Krypta. Erst im 2. oder 3. Kapitel direkter Kontakt (Kontext Guru-Mord?)	Freunde: Keine. Feinde: Viele
Hoher Novize	Ka Limae	Opportunist. Kein Gläubiger. Nutzt die Vorteile, die die Sekte ihm bietet.	Drogenausgabe im ST 10h-18h Drogenausgabe 18h-24h Trifft sich mit Freunden.	Untersteht COR-KALOM Von ihm bekommt der SC seine Drogenrationen. KA LIMAE gehört zu einem Freundeskreis, der hinter dem Rücken der Gurus kleine Drogengeschäfte mit dem AL und NL durchzieht. Für den SC kann es nützlich sein, sich mit diesem Freundeskreis zu arrangieren. Gegen Gefälligkeiten versorgen sie ihn mit Equipment und Infos, die er im ST sonst nicht bekommen kann. Erster Prio2-Auftrag im 2. Kapitel.	Freunde: BAAL- KADASH BAAL-TARIN BAAL-FILO Feinde:
Mittl. Novize	Baal Namib	friedliebend, bestimmt, vertauenswürdig, läßt sich nichts gefallen. Untersteht Ka-Garon . Ihm unterstehen seine Schüler und der SC.	unterrichtet niedrige Novizen (auch SC) und ist SC- Auftraggeber. 8h-12h lehrt 12h-20h Ansprechpartner/ Auftraggeber für SC	NAMIB ist im 1. Kap der zentrale Ansprechpartner und Auftraggeber für den SC. NAMIB veranstaltet tägliche PSI-Seminare zu einem festen Zeitpunkt , an denen auch der SC teilnehmen kann. Wenn der SC nicht hingehht, gibt es deshalb keinen Ärger. Dabei lernt der SC einiges über die Sekte und über die Basis der PSI-Magie. Sprüche können im 1. Kap zwar noch nicht gelernt werden, allerdings läßt NAMIB seine Schüler mit Einmal-PSI-Sprüchen spielen. Außerdem demonstriert er an anderen NSCs die Macht der PSI-Magie. (diese Seminare sollen dem Spieler den Mund wässrig machen). Nov-Prüfungsaufträge: - Melkgefäß in VM bringen - MC-Köder - Loylitätstest	Freunde: KA-GARON Feinde: keine Neutral: Namib wird allgemein in Ruhe gelassen.
Mittl. Novize	Baal Kadash	eigennützig, auf Annehmlichkeiten aus.	Dealer/Anwerber im NL	Der SC trifft ihn sehr früh im Spiel. TARIN gehört zu einem Freundeskreis, der	Freunde: BAAL-TARIN

		Untersteht Ka-Garon .	10h-18h im NL 18h-24h hängt mit seinen Freunden herum.	hinter dem Rücken der Gurus kleine Drogengeschäfte mit dem AL und NL durchzieht und allerlei Dinge organisiert. Für den SC kann es nützlich sein, sich mit diesem Freundeskreis zu arrangieren. Gegen Gefälligkeiten versorgen sie ihn mit Equipment und Infos, die er im ST sonst nicht bekommen kann.	BAAL-FILO KA-LIMAE Feinde:
Mittl. Novize	Baal-Tarin	nicht vertrauenswürdig, rhetorisch gewandt, nicht gläubig Untersteht Ka-Garon .	Dealer/Anwerber im AL 10h-18h im AL 18h-24h hängt mit seinen Freunden herum.	Der SC trifft ihn sehr früh im Spiel. TARIN gehört zu einem Freundeskreis, der hinter dem Rücken der Gurus kleine Drogengeschäfte mit dem AL und NL durchzieht und allerlei Dinge organisiert. Für den SC kann es nützlich sein, sich mit diesem Freundeskreis zu arrangieren. Gegen Gefälligkeiten versorgen sie ihn mit Equipment und Infos, die er im ST sonst nicht bekommen kann.	Freunde: BAAL-FILO KA-LIMAE BAAL-KADASH Feinde:
Mittl. Novize	Baal Filo	große Klappe, Anlaufstelle für Sonderwünsche Untersteht Ka-Garon . FILO ist der „Organisator“ unter den Novizen. Er hat Kontakte zu verschiedenen Gilden.	Koch 10h-18h in Küche 18h-24h macht im ganzen Knast	SC trifft ihn recht Früh. FILO bittet den SC um ein paar Gefallen. Es lohnt sich für ihn, FILO zu helfen. FILO gehört zu einem Freundeskreis, der hinter dem Rücken der Gurus kleine Drogengeschäfte mit dem AL und NL durchzieht und allerlei Dinge organisiert. Für den SC kann es nützlich sein, sich mit diesem Freundeskreis zu arrangieren. Gegen Gefälligkeiten versorgen sie ihn mit Equipment und Infos, die er im ST sonst nicht bekommen kann. Prio2-Aufträge im 1. Kap.: - Besorgungen übernehmen	Freunde: BAAL-TARIN BAAL-KADASH KA-LIMAE Feinde:
Mittl. Novize	Baal Moc	gläubig, große Klappe. Untersteht Ka Shin Er ist zwar gläubig, aber auch auch angervort von Y'Berion. Er spielt zu den Orgien, den Guru-Meditationen und bei schwarzen Messen in der Krypta.	Orgien-Musikant 10h-18h spielt die Laute bei Y'Berion	Er ist für den SC ein gutes Verbindungsglied zu Infos aus den Reihen der Gurus und hohen Novizen. Allerdings muß er sich erst das Vertrauen MOCs erwerben. Hilfe-Auftrag: - Saite für Laute besorgen	Freunde: Feinde:
Mittl. Novize	Baal Kagan	fühlt sich verfolgt, Trost und Halt in den Drogen und den Prophezeiungen des Erleuchteten. Untersteht COR-KALOM	MC-Melker in FM 9h-18h in FM 18h-24h allein in seiner Zelle	Neutral zum SC Er ist sehr mißtrauisch gegenüber dem SC. Im 1. Kap ist kaum ein Gespräch möglich. Manchmal läuft KAGAN sogar vor dem SC davon. Er ist wirklich paranoid.	Freunde: Feinde:
Mittl. Novize	Baal Parvez	linientreu, nimmt alle Drogenvisionen für wahr. Untersteht COR-KALOM	MC-Melker in AM 9h-18h in AM 18h-24h hängt mit seinen Freunden herum.	Neutral zum SC	Freunde: Feinde:
Mittl. Novize	Baal Orun	Mitläufer, der Marktlücke in Sekte gefunden hat. Untersteht niemandem so richtig.	Kräuterheiler 8h-16h Kräutersuche im Sumpf. 16h-24h im ST in seiner Hütte. Dort kann man sich verarzt lassen.	Neutral zum SC Im 1. Kapitel wird ORUN eine wichtige Rolle für den SC spielen. Verletzungen kann er gut kurieren. Allerdings sollte der SC es sich nicht mit ORUN verscherzen und ihm als Gegenleistung ein paar Gefallen tun. ORUN-Missionen: - Pilze aus VM holen.	Freunde: Feinde:
Niedr. Novize	Mace	Zweckgläubiger, mißtrauisch. Untersteht BAAL FILO	Küchenhilfe/ Pflanzensammler/ Essensausgabe	Neutral zum SC	Freunde: Feinde:
Niedr. Novize	Shrat	notorischer Lügner, paranoid.	Küchenhilfe/ Pflanzensammler/ Essensausgabe	Neutral zum SC Steht dem SC mißtrauisch gegenüber. Spricht nicht viel mit ihm.	Freunde: BAAL KAGAN

					Feinde:
Niedr. Novize	Raska	war schon vor Sekte durchgeknallt, redet wirres Zeug.	Bettler/Sammler 8h-12h sammelt im Sumpf und Wald. 12h-22h bettelt im NL 22h-8h in Zelle	Neutral bis feindlich zum SC. Der SC sollte RASKA nicht reizen. Wenn er nicht mit ihm sprechen will, sollte er ihn in Ruhe lassen. Ansonsten hat er einen Feind.	Freunde: Feinde:
Niedr. Novize	Quinn	Quinn ist groß und stark. Vorlaut, weiß alles besser, unsympathisch. Er will schnell in der Hierarchie der Sekte aufsteigen. Deshalb versucht er seine „Konkurrenz“ (auch SC) einzuschüchtern.	in erster Linie Schüler	Feindlich zum SC QUINN provoziert den SC wo er kann. Das geht mit verbalen Attacken los und hört bei körperlichen Angriffen und miesen Streichen auf. Am meisten hackt QUINN auf BARTHOLO herum. Der SC kann QUINN in seine Schranken weisen.	Freunde: HAVIL Feinde: unter den niedrigen Novizen. Hauptfeind: BARTHOLO Neutral: folgsam gegenüber mittlere und hohe Novizen.
Niedr. Novize	Havil	unzuverlässig, provoziert gerne. Zusammen mit QUINN gibt er ein gutes Team ab. Beide sind Arschlöcher. HAVIL ist der Mitläufertyp. Er findet QUINN stark, ergreift jedoch nicht selbst die Initiative.	in erster Linie Schüler	Zu Beginn neutral zum SC. Wenn SC sich mit QUINN anlegt, schwenkt er auf feindlich um.	Freunde: QUINN Feinde: (SC)
Niedr. Novize	Viran	Tagedieb, unfreundlicher Geselle, hängen im ST rum, versuchen an allen Ecken abzuzocken. Beutelschneider. Ist nur in der Sekte, weil sie sich Vorteile erhoffen. Bekommt oft Ärger mit NAMIB	Tagedieb	Feindlich zum SC. Denkt, SC ist leichte Beute. Der SC geht ihnen zu Beginn besser aus dem Weg. VIRAN gehört zu einem Freundeskreis, der nach dem Motto funktioniert „nur zusammen sind wir stark“. Die Freunde sind VIRAN, SEAN, TONDRAL, TORLOF Alle Tagediebe werden zum Ende des 1. Kapitels „diszipliniert“. Y'Berion höchstpersönlich treibt sie zum Ende mit einem Kontrollspruch im Tempelhof zusammen und bestraft mit PSI-Magie. Die Tagediebe gehen gegenseitig aufeinander los.	Freunde: SEAN TONDRAL TORLOF Feinde: BAAL NAMIB
Niedr. Novize	Sean	Tagedieb, unfreundlicher Geselle, hängen im ST rum, versuchen an allen Ecken abzuzocken. Beutelschneider. Ist nur in der Sekte, weil sie sich Vorteile erhoffen. Bekommt oft Ärger mit NAMIB	Tagedieb	Feindlich zum SC. Denkt, SC ist leichte Beute. Der SC geht ihnen zu Beginn besser aus dem Weg. VIRAN gehört zu einem Freundeskreis, der nach dem Motto funktioniert „nur zusammen sind wir stark“. Die Freunde sind VIRAN, SEAN, TONDRAL, TORLOF	Freunde: VIRAN TONDRAL TORLOF Feinde: BAAL NAMIB
Niedr. Novize	Tondral	Tagedieb, unfreundlicher Geselle, hängen im ST rum, versuchen an allen Ecken abzuzocken. Beutelschneider. Ist nur in der Sekte, weil sie sich Vorteile erhoffen. Bekommt oft Ärger mit NAMIB	Tagedieb	Feindlich zum SC. Denkt, SC ist leichte Beute. Der SC geht ihnen zu Beginn besser aus dem Weg. VIRAN gehört zu einem Freundeskreis, der nach dem Motto funktioniert „nur zusammen sind wir stark“. Die Freunde sind VIRAN, SEAN, TONDRAL, TORLOF	Freunde: VIRAN SEAN TORLOF Feinde:
Niedr. Novize	Torlof	Tagedieb, unfreundlicher Geselle, hängen im ST rum, versuchen an allen Ecken abzuzocken.	Tagedieb	Feindlich zum SC. Denkt, SC ist leichte Beute. Der SC geht ihnen zu Beginn besser aus dem Weg.	Freunde: VIRAN SEAN

		Beutelschneider. Ist nur in der Sekte, weil sie sich Vorteile erhoffen. Bekommt oft Ärger mit NAMIB		VIRAN gehört zu einem Freundeskreis, der nach dem Motto funktioniert „nur zusammen sind wir stark“. Die Freunde sind VIRAN, SEAN, TONDRAL, TORLOF	TONDRAL Feinde: BAAL NAMIB
Niedr. Novize	Born	dumpfer Typ, immer auf Droge, läßt sich „beschenken“.	Tagediebe/Remote-Novizen im NL	Feindlich zum SC. DRAGO, BORN und KILE bilden einen Freundeskreis. Wenn der SC ihnen in die Arme läuft, zocken sie ihm etwas aus seinem Inventory. Sie benutzen einen einfachen PSI-Spruch der die Attitüde des anderen um 180° dreht. Angewandt auf freundlich, bewirkt überschwengliche Liebe dem Tagedieb gegenüber. Der verzauberte schenkt ihm alles, was er hat. ... neutral, bewirkt Freundlichkeit. Der Verzauberte schenkt ihm 2 Gegenstände. ... feindlich, bewirkt Freundlichkeit. Der Verzauberte schenkt ihm 1 Gegenstand. Dieses Verhalten führt dazu, daß die Sekte immer mehr in Mißkredit gelangt.	Freunde: DRAGO KILE Feinde: viele
Niedr. Novize	Drago	dumpfer Typ, immer auf Droge, läßt sich „beschenken“.	Tagediebe/Remote-Novizen im NL	siehe Born	Freunde: BORN KILE Feinde:
Niedr. Novize	Kile	dumpfer Typ, immer auf Droge, läßt sich „beschenken“.	Tagediebe/Remote-Novizen im NL	Siehe Born	Freunde: DRAGO BORN Feinde:
Niedr. Novize	Brandick	dumpfer Typ, immer auf Droge, läßt sich „beschenken“.	Tagediebe/Remote-Novizen im AL	Neutral zum SC. Sie zocken ihn nicht automatisch ab, wie die Jungs im NL. BRANDICK, SANTINO und HARLOK bilden einen Freundeskreis. Sie benutzen einen einfachen PSI-Spruch der die Attitüde des anderen um 180° dreht. Angewandt auf freundlich, bewirkt überschwengliche Liebe dem Tagedieb gegenüber. Der verzauberte schenkt ihm alles, was er hat. ... neutral, bewirkt Freundlichkeit. Der Verzauberte schenkt ihm 2 Gegenstände. ... feindlich, bewirkt Freundlichkeit. Der Verzauberte schenkt ihm 1 Gegenstand. Dieses Verhalten führt dazu, daß die Sekte immer mehr in Mißkredit gelangt.	Freunde: SANTINO HARLOK Feinde:
Niedr. Novize	Santino	dumpfer Typ, immer auf Droge, läßt sich „beschenken“.	Tagediebe/Remote-Novizen im AL	siehe Brandick	Freunde: BRANDICK HARLOK Feinde:
Niedr. Novize	HARLOK	dumpfer Typ, immer auf Droge, läßt sich „beschenken“.	Tagediebe/Remote-Novizen im AL	siehe Brandick	Freunde: BRANDICK SANTINO Feinde:
Kandidat (wie SC)	Bartholo	Nicht sehr groß, nicht sehr stark. Scheu. Ängstlich. Sucht halt und Schutz innerhalb der Sekte. Er kann einem richtig Leid tun. In ihm steckt jedoch das Zeug zu einem großen PSI-Magier. Die durchschnittliche Überlebensdauer von	in erster Linie Schüler	Er steht dem SC von Anfang an freundlich gegenüber. Er ist Anwärter zum Novizen und befindet sich damit in einer ähnlichen Position wie der SC. SC trifft ihn beim ersten PSI-Treffen, das Namib einberuft. BARTHOLO fällt dadurch auf, daß er NAMIB hartnäckig darum bittet, ihm den CONTROL-Spruch beizubringen. Doch für NAMIB ist das zu früh. BARTHOLO beginnt fast zu betteln, doch NAMIB weigert	Freunde: SC Feinde: QUINN

		solchen Typen beträgt 2-3 Monate. Spätestens dann hat sich in allen Lagern herumgesprochen, daß es da einen Feigling gibt. In aller Regel werden sie dann regelmäßig und von mehreren Typen/Banden gleichzeitig abgezogen. Problem: Bald haben sie einfach nichts mehr, das sie noch abgeben könnten. Dieser Umstand führt dann über kurz oder lang zum Tod.		sich. BARTHOLO soll erst die Aufnahme in den Bund des Schläfers meistern. Der SC wird in verschiedene Situationen gelangen, in denen er für BARTHOLO Partei ergreifen kann oder nicht. Wenn der SC Partei ergreift erwartet der Spieler eine entsprechende Belohnung. Wenn BARTHOLO das 1. Kapitel überlebt (durch die Hilfe des SC) wird sich das im 2. Kapitel auszahlen. Situationen: BARTHOLO wird von QUINN schikaniert, bedroht und verprügelt. Außerdem versucht er immer wieder ihn abzuziehen. Der SC kann sich für BARTHOLO stark machen. Greift der SC nicht ein, bringt QUINN BARTHOLO zum Ende des 1. Kapitels um. BARTHOLO wird im AL von drei Buddlern verprügelt. Der SC kann eingreifen oder nicht. Wenn er ihm hilft, macht das einen guten Eindruck bei gewissen Novizen.	
--	--	--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	--	-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	--

1.4 Templerstruktur im 1. Kapitel

Gilde	Name	Charakter	Job / Tagesablauf	Rolle im 1. Kapitel	Freunde / Feinde
Hoher Templer	Gor-Na-Go	stolz, unbestechlich, greift hart durch. Ihm unterstehen die Tagwachen: Gor-Jona Gor-Jug Balor Fortuno Pat Ako Luke Untersteht COR-ANGAR	Tagwache am Tor	Neutral zum SC. Der SC ist im 1. Kapitel Luft für Gor-Na-Go. Wenn der SC es wagt, ihn anzusprechen, staucht ihn der Templer grob zusammen. „Du mußt dir meinen Respekt verdienen.“	
Hoher Templer	Gor-Na-Vid	stolz, brutal, duldet keine Disziplinlosigkeit. Ihm unterstehen die Nachtwachen: Quentin Harun Jagblade Lou Bladwin Untersteht COR-ANGAR	Nachtwache/checkt Wachen	Neutral zum SC. Er ignoriert den SC.	
Hoher Templer	Gor-Na-Tot	ein gnadenloser Lehrmeister, kompromißlos. Disziplin ist alles. Er ist der Schleifer. Untersteht COR-ANGAR	Ausbilder und Planungsexperte	Neutral zum SC. Wenn der SC Templer werden will, schickt ihn BAAL-NAMIB zu GOR-NA-TOT. Er bekommt folgende Prüfungsaufträge: - Aussteiger eine Botschaft bringen. - Schmiere stehen bei Mord an Delon. - Hole dir eine Waffe von einem Söldner. - PSI-Magie (Vergessen) in einer Mission anwenden. - PSI-Magie (Kontrolle) in einer Mission anwenden. - Eindringling fangen.	
Hoher	Gor-Na-Ba	undurchsichtig, hinterlistig.	MC-Jagdchef in FM	Neutral-abweisend zum SC.	

Templer		Ihm unterstehen: Gor-Grome Gor-Morbio Untersteht COR-ANGAR		Er spielt als Jagdchef seine Spielchen mit den Melknovizen. Der SC bekommt das mit, wenn er als Novize (oder Templer) in die FM geschickt wird, um BAAL-KAGAN sein Melkgefäß hinterher zu tragen. MC-Köder	
Mittlerer Templer	Gor-Morbio	gemein, beleidigend, hackt auf Schwächeren rum. Untersteht Gor-Na-Ba	MC-Jäger in FM		
Mittlerer Templer	Gor-Grome	korrupt, spielt MC-Sekret in eigene Tasche. Untersteht Gor-Na-Ba	MC-Jäger in FM		
Hoher Templer	Gor-Na-Kash	hart, streng, fair. Ihm unterstehen: Gor-Bugol Gor-Hanis Untersteht COR-ANGAR	MC-Jagdchef in VM		
Mittlerer Templer	Gor-Hanis	blutrünstig, liebt es, die MCs abzuschlachten. Untersteht Gor-Na-Kash	MC-Jäger in VM		
Mittlerer Templer	Gor-Bugol	stolz, auf Ruhm und Ehre aus. Untersteht Gor-Na-Kash	MC-Jäger in VM,		
Mittlerer Templer	Gor-Jona	läßt jeden seinen mittleren Status spüren. Untersteht Gor-Na-Go	Turmwache A tags		
Mittlerer Templer	Gor-Jug	stolz, dumm, folgsam. Stellt keine Fragen. Untersteht Gor-Na-Go	Turmwache B tags		
Niedr. Templer	Quentin	Bär von einem Mann, Hirn von einer Maus. Untersteht Gor-Na-Vid	Turmwache A nachts		
Niedr. Templer	Harun	klug, zu Scherzen aufgelegt, diszipliniert, verlässlich. Untersteht Gor-Na-Vid	Turmwache B nachts		
Niedr. Templer	Balor	stellt keine Fragen, hohl wie eine Nuß. Untersteht Gor-Na-Go	Allerheiligstenwache tags		
Niedr. Templer	Jagblade	dumm, kriegt kaum einen Satz auf die Reihe Untersteht Gor-Na-Vid	Allerheiligstenwache nachts		
Niedr. Templer	Fortuno	aggressiv, auf Streit aus Untersteht Gor-Na-Go	Tagwache am Haupteingang		
Niedr. Templer	Pat	ruhiger Typ, Schlag wie ein Dampfhammer. Untersteht Gor-Na-Go	Tagwache am Haupteingang		
Niedr. Templer	Ako	nörgelt nie, nimmt alles mit stoischer Gelassenheit. Untersteht Gor-Na-Go	Streifengang tags (innerhalb Tempel)		
Niedr. Templer	Luke	will seinem Chef immer Beweisen wie toll er ist. Untersteht Gor-Na-Go	Streifengang tags (innerhalb Tempel)		
Niedr. Templer	Lou	disziplinos, hat kein leichtes Leben als Templer. Untersteht Gor-Na-Vid	Streifengang nachts (innerhalb Tempel)		
Niedr. Templer	Bladwin	psychopathisch, macht auf Streife oft Ärger, wo es keinen gibt. Untersteht Gor-Na-Vid	Streifengang nachts (außerhalb Tempel)		

1.5 SEKTENLAGER-Missionen

1.5.1 Erste Kontaktaufnahmen zu Spielbeginn

Nachdem der SC in die Spielwelt geworfen wurde, muß er sich dort zuerst orientieren und kann die verschiedenen Gilden antesten. Im Falle der Sekte steht zu Beginn die erste Kontaktaufnahme zwischen dem SC und den Sektenmitgliedern.

Diese Kontaktaufnahme kann auf folgenden Wegen geschehen:

... über einen zufällig vorbeilaufenden Novizen/Templer

Beginnt der SC damit, die Welt zu erkunden, wird ihm früher oder später ein Novize oder ein Templer über den Weg laufen. Wenn der SC den Novizen/Templer anspricht, erkennen sie, daß es sich um einen Neuling handelt. Sie sagen nicht viel, nur soviel, daß der SC zum Tempel gehen soll, wenn er mehr über den einzigen Weg in die Freiheit und über die Brüder, die ihm folgen, erfahren will.

... über die Anwerber Baal-Kadash (NL) und Baal-Tarin (AL)

Im AL und im NL trifft der SC auf die **Anwerber** der Sekte. Er wird von ihnen angequatscht, wenn er sich ihnen nähert. Der jeweilige Anwerber hält zunächst eine kurze, auswendig gelernt klingende Lobrede auf den Erleuchteten, den Schläfer und die Sekte im Allgemeinen. Kurz und gut: Der Anwerber verspricht dem SC das Blaue vom Himmel herab, wenn er der Sekte beiträgt. Dann steckt er dem SC eine kleine Drogenprobe zu und sagt ihm, daß er sich im ST bei Bruder Namib melden soll, wenn er der Sekte beitreten will.

Baal-Kadash (NL):

„Schätze du bist noch nicht lange hier. Schließe dich dem Schläfer an, wenn du hier wieder raus und die Zeit bis dahin genießen willst. Bei uns muß du nicht schuften. Wir nutzen dich nicht aus. Der Schläfer wird erwachen und uns befreien. Seine Kinder, also uns, wird er mit Stärke und Macht beschenken, wenn der große Tag gekommen ist. Möchtest du mehr hören?“

JA

„Für die großen Reden ist Baal-Namib zuständig. Du findest ihn im Tempel. Sage den Wachen, daß Baal-Kadash dich schickt. Zum Abschied nimm diese Prise Schläfertraum. Friede wird in dir sein.“

NEIN

„Macht nichts. Gehe in den Tempel zu Baal-Namib, wenn du mehr über die Bruderschaft des Schläfers wissen möchtest. Sage den Wachen, daß Baal-Kadash dich schickt. Als Vorgeschmack nimm diese Prise Schläfertraum. Frieden wird in dir sein.“

Baal-Tarin (AL):

„[...]“

... über einen ersten Besuch im Sektentempel

Natürlich kann der Spieler auch direkt zum Sektentempel gehen, ohne zuvor mit den Anwerbern oder einem Novizen/Templer gesprochen zu haben. In diesem Fall muß er zunächst an der Torwache Gor-Na-Go (Hoher Templer) vorbei, um den Tempel betreten zu können. Dieser hält ihm eine kurze Predigt über die Ge- und Verbote, an die sich Besucher innerhalb des Tempels zu halten haben:

Gor-Na-Go:

„Ich kenne deine Gedanken. Lügen ist zwecklos.“

(wenn vorher mit Baal-Kadash gesprochen:

SC: „Ein Baal-Kadash schickt mich.“

„Kadash ist ein Maulheld. Er läßt Neue immer glauben, sein Name sei ein Passwort. Schwachsinn.“)

„Du willst dich hier umschaun. Dann merke dir: Halte dich in den öffentlichen Bereichen auf! Provoziere keine Wachen oder Novizen! Wenn du merkst, daß du die Kontrolle über dich verlierst, wende dich an eine Wache. Sie führt dich dann aus dem Tempel. Erzähle keine Schläfer-Witze! Denke sie noch nicht einmal! Und vergiß eines niemals: Wir wissen über jeden deiner Schritte Bescheid. Also, keine Dummheiten!“

Der SC erhält nun Zugang zum Tempel.

Kaum hat der SC den Tempelhof betreten, kommt auch schon Ka-Garon auf ihn zu und verwickelt ihn in ein Gespräch:

„Wie schön. Der Schläfer segnet uns, indem er uns einen neuen Freund sendet. Sei uns willkommen, Bruder im Geiste. Du hast gefunden, wonach du gesucht hast: Den einzigen Ort der Freiheit und des Glücks, den es auf dieser trostlosen Insel gibt. Unser Meister Y'Berion baute diesen Tempel auf Geheiß des Schläfers. Es ist ein Zufluchtsort für alle jene, die noch an die Freiheit glauben. Jeder Tag unserer Mission bringt uns dem Erwachen des Schläfers näher. Dann wird die Barriere brechen und wir werden frei sein. Möchtest du dabei sein und dich dem Schläfer als würdig erweisen?“

JA

„Du hast die richtige Wahl getroffen, mein Freund. Gehe zu Bruder Namib, er wird dich einweisen. Du findest ihn [Ort einsetzen]. Der Schläfer segnet dich!“

NEIN

„Hier, nimm noch etwas vom Schläfertraum. Du kannst jederzeit zurückkommen, wenn du es dir anders überlegt hast. Der Schläfer segnet dich trotzdem!“

Hat der SC mit JA geantwortet, wird kann er sich auf den Weg zu **Baal-Namib** machen:

Baal-Namib:

„Vergiß alles, was man dir über uns erzählt hat. Wir sind nicht böse! Wir mißbrauchen unserer Kräfte nicht! Wir beten jeden Tag zu unserem Befreier, dem Schläfer. Wir brauchen dich! Und du brauchst uns, wenn du nicht da draußen verfaulen willst. Ich biete dir zwei Wege in die Freiheit. Du kannst dich uns als Novize anschließen und Kräfte erlangen, die über alles hinausgehen, was du kennst. Oder gehe den Weg der Templer, die uns jede Sekunde mit ihrem Leben schützen.“

NOVIZE

(Erstes Novizen-Missionsbriefing)

TEMPLER

(Erstes Templer-Missionsbriefing)

1.5.2 Sektenleben. Neues zur Struktur des Sektenlagers

Wie erzeugt man ein authentisches Lagerleben, das dem Spieler das Gefühl vermittelt, sich in einer lebendigen Welt zu bewegen?

Innerhalb der Sekte gibt es auf der einen Seite die offizielle Hierarchie. Ganz oben stehen die Gurus, darunter die Ka-Novizen als Puffer zwischen den Gurus und den mittleren und niedrigen Novizen und Templern. Die offizielle Hierarchie gliedert sich durch die Aufgabenverteilungen. Die meisten Novizen gehen einer täglichen Arbeit nach. Ein anderer Teil hängt im Namen des Schläfers herum und geht seinen eigenen Zielen nach.

Das Sektenlager setzt sich aus folgenden Schichten zusammen, sortiert nach Einfluß/Macht:

1.5.2.1 Gurus

Sie bilden die Spitze der Macht. Sie regieren isoliert von den Novizen. Die Novizen/Templer werden ausschließlich als Befehlsempfänger gesehen.

Y'Berion, der Erleuchtete. Oberguru des Tempels. Wahn- und machtgesteuert. Machtposition durch Wissen aus Visionen, höchste PSI-Kräfte, „Hotline“ zum Schläfer. Er beherrscht zusammen mit Kalom und Angar das „Drogenkartell“, viele in anderen Lagern (im ST sowieso) sind auf ihn angewiesen (süchtig) und/oder fürchten ihn.

Cor-Kalom, Drogenguru. Skrupellos auf Machtgewinn aus, der Erleuchtete ist auf ihn angewiesen, unkündbar. **Cor Angar**, Chef der Templer (Guru), hart, stolz, gnadenlos, teilweise mindcontrolled, Inquisition. Er ist der perfekte Mann für's Grobe. *Beide auf gleicher Stufe unter dem Erleuchteten.*

Cor-Garrion und **Cor-Loran**. 2 PSI-Lehrer-Gurus. Einer von beiden ist immer stoned. *Beide stehen hierarchisch unter Kalom und Angar. Ihr Untergebener ist Garon.*

1.5.2.2 „Freundeskreise“

Wenn du niemanden hast, auf den du dich verlassen kannst, bist im Knast leichtes Futter. Glücklich sind jene, die es geschafft haben, ihre alten Zellenkameradschaften aufrecht zu erhalten. Heute sind die ehemaligen Zellengemeinschaften eher als Seilschaften zu sehen. Sie haben Connections zu anderen Gilden in anderen Lagern und machen ihre Geschäfte vorbei an den wirklich mächtigen. Die eine Hand wäscht die andere. Man hat Respekt vor diesen Gruppen. Wenn man sich mit einem von ihnen anlegt, hat man es mit allen zu tun. Mitglied einer solchen Gruppe zu sein, bedeutet Schutz und Privilegien. Diese Gruppen sind in sich geschlossen. Für Neue ist da kein Platz (also auch nicht für den SC, der findet schließlich seine eigene Gruppe).

Dennoch bieten diese Gruppen dem SC im 1. und 2. Kapitel interessante Nebenaufträge, die ihn mit Equipment, Kontakten, Wissen und Orientierung versorgen.

Gruppe 1:

Ka-Garon (56)

Ka-Limae (54)

Baal-Kadash (50)

Gor-Hanis (55)

Die alten Herren. Allesamt sind alte Hasen, die schon Jahre vor der Machtübernahme zusammen im Knast saßen. Sie verstehen sich darin, immer mehr zu wissen als die meisten anderen. Ihre Quellen haben sie im Alten wie auch im Neuen Lager.

Gruppe 2:

Baal-Filo (34)

Baal-Tarin (29)

Baal-Namib (30)

Shrat (28)

Baal-Filo ist bekannt dafür, daß er Dinge besorgen kann, die man sonst im Sektenlager nie zu Gesicht bekommt. Die meisten Sonderwünsche, die von den Novizen kommen, betreffen das Essen. Baal-Filo und seine Freunde haben gute Kontakte zu einem Organisator und einigen Bauern im Neuen Lager (alte Bekannte aus den Zellentagen). Die Novizen-Freunde versorgen den Organisator von Zeit zu Zeit mit Drogen und Informationen über lohnende Ziele im alten Lager, im Gegenzug erhalten sie frische Nahrungsmittel, die Baal-Filo in einem geheimen Depot hortet. Darüber hinaus erhalten sie unregelmäßig selbstgebrannten Alkohol, der neben dem Schläfertraum sehr begehrt aber sehr viel schwerer zu bekommen ist.

Gruppe 3:

Viran (24)

Sean (34)

Tondral (33)

Torlof (35)

Gruppe 4:

[...]

1.5.2.3 Neulinge

Man ist eigentlich solange ein Neuling, bis man eine Gruppe von Leuten gefunden hat, auf die man sich verlassen kann. Bei vielen kann das Monate, manchmal sogar Jahre dauern. Deshalb gibt es auf der unteren Schicht die „Neulinge“, die nie zu einer festen Gemeinschaft gefunden haben, sondern lose Zweckgemeinschaften eingehen. Also keine Freundes-, sondern Bekanntenkreise.

1.5.2.4 Einzelgänger

Einzelgänger sind selten. Kein Wunder, meistens leben sie nicht lange genug.

1.5.3 TEMPLER: Einem Aussteiger eine Botschaft bringen

BAAL-NAMIB: *„Unser Bruder Delon hat uns vor kurzem verlassen. Er verlor seinen Glauben. Armer Delon. Er hat sich im Alten Lager einquartiert. Finde Delons Hütte [Ortsbeschreibung einfügen] und lege ihm diesen Brief auf sein Bett. Wenn du ihn treffen solltest: Glaube ihm kein Wort.“*

Der SC hat auf seinem Weg die Möglichkeit den Brief zu lesen:

„Delon. Du hast uns verraten. Bald wird der Schläfer über dich richten.“

Hat der SC DELONS Hütte im AL gefunden, kann er sie betreten. DELON sitzt auf seinem Bett.

SC: *„Ich habe eine Nachricht für dich.“*

DELON: *„Gib her.“*

Der SC kann ihm nun den Brief geben.

DELON liest den Brief.

DELON: *„Glaubt ihr ich habe Angst vor euch? Ich habe jetzt mächtigere Freunde. Ihr seid doch alle Spinner. Merkt ihr denn nicht, welches Spiel YBerion spielt? Hat euch die Droge schon so blind gemacht? Verschwinde aus meiner Hütte, Spinner.“*

1.5.4 TEMPLER: Schmiere stehen bei Mord an Delon

„Heute ich Delons großer Tag. Er wird den Schläfer treffen. Fast könnte man ihn beneiden. Heute abend wirst du mit Gor-Hanis ins Alte Lager gehen. Er wird Delon auf den Weg zum Schläfer schicken. Du bleibst vor der Tür stehen und paßt auf, daß niemand etwas bemerkt. Die Erzbarone dürfen nichts davon erfahren.“

Der SC geht mit Gor-Hanis (verkleidet) ins Alte Lager. DELON ist in seiner Hütte.

GOR-HANIS: *„Ich gehe jetzt da rein. Es wird eine Zeit dauern, bis ich mit Delon fertig bin. Paß auf, daß keine Wache an der Hütte vorbeigeht, solange ich drin bin.“*

GOR-HANIS geht hinein.

GOR-HANIS läßt sich Zeit. Zunächst ist es still in der Hütte dann beginnen die Schreie.

Zuerst kommt ein geschundener alter Bettler vorbei. Als er die dumpfen Schreie hört, spricht er den SC an:

BETTLER: *„(Hicks) Wir da (hicks) jemand umgebracht?“*

JA

BETTLER: *„Das muß ich den Wachen (hicks) melden.“*

Dem SC bleibt nun nur die Möglichkeit, den BETTLER nieder zu schlagen.

NEIN

BETTLER: *„Sonst hätte ich (hicks) die Wache geholt.“*

Der BETTLER tritt davon.

Aber damit nicht genug. Ein SÖLDNER ist auf Wachgang und wird garantiert an der Hütte vorbeikommen. Wenn der SC ihn nicht **abfängt** und **ablenkt**, wird er den Mord bemerken und das Spiel ist aus.

1.5.5 TEMPLER: Hol dir eine Waffe von einem Söldner

„Als Templer brauchst du eine Waffe. Wir haben keine Schmiede, deshalb mußt du dir deine Waffe selbst besorgen. Ein Tip: Spät abends hast du gute Chancen, daß dir im Alten Lager ein besoffener Söldner über den Weg läuft. Nimm dir von ihm, was du brauchst.“

1.5.6 TEMPLER: Vorgeschmack auf PSI-Magie (Vergessen)

BAAL-NAMIB: „Für deine nächste Aufgabe gebe ich dir etwas Magie mit auf den Weg. Wenn du dieses Pulver schluckst, hast du zehn Minuten Zeit, jemanden alles vergessen zu lassen, was er in den letzten Stunden erlebt hat. Ein Schatten aus dem Alten Lager hat sich heute unbemerkt bei uns eingeschlichen und Dinge erfahren, die er den Erzbaronen nicht zuspiesen darf. Suche ihn im Alten Lager. Er hat sich als Novize verkleidet. Von uns befindet sich nur Baal-Tarin im Alten Lager. Wenn du also noch einen Novizen siehst, wird das der Schatten sein. Laß ihn alles vergessen, was er heute über uns erfahren hat.“

1.5.7 TEMPLER: Vorgeschmack auf PSI-Magie (Kontrolle)

1.5.8 TEMPLER: Turmwache, Eindringling

Der SC wird zur Turmwache eingeteilt. Es ist Nacht. Kaum hat er seinen Posten eingenommen, versucht eine Gestalt ungesehen in das Lager einzudringen, genau vor den Augen des SC. Der SC muß den Eindringling erwischen. Das Problem dabei: Erst ist allein. Alle anderen Wachen sind wie vom Erdboden verschluckt. Im Nachhinein stellt sich das Ganze als Prüfung heraus.

1.5.9 NOVIZE/TEMPLER: Pilze für Baal-Orun aus VM holen

Baal-Orun (nachdem er SC geheilt hat): „Du bist nun wieder gesund. Damit ich Dir das nächste wieder helfen kann, brauche ich deine Hilfe.“

SC: „Was soll ich für dich tun?“

Baal-ORUN: „In der Verlassenen Mine wachsen an manchen Stellen Pilze, die man sonst nirgendwo findet. Bringe mir mindestens ein Dutzend.“

SC: „Woran erkenne ich die Pilze?“

Baal-Orun: „Sie werden dich erkennen.“

(Die Pilze beginnen leicht zu leuchten, wenn der SC sich ihnen nähert.)

1.5.10 NOVIZEN: Melkgefäß in Verlassene Mine bringen

BAAL-NAMIB: „Baal-Kagan arbeitet heute als Melker mit den Jägern in der verlassenen Mine. Er hat sein Melk-Werkzeug vergessen. Bringe Baal-Kagan das Melk-Werkzeug. Du findest die Jäger auf der zweiten Ebene der verlassenen Mine.“

Wenn der SC in die Nähe der Jäger kommt, spielt sich eine eigenartige Szene ab: Der SC biegt um eine Ecke und schaut in einen langen Gang, der in einer großen runden Kammer endet. Ungefähr nach zehn Meter zweigt ein Gang nach links ab. Aus diesem flüchtet plötzlich BAAL-KAGAN mit auf den Rücken gefesselten Händen vor zwei Minecrawlern in eben jenen Gang, in dem der SC steht. BAAL-KAGAN hetzt in Panik den Gang entlang, vom SC weg in Richtung der runden Kammer. Die MC's jagen ihm hinterher.

BAAL-KAGAN läuft um sein Leben und brüllt dabei die ganze Zeit: „Warum tut ihr mir das an? Warum tut ihr mir das an? Das ist eine SCHEISS Idee!“

Aus der Kammer schallt es zurück: „Haha, warum vergißt du auch dein Werkzeug.“

BAAL-KAGAN darauf panisch: „Hiiiiiffee!!“

Schrie es und verschwand in der Kammer, in der sodann ein heftiges Geschlachte losgeht, bei dem zwei Minecrawler ihr Leben lassen und ein Novize fast seinen Verstand verliert.

Wenn der SC nun die Kammer betritt, trifft er dort den gesuchten Jagdtrupp. BAAL-KAGAN liegt fix und fertig auf dem Boden, die ganze Zeit nach Luft keuchend.

SC: „*Ich... ich... bringe das Werkzeug für Baal-Kagan.*“

BAAL-KAGAN: „*Ging (keuch) das (keuch) nicht (keuch) schneller?!*“

GOR-NA-BA: „*Halt's Maul, Kagan. Es war sowieso Zeit dich zu disziplinieren. Du wirst jetzt nie wieder dein Werkzeug vergessen, oder?*“

BAAL-KAGAN: „*Bestimmt (keuch) nicht. Versprochen.*“

GOR-NA-BA: „*Außerdem kannst du stolz auf dich sein.*“

BAAL-KAGAN: „*Wieso? Weil ich (keuch) nicht tot bin?*“

GOR-NA-BA: „*Nein, weil deine Strafe mich ganz nebenbei auf eine neue Jagdtechnik gebracht hat. Es macht alles viel einfacher, wenn ein Novize uns die Minecrawler zutreibt.*“

BAAL-KAGAN: „*Soll das heißen...*“

GOR-NA-BA: „*Genau.*“

SC: „*Was ist nun mit BAAL-KAGANs Werkzeug?*“

GOR-NA-BA: „*Gib's her und hau ab!*“

1.5.11 NOVIZEN: MC-Köder

„*Gor-Na-Ba, der Jagdchef in der verlassenen Mine, hat nach dir verlangt. Gehe in die verlassene Mine und folge seinen Befehlen.*“

Beim Jagdtrupp angekommen:

GOR-NA-BA: „*Ich dulde keine Widerrede. Du wirst uns bei der Jagd helfen. Du läufst jetzt in die Stollen hinein und scheuchst die Minecrawler auf. Treibe sie zu uns!*“

Die Minecrawler sitzen in dunklen Ecken. Sobald der SC ihnen zu nahe kommt oder nur an ihnen vorbeiläuft, stürzen sie hinter ihm her. Die Schwierigkeit und die Action liegt darin, daß sich der SC in den verzweigten Stollen nicht verläuft. Seine einzige Rettung sind die Templer, die in einer Kammer auf ihn und die MC's warten. Treibjagd einmal umgedreht.

1.5.12 NOVIZEN: Besorgungen für Baal-Filo (Koch&Organisation)

BAAL-FILO: „*Baal-Garon bat mich, ihm eine Reissuppe zu kochen. Nur kann ich hier nicht weg und der Reis ist noch im Neuen Lager. Kannst du es für mich abholen? Das bleibt natürlich unter uns.*“

JA

BAAL-FILO: „*Damit tust du dir selbst einen Gefallen. Es gibt da einen Bauern im Neuen Lager, der gerne kooperiert. Seine Name ist [Old MacDonald]. Bitte ihn um den Reis und gebe ihm diese Dose.*“

NEIN

BAAL-FILO: „*Weißt du eigentlich, wem du die Bitte ausschlägst? Ich bin der einzige hier, der euch Spinnern ein paar Sonderwünsche erfüllst. Komm bloß nicht zu mir, wenn du etwas brauchst.*“

1.5.13 NOVIZEN: Hilfe für Baal-Moc (Musikant)

Baal-Moc: „*Eine Saite meiner Laute ist gerissen. Bringe mir eine und ich spiele ein Lied für dich.*“

SC: „*Aber wo soll ich eine Saite finden?*“

Baal-Moc: „*Ich nehme dafür immer die Sehne eines Bogens.*“

1.5.14 NOVIZEN: Loyalitätstest

„Verfolge morgen Baal-Tarin in das alte Lager. Wir trauen ihm nicht ganz. Finde heraus, ob er sich dort mit einem Vertrauten der Erzbarone trifft und was er mit ihm zu tun hat.“

BAAL-TARIN führt natürlich nichts im Schilde, er soll nur die Loyalität des SC testen. BAAL-TARIN läßt sich bis ins Alte Lager verfolgen, dann verschwindet er hinter einer Ecke, so daß der Spieler ihn auf jeden Fall aus den Augen verliert. Ein paar Augenblicke erscheint BAAL-TARIN hinter dem SC und spricht ihn an.

BAAL-TARIN: *„Warum verfolgst du mich?“*

SC: *„Ich verfolge dich nicht.“*

BAAL-TARIN: *„Lügen ist zwecklos. Du wurdest hinter mir her geschickt, um mich zu überwachen. Zu dumm, daß ich dich bemerkt habe.“*

SC: *„Ich ...“*

BAAL-TARIN: *„Ich mache dir einen Vorschlag: Wenn du mich in Ruhe läßt bekommst du morgen meine Drogenration.“*

JA

BAAL-TARIN: *„Gut so. Dann gehe zurück zum Tempel. Erzähle einfach, du hättest mich aus den Augen verloren. Morgen bekommst du dann deine Belohnung.“*

Wenn der SC zu Namib zurückkehrt, weiß dieser schon Bescheid. Er wendet den Kontroll-PSI-Spruch auf den SC an. Der Spieler verliert die Steuerung und muß mit ansehen, wie sich der SC selbst die Hände an den Hals legt und sich beginnt zu würgen.

NAMIB: *„Du hast versagt. Mehr als das: Du hast uns verraten. Du bist unwürdig.“*

Der SC, sich noch immer würgend, fällt auf die Knie, keucht.

NAMIB: *„Laß dir das eine Lehre sein. Jetzt verschwinde und laß dich hier nie wieder blicken.“*

Der Spruch löst sich, die Hände des SC ebenfalls und der Spieler bekommt die Steuerung zurück.

NEIN

BAAL-TARIN: *„Willst du dich mit mir anlegen?“*

BAAL-TARIN schlägt den SC nieder.

BAAL-TARIN: *„Wenn du auch nur ein Wort zu Baal-Namib sagst, schlage ich dich tot. Wage es bloß nicht, mir noch einmal zu folgen.“*

BAAL-TARIN dreht sich um und geht weg.

Der SC kann BAAL-TARIN nun weiterverfolgen oder es sein lassen.

Wenn der SC BAAL-TARIN nicht verfolgt und zu BAAL-NAMIB zurückkehrt, läßt dieser Milde walten:

SC: *„Baal-Tarin hat mich bemerkt. Wäre ich ihm weiter gefolgt, hätte er mich getötet.“*

BAAL-NAMIB: *„Hat er dir etwas angeboten, damit du schweigst?“*

JA

BAAL-NAMIB: *„Und du hast sein Angebot ausgeschlagen. Damit hast du die Prüfung bestanden. Es war nur ein Test. Baal-Tarin hatte keine Sekunde vor, seine Brüder zu verraten.“*

NEIN

BAAL-NAMIB: *„Warum lügst du? Ich weiß, daß du sein Angebot abgelehnt hast. Du brauchst Baal-Tarin nicht zu decken. Wir haben dich geprüft. Baal-Tarin war deine Prüfung. Und du hast sie bestanden.“*

Wenn der SC nicht aufgibt, kann er ihn weiter verfolgen. Diesmal dreht sich BAAL-TARIN nicht um, sondern geht unbeirrt weiter. Schließlich verschwindet er in einer kleinen Hütte.

Der SC kann weder in die Hütte hinein schauen, noch hört er etwas von drinnen. Aber er kann die Tür öffnen und die Hütte betreten.

Wenn der SC die Hütte betritt, findet er darin BAAL-TARIN und BAAL-NAMIB an einem Tisch sitzend.

BAAL-NAMIB: „Du hast dich dem Schläfer als würdiger Diener erwiesen. Baal-Tarin war deine Prüfung. Du hast dich loyal verhalten und sein Angebot ausgeschlagen. Du bist nun bereit unserer Gemeinschaft beizutreten.“

Wenn der SC die Hütte nicht betritt, und sich abwendet und von der Hütte entfernt öffnet BAAL-NAMIB die Tür und ruft den SC zurück.

BAAL-NAMIB: „Lauf nicht weg! Du hast die Mission bestanden [...]“

1.5.15 SITUATIONEN

1.5.15.1 TORIN (KdW) und die Untoten

Torin hat sich eine Gruppe Untoten aus Gefangenenleichen geschaffen. Sie wenden sich gegen ihn und hauen ab. Damit hat das Gefängnis ein Untotenproblem.

Ich höre schon zwei Novizen im nach hinein lästern:

"Armer Torin, er hatte nie richtige Freunde."

"Also wollte er sich selber welche machen."

"Huuuaaahh, aber kalte Freunde."

"Dabei hätte Torin wissen müssen, daß die meisten der Typen, die er erweckt hat, ihn immer schon für einen totalen Spinner gehalten haben."

"Armer Torin."

(beide gehen lachend weg.)

1.5.15.2 BAAL-ORUN übernimmt im Tempel die Kontrolle über den SC

Wenn der SC das erste mal den Tempel besucht und sich dort umschaute, passiert ihm eine üble Überraschung.

BAAL-ORUN, mit dem der SC später noch mehr zu tun haben wird, erlaubt sich einen Scherz mit dem Besucher. Eine Wache steht in der Nähe (die Szene kann sich vor dem Allerheiligsten abspielen) und kann die Szene beobachten. BAAL-ORUN wendet einen PSI-Spruch auf den SC an, um die Kontrolle über ihn zu übernehmen. Für den Spieler macht sich das dadurch bemerkbar, daß sich der SC zunächst nicht mehr kontinuierlich steuern läßt. Schließlich verliert der Spieler vollkommen die Kontrolle über den SC, die Spielfigur läßt sich nicht mehr steuern. Statt dessen läuft sie ein paar mal schnell im Kreis, wirft sich dann zu Boden, springt wieder auf, knallt wieder hin, und so fort. Nun schreitet Kirgo Wache ein. Sie geht auf BAAL-ORUN zu und brüllt dabei:

KIRGO: „Orun! Laß ihn in Ruhe!“

BAAL-ORUN: „Aber es macht ihm doch Spaß, sieh nur!“

Der SC steht auf, schaut in Richtung Baal-Orun und beginnt zu klatschen.

KIRGO: „Schluß jetzt, Orun! Das ist schon das vierte Mal diese Woche. Du bekommst noch Ärger, warte nur.“

Der PSI-Spruch verfliegt und der Spieler erhält wieder die Kontrolle über den SC.

BAAL-ORUN geht auf den SC zu und klopft ihm auf die Schulter.

BAAL-ORUN: „Sei mir nicht böse. Die Kraft des Schläfers macht mir einfach zuviel Spaß. Sogar die Zauberer sind beeindruckt.“

Spricht's und geht davon.

1.5.15.3 HARLOK (nied. Nov.) will SC abziehen (1. Kontakt mit späteren SC-Freunden)

Sobald der SC mit den Prüfungsmissionen begonnen hat, zieht Ärger am Horizont auf. Mit der ersten Mission bekommt er auch seine erste Novizen-Tagesration des Schläfertraums. Damit wird

er zum Ziel von HARLOK, der sich darauf spezialisiert hat, Neulinge und vor allem Anwärter abzuziehen.

HARLOK ist so gescrriptet, daß er dem SC im Laufe eines Tages immer wieder über den Weg läuft, ihn sogar verfolgt, wenn er den SC erst einmal angesprochen hat. Sobald er den SC in seinem Fokus hat, geht er auf ihn zu und spricht ihn an:

HARLOK: „Was fällt dir eigentlich ein, meine Ration mit dir herumzutragen? Gib sie mir!“

JA

HARLOK: „Und morgen komme ich nicht zu dir, sondern du zu mir. Komme um 10 Uhr zum Steinkreis im Sumpf. Wenn du nicht kommst, muß ich dich suchen. Das wird mich böse auf dich machen.“

NEIN

HARLOK schlägt den SC zu Boden.

Der SC rappelt sich wieder auf.

HARLOK: „Gib mir meine Ration!“

(gleiche JA/NEIN-Prozedur wie oben. Wenn der SC sich beharrlich weigert, schlägt das stark auf seine Lebenspunkte. HARLOK ist ein Bär von einem Novizen, der SC hat im Kampf keine Chance gegen ihn.)

... Am nächsten Tag um 10 Uhr

Um 10 Uhr steht HARLOK am Steinkreis im Sumpf und wartet auf den SC. Das Zeitfenster ist groß genug, damit sich der SC auch verspäten kann.

Wenn der SC zum Steinkreis kommt, läuft die gleiche Abzieh-Aktion ab, wie oben beschrieben.

Wenn der SC **nicht** zum Steinkreis kommt, wird ihn HARLOK früher oder später erwischen:

HARLOK: „Du bist wohl ein ganz Harter.“

HARLOK schlägt den SC zu Boden. Dann nimmt er sich seine Ration und geht, dabei sagt er ...

HARLOK: „Vergiß nicht, morgen um zehn, am Steinkreis.“

... wie soll das nur weitergehen?

Ohne Fremde Hilfe kommt der SC gegen HARLOK einfach nicht an. Das kann natürlich das Stichwort für den ersten Kontakt mit einem oder zwei der SC-Freunde sein.

Beispielszene:

Beim nächsten Treffen mit HARLOK (das entweder am Steinkreis oder an einem einsamen Ort, an dem HARLOK dem SC begegnet) passiert etwas Unvorhergesehenes. HARLOK baut sich vor dem SC auf. Er holt gerade zum Schlag aus als jemand dazwischenruft:

[Vince] „Harlok, du Schwanz.“

HARLOK hält inne und schaut sich um. Hinter einem Gebüsch oder Felsen kommt ein sehr klein gewachsener KdW-Magier (niedrige Stufe) hervor und marschiert direkt auf Harlok zu.

HARLOK: „Aus welchem Loch bist du denn gekrochen, [Vince]? Hau ab, du störst meine Geschäfte.“

[Vince] stellt sich genau vor HARLOK.

[Vince]: „Ich möchte einen neuen Zauber an dir ausprobieren.“

HARLOK: „Versuch's doch! Dann bringe ich dein Hirn zum kochen.“

[Vince] schlägt HARLOK mit seinem Stab heftig zwischen die Beine.

HARLOK sinkt zu Boden.

[Vince] geht drei Schritte zurück.

HARLOK rappelt sich langsam wieder auf.

HARLOK: „Danke für die Einladung. Du bist tot, [Vince]!“

[Vince] schaut plötzlich nach links und zeigt mit seinem Arm auf das Gebüsch.

[Vince]: „Harlok, da drüben im Busch. Der Schläfer!“

HARLOK dreht sich zum Gebüsch.

HARLOK: „Willst du mich verarschen?“

[Vince]: „Nein, da ist der Schläfer. Und er hat eine Prise Schlaf für dich.“

Auf dieses Stichwort zischt ein Stein aus dem Gebüsch und trifft HARLOK genau zwischen den Augen. Harlok fällt um und bleibt bewußtlos liegen.

Ein Schatten [Grag] kommt aus dem Gebüsch auf [Vince] und den SC zu.

[Vince] zum SC: „Wir hatten noch eine Rechnung mit Harlok offen. Glück für dich, Kleiner.“

SC: „Danke, daß ihr mir geholfen habt.“

[Vince]: „Wir haben was gut bei.“

[Vince] und [Grag] verschwinden im Gebüsch.

Beim nächsten Treffen wird sich der SC revanchieren können ...

1.5.15.4 Eine verschworene Gemeinschaft (unter Vorbehalt!!)

VIRAN, SEAN, TONDRAL und TORLOF sind niedrige Novizen und noch nicht lange bei der Sekte. Um so länger sitzen sie schon im Knast. Sie saßen bereits fünf Jahre vor der Machtübernahme zusammen in einer Zelle und sind damals zu einer verschworenen, wenn auch eigenartigen Gemeinschaft verschmolzen. Zu den Zellenzeiten war es allgemein üblich, daß sich jeder Zellenkumpel auf den anderen blind verlassen konnte. Wenn der böse GOMEZ es damals auf VIRAN, den kleinsten und schwächsten unter den Vieren, abgesehen hatte, konnte VIRAN sich sicher sein, daß seine Junge wie eine Mauer hinter ihm standen, auch wenn GOMEZ und seine Leute gefürchteter waren als die Suppe am Sonntag. Knastehre, Nachdem die Gefangenen die Kontrolle übernommen hatten, zerstreuten sich die Zellengemeinschaften in alle Richtungen, bis auf diese eine.

SEAN, TONDRAL und TORLOF sind allesamt Brechmänner. Wurden vor vielen Jahren wegen schweren Raubes, Einbruchs, Erpressung und mehrfachen Totschlags eingesperrt. Die drei saßen vier Jahre zusammen auf einer Zelle. Dann kam VIRAN, ein kleiner Beutelschneider und Taschendieb, und ein Winzigstel an Körperkraft im Vergleich zu den anderen. Noch dazu war VIRAN zehn Jahre jünger als SEAN, TONDRAL und TORLOF. Muß eine tolle Zeit für VIRAN gewesen sein, als er als 16jähriger Grünschnabel das erste Mal im Knast und noch dazu in der Zelle der drei „alten Hasen“ landete. Drei lange Wochen ignorierten sie VIRAN einfach, sie lebten ihren normalen Tagesablauf weiter, was sollten sie mit dem Kleinen auch anfangen. Aber sie ließen ihn in Ruhe, mal abgesehen von regelmäßigen verbalen Schlägen auf den Hinterkopf, wenn VIRAN das Essen für die anderen in Empfang nahm und es verteilte. Nach drei Wochen begann es in VIRAN zu brodeln, er war geladen. Natürlich lief ihm vor seiner Zelle GOMEZ über den Weg. Ein gefundenes Fressen für GOMEZ. Eine kurze Provokation reichte, um VIRAN die Wut in den Bauch zu jagen. Natürlich war er GOMEZ fausthoch unterlegen und der drückte den kleinen auch gleich in dessen Zelle, um ihn zu vermöbeln. Kaum hatte er VIRAN an die Wand gedrückt, kam TONDRAL in die Zelle, packte GOMEZ und schmiß ihn einfach unsanft aus der Zelle. GOMEZ hätte unter diesen Umständen keine Chance gegen TONDRAL gehabt, deshalb machte er sich fluchend vom Acker. TONDRAL sagte nur VIRAN: „Jetzt weißt du wie das bei uns läuft. Das gleiche erwarten wir von dir. Schreib dir das hinter die Ohren und wir werden gut miteinander auskommen.“ (GOMEZ hat ihnen das bis heute nicht vergessen, aber bisher nichts gegen sie unternommen, da man sich gegenseitig aus dem Weg geht)

Sie kamen sogar so gut miteinander aus, daß sie, nachdem die Machtübernahme sie aus ihrer Zelle befreite, zusammen blieben, während alle anderen Gemeinschaften in alle Richtungen auseinanderdrifteten. Die vier verbindet nicht unbedingt Freundschaft, es ist eher Knastehre, die einzige Form von Sicherheit, auf die man sich in dem brutalen Gefängnis verlassen konnte und mußte. Nach außen hin erscheint es meistens so, daß VIRAN von den dreien herumgeschubbt und gegängelt wird, aber nach innen sieht das anders aus.

1.5.15.5 Ein mysteriöser Typ

Oder der SC hat immer wieder eine eigenartige Begegnung. Da ist so ein Typ, der jedesmal sofort wegrennt, wenn der SC ihn anschaut. Was hat der bloß? (So ein NSC fiel mir gestern ein. In den

ersten beiden Kapiteln, bekommt man ihn immer nur kurz zu Gesicht. Der Spieler wird dadurch auf ihn aufmerksam, daß der NSC sofort das Weite sucht, sobald der SC in seine Nähe kommt. Das dürfte die Neugier des Spielers schüren. Erst im 3. Kapitel kommt es durch eigenartige Umstände zu einem Gespräch. Es stellt sich heraus, daß der Typ ein totaler Außenseiter ist. Er gehört keiner Gilde an, schlägt sich überall durch und steht auf eigenartig entrückter Weise über dem ganzen Trouble. Auf die Frage, warum er sonst immer vor dem SC geflüchtet ist, sagt er, daß er ihn schon lange kenne und ihn aus Angst gemieden hat. Böse Mächte sind dabei zu erwachen und wer sich in der Nähe des Scs aufhält lebt gefährlich. Dann sagt er noch, daß es kein Zufall ist, daß der SC in diesem Gefängnis sitzt. Das Schicksal hat ihn dorthin geführt. Danach haut der Typ wieder ab. Er ist eine mysteriöse Erscheinung.)

1.5.15.6 BARTHOLO (Nov) wird verprügelt

Im AL wird der SC Zeuge einer üblen Szene. Zwei oder drei Buddler haben Streit mit BARTHOLO angefangen. BARTHOLO hat eindeutig keine Chance, denn er setzt sich aus lauter Angst nicht zur Wehr (sein Hauptproblem!).

Der SC kann BARTHOLO zu Hilfe eilen. Die Buddler staunen nicht schlecht, wenn plötzlich ein Nicht-Novize/Templar (der SC ist noch Anwärter und deshalb nicht als Sektenmitglied zu erkennen) für den Sektenspinners Partei ergreift. „*Du machst dich stark für einen von diesen Spinnern? Stehst wohl auf der falschen Seite.*“ Nun bleibt nur der Kampf. Allerdings lassen sich die Buddler schnell in die Flucht schlagen, auch wenn BARTHOLO vor Schmerz und Demütigung gekrümmt auf dem Boden liegt und keine Hilfe im Kampf ist. BARTHOLO rappelt sich wieder auf, dankt dem SC und schleppt sich davon. **NEWS**

Wenn der SC BARTHOLO nicht zu Hilfe kommt, sondern sich die Szene nur anschaut. Ruft

1.5.16 SEKTEN-INFORMATIONEN

„Hast du gehört? [4 Novizen] sollen sich nachts heimlich treffen und ihre eigenen Rituale durchziehen.“

1.5.17 SEKTEN-NEWS

1.5.17.1 BARTHOLO gegen BUDDLER geholfen oder nicht geholfen

1.5.17.2 Tagediebe werden diszipliniert

Namib steckt dem SC, daß er heute Nacht in den Tempelhof kommen soll. Wenn alle schlafen wird Y'Berion ein paar Tagediebe disziplinieren.

Novize: „Hast du gehört? Y'Berion hat ein paar Novizen (Namen) bestraft weil sie sich unwürdig für Novizen verhalten haben.“

Nov.: „Y'Berion hat seine Augen und Ohren überall. Es ist wirklich unheimlich.“

Nov.: „Y'Berion ist ein mächtiger Magier. Nicht einmal Cor-Loran kann acht Novizen auf einmal kontrollieren.“

1.5.17.3 Gerüchte über Y'Berions Plan

„Y'Berion soll einen Weg gefunden haben, die Barriere zu sprengen. Er wird den Schläfer erwecken.“

1.6 ALTES LAGER-Missionen

IDEE: Freiheitsfeier

Der SC muß an den Vorbereitungen zu den Feierlichkeiten anlässlich der Überwindung der Gefangenschaft durch den Erhabenen Gomez teilnehmen. (Ich stelle mir das wie eine Parade für Fidel Castro vor: Waffengattungen werden vorgeführt um die militärische Stärke des Potentaten zu demonstrieren, unerträgliche Lobreden auf den Helden der Freiheit werden geschwungen und wer zuerst zu applaudieren aufhört kommt ins Arbeitslager) Wie bei solchen Feierlichkeiten üblich muß alles perfekt sein und geht gerade deshalb fast schief. Gomez kann sich trotzdem feiern lassen und zutiefst "gerührt" über die Ergebenheit seiner dankbaren Bevölkerung seine Dankesrede halten. Seit dem Zeitpunkt zu dem die Feier ins Gespräch kommt kriegt der SC gesteckt, was wirklich passiert ist und was für ein Typ Gomez ist.

Ck:

Die Selbst-Heldenverehrung ist prinzipiell keine schlechte Idee. Allerdings: Wie soll diese Feier aussehen? Massenveranstaltungen sind technisch ein großes Problem? Was soll der SC bei den Vorbereitungen machen?

Laß uns herausfinden WAS technisch möglich ist. Wenn die Feier nicht zu machen ist muß sie eben schiefgehen. Sie könnte z.B. an den Jahrestag des Befreiung gekoppelt sein und Gomez zu diesem Tag stolpern und sein Bein brechen oder ohne Gründe zu nennen und nachdem alle schon warten, von Arto abgesagt wird – nicht ohne 6889147 mal zu wiederholen, daß es keinen Grund zur Panik gibt; alles in bester Ordnung ist, es Gomez geht gut und Gedanken an eine Revolution haltlos sind. Wie so eine Feierlichkeit abläuft wird dem Spieler dann sowieso klar sein, da die NSCs ihm über die Feiern der letzten Jahre erzählt haben.

ck: Hast Du Mike mittlerweile mal zu diesem Thema angerufen? Immerhin ist es Deine Idee.

Vorbereitungen: Sicherlich wird ein Teil der Aufgaben des SC sein Dinge von bestimmten Orten und NSCs zu holen. Aber ich denke ein wichtiger Teil seines Aufgabenbereiches sollte es sein mit den Leuten zu sprechen um ihre Stimmung zu erfahren und sie, gegebenenfalls durch den Respekt den ihm sein Auftraggeber mitgegeben hat und den er sich durch seine eigene Kampfkraft erarbeiten muß, dazu überreden mitzumachen, seine Fähigkeiten und sein Eigentum zur Verfügung zu stellen und natürlich öffentlich für die Freiheitsfeier zu sein. Das kann er bei manchen allerdings mit weniger Sympathieverlust und Gefahr erreichen wenn er die "Ich bin genau deiner Meinung aber du mußt mitmachen. Erinnerst Du dich nicht was letztes Jahr mit [Kasimir] passiert ist? Ich hab davon nur gehört, aber es muß wirklich scheußlich gewesen sein."-Masche fährt. Vielleicht könnte man ihm auch noch einen Aufgabenbereich wie Design und Umsetzung des Schmucks des Platzes mit der Drohung auftragen, daß wenn es Gomez nicht gefällt er bei ihm in Ungnade fallen könnte. Ihm könnte, um herauszufinden was Gomez eigentlich gefällt eine Kurzaudienz gewährt werden. Dadurch lernt er früh wenn auch flüchtig die Erzbarone kennen. Aus Gomez ist nicht viel herauszuholen in bezug auf wie das aussehen soll außer "Es muß groß und prächtig sein. Die Befreiung muß angemessen gewürdigt werden! Enttäusche mich nicht!!" Die Frage ist, ob der Spieler oder nur der SC in Bezug auf Design Entscheidungsfreiheit haben soll.

Weitere Vorschläge sind willkommen und nötig.

ck2:

Also mal zusammenfaßt: Die Feier soll im 1. Kapitel durchgeführt werden. Gomez läßt sich für seinen Sieg über die Wärter feiern, was den Gefangenen ihre „Freiheit“ innerhalb des Gefängnisses gebracht hat. Gomez' Problem ist es, daß der überwiegende Rest seiner Untertanen nichts zu feiern hat, im Gegenteil. Die Begeisterung über die Feier hält sich im Alten Lager also stark in Grenzen. Was hat der SC zu tun? Er muß Dinge holen, die für die Feier wichtig sind. Er muß NSCs überzeugen, doch an Gomez Party mitzuwirken. Die Sache mit dem Schmuck-Design und der Frage, ob es Gomez gefällt oder nicht, halte ich a) nicht für umsetzbar und b) nicht für wirkungsvoll. Hört sich für mich so an: „Held, Deine Aufgabe ist: Flechte Blumenkränze für Gomez! Mach sie schön! Sie müssen Gomez gefallen.“ Einen direkten Kontakt zwischen dem SC und Gomez soll es im 1. Kapitel nicht geben. Der SC kommt bewegt sich im 1. Kapitel nur im äußeren Ring des AL. Eine solche Feier hat natürlich den Vorteil, daß darüber das Innenleben des AL gut und pointiert kommuniziert werden kann. Für das 1. Kapitel sollte da aber nicht zuviel des Guten für den SC umgesetzt werden. Er ist ein kleines Licht, daß nichts zu sagen hat und im 1. Kap seine Prüfungsaufgaben durchzieht. Ruf doch mal Mike an.

1.6.1 KdF-MAGIER: Brief-Bote

SC muß als erster Auftrag Brief wegbringen, darf dies aber nicht, sondern muß den Brief öffnen und selber die Infos nutzen.

Brief geöffnet, Mission gelöst: "Du hast also den Brief geöffnet, obwohl es dir untersagt war! Und wie ich sehe, hast du das Wissen für dich genutzt. Ich sollte dich zerquetschen, du Wurm! Aber ich habe eine bessere Idee... Du wirst mir einen Gefallen tun..."

Für die weiteren Aufträge könnten dem SC Scrolls oder magische Artefakte zur Verfügung gestellt werden, die ihm zeitweilig Magische Fähigkeiten geben. Wichtig ist, daß der SC im 1. Kapitel KEINE permanenten magischen Fähigkeiten lernen darf, da er sie sonst im ganzen Spiel hätte.

1.6.2 KdF-MAGIER: Bärenjagd

SC muß Kiró (dem Chef der KdW) ein schickes (unverbranntes) Bärenfell bringen. Dazu muß er es nicht nur erlegen und ein Häutungsmesser dabei haben sondern auch jemanden finden, der es ihm säubert. Belohnung – kleiner Versteinerungsspruch (Abfallprodukt von richtigen Zaubern). Er kann damit genau zwei Gobbos versteinern. Größere Monster oder Menschen werden kurz etwas unbeweglich (angesteinert) können sich aber bevor sich durchgesteinert sind freibrechen (ein paar Partikel dürfen sich da auch ablösen).

1.6.3 KdF-MAGIER: Mana-Test (Irrgarten)

Für Magier ist Mana wichtig. In den meisten Spielen leitet sich das von Intelligenz her. Folglich ist ein Intelligenztest naheliegend. Möglichkeiten: geschützt durch einen Irrgarten wartet ein Baum mit magischen Äpfeln auf ihn. Der Dämonenexperimentator Gomak braucht einen für einen Versuch. Wenn der SC einen ist kriegt er +3 Mana (Dafür ändert der Kapitelübergang nichts). Weiterer Apfelgenuß ändert nichts. Die Nichtmagier glauben ihm a) nicht daß er den Irrgarten durchschritten hat und b) daß seine Äpfel magisch sind. Apropos Irrgarten, welche Markierungsmöglichkeiten bestehen? Funktioniert die Hänsel-und-Gretel-Technik?; bei einem einfachen Glücksspiel die Wahrscheinlichkeiten erkennen und damit reich werden, bis keiner mehr mit einem spielen will; Nerven behalten wenn ein scheinbar besoffener Magier ihn als Wilhelm-Tell-mäßige Zielscheibe benutzt (bewegt er sich oder weigert er sich wird er getroffen. Der Magier kommt dann noch mehrmals mit der gleichen Tour auf ihn zu. Wenn er auf die Idee kommt mit dem Magier zu kämpfen hat er den Intelligenztest eh nicht bestanden); Er muß einen Ort anhand einer Karte finden die einige Schwierigkeiten aufweist a) Ort beschreibt in Rätselform einige Landmarken die zum Ziel führen b) die Hälfte fehlt und er muß sich erst durchfragen ob sie jemand gesehen hat c) der zweite Teil lag im Matsch und ist verwaschen. Die Tinte wird deutlicher wenn man sie etwas über einer Flamme röstet. d) Selbst die Magier haben keine Ahnung was einen dort erwartet...

4 weitere Aufträge bestanden: "Unser Meister will dich sprechen! Er erwartet dich in der Kirche. è KdF-Anführer: "Gar nicht mal schlecht! Du hast dich als würdig erwiesen, den Titel "Magier des Feuerkreises" zu führen. Der Kreis schützt dich vor vielen Gefahren, aber du wirst ihn nie mehr verlassen, sonst wird er dich verbrennen! Bist du bereit für diese Ehre? <JA> Dann nimm diese Robe. Dein Name soll ab jetzt [Flammenhand] sein. Du bist einer von uns. Nun geh und lerne."

(SC bekommt Namen und Robe)

1.6.4 SÖLDNER: Arena-Kampf

Ein gewonnener Kampf in der Arena

1.6.5 SÖLDNER: Hole Item X

Klassischer hol ItemX Auftrag. Teilweise mit Schwierigkeiten wie Tier (nicht Monster) bewacht Item welches sich in seinem unmittelbaren Gebiet befindet oder die Örtlichkeit des Item ist nicht genau bekannt. Zusätzlich sollte es möglich sein, daß das Item unwiederbringlich verloren geht, etwa weil es in eine Schlucht oder die Höhle eines unbezwingbaren Tieres fällt.

1.6.6 SÖLDNER: Felle und Pelze

Nachdem die Söldner gesehen haben, daß die Magier ein Bärenfell haben wollen sie natürlich auch eins. Einige Söldner machen Angebote für Wolfs und Bärenfelle. Die Rookies und der SC gehen auf die Pirsch. Es sollte nicht schwer sein einem angeschlagenen Rookie das eine oder andere Fell abzujagen. Umgekehrt muß er auch im Rücken das eine oder andere Auge haben wenn er selbst auf die Jagt geht, da die Rookies ihm seine Felle nicht lassen wollen werden.

1.6.7 SÖLDNER: Skunk waschen

Skunk soll gewaschen werden. Das Problem ist a) er will nicht b) er ist STARK. Der SC kann ihn a) versuchen zu zwingen (wird wohl eher nicht hinhalten – Skunk IST stärker und erpressbar ist er auch nicht.) b) versuchen ihn zu überreden (wenn er zu penetrant wird und Skunk wegen seines Geruchs beleidigt wird dieser ausgesprochen säuerlich) c) aus einem Grund (Hilferufe; Geschichte von einem möglicherweise Wertvollen Objekt nahe eines Strudels. Skunk soll bewerten ob sich das Risiko einer Bergung lohnt) ans Wasser locken und ihn (etwa wenn er vornübergebeugt ist) hineinstoßen. Skunk wird natürlich toben, aber er ist im Grunde gutmütig. Ein kleines Geschenk (darauf sollte der SC vorher hingewiesen werden) sollte genügen um nicht Opfer seiner Wut zu werden. Wenn er das hinkriegt zollen ihm auch die Schatten dafür Anerkennung.

1.6.8 SÖLDNER: Schutzauftrag

Min-STR ooo

”Du bist was besseres als die Würmer, die für uns die Drecksarbeit machen. Du hast Stärke bewiesen. So einen wie dich können wir brauchen. Willst du bei uns mitmachen? <JA> Du bist jetzt ein Söldner der Erzbarone. Sie zahlen gut für loyale Leute, wirst schon sehen. Hier, diese Sachen darfst du von jetzt an tragen. Sie werden dir den gebührenden Respekt verschaffen. Alles weitere kannst Du dir von [Grmb] anhören. è Grmb: Du wirst ab jetzt das Lager und die Mine beschützen und darauf achten, daß keiner aufmüpfig wird. Falls also einer hier Ärger macht, hau ihn einfach um. Wir stehen alle hinter dir. Im Grunde kannst du hingehen, wo du willst. Nur lass dich hier regelmäßig sehen, vielleicht gibt es Arbeit für dich.”

(SC bekommt Waffenrock. Name wird im zweiten Kapitel nach Mission vergeben)

1.6.9 SCHATTEN: Trinkfest

Szene: Sobald er etwas besitzt wird der SC betrunken gemacht - man nennt ihn Feigling und sagt mit Spielverderbern und Sonderlingen nichts zu tun haben zu wollen wenn er nicht trinkt. Weigert er sich weiter, stopft man es ihm recht unfreundlich rein- und beraubt ihn.

1.6.10 SCHATTEN: Mordauftrag

Töten eines Angehörigen der Garde

1.6.11 SCHATTEN: Brief-Bote

-Stt-AL: Wir brauchen jemand unauffälligen. Du bist noch neu hier. Hast du Lust dir ein paar Freunde zu machen? <JA> Im neuen Lager gibt es einen, den sie [den Duke] nennen. Er soll das hier in seinen Bett finden. Wenn du es machst, ohne dich erwischen zu lassen, werde ich bei [Grmb], unserem Anführer ein gutes Wort für dich einlegen. (SC bekommt versiegelten Brief: ”[Duke!] Derjenige, der diesen Brief gebracht hat, hätte auch ein Messer bringen können... Vielleicht ist es doch nicht so eine gute Idee, mit deinen Jungs die freie Mine zu beschützen. [DER SCHATTEN]”)

1.6.12 SCHATTEN: Schatten-Test

MinDEX 000

Reese war auffällig freundlich zu SC. Ein Buddler steckt ihm, daß Reese plant bei den EB einzubrechen und gibt ihm den Hinweis, daß so einen Betrug aufzudecken einem fette Pluspunkte bei den EB einbringen könnte. Allerdings sei das nicht ganz ungefährlich. Wenn der SC keine Beweise in der Hand hätte würde ihn das teuer zu stehen kommen denn Reese wäre nachtragend und die EB ließen sich nicht gern verschaukeln. Es sei am besten ihn auf frischer Tat zu ertappen. Der SC schleicht sich (auf anraten) auf dem gleichen weg hinein wie Reese. Plötzlich (noch bevor sie drin sind) taucht Reese aus dem Nichts hinter ihm auf und hält ihm ein Messer an die Gurgel. Er macht ihm erst etwas Angst, lächelt und gibt dann zu erkennen, daß das abgekartetes Spiel von Snogu war um zu sehen ob er als Schatten geeignet ist. Also ob er skrupellos genug ist Gutes mit Bösem zu vergelten.

1.6.13 SCHATTEN: Koch-Support

Snafs (der Koch) will Haifischsuppe machen. Aber auch sonst kann der SC alle möglichen und unmöglichen Tierchen (außer Meatbugs) für andere Nahrungsmittel bei ihm tauschen.

1.6.14 SCHATTEN: Diebstahl aus Tempel

Stehlen eines wertvollen, eindeutig identifizierbaren Objekts aus dem Tempel. Da er keine Skills hat muß er beobachten wer wann (regelmäßig) auf Drogen ist, Leute ablenken (nicht unbedingt allein) und vielleicht auch mal den einen oder anderen niederschlagen (besoffene eignen sich hierfür besonders gut). Da das Objekt eindeutig zu identifizieren ist kann er es nicht selbst verwenden. Er kann es entweder dein Schatten als Trophäe überlassen oder es einem Novizen der danach als Held gefeiert wird, weil er behauptet auf eine Eingebung hin den Dieb enthauptet zu haben, so daß ihm das Objekt entgegengesprungen sei, zurück verkaufen. Ersteres untergräbt die Autorität Y'Berions etwas, da er machtlos war. In letzterem Fall hat die Führung und Weisheit des Schläfers das Objekt zurückgeführt.

1.6.15 SCHATTEN: Grunt

Folgende Auftragsidee hatte dieses vorläufige Ergebnis (Blau und Grün Navid, Rottöne Mike):

Die Schatten wollen etwas Spaß haben und die Garde etwas ärgern. Der SC soll einen möglichst starken aber trägen Gardisten in eine Falle locken. Einer der Schatten geht mit ihm auf Opferwahl und rät von allen ab (in der Rangordnung nicht hoch genug um Aufsehen zu erregen) bis die Wahl auf Grunt fällt. Er ist der zweite in der Rangordnung und außerdem anders als die anderen. Als Halbork und Gardist bietet er eine doppelte Zielscheibe. Der SC schreit ihm ein paar Beleidigungen um die Ohren die auch rassistischer Natur sind bis Grunt der Geduldsfaden reist und er dem SC nachsetzt. Er rennt einen präparierten Weg durch den Wald macht einen Bogen um die Falle (so eine zum reintreten – Seilschlinge an stark durchgebogenem, massiven Ast) (oder läuft selbst rein und kriegt eine Menge übler Prellungen, Knochenbrüche und innerer Verletzungen von Grunt verabreicht bevor die im Wald getarnten Schatten ihn mit Pfeilen spicken) Grunt läuft rein und findet sich plötzlich falsch herum in der Luft hängend. Er tobt er schreit – er verliert sein Schwert. Die Schatten treten aus dem Wald mit gespannten, auf Grunt gerichteten Bögen. Plötzlich wird ihm der Ernst der Lage klar. Er verstummt. (Hier sollten wir noch eine Möglichkeit für den SC finden Grunt zu befreien) Einer der Schatten tritt mit einem Messer auf Grunt zu. Seine Augen weiten sich vor Entsetzen. Er ist wehrlos. Die Kamera zoomt weg und blendet aus als die Markerschütternden Schmerzensschreie Grunts durch den Wald hallen. Es ist klar er wird gefoltert. **Der Spieler bestimmt, was die Kamera zeigt - Immer! Sowas kann man nicht zeigen!**

à Dann lassen wir es weg oder lassen es erzählen (mit mögl. Option auf einen "Erzählfilm")

Die Schatten verlieren kein Wort über Grunt. Selbst wenn der SC nachfragt ist alles was er sieht ein nicht unterdrückbares sadistisches Lächeln. Einige Tage danach kann der SC ihn aber selbst ansehen gehen:

So: auf einem Auge geblendet, die Kinnzähne (Stoßzähne) und die Zunge herausgeschnitten, die Finger verstümmelt. Sollte Grunt den SC je wieder zu Gesicht bekommen wird er ihn versuchen zu Töten – ohne Finger kann er natürlich kein Schwert halten. Ohne Zunge kann er den SC natürlich

auch nicht beschuldigen à SC kann immer noch Gardist werden – er hat jedoch ein winziges Problem mit Grunt. ...dann lass uns mal 3 Gänge runterschalten...

1. Keine Verwurstung von Superwichtigen Charakteren im 1.Kapitel
2. Keine unmenschlicheren Verstümmlungen als bei "Braveheart"
3. Keine superwichtigen Leute zu permanenten Feinden machen - zumindest nicht in den ersten beiden Kapiteln

O.K. Vielleicht habe ich die Bedeutung Grunts unterschätzt. Ich fand die Idee mit einem Halbork als Opfer eines rassistischen Überfalls einfach realistisch. Zum Thema Verstümmlungen: Bei Braveheart sieht man wie Leuten mit einem Schwert der Kopf durchstoßen wird und das Gehirn spritzt. Ich finde das deutlich unappetitlicher als was ich die Jungs mit Grunt anrichten lassen ließ. **Das ist dann wohl Geschmackssache :)**

Die Probleme 1. und 3. lassen sich natürlich lösen wenn Grunt kein Einzelkind war. Es geht nur darum, daß es a) Gardisten und b) Halborks sind... Zwillinge?

"Du hast dich für uns als nützlich erwiesen. Die Erzbarone suchen Leute, die für unauffällig wichtige Sachen übernehmen. Hast Du Interesse? <JA> Sobald du uns deine Loyalität bewiesen hast, bist du dabei: Einer von uns ist ins neue Lager übergelaufen. Du wirst ihn unauffällig kaltmachen. Keine Gnade für Verräter! è Gut gemacht. Du bist ab jetzt [Messerjockey]. Einer der Schatten der Erzbarone. Aber außer uns weiß das niemand. Für alle anderen bist du einer von den Erzgräbern. Jetzt hau ab und halt deine Augen auf. Wenn wir etwas für dich haben, melden wir uns bei dir."

(SC bekommt gildeninternen Namen. KEINE Kleidung. Im späteren Kapitel: Ring)

1.6.16 NEWS

1.7 NEUES LAGER-Missionen

1.7.1 KdW-MAGIER: (Prüfungs-Mission)

Saturas: Du hast Dich in einigen Missionen als sehr geschickt erwiesen. Wenn Du die Aufgabe, die ich Dir stelle löst, wärest Du mit Sicherheit eine Bereicherung für den Kreis des Wassers. Hast Du den Mut, Dich dieser Prüfung zu stellen.

SC: Lieber Nicht!

Saturas : Warum hungerst Du dann hier herum?

SC: Es gibt keine Aufgabe, der ich nicht gewachsen bin.

Saturas: Gut! Ich hoffe, daß Du recht hast. Die Organisatoren haben in einem Depot eine Menge Erz gehortet. Diese gierigen Kannallien wollen allerdings nichts rausgeben. Dringe in das Depot ein und versuche, soviel Erz mitzunehmen, wie Du kannst. Nimm ein paar Leute mit.

Depot ist von zwei Wachen gesichert. Aber trotzdem lösbare Aufgabe.

Mission vergeigt:

Saturas: Du bist nicht würdig, in unserem Kreis aufgenommen zu werden. Such Dein Glück woanders.

Mission erfolgreich:

Saturas : Du hast Dich als würdig erwiesen, in den Kreis des Wassers aufgenommen zu werden. Ab jetzt bist Du ein Mitglied unseres Bundes. Stelle Deine Dienste ausschließlich unseren Zielen zur Verfügung.

1.7.2 GARDE: (Prüfungs-Mission)

Lee: Du Willst als bei uns mitmachen. Na gut, ich werde Dir ´ne Chance geben. Hab Dich beobachten lassen und hörte, man könnte dich unter Umständen gebrauchen. Dazu müßtest Du mir aber ´nen kleinen Gefallen tun. Interessiert?

SC: Nein !

Lee: Dann geh mir aus den Augen und laß Dich nicht mehr bei uns sehen.

SC: Ja!

Lee: Diese verdammten Schatten aus dem alten Lager haben ein Medaillon von mir gestohlen, was für mich einen hohen persönlichen Wert hat. Bring es mir zurück und Du bist dabei. Nimm Dir einen guten Mann mit. Das Medaillon findest Du bei [Grmb!] im alten Lager.

SC geht mit seinem Begleiter ins alte Lager. Dieser fordert [Grmb!] zum Kampf während SC das Medaillon aus der Hütte stiehlt.

Mission vergeigt:

Lee: Einen Versager wie Dich können wir hier nicht gebrauchen. Ich geb Dir ´nen Tip: geh in die Mienen und werde Erzschrüfer.

Mission erfolgreich:

SC Wird vor die Entscheidung gestellt, der Garde beizutreten.

Lee: Nun, Junge! Es ist ein Platz bei uns freigeworden, wie Du ja sicher festgestellt hast. Willst Du beweisen, daß Mumm in deinen Knochen steckt und einer unserer Kämpfer werden?

SC : "Ich hab´s mir doch anders überlegt!"

Lee : "Du wärst sowieso draufgegangen. Geh mir aus den Augen."

oder

SC : "Ihr sprecht genau meine Sprache. Ich will bei euch mitmachen."

Lee : "Gut! Ab jetzt bist Du auf Leben und Tod unserem Kodex unterstellt. Ein zurück gibt es für Dich nicht mehr, außer als Fleischwanzenfutter. Geh und erweise Dich als würdig und zeige mir, daß ich meine Entscheidung nicht bereuen muß.

1.7.3 ORGANISATOREN: (Prüfungs-Mission)

JESSE: "Ich könnte neue Leute gebrauchen. Ich hörte, Du bist zuverlässig. Wenn Du bei und mitmachen willst, erledige einen Auftrag für mich, damit ich sehe, ob Du geeignet bist. Was sagst Du?"

SC: "Och nee!"

Jesse: "Dann hau ab und stiel mir nicht weiter meine Zeit!"

SC: "Ich bin ganz Ohr!"

Jesse: "Okay! Man hat deb Schatten aus dem alten Lager den Auftrag gegeben, [Grmb!] zu töten. Er hält sich im Sektentempel auf. Wir haben den Auftrag, dafür zu sorgen, daß das nicht passiert. Am besten, Du erwischt den anderen zuerst.

Mission verweigert:

Jesse: "Ich brauche nur Leute, die ihre Aufträge auch erfüllen. Versager haben hier keine Chance."

Mission erfüllt :

Gut gemacht, Junge. Leute wie Dich kann ich brauchen. Du bist ab sofort Mitglied der Organisatoren. Ich erwarte absolute Loyalität. Solltest Du versuchen, uns zu verarschen, wirst Du nicht lange leben.

1.7.4 Allgemeine Dialoge und Szenarien und Missionen

1.7.4.1 Bauern

Jeremiah

Jehremiah : Wie sieht´s aus? Möchtest Du für mich auf den Feldern arbeiten. Von jetzt an wirst Du mich als Deinen Herrn akzeptieren. Die Hälfte von allem was Du erntest

gehört mir. Es kann aber auch sein, daß ich manchmal etwas mehr will. Du weißt schon: Die Lebenshaltungskosten! HAHAHAAAAHA! Und jetzt an die Arbeit Du faules Schwein.

SC sagt Nein(einzige Möglichkeit) : Er ist bei Jeremiah unten durch, was aber kein Beinbruch ist, da er ihm im Laufe des Spiels sowieso das Handwerk legen muß.

Antwort: "Lieber gehe ich zum Gruppensex der Leprakranken als für Dich zu arbeiten."

Jeremiah : " Du mieser kleiner Bastard! Ab jetzt bist Du in meinem Lager geächtet. Sollte einer meiner Männer Dich hier sehen, werden sie Dich abservieren.

Melvin

Ich könnte Hilfe im Kampf gegen dieses ausbeuterische Schwein gebrauchen. Aber Du brauchst dazu mehr Erfahrung. Treff mich in der Taverne, wenn Du Dich einer Gilde angeschlossen hast und etwas mehr Erfahrung besitzt. Vielleicht bist Du der Richtige.

Horace

Wie schon aus seiner Charakterbeschreibung ersichtlich, hat dieser kleine Schleimer seine Ohren überall. Um in Kapitel 2 den Prüfungsauftrag von Melvin zu erhalten, ist es sinnvoll, sich ihn und seinen buckligen Gehilfen Phil so schnell wie möglich vom Hals zu schaffen.

SC läßt Horace in Ruhe: Kommt in Kapitel 2 auf jeden Fall auf ihn zu, da er nicht mit Melvin in der Taverne reden kann, wenn Horace ihn belauscht.

SC knöpft sich Horace vor :

SC : "Ich bin zwar neu hier aber für so eine Pfeife wie Dich reicht es allemal."

Horace : "Gut, versuch dein Glück! Phil!"

SC : Was für 'ne traurige Gestalt iss'n das?

SC muß gegen Phil kämpfen. Ist zu packen. Danach kann er sich Horace vorknöpfen.

Wenn SC Horace tötet, hat er das Problem in der Taverne nicht mehr, dafür hat er aber Lefty, Poke und Rufus auf dem Fersen.

1.7.4.2 Garde

Wedge

SC – Möglichkeiten:

Ignorieren – Nichts passiert.

Drauf eingehen

SC : "Ich bin immer für ein kleines Scharmützel zu haben. Kommt drauf an, wer der Bedauernswerte Gegner ist."

Wedge : "Kannst es Dir aussuchen. Gegen mich oder mit mir."

Auswahl :

Gegen Wedge – Kampf

SC : Ich mag deine Fresse nicht.

Wedge : Dann stopf sie mir doch, Großmaul.

Mit Wedge

SC : " Nun, wenn ich es mir so überlege, scheinst Du ganz OK zu sein. Vielleicht können wir ja gemeinsam ein paar Ärsche eintreten.

Wedge : " Das ist mein Mann. OK, hör zu. Lee hat mich beauftragt, in der Miene eine Gruppe Arbeiter vor Minecrawlern zu schützen. Diese Trottel hacken da in den Wänden und lassen sich fast Willenlos von diesen ekeligen Viechern fressen, wenn keiner auf die aufpasst.

Also laß uns gehen.

Cord

Cord: "Also, willst Du, daß ich Dir was beibringe?"

SC: "Ja"

Auswahl: Schwertkampf, Faustkampf, Bogen, Armbrust, Charackter)

SC: "Nein."

Cord: "Warum verschwendest Du dann meine Zeit? Hau ab, bevor ich Dir Beine mache."

(Die Übungen können die jeweiligen Punkte verbessern)

Earthquake

- SC: "Hey, kein Thema. Du bist ´ne Nummer zu groß für mich und dafür hab ich Verständnis."

Earthquake: Guter Junge. Du könntest Dir was Verdienen. Interessiert.

SC: Nein!

Earthquake: Na gut! Wer nicht will, der hat schon.

SC: Ja

Earthquake: Also pass auf. Bei den Schatten im alten Lager gibt´s einen Typen Namens Harrigan. Leg ihn um. Nimm Dir am Besten jemanden mit. Diese Typen treten meistens in Rudeln auf.

- SC: Hey Dicker. Wann hast Du denn zuletzt Dein beses Stück gesehen?

Earthquake: "Endlich wagt es jemand das zu mir zu sagen. Danke Bürschen. Na dann wollen wir mal.

Kampf.

Roscoe

Roscoe: Frischfleisch! Ich hasse Grüne Jungs wie Dich. Du bist hier lange genug durch die Gegend gelaufen und hast anderen die Zeit gestohlen. Jetzt mach ich Dich alle.

Einbau Cutscene(im Oneplayermodus)

SC-Freund1 taucht auf!

SC – Freund: "Hey Schweinebacke! Alles was Du mit ihm machen willst, versuchst Du zuerst bei mir!"

Roscoe: "Kein Problem"

SC-Freund 1 erteilt Roscoe eine kleine Leerstunde im Schwertkampf, läßt ihn aber am Leben.

SC-Freund: "Gesehen Kumpel! So wird´s gemacht"

SC-Freund 2 taucht auf.

SC-Freund 2: "Also ich hätte es anders gemacht."

SC-Freund2 erteilt Roscoe eine Leerstunde im Bogenschießen.

Sc-Freund 2: "So und nicht anders macht man das."

SC-Freund 3 taucht auf

SC-Freund3: Ich hätte noch eine andere Aternative anzubieten.

SC-Freund3 : Macht Roscoe mit Magie fertig

SC-Freund3: "So, nun zeig mal, was Du gelernt hast.

SC: "Ich bleibe meinem Stil treu."

SC bleibt es überlassen, wie er den sowieso schon geschwächten Roscoe besiegt. Stellt aber kein Problem dar.

Am Ende des Kapitels treffen sich die Freunde vor dem Lager und besiegeln ihre Freundschaft erneut.

1.7.4.3 Organisatoren

Shark:

Shark: Na Kleiner? Willst wohl den großen Wurf machen. Vielleicht hab ich was für Dich.

SC: Kein Interesse.

Shark: Dann geh dahin, wo der Pfeffer wächst.

SC: Na immer! Was hast Du denn?

Shark: 'Ne einfache Sache. Im Sektentempel befindet ein Drogendepot. Ist nicht besonders gut bewacht. Zwei bis drei Leute sollten das Ding durchziehen können. Interessiert. Wir teilen zu gleichen Anteilen.

SC : "Klar Mann."

Shark : " OK, wir treffen uns am Tor wenn Du soweit bist.

(Überfall auf das Drogendepot)

Quentin

Quentin : "Interesse bei ´nem kleinen Coup mitzumachen?"

SC : Was hast Du anzubieten?

Quentin : Im alten Lager gibt´s ein Erzlager. Wir reißen uns einiges Davon unter den Nagel und beseitigen evtl Zeugen. Bist Du dabei?

SC: " Ja"

heikle Mission, da Quentin sich als Psychopath entpuppt und jeden abschlachtet. Das alte Lager setzt daraufhin ein Kopfgeld auf den SC aus.

SC: "Nein Danke!"

Quentin : "Dann zie Leine Du Memme!"

Kile

Kile : Ich hasse grüne Jungs wie Dich. Ich mache sie alle. Los, komm her.

(Cutszene wie bei Roscoe – siehe Garde)

1.7.4.4 KDW

Myxir

Myxir: "Na, Interesse an einem kleinen Experiment teilzunehmen?"

SC : "Seh ich aus wie ein Versuchskaninchen?"

Myxir: Ja, aber wenn Du nicht willst, kann ich´s nicht ändern.

SC: "Warum nicht?"

Myxir: "Eine gute Wahl! Du wirst es nicht bereuen.

Cutszene: Myxir zaubert einen Dämon, der den SC jagt. Als Dank bringt ihm Myxir aber ein paar magische Fähigkeiten bei.

Marten

Marten: Ich sehe, Du bist neu hier. Dann lass Dir von mir sagen, komm mir nicht in die Quere. Ich bin nicht immer so nett wie heute. Große Ereignisse werfen ihre Schatten voraus.

Torin

Torin: Beim Kampf in der Arena ist ein Mann Namens [Smörk] gestorben. Wenn Du mir seinen Leichnam ranschauffst, kann ich vielleicht was für Dich tun.

SC: "Nein! Ich bin doch nicht Necrophil!"

Torin: "Dann wirst Du bald zu meiner Armee gehören.

SC : "Ja! Ich mach´s!"

Torin : "Du findest den Leichnam in der alten Arena!"

Die Leiche wird von einem Söldner bewacht. SC kann entweder durch Kampf oder durch Bestechung zum Ziel kommen. Torin zeigt sich erkenntlich und bringt dem SC magische Fähigkeiten bei.

1.7.4.5 Sonstige

Lukas

Lukas: Hey, ich bin Lukas, der Schmied. Wenn Du Waffen oder Rüstung brauchst, dann sag es mir. Ansonsten verpiss Dich.

Auswahl Waffen und Rüstung.

Miles : Stör mich nicht. Du siehst doch, daß ich beschäftigt bin. Die Befestigung des Lagers muß fertig werden

Earl – das Ohr

Earl - das Ohr Ich weiß, wo im alten Lager ein Drogendepot steht. Wenn Du mich mit 30 % beteiligst, sage ich Dir mehr.

SC : "Ja! Ich bin Interessiert!"

Earl : Verrät Position

SC: Kein Interesse

Earl : "Dann mach ´nen Abflug.

Carasco

Carasco: Na, Bürschchen! Willste Dir das Leben etwas verschönern. Ich habe hier schöne Träume für Dich.

Auswahl Drogen(Auswahlmenü)

Gabriel(Sektenguru): Hört mir zu,ihr Ungläubigen. Das Erwachen unseres Messiah's ist nahe. Noch habt ihr die Chance zur Erlösung doch bald gibt es für euch nur noch die Finsternis.

Saul (Novize): Vernehmt seine Worte, denn das Strafgericht ist nah.

Russel: Bei mir kannst Du alles kriegen. ´Ne gebrochenen Nase oder einfach nur was zu trinken. Benimm Dich also.

Grimes

Grimes: Was willste haben?

Auswahlmenue Drinks

2 Kapitel 2: Wogen des Wahnsinns

2.1 AF World2

SC-Level 2

Der Erleuchtete hält im PSI-Tempel Massenmeditationen ab um den Schläfer anzurufen. Die Folge: Der Schläfer wird gestört - es gibt Erdbeben. Die Beben begleitend geht eine Wahnsinnswelle (unheimliches, helles Summen) durchs gesamte Gefängnis: Alle Insassen fassen sich an den Kopf oder fallen auf die Knie. Das Psi-Lager ist durch den heiligen Stein vor den Wahnsinnsanfällen geschützt. Trägt der SC ein Schutzamulett gegen den Zauber, welches er aus einem Stück des heiligen Steins vor dem Haus der Mitte anfertigen lassen kann, so haben die Wahnsinnswellen keine Auswirkungen auf ihn (--> evtl. gute Gelegenheit zum Einbrechen). Die Wahnsinnswellen sind sehr kurz (1 Minute); während sie wirken, könnte eine Visions-Sequenz ablaufen.

Der SC übernimmt Diebstahl- und Schutzaufträge (vor allem von seiner Gilde) in den Minen und lernt so die letzten Minenlevel kennen. Er kommt auch zum erstenmal mit Orkspähern in Kontakt, die Minenarbeiter angreifen. Er findet unter den Minen die Eingänge zu den natürlichen Höhlen, die die verlassene Mine mit der freien Mine verbindet. (Ersteinstieg in Höhlen nur über freie Mine.)

Unter dem ersten Höhlenlevel liegen die Orkhöhlen. Der zur Zeit einzige Eingang ist eine enge Passage, die von einem Dutzend Orks bewacht wird. Der SC ist zu schwach, um hier durchzubrechen.

Allgemeines Verhalten der NSCs:

Alle Gilden neutral zueinander.

Der SC ist jetzt festes Mitglied einer Gilde und wird auch dementsprechend geliebt bzw. geächtet. Trotzdem kann er immer noch auf Erpresser aus den eigenen Reihen stoßen, die seine neue Position nicht anerkennen oder ihn einfach noch nicht ernstnehmen.

Aufträge:

- KdW-NL: Im Zentrum des Sektenlagers muß ein alter Runenstein stehen, bring mir einen Steinsplitter von ihm! <JA> Wenn alles gutgeht, kann ich daraus ein Amulett machen, das uns gegen die Wahnsinnsanfälle schützt.

- Org-NL/FM: Unsere Garde wird den Zugang zur Orkhöhle freikämpfen. Wir bauen dazu gerade ein schweres Geschütz, um die Befestigung niederzureißen. Alles was uns fehlt ist eine Metallsehne. Sieh zu, wo du eine herkriegst. <JA> Lass dir nicht zuviel Zeit. → Hinweis: Sö-AL (s.u.) SC muß Sehne aus AL klauen → SC kann im AL Wache bestechen [oder klettern] um auf den Geschützturm zu kommen.

- KdF: Die Wahnsinnsanfälle, denen wir in letzter Zeit ausgesetzt sind, hängen irgendwie mit den Beben zusammen. Würde mich nicht wundern, wenn beides an den Puschereien der Sektenpriester liegen würde. Geh in ihr Lager und finde heraus, was da vor sich geht. <JA> Ich erwarte deinen Bericht.

- Ga-FM: Die Orks kommen aus den Höhlen unter unsere Mine und greifen unsere Arbeiter an. Wir werden uns um die Sache kümmern, aber damit sind nicht mehr genug Wachen für die oberen Ebenen da. Meinst du, du schaffst es, zusammen mit ein paar Jungs, unsere Arbeiter vor Minecrawlerangriffen zu schützen? <JA> Melde dich bei [Grmb]. Ich hab ihm gesagt, ich schick ihm noch jemand [zur ersten Ebene]. → Grmb-Ga-FM: Bist Du die Verstärkung? Na schön, folge mir. → Grmb: Hier wirst du Wache halten, bis deine Ablösung kommt. Wenn irgendwas die Arbeiter angreift, weißt Du was du zu tun hast. – SC: Was ist mit Verstärkung? – Grmb: Kriegst du nicht. (geht weg und läßt SC mit 5 Schürfern zurück) → (Nach 2-5 Minuten greifen 1-2 Minecrawler an.) → 2 Minuten später kommt die Ablösung: Gab's Probleme? – SC: Nein. Keine Probleme. / Ja, es gibt Tote. – Ablösung: Gut gemacht, Kleiner / Schicksal, Du hast alles gegeben (1-2 Tote) / Was? Du Versager! Geh mir aus den Augen! (3-5 Tote)

- Stt: Unser Baumeister ist zur freien Mine übergelaufen. Er war einer unserer Besten. Überrede ihn, zurückzukommen. <JA> Er hat bestimmt für diese Schwachköpfe die Planung übernommen. Du wirst ihn schon finden. Achte darauf, daß er allein ist! → (Der Baumeister, ein alter Gräber, ist von einigen Schürfern umringt und erkennt den SC als Gesandten der Schatten) - Baumeister: Haben sie dich geschickt, um mich umzubringen, mein Junge? Na, ist auch egal, hier beschützen mich meine Freunde. Nun geh und lass mich arbeiten. → (Später muß der SC ihn irgendwo (s. Tagesablauf) alleine bedrohen)

Allgemeine Infos:

- Schü: Wir haben einen neuen! Ist von den Gräbern des alten Lagers übergelaufen. Der [große Mumpitz] hat ihn direkt als Baumeister zu sich ins Haus geholt.

- Org-NL: Mir wäre es zu mühselig, das Erz aus der Erde zu graben. Warum auch? In der alten Mine liegt doch genug von dem Zeug einfach so rum. (lacht)
- KdF-AL (aufgeregt): Die Sektenpriester allein tragen die Schuld an den Wahnsinnsanfällen, denen wir alle ausgeliefert sind. Diese Idioten pfuschen im magischen Gefüge herum und wissen gar nicht, was sie damit anrichten. Ich glaube, wir werden diesen Verrückten eine Lektion erteilen.
- Ga/Rä: Wir haben versucht einen Ausfall in die Orkhöhlen zu machen, aber der einzige Zugang ist zu gut bewacht. Es sind vielleicht ein Dutzend Orks dort, aber in dem engen Durchgang könnten die eine ganze Armee aufhalten.
- Dieses unheimliche Summen, das auf jedes Beben folgt, macht mir Angst. Ich habe versucht mir die Ohren zuzuhalten, aber es bleibt genauso unerträglich.
- Sö-AL: Diese Sektenheinis wollen uns mit ihrer Teufelsmagie fertigmachen. Sollen nur kommen, dann kriegen sie unsere **Geschütze** zu spüren!
- Stt: Wir haben letzte Nacht das Sektenlager ausgekundschaftet. Ein Überraschungsangriff ist dort nahezu unmöglich. Es gibt zu viele Wachen.

KAPITELWECHSEL: SC steigt auf Level 2. Durch eines der Erdbeben stürzt die alte Mine ein und läuft voll Wasser.

2.2 Sekten-Prio2-Szenario Kapitel 2

Die erste Anrufung des Schläfers findet nach Beginn des Kapitels statt. Y'Berion hat einige Novizen aus allen Schichten auserwählt, die die Ehre haben, an den Anrufungen teilzunehmen. Der SC gehört zu dem Kreis. Außerdem bekommt er die Aufgabe, drei niedrigen Novizen, darunter auch BARTHOLO, die Berufung zu überbringen. Die **ERSTE ANRUFUNG** wird von vielen Novizen und Templern enthusiastisch herbeigesehnt. Doch die Anrufung bringt nicht den gewünschten Erfolg. Zwar beginnt während der Meditation die Erde zu beben, aber die Barriere bleibt unverändert. Einige Novizen berichten später von verwirrenden Visionen, die sie während der Meditation hatten. Sie hätten die Präsenz einer gewaltigen Kraft gespürt. Y'Berion läßt sich von dem Mißerfolg nicht beirren. Er beruft eine zweite Meditation in der folgenden Woche ein. Er verkündet, die Trance der Novizen hätte nicht ausgereicht. Wenn sie den Schläfer wirklich erwecken wollten, müßten sie alles geben. Die über Kopfschmerzen klagenden Novizen, die an der Meditation teilnahmen, sind davon natürlich nicht begeistert. Kalom und Angar bemerken, daß Y'Berion seine vollmundigen Versprechen nicht einhalten kann. Wenn die Meditationen keinen Erfolg haben, wird das Y'Berion als Erleuchteter in Frage stellen. Diese Schwäche und allgemeine Verwirrung könnten Kalom und Angar nutzen, um die Macht an sich zu reißen. Allerdings müssen sie dabei auf Nummer sicher gehen. Die **ZWEITE ANRUFUNG** fällt um einiges heftiger aus als die erste. Die Beben nehmen zu, drei Novizen brechen bewußtlos zusammen und die Barriere ist die gleiche, wie am Tag davor. Öffentliche Kritik wird laut. Y'Berion läßt durch Angar einen Frevler zum Schweigen bringen (der Templer-SC soll den Auftrag ausführen). Y'Berion gerät unter Druck. Er wirft seine ganze Macht in die Waagschale und überzeugt die Novizen, eine dritte und letzte Anrufung durchzuführen. Kalom beginnt zusammen mit Angar gegen Y'Berion zu intrigieren. Für die **DRITTE ANRUFUNG** frisiert Kalom die ohnehin schon überhöhte Dosis des Schläfertraums für die meditierenden Novizen. Das Ergebnis: Die Meditation wird von den stärksten Beben seit der ersten Anrufung begleitet. Gleichzeitig breitet sich vom Tempel ein schrilles Geräusch aus, die Wahnsinnselle, die das ganze Gefängnis fast in den Wahnsinn treibt. Während der Meditation sterben drei Novizen, der Rest (auch der SC) erlebt eine Vision, die sie ihr Leben lang nicht vergessen werden. Ihnen (und Y'Berion) erscheint ein in roten Nebel gehüllter Tempel in einer gewaltigen Höhle. (Der Tempel ist nie ganz zu sehen, sondern wird nur schemenhaft angedeutet.) Dennoch deuten alle Novizen diese Vision gleich: Der Schläfer hat ihnen den Ort gezeigt, wo der Schlüssel zur Freiheit auf sie wartet. Ein Tempel tief unter der Erde. Ein von Kalom beauftragter Novize wiegelt die anderen Novizen und Templer gegen Y'Berion auf. Sie verlangen: Die Anrufungen aufzugeben und sich stattdessen auf die Suche nach dem Tempel zu machen. Y'Berion weigert sich. Er läßt verkünden, daß die Anrufungen vorerst ausgesetzt werden. Dann zieht er sich für Wochen zurück, um mit dem Schläfer Zwiesprache in seinem Gemach zu halten. Der SC wird sowohl auf Seiten der Novizen wie der Templer in diese Handlung durch Missionen verwickelt.

2.3 Guru/Novizen-Struktur im 2. Kapitel39

Gilde	Name	Charakter	Job / Tagesablauf	Rolle im 2. Kapitel	Freunde / Feinde
Guru	Y'Berion	der Erleuchtete, Oberguru des Tempels.	Oberguru.	Kein direkter Kontakt zwischen SC und Y'Berion.	

		Wahn- und machtgesteuert. Machtposition durch Wissen aus Visionen, höchste PSI-Kräfte, „Hotline“ zum Schläfer. Er beherrscht zusammen mit Kalom und Angar das „Drogenkartell“, viele in anderen Lagern (im ST sowieso) sind auf ihn angewiesen (süchtig) und/oder fürchten ihn. Steht an Spitze der Sekte		<p>Allerdings tritt Y'Berion im 2. Kapitel öfters in Erscheinung. Jede Woche findet eine Anrufung des Schläfers statt, an der jedesmal bis zu 10 Novizen + Y'Berion + Cor-Loran + Cor-Garrion. Zu Beginn des 2. Kapitels beruft Y'Berion diejenigen Novizen in seinen Dienst, die an den Meditationen teilnehmen sollen.</p> <p>Von NAMIB wird der SC damit beauftragt, die Berufungen in Form von Briefen an die auserwählten niedrigen Novizen zu verteilen (3 Briefe). Der SC kann die Reaktionen der Novizen reichen von „Wow! Super! Er hat mich erwählt!“, über „Muß das sein?“ bis „Nein! Nicht mich. Bring den Brief zu jemand anderen!“.</p> <p>Auch der SC ist einer der Auserwählten. Er wird an den Meditationen teilnehmen (Visionen)</p>	
Guru	Cor-Kalom	Drogenguru. Skrupellos auf Machtgewinn aus, der Erleuchtete ist auf ihn angewiesen, unkündbar. Rechte Hand Y'Berions	Drogen-Freak. 6h-22h in Drogenlabor	<p>Y'Berions Anrufungen treiben Kalom zu Höchstleistungen an. Er kommt mit der Drogenproduktion kaum nach.</p> <p>Der SC kommt im Kontext einiger Drogenmissionen in Kontakt mit Kalom und lernt ihn das erste Mal kennen (er wird ihn nicht in guter Erinnerung behalten).</p> <p>Zum Ende des 2. Kapitels wird der Widerstand gegen die Meditationen stärker. Erdbeben erschüttern den Knast immer stärker. Kalom bemerkt das und macht den ersten Schritt zur Entmachtung Y'Berion im 3. Kapitel. Die letzte Anrufung soll für Y'Berion eine Katastrophe werden. Kalom mischt in die Drogen ein Gift, so daß mehrere Novizen die Meditation nicht überleben. Allerdings sind die Visionen klarer. Der SC sieht einen schemenhaften Tempel tief unter der Erde. Alle anderen sehen ihn auch.</p> <p>Nach der Meditation regt sich der erste Aufstand aus den Reihen der Novizen gegen Y'Berion. Kalom nutzt die Gunst der Stunde und kritisiert Y'Berion öffentlich: „Diese Meditationen werden die Barriere nicht zerbrechen.“</p> <p>Einige Novizen stimmen Kalom zu. „Der Schläfer hat uns nicht die Barriere gezeigt, sondern einen Tempel.“ ... „Vielleicht liegt dort der Schlüssel zur Freiheit.“ ... „Laßt uns den Tempel finden!“</p> <p>Y'Berion will das nicht. Bei den Novizen und Templern regt sich stiller Widerstand gegen Y'Berion. Kalom und Angar machen sich das zur Nutze. Zu Beginn des 3. Kapitels beginnen sie die Suche nach dem Tempel zu propagieren. Damit ziehen sie viele Novizen und Templer auf ihre Seite.</p>	
Guru	Cor Angar	Chef der Templer (Guru). hart, stolz, gnadenlos, teilweise mindcontrolled, Inquisition. Er ist der perfekte Mann für's Grobe. Zweite Rechte Hand Y'Berions	Templer-Chef	<p>Als Novize bekommt der SC Angar kaum zu Gesicht. Erst als sich Widerstand bei einigen Novizen gegen Y'Berions Meditationen regt, tritt Angar mit ein paar Templern in Aktion, die den Widerstand stoppen sollen.</p> <p>Der Templer-SC soll mit einem anderen Templer einen Frevler zum Schweigen bringen. Von dem Templer erfährt der SC, daß der Auftrag symbolischer Natur sei. In Wirklichkeit sei Angar gar nicht daran interessiert, daß die Frevler ihre Schnauze halten. „Deshalb lassen wir den Typen am Leben, verstanden?“</p> <p>Nach der 2. Meditation bemerkt auch Angar, daß der Wind innerhalb der Sekte sich dreht. Y'Berions Autorität bröckelt immer mehr. Sein Plan hat versagt. Angar weiß, daß Kalom ihn braucht, wenn es soweit kommen sollte, daß die Sekte einen neuen Erleuchteten braucht.</p> <p>Zum Ende des 2. Kapitels kursiert das Gerücht, daß sich Angar und Kalom gegen Y'Berion verbündet hätten.</p>	

Guru	Cor-Loran	Ist die erste Tageshälfte stoned Steht unter KALOM und ANGAR . Ihm untergeben ist KA-GARON .	PSI-Lehrer-Guru 6h-14h stoned in seiner Hütte. 14h-22h lehrt im Tempel die hohen Novizen	Wie verhalten sich die PSI-Lehrer?	
Guru	Cor-Garrion	Ist die zweite Tageshälfte stoned Steht unter KALOM und ANGAR . Ihm untergeben ist KA-GARON .	PSI-Lehrer-Guru 6h-14h lehrt im Tempel die hohen Novizen. 14h-22h stoned in seiner Hütte	Im 1. Kap lernt der SC noch nichts von den beiden Lehrern. Erstes Kennenlernen über einen Auftrag im 2. Kapitel	
Hoher Novize	Ka Garon,	Dröhnt sich gerne zu, glaubt fest, ist eifrig und dient gerne. Untersteht COR-LORAN und COR-GARRION . Im unterstehen: Baal Namib Baal-Tarin Baal Kadash Baal Filo	NvD, leitet Meditationen der mittleren Novizen, wirbt Besucher im ST an. 9h-14h meditiert mit mittleren Novizen	Unnahbar für den SC im 1. Kapitel. Niedrige Novizen sind Würmer für ihn. Sobald der SC ihn anspricht, wird er angeschnauzt und weggeschickt.	
Hoher Novize	Ka Lib	Will Kaloms Job. Untersteht KALOM	KALOMS Drogenassistent. 8h-20h im Drogenlabor 20h-24h trifft sich mit seinen Freunden	SC hat keinen Kontakt. Erst im 2. Kapitel lernt er ihn durch einen Auftrag kennen. Und seinen Kollegen KA ZATIZ	Freunde: Feinde: KA ZATIZ
Hohe Novize	Ka Zatz	Er ist gläubig, folgt seinem Meister Kalom blind. Untersteht KALOM	KALOMS Drogenassistent. 8h-20h im Drogenlabor 20h-24h Meditations-Spaziergang durch Tempel	SC kann ihn auf seinem Meditationsspaziergang treffen. Er bekommt jedoch den Kommentar, daß der SC noch viel lernen muß, bevor er sich mit KA-ZATIZ unterhalten kann. Im 2. Kap wird das dann schon reeler. Dann entbrennt der Machtkampf zwischen ZATIZ und KALIB. Der SC wird involviert und kommt so das erste Mal in Kontakt mit Kalom	Freunde: Feinde: KA LIB
Hoher Novize	Ka Shin	Schleimer und Selbstkasteier, fromm. Die meisten machen sich lustig über ihn. Er gilt pauschal als Arschkriecher. Untersteht direkt den drei obersten Gurus.	Ordonnanz, organisiert Orgien. 6h-20h dient den Gurus, macht Besorgungen, putzt die Gemächer. 20h-24h Selbstkasteiung in Krypta (man hört seine Schreie, die Krypta ist dabei verschlossen)	Der SC trifft ihn im ersten Kapitel nicht persönlich. Allerdings lernt er ihn schon über zahlreiche Gerüchte kennen. Außerdem hört er nachts ab und zu KA SHINS Selbstkasteiungs-Schreie aus der verschlossenen Krypta. Erst im 2. oder 3. Kapitel direkter Kontakt (Kontext Guru-Mord?)	Freunde: Keine. Feinde: Viele
Hoher Novize	Ka Limae	Opportunist. Kein Gläubiger. Nutzt die Vorteile, die die Sekte ihm bietet.	Drogenausgabe im ST 10h-18h Drogenausgabe 18h-24h Trifft sich mit Freunden.	Untersteht COR-KALOM Von ihm bekommt der SC seine Drogenrationen. KA LIMAE gehört zu einem Freundeskreis, der hinter dem Rücken der Gurus kleine Drogengeschäfte mit dem AL und NL durchzieht. Für den SC kann es nützlich sein, sich mit diesem Freundeskreis zu arrangieren. Gegen Gefälligkeiten versorgen sie ihn mit Equipment und Infos, die er im ST sonst nicht bekommen kann. Erster Prio2-Auftrag im 2. Kapitel.	Freunde: BAAL-KADASH BAAL-TARIN BAAL-FILO Feinde:
Mittl. Novize	Baal Namib	friedliebend, bestimmt, vertrauenswürdig, läßt sich nichts gefallen. Untersteht Ka-Garon . Ihm unterstehen seine Schüler	unterrichtet niedrige Novizen (auch SC) und ist SC-Auftraggeber. 8h-12h lehrt	Namib ist auch im 2. Kapitel ein wichtiger Auftraggeber für den SC. Wenn der SC gegen die Regeln verstößt und regelmäßig Missionen ablehnt oder versaut, wird er bestraft. Dem SC wird dann von zwei	Freunde: KA-GARON Feinde: keine

		und der SC.	12h-20h Ansprechpartner/ Auftraggeber für SC	Templern und einem hohen Novizen aufgelauert und mit Schlägen und PSI-Magie bestraft. Aufträge zu Beginn: - Berufungsbriefe folgende Novizen austeilen:	Neutral: Namib wird allgemein in Ruhe gelassen.
Mittl. Novize	Baal Kadash	eigennützig, auf Annehmlichkeiten aus. Untersteht Ka-Garon .	Dealer/Anwerber im NL 10h-18h im NL 18h-24h hängt mit seinen Freunden herum.	Der SC trifft ihn sehr früh im Spiel. TARIN gehört zu einem Freundeskreis, der hinter dem Rücken der Gurus kleine Drogengeschäfte mit dem AL und NL durchzieht und allerlei Dinge organisiert. Für den SC kann es nützlich sein, sich mit diesem Freundeskreis zu arrangieren. Gegen Gefälligkeiten versorgen sie ihn mit Equipment und Infos, die er im ST sonst nicht bekommen kann.	Freunde: BAAL-TARIN BAAL-FILO KA-LIMAE Feinde:
Mittl. Novize	Baal-Tarin	nicht vertrauenswürdig, rhetorisch gewandt, nicht gläubig Untersteht Ka-Garon .	Dealer/Anwerber im AL 10h-18h im AL 18h-24h hängt mit seinen Freunden herum.	Der SC trifft ihn sehr früh im Spiel. TARIN gehört zu einem Freundeskreis, der hinter dem Rücken der Gurus kleine Drogengeschäfte mit dem AL und NL durchzieht und allerlei Dinge organisiert. Für den SC kann es nützlich sein, sich mit diesem Freundeskreis zu arrangieren. Gegen Gefälligkeiten versorgen sie ihn mit Equipment und Infos, die er im ST sonst nicht bekommen kann.	Freunde: BAAL-FILO KA-LIMAE BAAL-KADASH Feinde:
Mittl. Novize	Baal Filo	große Klappe, Anlaufstelle für Sonderwünsche Untersteht Ka-Garon . FILO ist der „Organisator“ unter den Novizen. Er hat Kontakte zu verschiedenen Gilden.	Koch 10h-18h in Küche 18h-24h macht Besorgungen im ganzen Knast zu	SC trifft ihn recht Früh. FILO bittet den SC um ein paar Gefallen. Es lohnt sich für ihn, FILO zu helfen. FILO gehört zu einem Freundeskreis, der hinter dem Rücken der Gurus kleine Drogengeschäfte mit dem AL und NL durchzieht und allerlei Dinge organisiert. Für den SC kann es nützlich sein, sich mit diesem Freundeskreis zu arrangieren. Gegen Gefälligkeiten versorgen sie ihn mit Equipment und Infos, die er im ST sonst nicht bekommen kann. Prio2-Aufträge im 1. Kap.: - Besorgungen übernehmen	Freunde: BAAL-TARIN BAAL-KADASH KA-LIMAE Feinde:
Mittl. Novize	Baal Moc	gläubig, große Klappe. Untersteht Ka Shin Er ist zwar gläubig, aber auch auch angernert von Y'Berion. Er spielt zu den Orgien, den Guru-Meditationen und bei schwarzen Messen in der Krypta.	Orgien-Musikant 10h-18h spielt die Laute bei Y'Berion	Er ist für den SC ein gutes Verbindungsglied zu Infos aus den Reihen der Gurus und hohen Novizen. Allerdings muß er sich erst das Vertrauen MOCs erwerben. Hilfe-Auftrag: - Saite für Laute besorgen	Freunde: Feinde:
Mittl. Novize	Baal Kagan	fühlt sich verfolgt, Trost und Halt in den Drogen und den Prophezeiungen des Erleuchteten. Untersteht COR-KALOM	MC-Melker in FM 9h-18h in FM 18h-24h allein in seiner Zelle	Neutral zum SC Er ist sehr mißtrauisch gegenüber dem SC. Im 1. Kap ist kaum ein Gespräch möglich. Manchmal läuft KAGAN sogar vor dem SC davon. Er ist wirklich paranoid.	Freunde: Feinde:
Mittl. Novize	Baal Parvez	linientreu, nimmt alle Drogenvisionen für wahr. Untersteht COR-KALOM	MC-Melker in AM 9h-18h in AM 18h-24h hängt mit seinen Freunden herum.	Neutral zum SC	Freunde: Feinde:
Mittl. Novize	Baal Orun	Mitläufer, der Marktlücke in Sekte gefunden hat. Untersteht niemandem so richtig.	Kräuterheiler 8h-16h Kräutersuche im Sumpf. 16h-24h im ST in seiner Hütte. Dort kann man sich	Neutral zum SC Im 1. Kapitel wird ORUN eine wichtige Rolle für den SC spielen. Verletzungen kann er gut kurieren. Allerdings sollte der SC es sich nicht mit ORUN verscherzen und ihm als Gegenleistung ein paar Gefallen tun.	Freunde: Feinde:

			verarzt lassen.	ORUN-Missionen: - Pilze aus VM holen.	
Niedr. Novize	Mace	Zweckgläubiger, mißtrauisch. Untersteht BAAL FILO	Küchenhilfe/ Pflanzensammler/ Essensausgabe	Neutral zum SC	Freunde: Feinde:
Niedr. Novize	Shrat	notorischer Lügner, paranoid.	Küchenhilfe/ Pflanzensammler/ Essensausgabe	Neutral zum SC Steht dem SC mißtrauisch gegenüber. Spricht nicht viel mit ihm.	Freunde: BAAL KAGAN Feinde:
Niedr. Novize	Raska	war schon vor Sekte durchgeknallt, redet wirres Zeug.	Bettler/Sammler 8h-12h sammelt im Sumpf und Wald. 12h-22h bettelt im NL 22h-8h in Zelle	Neutral bis feindlich zum SC. Der SC sollte RASKA nicht reizen. Wenn er nicht mit ihm sprechen will, sollte er ihn in Ruhe lassen. Ansonsten hat er einen Feind.	Freunde: Feinde:
Niedr. Novize	Bartholo	Nicht sehr groß, nicht sehr stark. Scheu. Ängstlich. Sucht halt und Schutz innerhalb der Sekte. Er kann einem richtig Leid tun. In ihm steckt jedoch das Zeug zu einem großen PSI-Magier. Die durchschnittliche Überlebensdauer von solchen Typen beträgt 2-3 Monate. Spätestens dann hat sich in allen Lagern herumgesprochen, daß es da einen Feigling gibt. In aller Regel werden sie dann regelmäßig und von mehreren Typen/Banden gleichzeitig abgezogen. Problem: Bald haben sie einfach nichts mehr, das sie noch abgeben könnten. Dieser Umstand führt dann über kurz oder lang zum Tod.	in erster Linie Schüler	Er steht dem SC von Anfang an freundlich gegenüber. SC trifft ihn beim ersten PSI-Treffen, das Namib einberuft. BARTHOLO fällt dadurch auf, daß er NAMIB hartnäckig darum bittet, ihm den CONTROL-Spruch beizubringen. Doch für NAMIB ist das zu früh. BARTHOLO beginnt fast zu betteln, doch NAMIB weigert sich. Der SC wird in verschiedene Situationen gelangen, in denen er für BARTHOLO Partei ergreifen kann oder nicht. Wenn der SC Partei ergreift erwartet der Spieler eine entsprechende Belohnung. Wenn BARTHOLO das 1. Kapitel überlebt (durch die Hilfe des SC) wird sich das im 2. Kapitel auszahlen. Situationen: BARTHOLO wird von QUINN schikaniert, bedroht und verprügelt. Außerdem versucht er immer wieder ihn abzuziehen. Der SC kann sich für BARTHOLO stark machen. Greift der SC nicht ein, bringt QUINN BARTHOLO zum Ende des 1. Kapitels um. BARTHOLO wird im AL von drei Buddlern verprügelt. Der SC kann eingreifen oder nicht. Wenn er ihm hilft, macht das einen guten Eindruck bei gewissen Novizen.	Freunde: SC Feinde: QUINN
Niedr. Novize	Quinn	Quinn ist groß und stark. Vorlaut, weiß alles besser, unsympathisch. Er will schnell in der Hierarchie der Sekte aufsteigen. Deshalb versucht er seine „Konkurrenz“ (auch SC) einzuschüchtern.	in erster Linie Schüler	Feindlich zum SC QUINN provoziert den SC wo er kann. Das geht mit verbalen Attacken los und hört bei körperlichen Angriffen und miesen Streichen auf. Am meisten hackt QUINN auf BARTHOLO herum. Der SC kann QUINN in seine Schranken weisen.	Freunde: HAVIL Feinde: unter den niedrigen Novizen. Hauptfeind: BARTHOLO Neutral: folgsam gegenüber mittlere und hohe Novizen.
Niedr. Novize	Havil	unzuverlässig, provoziert gerne. Zusammen mit QUINN gibt er ein gutes Team ab. Beide sind Arschlöcher. HAVIL ist der Mitläufertyp. Er findet QUINN stark, ergreift jedoch nicht selbst die Initiative.	in erster Linie Schüler	Zu Beginn neutral zum SC. Wenn SC sich mit QUINN anlegt, schwenkt er auf feindlich um.	Freunde: QUINN Feinde: (SC)
Niedr. Novize	Viran	Tagedieb, unfreundlicher Geselle, hängen im ST rum, versuchen an allen	Tagedieb	Feindlich zum SC. Denkt, SC ist leichte Beute. Der SC geht ihnen zu Beginn besser aus dem	Freunde: SEAN

		Ecken abzuzocken. Beutelschneider. Ist nur in der Sekte, weil sie sich Vorteile erhoffen. Bekommt oft Ärger mit NAMIB		Weg. VIRAN gehört zu einem Freundeskreis, der nach dem Motto funktioniert „nur zusammen sind wir stark“. Die Freunde sind VIRAN, SEAN, TONDRAL, TORLOF	TONDRAL TORLOF Feinde: BAAL NAMIB
Niedr. Novize	Sean	Tagedieb, unfreundlicher Geselle, hängen im ST rum, versuchen an allen Ecken abzuzocken. Beutelschneider. Ist nur in der Sekte, weil sie sich Vorteile erhoffen. Bekommt oft Ärger mit NAMIB	Tagedieb	Feindlich zum SC. Denkt, SC ist leichte Beute. Der SC geht ihnen zu Beginn besser aus dem Weg. VIRAN gehört zu einem Freundeskreis, der nach dem Motto funktioniert „nur zusammen sind wir stark“. Die Freunde sind VIRAN, SEAN, TONDRAL, TORLOF	Freunde: VIRAN TONDRAL TORLOF Feinde: BAAL NAMIB
Niedr. Novize	Tondral	Tagedieb, unfreundlicher Geselle, hängen im ST rum, versuchen an allen Ecken abzuzocken. Beutelschneider. Ist nur in der Sekte, weil sie sich Vorteile erhoffen. Bekommt oft Ärger mit NAMIB	Tagedieb	Feindlich zum SC. Denkt, SC ist leichte Beute. Der SC geht ihnen zu Beginn besser aus dem Weg. VIRAN gehört zu einem Freundeskreis, der nach dem Motto funktioniert „nur zusammen sind wir stark“. Die Freunde sind VIRAN, SEAN, TONDRAL, TORLOF	Freunde: VIRAN SEAN TORLOF Feinde:
Niedr. Novize	Torlof	Tagedieb, unfreundlicher Geselle, hängen im ST rum, versuchen an allen Ecken abzuzocken. Beutelschneider. Ist nur in der Sekte, weil sie sich Vorteile erhoffen. Bekommt oft Ärger mit NAMIB	Tagedieb	Feindlich zum SC. Denkt, SC ist leichte Beute. Der SC geht ihnen zu Beginn besser aus dem Weg. VIRAN gehört zu einem Freundeskreis, der nach dem Motto funktioniert „nur zusammen sind wir stark“. Die Freunde sind VIRAN, SEAN, TONDRAL, TORLOF	Freunde: VIRAN SEAN TONDRAL Feinde: BAAL NAMIB
Niedr. Novize	Born	dumpher Typ, immer auf Droge, läßt sich „beschenken“.	Tagediebe/Remote-Novizen im NL	Feindlich zum SC. DRAGO, BORN und KILE bilden einen Freundeskreis. Wenn der SC ihnen in die Arme läuft, zocken sie ihm etwas aus seinem Inventory. Sie benutzen einen einfachen PSI-Spruch der die Attitüde des anderen um 180° dreht. Angewandt auf freundlich, bewirkt überschwengliche Liebe dem Tagedieb gegenüber. Der verzauberte schenkt ihm alles, was er hat. ... neutral, bewirkt Freundlichkeit. Der Verzauberte schenkt ihm 2 Gegenstände. ... feindlich, bewirkt Freundlichkeit. Der Verzauberte schenkt ihm 1 Gegenstand. Dieses Verhalten führt dazu, daß die Sekte immer mehr in Mißkredit gelangt.	Freunde: DRAGO KILE Feinde: viele
Niedr. Novize	Drago	dumpher Typ, immer auf Droge, läßt sich „beschenken“.	Tagediebe/Remote-Novizen im NL	siehe Born	Freunde: BORN KILE Feinde:
Niedr. Novize	Kile	dumpher Typ, immer auf Droge, läßt sich „beschenken“.	Tagediebe/Remote-Novizen im NL	Siehe Born	Freunde: DRAGO BORN Feinde:
Niedr. Novize	Brandick	dumpher Typ, immer auf Droge, läßt sich „beschenken“.	Tagediebe/Remote-Novizen im AL	Neutral zum SC. Sie zocken ihn nicht automatisch ab, wie die Jungs im NL. BRANDICK, SANTINO und HARLOK bilden einen Freundeskreis. Sie benutzen einen einfachen PSI-Spruch der	Freunde: SANTINO HARLOK Feinde:

				die Attitüde des anderen um 180° dreht. Angewandt auf freundlich, bewirkt überschwengliche Liebe dem Tagedieb gegenüber. Der verzauberte schenkt ihm alles, was er hat. ... neutral, bewirkt Freundlichkeit. Der Verzauberte schenkt ihm 2 Gegenstände. ... feindlich, bewirkt Freundlichkeit. Der Verzauberte schenkt ihm 1 Gegenstand. Dieses Verhalten führt dazu, daß die Sekte immer mehr in Mißkredit gelangt.	
Niedr. Novize	Santino	dumpfer Typ, immer auf Droge, läßt sich „beschenken“.	Tagediebe/Remote-Novizen im AL	siehe Brandick	Freunde: BRANDICK HARLOK Feinde:
Niedr. Novize	HARLOK	dumpfer Typ, immer auf Droge, läßt sich „beschenken“.	Tagediebe/Remote-Novizen im AL	siehe Brandick	Freunde: BRANDICK SANTINO Feinde:

2.4 Templer-Struktur im 2. Kapitel

Gilde	Name	Charakter	Job / Tagesablauf	Rolle im 1. Kapitel	Freunde / Feinde
Hoher Templer	Gor-Na-Go	stolz, unbestechlich, greift hart durch. Ihm unterstehen die Tagwachen: Gor-Jona Gor-Jug Balor Fortuno Pat Ako Luke Untersteht COR-ANGAR	Tagwache am Tor	Neutral zum SC. Der SC ist im 1. Kapitel Luft für Gor-Na-Go. Wenn der SC es wagt, ihn anzusprechen, staucht ihn der Templer grob zusammen. „Du mußt dir meinen Respekt verdienen.“	
Hoher Templer	Gor-Na-Vid	stolz, brutal, duldet keine Disziplinlosigkeit. Ihm unterstehen die Nachtwachen: Quentin Harun Jagblade Lou Bladwin Untersteht COR-ANGAR	Nachtwache/checkt Wachen	Neutral zum SC. Er ignoriert den SC.	
Hoher Templer	Gor-Na-Tot	ein gnadenloser Lehrmeister, kompromißlos, Disziplin ist alles. Er ist der Schleifer. Untersteht COR-ANGAR	Ausbilder und Planungsexperte	Neutral zum SC. Wenn der SC Templer werden will, schickt ihn BAAL-NAMIB zu GOR-NA-TOT. Er bekommt folgende Prüfungsaufträge: - Aussteiger eine Botschaft bringen. - Schmiere stehen bei Mord an Delon. - Hole dir eine Waffe von einem Söldner. - PSI-Magie (Vergessen) in einer Mission anwenden.	

				- PSI-Magie (Kontrolle) in einer Mission anwenden. - Eindringling fangen.	
Hoher Templer	Gor-Na-Ba	undurchsichtig, hinterlistig. Ihm unterstehen: Gor-Grome Gor-Morbio Untersteht COR-ANGAR	MC-Jagdchef in FM	Neutral-abweisend zum SC. Er spielt als Jagdchef seine Spielchen mit den Melknovizen. Der SC bekommt das mit, wenn er als Novize (oder Templer) in die FM geschickt wird, um BAAL-KAGAN sein Melkgefäß hinterher zu tragen. MC-Köder	
Mittlerer Templer	Gor-Morbio	gemein, beleidigend, hackt auf Schwächeren rum. Untersteht Gor-Na-Ba	MC-Jäger in FM		
Mittlerer Templer	Gor-Grome	korrupt, spielt MC-Sekret in eigene Tasche. Untersteht Gor-Na-Ba	MC-Jäger in FM		
Hoher Templer	Gor-Na-Kash	hart, streng, fair. Ihm unterstehen: Gor-Bugol Gor-Hanis Untersteht COR-ANGAR	MC-Jagdchef in VM		
Mittlerer Templer	Gor-Hanis	blutrünstig, liebt es, die MCs abzuschlachten. Untersteht Gor-Na-Kash	MC-Jäger in VM		
Mittlerer Templer	Gor-Bugol	stolz, auf Ruhm und Ehre aus. Untersteht Gor-Na-Kash	MC-Jäger in VM,		
Mittlerer Templer	Gor-Jona	läßt jeden seinen mittleren Status spüren. Untersteht Gor-Na-Go	Turmwache A tags		
Mittlerer Templer	Gor-Jug	stolz, dumm, folgsam. Stellt keine Fragen. Untersteht Gor-Na-Go	Turmwache B tags		
Niedr. Templer	Quentin	Bär von einem Mann, Hirn von einer Maus. Untersteht Gor-Na-Vid	Turmwache A nachts		
Niedr. Templer	Harun	klug, zu Scherzen aufgelegt, diszipliniert, verlässlich. Untersteht Gor-Na-Vid	Turmwache B nachts		
Niedr. Templer	Balor	stellt keine Fragen, hohl wie eine Nuß. Untersteht Gor-Na-Go	Allerheiligstenwache tags		
Niedr. Templer	Jagblade	dumm, kriegt kaum einen Satz auf die Reihe Untersteht Gor-Na-Vid	Allerheiligstenwache nachts		
Niedr. Templer	Fortuno	aggressiv, auf Streit aus Untersteht Gor-Na-Go	Tagwache am Haupteingang		
Niedr. Templer	Pat	ruhiger Typ, Schlag wie ein Dampfhammer. Untersteht Gor-Na-Go	Tagwache am Haupteingang		
Niedr. Templer	Ako	nörgelt nie, nimmt alles mit stoischer Gelassenheit. Untersteht Gor-Na-Go	Streifengang tags (innerhalb Tempel)		
Niedr. Templer	Luke	will seinem Chef immer Beweisen wie toll er ist. Untersteht Gor-Na-Go	Streifengang tags (innerhalb Tempel)		
Niedr. Templer	Lou	disziplinos, hat kein leichtes Leben als Templer. Untersteht Gor-Na-Vid	Streifengang nachts (innerhalb Tempel)		
Niedr. Templer	Bladwin	psychopathisch, macht auf Streife oft Ärger, wo es	Streifengang nachts (außerhalb Tempel)		

		keinen gibt. Untersteht Gor-Na-Vid			
--	--	----------------------------------------------	--	--	--

2.5 SEKTENLAGER-Missionen

Zu Beginn des 2. Kapitels findet in der Sekte die erste Anrufung des Schläfers statt. Die Folge sind leichte Erdbeben (die Wahnsinnschwelle kommt erst später zum Ende des 2. Kapitels). Y'Berion glaubt, daß durch die gebündelte PSI-Energie, die während den Anrufungen freigesetzt wird, die magische Barriere in Schwingung versetzt wird (Resonanz). Die dabei auftretenden Erdbeben gelten Y'Berion als Beweis für den Erfolg des Plans. Wenn sie mit den Anrufungen weiter machen, so vermutet er, wird die Barriere brechen, was die Freiheit und die Erfüllung der Vision Y'Berions bedeuten würde. Über das ganze zweite Kapitel hinweg wird wöchentlich mindestens eine Anrufung durchgeführt. Der SC (Novize/Templar) muß bei den Vorbereitungen der Anrufungen mithelfen. Denn der Drogenbedarf der Sekte steigt ins Unermeßliche. Außerdem werden die Erzbarone ob der Beben nervös und wollen den Gurus einen herben Denkkettel verpassen, damit sie mit den Beschwörungen aufhören.

Aller Gegenwehr zum Trotz werden die Anrufungen weitergeführt. Die letzte Anrufung des Schläfers soll den Erfolg bringen. Y'Berion legt dafür seine ganze PSI-Macht und noch mehr Drogen in die Waagschale. Das Ergebnis ist tatsächlich beeindruckend: ein Beben, so stark wie alle vorigen zusammen, erschüttert das gesamte Gefängnis. Begleitet wird das Inferno von einer Wahnsinnschwelle. Ein penetrantes Summen, das aus den Tiefen der Erde zu dringen scheint, breitet sich im Gefängnis aus. Es wird schriller und schriller, bis sich die Gefangenen der anderen Lager wie wahnsinnig am Boden wälzen und sich die Hände auf die Ohren pressen (ein starker Bursche soll sich dabei sogar selbst den Schädel zerquetscht haben). Und als ob das noch nicht genug Erfolg ist, stürzt vor lauter Erdbeberei die Alte Mine ein. Die Freude der Erzbarone über das Experiment der Gurus ist nicht in Worte zu fassen. An dem Zustand der magischen Barriere hat all das nichts geändert, sie ist noch genauso undurchdringlich wie zuvor. Das versetzt Y'Berion in Zugzwang.

Seinen Novizen hatte Y'Berion vollmundig versprochen, daß der Tag der Befreiung nahe sei. Die Anrufung des Schläfers würde die Barriere brechen lassen, die Beben seien ein klares Indiz dafür. Außerdem würden die Novizen gestärkt und voller PSI-Kraft aus der letzten Anrufung hervorgehen. Daß all das eine leere Versprechung war, für die noch dazu einige Novizen ihr Leben lassen mußten, schlägt dem Sektenvolk mächtig auf die Moral. Doch Y'Berion wäre nicht Y'Berion, wenn er nicht sofort einen neuen Plan aus seinem Bewußtsein gezaubert hätte. Und der Plan lautet: „Die Anrufungen waren der falsche Weg. Der Schläfer hat mir einen neuen, den richtigen Weg gezeigt. Tief unten, ganz tief unten liegt der heilige Tempel des Schläfers begraben. Nur dort unten können wir herausfinden, wie die Barriere zu brechen ist.“

Ein mittlerer Novize ruft dazwischen: „Y'Berion! Wir glauben dir nicht! Drei Novizen haben die letzte Anrufung nicht überlebt. Fünf weitere haben den Verstand verloren. Woher wissen wir, daß der Tempel nicht auch ein Irrweg ist?“

Y'Berion: „Törichter Narr! In diesen Stunden prüft der Schläfer die Standhaftigkeit und die Treue seiner Kinder. Wer jetzt aufgibt und sein Vertrauen in IHN verliert, wird die Freiheit niemals genießen.“ Y'Berion *leise zu Cor Angar* „Laß diesen Spion nicht aus den Augen, Cor Angar. Ach, räume ihn besser gleich aus dem Weg. Laß es wie einen Schicksalsschlag aussehen.“

Hat Y'Berion zu diesem Zeitpunkt schon begriffen, welche Ausrichtung der Schläfer hat? Er verkündet ja noch immer die Erlöserlehre. Und falls er schon begriffen hat, hat er seine Vertrauten schon eingeweiht?

Ck: Der Oberguru weiß nicht, was er da genau heraufbeschwört. Er projiziert sehr stark seine Wünsche und Komplexe auf dieses mächtige Etwas, das irgendwo in tiefem Schlaf versunken liegt, und laut Y'Berion, nur darauf wartet, von einem Irren erweckt zu werden.

Wie läßt sich das verdeutlichen?

ck2:

Dem Spieler wird sich das im Laufe des Spieles dadurch erschließen, daß er merkt, daß die Dinge, die die Sekte ihm sagt, mit der Realität nicht übereinstimmen. Der Schläfer soll Freiheit und Macht bringen. Für den dann erwachten Schläfer mag das stimmen, aber nicht für die Menschen im Gefängnis. Diese Diskrepanz bekommt er SC mit, was ihn schließlich dazu motivieren soll, den Schläfer zu besiegen. Er hört auch einige Gerüchte über Y'Berion, in denen er etwas über Y'Berions Vorleben erfährt.

Der neue Plan der Gurus bleibt nicht innerhalb der Sekte. Die Mär vom heiligen Tempel geistert als Gerücht durch die anderen Lager. Also können auch SC's anderer Gilden auf die Suche nach dem

Tempel geschickt werden, nach dem Motto: „Wenn du schon mal in den Orkhöhlen seien solltest, halte ein Auge nach dem Tempel offen. Vielleicht ist er ja wirklich dort unten.“

Sollen sie ihn wirklich jetzt schon in die Orkhöhlen schicken? Für die Orks ist er noch immer Futter.

Ck: im 3. Kapitel geht es in die Orkhöhlen. Und JA: Der SC ist Futter für die Orks, deshalb muß er ja auch zusehen, daß er sich mit den Orks arrangiert: Kollaborateur, Exil-Orks.

Meines Erachtens ist Entscheidungsfreiheit genau das, was ein Rollenspiel von einem Adventure unterscheidet. Ich denke ihm sollte die Möglichkeit eingeräumt werden sich nicht mit diesen oder jenen Orks arrangieren zu müssen. Um es drastisch zu formulieren: Ich bin dagegen, daß der Spieler in irgend einer Weise Vergewaltigt wird. Sei es indem er die Rolle des skrupellosen Schlächters einnehmen muß um zu überleben oder sich Freunde verschaffen muß die er nicht will. Ob er sich selbst dabei Gewalt antuen muß indem er jemand anderem in den Arsch kriecht oder den anderen Zwingt seine Religion zu verraten – alles sollte möglich sein, aber nicht nötig. Natürlich muß er die Konsequenzen seines Handelns tragen.

ck2:

Bin ich voll und ganz Deiner Meinung. Die 2 Wege mit dem Kollaborateur und den Exil-Orks sind gehbare Wege, die es Spieler „einfacher“ machen. Aber natürlich: es ist ein Echtzeit-3D-Spiel. Wenn der SC den Wunsch hat, den Orkengpaß zu stürmen kann er das versuchen. Und wenn er stark genug ist und der Leveldesigner ihm den Hauch einer Chance läßt, dann kann er auch durch Blut zum Tempeleingang waten. Das ist halt die schon desöfteren erwähnte „Brute-Force“-Methode, die immer möglich ist.

Das 2. Kapitel endet mit dem Einsturz der Alten Mine. Die Sekte hat einen neuen Plan, und im 3. Kapitel wird der SC zum Erfüllungsgehilfen und begibt sich damit auf die Hauptmission. Y'Berions Stuhl beginnt zu wackeln. Stiller Widerstand beginnt sich zu formieren. Im folgenden Kapitel wird die Situation eskalieren.

Sämtliche Aufträge im 2. Kapitel sind noch Prio-2. Die eigentliche Anti-Schläfer-Mission (Prio 1) beginnt erst im 3. Kapitel mit der Suche nach dem Alten Tempel.

Die Aufträge innerhalb der Sekte sind stark von den häufig stattfindenden Schläferanrufungen geprägt. Diese Rituale, die pro Woche ein bis zwei Mal durchgezogen werden, verschlingen riesige Mengen der Schläfertraumdroge. Die MC-Jäger in den Minen können Cor Kaloms „Hunger“ nach Sekret kaum stillen. Die Minecrawler werden im Akkord aufgespürt und geschlachtet. Ohne Rücksicht darauf, daß man sich damit zwangsläufig ein Problem schafft, denn es wird immer schwerer, noch Minecrawler zu finden (die Konsequenzen werden im 3. Kapitel deutlich).

2.5.1 TEMPLER: (Eigene Position gegen feindl. Templer behaupten)

Ähnlich wie beim Novizen: Innerhalb der Sekte gibt es einen anderen niedrigen Templer, der es auf den SC abgesehen hat. Er bedroht ihn, versucht ihn abzuziehen und ihn einzuschüchtern. Der SC muß einen Weg finden, seinen Gegenspieler in die Schranken zu weisen. Gelingt ihm das nicht, taucht der Gegenspieler immer wieder auf, schlägt den SC zusammen und raubt ihn aus.

2.5.2 TEMPLER: Support bei MC-Jagd (gute Kampfübung)

Der SC wird von seinem Ausbilder in die Freie Mine geschickt. Er soll dort einen Templer ersetzen, der von einem MC angefallen und schwer verletzt wurde. Um eine möglichst hohe Zahl an MC zu erlegen, wenden die Jagdtrupps verstärkt eine Art Treibjagdtaktik an. Normalerweise wird ein Novize dazu verdonnert, durch die Stollen zu rennen, sich von den aufgeschreckten MC verfolgen zu lassen, um sie so in eine Kreuzungskammer zu lotsen, wo bereits vier Templer auf ihre Beute warten. Das ist natürlich ein riskantes Spiel für den Novizen. Für den Novizen wurde es zu riskant, also muß der SC seine Stelle übernehmen. Auch wenn er ein Templer ist. Einen Ersatznovizen gibt es nicht. Außerdem hat der Templer den Vorteil, daß er zumindest mit einem Schwert oder einer Axt bewaffnet ist.

2.5.3 TEMPLER: Geleitschutz für Sekrettransporte (Beginn)

[Auftrag kann auch gut mehrmals erteilt werden. Also nicht nur einen Transport begleiten, sondern mehrere.]

Zu Beginn des 2. Kapitels ist die Sekretproduktion bereits erhöht worden. Die großen Mengen Sekret, die die Jagdtrupps in der Freien Mine „produzieren“, werden in mehreren Transporten (alle 3 Stunden eine) ins Sektenlager geschafft. Da die meisten Templer als MC-Jäger eingesetzt werden, gibt es ein Problem mit der Sicherung der Sekrettransporte. Vereinzelt werden die Transporte überfallen. Allerdings nicht in organisierter Form (das kommt erst später, wenn die Erzbarone sich einschalten) sondern von jeweils zwei oder drei Tagedieben des Neuen oder Alten Lagers. Sie gehen bei ihrer Sache nicht sehr clever vor. Meist greifen sie aus einem Hinterhalt heraus an, wobei sich die Räuber auf beiden Seiten des Weges verstecken (hinter einem Felsen, einer zerfallenden Mauer oder einem dichten Busch).

Wenn der Transport sich ihnen auf wenige Meter genähert hat, hoffen sie auf ihr Überraschungsmoment und stürmen laut schreiend auf die beiden Novizen, die vom Templer-SC begleitet werden zu.

2.5.4 TEMPLER: Waffenlieferung ans AL abfangen

GOR-HANIS: *„Die Minecrawlerjagd hat viele unserer Waffen verschlissen. Wir brauchen dringend neue Schwerter und Äxte. Ich weiß aus sicherer Quelle, daß heute Abend eine Waffenlieferung von der Barriere ins Alte Lager geplant ist. Diese Lieferung werden wir abfangen. Dabei können wir dich gut gebrauchen. Machst du mit? Es wird auch eine neue Waffe für dich abfallen.“*

JA

GOR-HANIS: *„Dann treffe uns heute Abend um 19:00h am Steinkreis im Sumpf. Sei pünktlich.“*

... um 19:00h am Steinkreis:

GOR-HANIS wird von zwei weiteren Templern und Ka-Limae begleitet. Sie sind verumumt und nicht als Templer/Novizen zu erkennen.

GOR-HANIS: *„Uns erwartet ein ungleicher Kampf. Vier Templer gegen sechs Söldner. Noch haben sie die besseren Waffen. Das soll sich ändern. Ein offener Kampf vier gegen sechs ist zu riskant. Deshalb wird uns Ka-Limae unterstützen. Wir werden uns an einer günstigen Stelle verstecken und auf den Transport warten. Ka-Limae wird die Kontrolle über zwei der Söldner übernehmen.“*

SC: *„Zwei auf einen Streich? Hat das schon mal jemand versucht?“*

KA-LIMAE: *„Nein. Aber ich werde die dreifache Menge Schläfertraum schlucken. Dann wird's schon gehen.“*

GOR-HANIS (zum SC): *„Nur wird Ka-Limae während des Kampfes wehrlos sein. Deshalb wirst du ihn mit deinem Leben beschützen. Wenn die Söldner merken was los ist, werden sie auf Ka-Limae losgehen. Sobald Ka-Limae [...]“*

Wenn Ka-Limae einen Söldner unter Kontrolle nimmt, ist dieser leicht auszuschalten.

Der SC muß die kontrollierten Söldner ausschalten und gleichzeitig aufpassen, daß Ka-Limae nicht in Gefahr gerät.

Ka-Limae kann auch zuerst aus einem Versteck heraus versuchen, die Söldner zu verwirren. Er übernimmt einen von ihnen und läßt ihn gegen seine eigenen Leute ausflippen.

2.5.5 TEMPLER: Überfall auf Großtransport verhindern (Mitte)

Beim **SC-Templer** ist die Info, wann und wo der Anschlag geplant ist, bereits gegeben. Er muß mit seinem Kommandanten auf der Lauer liegen, das Attentat vereiteln und die Attentäter gefangen nehmen. Durch einen solchen Auftrag kann der SC-Templer sein Waffenequipment erweitern, bzw. austauschen, mal davon ausgegangen, daß die Schatten oder Söldner bessere Waffen bei sich tragen als der gemeine Templer.

Die Erzbarone versuchen an verschiedenen Stellen die Sekte zu treffen. Sie wollen weitere Anrufungsrituale verhindern und haben es deshalb auf den Sekretnachschub abgesehen, von dem die Rituale indirekt abhängen.

Um sich vor allzu großen Schäden durch Überfälle zu schützen, verfolgt die Sekte folgende Taktik: Über den Tag verteilt gibt es regelmäßige Sekrettransporte von der Freien Mine zum Sektenlager. Die Mengen, die dort transportiert werden, sind nicht besonders groß, gerade an der Schmerzgrenze zu

der Menge, die man durch einen Überfall zu verlieren gewillt ist. Kleine Räuber und Diebe haben es öfters auf die kleinen Transporte abgesehen. Meistens lassen sie sich in die Flucht schlagen, und wenn sie doch mal die Ladung abstauben, ist der Verlust zu verkraften. Die Räuber lassen sich von der Regelmäßigkeit der Transporte blenden. Würden sie mal einen ganzen Tag auf der Lauer liegen, sähen sie, daß unregelmäßig zwischendurch ein Novize und drei Templer mit einem Schubkarren aus der Mine kommen, auf dem sie einen großen, verhüllten Behälter durch die Landschaft schieben. Bisher ist noch kein großer Transport verloren gegangen.

Was passiert wenn hier der Söldner-SC gefangen genommen wird? Auch in Hinblick darauf, daß wir keinen Spieler all zu lange Handlungsunfähig sein lassen können.

Diese Frage stellt sich in vielen Missionen. Es muß jedes mal eine reele Chance zur Flucht bestehen. Wenn der SC gefangen genommen wird, kann er entweder sofort hingerichtet werden (was zu hart wäre und den Spieler demotivieren würde) oder er wird in einem solchen Fall abgeführt. Es müssen sich dann eine Reihe von Situationen ergeben, in denen der SC flüchten kann. Andere Vorschläge?

2.5.6 TEMPLER: Ein frevelnder Novize soll verschwinden. (Mitte)

[Im 1. Kapitel oder zu Beginn des 2. Kapitels muß Baal-Orun dem SC schon einmal begegnet sein. Der SC muß ihn in guter Erinnerung behalten, so daß er wirklich in einen Gewissenskonflikt gerät, wenn er den Auftrag erhält, Orun umzubringen.]

Im Laufe des zweiten Kapitels ereignen sich bei den kollektiven Anrufungen des Schläfers immer wieder Unfälle. Und zwar, indem einigen Novizen während des Rituals quasi das Bewußtsein platzt. Nach der zweiten oder dritten Beschwörung (also innerhalb von zwei Wochen), aus denen insgesamt drei Novizen mit psychischen Ausnahmesituationen bis zum Lebensende herausgegangen waren, formiert sich leichter Widerstand gegen den Willen der Gurus, die Anrufungen unbeirrt fortzuführen. Baal Orun, ein mittlerer Novize, Kräuterheiler und noch dazu Freigeist, begeht öffentlichen Widerspruch gegenüber Y'Berion Minuten vor dem Anrufungsritual. (Der SC bekommt das nicht unbedingt direkt mit, sondern durch News. Oder er ist als Wache beim Schläfer-Ritual eingeteilt, so daß er die Widerworte Baal-Oruns mitbekommt. Sollte der SC seine Wache nicht schieben, die ihm natürlich aufs Auge gedrückt wird, weil er der einzige ist, der den Job momentan machen kann, da alle anderen in den Minen mit dem MC-Jagen beschäftigt sind. Sollte er den Job trotzdem nicht machen, bekommt er von dem nächsten Novizen oder Templer, mit dem er spricht, die News, daß „... Baal-Orun ein Spiel mit dem Feuer treibt, in dem er Y'Berions Plan öffentlich kritisiert. Es wird kaum wundern, wenn der gute Orun plötzlich aus unserer Mitte verschwunden ist.“ Sprach's und ging dahin.

Je nachdem wie der Auftrag vergeben wird, zieht der Ausbilder und Auftraggeber des SC ihn Beiseite, um ihm einen heiklen Befehl zu geben: „Baal-Orun hat den Bogen überspannt. Er muß verschwinden! Schnapp ihn dir, wenn es keiner sieht. Am besten in der Dämmerung. Dann kommt er aus Sumpf vom Kräutersammeln zurück. Fang ihn auf seinem Rückweg ab! Laß es wie einen Schicksalsschlag aussehen.“ (Mehrere Wege führen durch den Sumpf, die sich an einer Stelle oder zwei Stellen kreuzen. Wenn man jemanden sucht, der im Sumpf unterwegs ist, versteckt man sich am besten in der Nähe der Kreuzung.)

[Der SC hat also den moralisch verwerflichen Auftrag Novize Baal-Orun aus dem Weg zu räumen. Die beste Zeit, um ihn sich zu schnappen ist so gegen neun Uhr, wenn er zu seiner Zelle wankt. Wie gelingt es dem SC, Baal-Orun gegen dessen Willen aus dem Sektenlager zu bringen? Vielleicht macht es ihm Baal-Orun ja auch leicht. Wenn der SC auf Baal-Orun zugeht (er muß natürlich wissen, wer Baal-Orun ist und wie er aussieht) , erkennt dieser den SC. „[SC-Name], gut daß ich dich treffe. Laß uns einen kleinen Rundgang machen. Ich möchte mit dir sprechen.“ Ups, in welche Situation kommt der Spieler da denn? Das Problem, wie er Baal-Orun aus dem Lager bekommt hat sich damit selbst gelöst.]

Wenn Baal-Orun dem SC in die Arme gelaufen ist (oder umgedreht), weiß Orun sofort was lost ist. Er ist ja nicht blöd. „Tu mir nichts! Du siehst doch selbst, das Y'Brion total ausgeflippt ist. Er opfert uns einen nach dem anderen. Jedes Mittel ist ihm Recht, wenn er damit nur sein Ziel erreicht. Er wird unser aller Ende bereiten. Und jetzt läßt er mich durch dich umbringen. Was habe ich denn getan? Du willst mich töten, nur weil ich diesen Wahnsinn vor allen Brüdern in Frage stelle?“

JA

„Das hätte ich nie gedacht. So tief steckt er also schon in deinem Hirn. Du bist verloren. Du weißt es nur noch nicht. Und jetzt bring mich um, Handlanger!“

(wenn der SC es nicht tut oder wenn er vorher schon mit NEIN geantwortet hat, kommt der folgende Text):

NEIN

„Ich wußte, du würdest es nicht tun. Also habe ich mich doch nicht in dir geirrt. Ich verschwinde, tauche irgendwie unter. Keine Angst, Baal-Orun wird niemand wiedersehen. Ich bin dir was schuldig.“
Sprachs und huschte davon.

2.5.7 TEMPLER: Sabotage am Drogenlabor verhindern (Ende)

Im Schutze der Nacht versucht ein Schatten das Drogenlabor der Sekte in Brand zu stecken. Andere Schatten lenken die wichtigen Wachen ab. Die Schatten lassen sich gefangennehmen. Die Wachen glauben, den Angriff im voraus abgewehrt zu haben. Damit geht der Plan der Schatten auf, und der dritte Saboteur kann sich in einem günstigen Moment in den Tempel schleichen und sich auf den Weg zum Drogenlabor zu machen.

Der Templer-SC hat Nachtwache und die Order die Augen mehr als sonst offenzuhalten, da die Erzbarone einen Sabotageakt planen.

Der SC muß den Schatten entdecken. Er ist dabei auf sich allein gestellt. Folgende Abläufe sind möglich:

- (a) Der SC entdeckt den Schatten, bevor dieser sich am Drogenlabor zu schaffen machen kann. Sobald der Schatten bemerkt, daß er im Fokus des SC ist, flüchtet er. Der SC kann die Verfolgung aufnehmen oder es bleiben lassen. Wenn er den Schatten nicht einholt, ist der Schatten weg. Wenn er ihn einholt, muß er sich auf einen Kampf einlassen. Wenn er den Schatten überwältigt, ist der SC der Held.
- (b) Der SC entdeckt den Schatten erst, wenn dieser sich bereits am Labor zu schaffen macht. Es dauert eine Weile, bis der Schatten seine Vorbereitungen abgeschlossen hat und das Feuer zündet. Der Schatten benutzt entweder Feuer-Zauber-„Bomben“, welche die KdF-Zauberer geliefert haben, oder etwas stark brennbares. Wenn der Spieler den Schatten bei seiner Sabotage entdeckt, kann er versuchen, sich von hinten anzuschleichen und den Saboteur zu überwältigen.
- (c) Der SC peilt es nicht und der Schatten zündet die Brandbomben. Der SC könnte nun noch die Chance bekommen, das Feuer wenigstens löschen zu können.
- (d) Geht alles in die Hose und verpaßt der SC es, den Brand rechtzeitig zu löschen, kommen drei Novizen angerannt, die das Feuer löschen (es lodert nicht so bedrohlich, da es im Sumpf doch recht feucht ist).

2.5.8 NOVIZE: (Botengang)

In diesem Zusammenhang muß der SC bei der Sekret- und Drogenherstellung helfen. Als Novize muß er Botengänge übernehmen, die durch Wegelagerer und andere Widrigkeiten gefährdet werden. Als Templer muß der SC, kaum daß er ein Schwert oder eine Axt führen kann, aktiv bei der MC-Jagd mithelfen. Jeder Mann wird gebraucht, um Cor Kaloms Sekret-Soll zu erfüllen.

Der SC trägt das Sekret bei sich. Bei einem Überfall, der seinen Begleitschutz dahinrafft, ist der SC auf sich gestellt. Er muß den Räubern entkommen und sich in den Tempel flüchten. Wodurch bekommt der SC den nötigen Vorsprung?

2.5.9 NOVIZE: (Support bei MC-Jagd)

Der Novize soll bei der MC-Treibjagd in einem bestimmten Bereich der FM helfen. Sein Job dabei: Scheuche die MC's auf und treibe sie den wartenden Templern in die Arme. Aus dem Scheuchen wird jedoch regelmäßig ein sich-jagen-lassen, da die MC's den Novizen vor sich her scheuchen.

2.5.10 NOVIZE: (SC muß sich vor Gegner schützen)

Innerhalb der Sekte gibt es einen anderen niedrigen Novizen, der es auf den SC abgesehen hat. Er bedroht ihn, versucht ihn abzuziehen und ihn einzuschüchtern. Der SC muß einen Weg finden, seinen Gegenspieler in die Schranken zu weisen. Gelingt ihm das nicht, taucht der Gegenspieler immer wieder auf, schlägt den SC zusammen und raubt ihn aus.

2.5.11 NOVIZE: (Beschattung / Spionage)

Parallel dazu regt sich Widerstand aus dem Alten Lager gegen den Plan der Gurus. Die leichten Beben, die mit jeder Anrufung einhergehen, machen die Erzbarone nervös. Was ist im Sektentempel los? Die Gerüchteküche kocht. Der Plan der Gurus muß gestoppt werden, ehe schlimmeres passiert. In diesem Kontext muß der No/Te-SC den Plan der Sekte verteidigen.

Der **SC-Novize** übernimmt Beschattungsaufträge. Die Gurus haben das Gerücht aufgeschnappt, daß die Erzbarone ein Attentat auf eine Sekretlieferung planen. Da jeden Tag ein Dutzend Lieferungen zwischen den Minen und dem Sektenlager transportiert werden, wissen die Gurus nicht, wann und auf welche Lieferung das Attentat erfolgen wird. Sie wissen nur, daß ein Attentat geplant ist. Der SC-Novize muß herausfinden, wann der Anschlag geplant ist und welcher Lieferung er gelten wird.

2.5.12 NOVIZE/TEMPLER: geheime Rituale (Entwurf)

Schon im 1. Kapitel hört der SC Gerüchte über eine Gruppe von Novizen, die sich angeblich heimlich treffen und obskure Rituale feiern, um selbst mehr über den Schläfer zu erfahren. Ihre Rituale sind aufwendig und bedürfen einiger Vorbereitung. Sie brauchen Unterstützung. Sie werden auf den SC aufmerksam.

Im 2. Kapitel wird der SC von einem dieser Novizen angesprochen. Aufgrund seiner Position hat der SC Einsicht in einen Zeitplan, in dem verzeichnet steht, wann welche Seminare (Lernübungen für PSI-Magie), Meditationen und Predigten stattfinden. Außerdem stehen in der Liste auch die Nächte, in denen die Gurus ihre tiefschürfenden Beschwörungen in der Krypta durchziehen. Der Zeitplan ist der erste Auftrag in einer Neben-Storyline.

2.5.12.1 NOV/TEMPL: Erste Kontaktaufnahme mit Ritus-Novizen

Der SC soll den Novizen diesen Zeitplan bringen, damit sie sich sicher und ungestört in den Krypta die Nächte um die Ohren schlagen können. (Der SC muß sich von Namib ins Zentrum schicken lassen, zu dem er bisher keinen Zutritt gehabt hat. Wenn er schon mal in den heiligen Hallen der Gurus etwas abzuliefern hat, dann kann er sich nebenbei auch nach dem Zeitplan umschauen, der irgendwo herumliegen muß.

Anwerbung könnte so ablaufen:

Novize: *„Baal-Namib sagte mir, daß er sehr zufrieden mit dir ist. Und auch sonst kommst du hier schon ganz gut klar, wie ich höre. Beachtling für eine grüne Ratte, die erst so kurz bei uns ist. Man kann sagen, du hast mich beeindruckt. Deshalb habe ich bei Namib ein gutes Wort für dich eingelegt. Er wird dir ein paar angenehmere Aufgaben zuteilen.“*

SC: *„Deine Selbstlosigkeit überwältigt mich.“*

NOV.: *„Wie auch immer. Ich habe dir einen Gefallen getan.“*

SC: *„Habe ich dich darum gebeten?“*

NOV.: *„Darum geht es nicht. Du schuldest mir jetzt auch einen Gefallen.“*

SC: *„Wirklich?“*

NOV.: *„Laß mich doch erst mal erzählen! Namib wird dich in den nächsten Tagen in den Inneren Bereich des Tempels schicken. Botengänge. Wahrscheinlich mußt du Befehle hin und her tragen. Nebenbei könntest du die Augen nach einem Zeitplan offenhalten.“*

SC: *„Einen Zeitplan?! Was wollt ihr Spinner mit einem Zeitplan? Fällt euch nichts besseres ein?“*

NOV.: *„Dieser Plan ist sehr wichtig für uns.“*

SC: „Was ist für euch wichtig daran, wann Y'Berion in den nächsten Wochen seine Predigten hält?“

NOV.: „Das ist uninteressant.“

SC: „Was steht denn noch auf dem Plan?“

NOV.: „Tu mir den Gefallen und du findest es heraus. Also, bringst du mir den Zeitplan oder nicht?“

JA

SC: „Ich werde sehen, was ich machen kann.“

NEIN

SC: „Vergiß es.“

NOV.: „Wenn du es dir anders überlegst: du weißt, wo du mich findest.“

Wenn der SC den Zeitplan findet, kann er ihn natürlich lesen. Er findet darauf die Auflistung, wann an den jeweiligen Locations regelmäßige Veranstaltungen stattfinden. Ist alles uninteressant. Allerdings ist auf dem Plan auch noch eine Krypta verzeichnet, von der der SC bis jetzt noch gar nichts gehört hat. Dem Plan kann er entnehmen, daß in der Krypta regelmäßig nächtliche Rituale durchgeführt werden.

Wenn der SC den Plan beim Novizen abliefern:

SC: „Und? Was ist an dem Plan so wichtig für euch?“

NOV.: „Du hast uns geholfen. Mich interessiert die Krypta.“

SC: „Gefällt dir deine Hütte nicht mehr? Pennst du lieber in der Krypta?“

NOV.: „Mehr kann ich dir noch nicht sagen. Du hast deine Aufgabe erfüllt. Aber eine Schwalbe macht noch keinen Sommer. Unser Vertrauen mußt du dir verdienen. Aber dazu wirst du noch Gelegenheit haben. Bis dahin danke ich dir.“

2.5.12.2 NOV/TEMPL: Ritual-Vorbereitung: Magisches Utensil besorgen

NOV.: „Die Krypta ist ein mächtiger Ort. Schleier sind dort dünner als anderswo innerhalb der Barriere. Es ist ein guter Ort, wenn man mit dem Schläfer in die Träume schauen will.“

SC: „Das ist Frevel gegen Y'Berion.“

NOV.: „Kein Frevel. Ich strebe nach den gleichen Dingen, nach denen auch Y'Berion strebt. Ich gehe nur einen anderen Weg.“

SC: „Wie sieht dein Weg aus?“

NOV.: „Das erfährst du vielleicht, wenn du uns einen Gefallen tust.“

SC: „Was heißt hier 'uns'?“

NOV.: „Ich weiß deine Neugier zu schätzen. Wirst du uns den Gefallen tun?“

SC: „Was soll es denn diesmal sein? Y'Berions Unterhosen?“

NOV.: „Die zwei Wasser. Die Magier des Wassers horten einen Schatz, dessen Wert sie gar nicht kennen. Es sind zwei Phiolen. In der einen fließt das Wasser des [Flußname], in der anderen das Wasser der [Fluß]. Diese zwei Wasser sind sehr wichtig für uns. Wirst du sie uns bringen?“

SC: „Was ist so toll an diesem Wasser?“

NOV.: „Das wirst du erfahren, wenn du mir die zwei Phiolen bringst. Also?“

JA

SC: „Ok.“

NOV.: „Wunderbar. [Briefing].“

(Wenn man die Wasser der beiden heiligen Flüsse vermischt, entfalten sie eine magische Kraft, die das Bewußtsein im wahrsten Sinne klarspült, es rein und leer macht für den Traum des Schläfers, in den die Novizen hinabtauchen wollen.)

2.5.12.3 NOV/TEMPL: Entführung eines Schatten (oder anderer)

Für das Ritual ist ein Opfer erforderlich: Die Seele eines Menschen wird dem Schläfer geopfert. Das Opfer wird nicht ermordet oder so etwas, es verliert seine Seele, wird also zu einem Untoten. Aus ihren Visionen haben die Novizen orakelt, wer das Opfer sein soll. Ein Bewohner des AL oder des NL.

Dieses muß der SC entführen, was sich als schwierig herausstellt.

(Wenn dann das Ritual durchgezogen wird, hat es der Untote plötzlich und ganz spontan auf den SC abgesehen.

NOV.: „*Warum ist er ausgerechnet auf dich losgegangen?*“

SC: „*Vielleicht weil ich ihn hierher gebracht habe.*“

NOV.2: (*in Trance*) „*Nein, [Name des Untoten] wurde befohlen, [SC] zu töten.*“

(NOV.2 hat bei Beginn des Rituals die Wasser der heilige Flüsse gemischt und davon getrunken. Er wird zum Gefäß des Schläfers, eine Art Medium. Nachdem die Seele des Opfers geopfert wurde, flippt der Medium-Novize total aus und brüllt etwas von wegen „*Er muß sterben! Er muß sterben! Er ist gefährlich!*“ Das ist das Stichwort für das nunmehr untote Opfer. Der Zombie richtet sich vom Altar auf und geht auf den SC los. Den Novizen gelingt es gerade noch den Untoten mit Wasser (was „tötet“ sonst noch Untote?) zu pulverisieren.

Dann ist der Spuk vorbei. Die Deutungen überschlagen sich. Aber eines wird allen klar: Der SC spielt es eigenartige Rolle.

[...]

2.5.13 SITUATIONEN

2.5.13.1 Die Hilfe für BARTHOLO zahlt sich aus

Im 1. Kapitel hatte der SC die Chance, BARTHOLO beizustehen. Hat er das getan, wird sich BARTHOLO bei ihm revanchieren.

2.5.14 NEWS

2.5.14.1 Widerstand gegen Y'Berion

Während des 2. Kapitels werden insgesamt 3 Meditationen von Y'Berion einberufen. Jede Woche eine. Ziel und Zweck der Meditationen ist die Kontaktaufnahme mit dem Schläfer, um mit seiner Macht die magische Barriere zu zersprengen. Die Meinung der Novizen zu den Meditationen schwenkt im Laufe der Zeit herum.

... NEWS vor der 1. Meditation

2.5.14.2 Cor-Kalom und Cor-Angar verbünden.

Zum Ende des 2. Kapitels kursiert das Gerücht, daß sich Angar und Kalom gegen Y'Berion verbündet hätten.

2.6 ALTES LAGER-Missionen

Das Alte Lager versucht, die Sekte auszuspionieren (woraus sich ebenfalls Aufträge ableiten lassen). Eines wird ihnen schnell klar: Wenn die Sekte soviel Sekret benötigt, muß ein großes PSI-Unheil im Gange sein. Also soll der Plan der Sekte sabotiert werden (z. B. durch Angriffe auf die Sekretboten,

Sabotage im Umfeld des Drogenlabors (Attentat auf wichtige Assistenten oder vielleicht sogar auf Cor Kalom)).KdF-MAGIER: (Prüfungs-Mission)

NA ich weis nicht... Einem so fähigen Strategen wie Gomez wird der Zusammenhang zwischen den sich häufenden und verstärkenden Beben, Wahnsinnsattacken und der erhöhten Drogenproduktion verbunden mit verringerter Lieferung an das AL wohl auch ohne Spionage augenfällig sein. (ck: Aber nicht von Anfang an. Die Situation spitzt sich während des 2. Kapitels immer mehr zu.) Er wird versuchen konkrete Gegenmaßnahmen zu ergreifen. Zuerst wird er Y'Berion zu sich zitieren (der kommt? ck: NEIN, Y'Berion ist kein Untertan Gomez') um nachdem politische Maßnahmen, Drohungen und Bestechungsversuch aussichtslos wurden (unter hohen Verluften) drastisch militärisch vorzugehen. Überfälle auf Sekretboten sollten hier eher als Warnung betrachtet werden (ck: Nun die Überfälle streuen Sand ins Getriebe der Sekte und sind daher durchaus effektiv). Girls für die Orgien des Tempels gibt es sowieso nicht. Gezielte, koordinierte Angriffe von Artillerie (ck: ????? Zuviel des Guten :) ich dachte mir einfach wer in der Lage ist elaborierte Staudämme zu bauen für den ist das eine oder andere Katapult oder so kein Problem. Schließlich waren schon die Römer so weit., Infanterie von Außen und Spionen von Innen sind die nächsten Schritte. Das hier ist kein Spiel mehr. Das ist Krieg!

ck2:

Vielleicht entwickeln Gomez und seine Leute in einem Kapitel ein Katapult, was ihnen einen entscheidenden Machtvorteil bieten würde. Ein SC kann dann versuchen, die „Rüstungsindustrie“ zu sabotieren. Aber das ist auch so eine Frage, wie das ganze vom Stil her in das Gesamtbild paßt. Ruf mal Mike an.

IDEE (vielleicht auch erst für das 3. Kapitel): SC muß je seinen Gildenchef davon überzeugen, daß der Schäfer kein Träumer ist. Sondern eine böse, machtgeile, uralte Entität die "irgendwo da unten auf uns wartet". Das kann früher oder später geschehen. Je später, desto schwieriger wird es, denn der Einfluß des Schläfers wächst beständig. Seinen SC-Freund aus dem Tempel muß er wörtlich wachrütteln, indem er ihn an den Schultern packt. (ck: Wie soll das technisch umgesetzt werden? Einen Befehl "pack ihn an den Schultern und rüttel ihn wach", gibt es nicht Brauchen wir ja auch nicht. Genauso wie wir dem Spieler auch sonst die Aussagen und zugehörigen Gesten aus der Hand nehmen können wir ihn hier seinen Freund schütteln lassen.) Vielleicht macht er sich Selbstvorwürfe weil er einen seiner Freunde verloren hat da er ihn nicht aus den (psychischen und drogenbasierten) Fängen des Schläfers hat reißen können. Die Preisfrage ist wie kann er das tun? Bloße Worte werden nicht reichen. Manchen (besonders gläubigen Tempelangehörigen) werden auch harte Beweise nicht genügen. Wie aber könnten diese Aussehen? Diese Idee die ich dir geschickt hatte – die Sache mit dem blutopfernden Schoßdämonen des Schläfers – wäre für mich Beweis genug...

ck:Weder im 2. noch im 3. Kapitel kommt diese Sache in Frage: Der SC wird erst im uralten Tempel explizit erfahren, was der Schläfer ist, nämlich ein Erzdämon. Aus diesem Grund finde ich auch die Sache mit dem Schoßdämon nicht stimmig. Es sollte schon eine Trennung zwischen der Dämonenwelt und der normalen Welt geben. Die Grenzen werden erst später eingerissen.

Ich verstehe euer Problem nicht. Sind in einer völlig normalen Welt eine Hand voll Magier nicht viel aufgesetzt? Es ist doch nur naheliegend, daß Magier sich in einer grundsätzlich magischen Welt finden. Einer Welt in der Dämonen, Elementare, Nekromanten und andere anderweltliche Geschöpfe nicht nur aus dem Reich der Sagen und Mythen kommen. Die Frage für ihre Einwohner ist doch eigentlich nur, welche Ziele und Motivation haben diese Kreaturen? Sind sie hilfreich, wollen sie allein gelassen werden oder sind sie eine Bedrohung? Üblicherweise sind Magier in Fantasywelten in der Lage solche Geschöpfe zu beschwören oder zu erschaffen (ob sie sie unterwerfen können ist noch eine ganz andere Frage). Manche dieser Kreaturen kommen auch ganz selbständig in diese Dimension, aber uneingeladene Gäste sind in der Regel nicht die freundlichsten... Trotzdem spielt ein von Dämonen geschmiedetes Schwert in einer anderen Liga als ein menschliches und sie haben eine nicht zu unterschätzende Macht.

ck2:

Hast Du Ghostbusters 1+2 gesehen? Im 2. Teil haben sie ja ihren „Slimer“-Geist, der mit den Ghostbusters abhängt. Im 1. Teil haben sie ihn noch nicht, da sie dort erst die ersten Erfahrungen mit Geistern und der ganzen Hintergrundgeschichte machen. Ein Slimer-Begleiter im 1. Teil hätte IMHO die Spannung versaut. Ähnlich sehe ich das mit dem Dämon, der im 2. Kapitel auftaucht, ich halte das für zu früh, wenn es auf der anderen Seite eine so mysteriöse Figur wie den Dämonenbeschwörer gibt. Aber auch hier verweise ich Dich letztendlich an Mike.

2.6.1 KdF-MAGIER: (Mission1)

2.6.2 SÖLDNER: (Mission1)

2.6.3 SCHATTEN: (Mission1)

2.6.4 NEWS

2.7 NEUES LAGER-Missionen

Ausgangslage: Der SC ist einer Gilde beigetreten und der eigentliche Handlungsfaden beginnt. Er wird, egal in welcher Gilde er ist, die Bauern von der Tyrannei von Jeremiah befreien müssen, da es eine Pflichtmission ist. Desweiteren wird er es mit Verrätern in den eigenen Reihen zu tun kriegen, die entweder die Macht in ihrer Gilde an sich reißen wollen, oder heimlich an der Erweckung des Schläfer's mitarbeiten. Letzteres wird jedoch nur angedeutet, da sich der Verräter erst im dritten Kapitel zu erkennen gibt. Der SC wird jedenfalls auf seine Loyalität geprüft und sollte sich schon richtig entscheiden, da es sonst schlimm für ihn ausgehen kann. Eine weitere Mission, die wichtig ist, um das nächste Level zu erreichen, ist der Diebstahl des magischen Steins aus dem Sektenlager. Der Magier Abraxus wird ihm daraus ein Amulett herstellen, daß ihn immun gegen die Wahnsinnsanfälle macht. Desweiteren erhält er einige wichtige Informationen, die konkret auf den Schläfer hinweisen. Die Pflichtmission – befreien der Bauern wird von allen 3 Gilden vergeben. Die zweite Mission, die Beschaffung des Steins, wird ebenfalls von allen drei Gilden, aber mit unterschiedlicher Aufgabenstellung und Motivation, vergeben.

2.7.1 KdW-MAGIER: (Mission1)

Abraxus: Die Unterdrückung der Bauern muß ein Ende haben. Du haßt ja bereits mit Melvin Kontakt aufgenommen. Es wird Zeit, daß Du ihn triffst.

2.7.1.1 Melvin

In Taverne

Melvin: "Ich kann nicht reden, bevor diese Ratte Horace uns belauscht. Räum ihn doch aus dem Weg."

SC muß Phil erledigen, falls nicht schon in Kapitel 1 geschehen. Horace verschwindet dann von allein. Man kann ihn sich, wenn man besonders blutrünstig ist, auch noch vorknöpfen.

Melvin : "Gut, jetzt sind wir ungestört. Wir haben uns entschieden, die Zeit ist reif. Wir wollen nicht mehr unter dem Joch von diesem Schwein leben. Ich bin der Meinung, daß Du der Richtige für diesen Job bist. Du hast Mumm und das Herz am rechten Fleck. Willst Du das für uns tun?"

JA

SC : "Schreib schon mal seinen Nachruf."

Melvin : "OK. Du wirst einige Männer brauchen, um mit seinen Bluthunden fertigzuwerden. Ich gebe Dir Lukas mit. Er ist zwar nicht der hellste, aber er ist stark und wird sein Leben für Dich geben.

Lukas ist automatisch in der Gruppe. Ein weiterer kann noch angeheuert werden.

Nein

SC: "Tut mir leid, aber der Job ist nichts für mich."

Melvin : "Ich hätte nie gedacht, daß ich mich einmal so in einem Menschen täuschen würde.

SC muß diesen Auftrag auf jeden Fall übernehmen, um ins nächste Level zu kommen. Er kann aber später noch zu Melvin gehen und sagen : "Ich hab´s mir überlegt. Ich mach´s."

Nach Auftragsannahme und nachdem Lefty, Poke und Rufus erledigt sind!

Jeremiah: Soso! Du willst mir also das Licht ausknipsen. Bist ein tougher Bursche geworden, wie?

SC: "Deine Lakaien sind erledigt. Jetzt sind nur noch wir beide übrig."

Jeremiah : "Hör zu! Laß mich doch einfach laufen. Ich verspreche Dir, daß ich Dir nie mehr in die Quere kommen werde."

SC : "OK! Hau ab!"

Jeremiah verschwindet und schließt sich einer Partei im gegnerischen Lager an.

SC : "Keine Chance! Du bezahlst jetzt für Deine Untaten!"

Kampf bis zum Tod. (Wenn Jeremiah nicht besiegt wird, Kann SC nicht das nächste Level erreichen. Pflichtaufgabe)

2.7.2 KdW-MAGIER: (Mission 2)

Abraxus: Die Beben, die diese verrückten im Tempel heraufbeschwören, führen Wahnsinnsanfälle herbei. Es gibt aber einen magischen Stein im Sektentempel, dessen Kraft uns schützen kann. Besorge den Stein und ich stelle Dir daraus ein Amulett her, daß Dich immun macht. Such Dir ein paar fähige Leute, die Dich begleiten. Allein wirst Du es nicht schaffen.

(Am besten, man nimmt die 3 SC-Freunde, ist aber keine Pflicht)

Sektentempel wird stark bewacht. Von Außen 4 Templer, innen 2 Templer, 2 Novizen, 1 Guru. Eleganteste Möglichkeit: Die 3 Mitstreiter lenken die Wachen ab während SC sich unsichtbar macht.

2.7.3 GARDE: (Mission 1)

Lee: Diese Ratte Jeremiah wird langsam zu einem häßlichen Pickel an meinem Arsch. Melvin bat mich, ihm zu helfen. Er sagte, Du bist der richtige Mann dafür.

(Weiteres Vorgehen siehe Mission Magier)

2.7.4 GARDE: (Mission 2)

Lee: Die Magier sagen, die Wahnsinnsanfälle werden immer wieder auftauchen. Es gibt einen magischen Stein im Sektentempel, der Schutz bietet. Es ist Dein Job, ihn zu besorgen. Stell Dir eine Truppe Deiner Wahl zusammen und viel Glück. Du wirst es brauchen.

(Weiteres Vorgehen siehe Magier)

2.7.5 ORGANISATOREN: (Mission 1)

Jesse: Die Bauern wollen uns 10 % ihrer Ernte geben, wenn wir sie von Jeremiah befreien. Du kümmerst Dich darum, okay? Melvin kennst Du ja schon.

(weiteres Vorgehen siehe Magier)

2.7.6 ORGANISATOREN: (Mission 2)

Jesse: Die Magier wollen, daß wir ihnen einen Stein aus dem Sektentempel besorgen. Soll uns angeblich vor den Wahnsinnsanfällen schützen. Würde sagen, das ist ein Job für Dich. Schnapp Dir ein paar Leute und dann her mit dem Klunker.

(weiteres Vorgehen – siehe Magier)

2.7.7 Allgemeine Missionen und Dialoge

2.7.7.1 KDW-Magier

Abraxus: Das Beben hat seinen Ursprung im Sektentempel. Das habe ich lokalisiert. Dieser Verrückte, der sich 'Der Erleuchtete' nennt, versucht irgend etwas Uraltes zu Erwecken. Aber ich habe auch von hier etwas lokalisiert. Jemand sehr starkes, der sich vor meinem Auge verstecken konnte, steht mit ihm in Kontakt. Diese Wahnsinnsanfälle sind sehr schlimm aber es gibt eine Möglichkeit, es zu verhindern. Im Sektentempel gibt es einen Stein. Sie nennen ihn den heiligen Stein. Stehle ihn und ich kann Schutzamulette aus seinen Stücken machen. Frag Saturas, ob Du das erledigen kannst.

Myxir: Nach dem Beben sind Deine Ängste um ein weiteres Detail reicher. Interesse es kennenzulernen?

SC: Ja!

Myxir beschwört eine Vision herauf, in der eine Gestalt hinter einer Nebelwand zu dem SC spricht. Das Wesen rät ihm, seine Nase nicht in fremde Angelegenheiten zu stecken und verspricht ihm Reichtum und Macht. Der SC wacht anschließend schweißgebadet auf.

SC: Nein!

Myxir ist das egal. Er beschwört die Vision trotzdem. (Ein erster Hinweis auf zukünftige Ereignisse).

Marten: Na, wie gefiel Dir das Beben. Ich schwöre Dir, Du wirst noch viel Spaß haben.

2.7.7.2 Garde

Grunt

Grunt: Unten in Miene – Orks werden aktiv. Du und ich – wir gehen runter – beschützen Mienenarbeiter vor Orkspähtrupps. Töten alle Orks.

(Auftrag kann nicht abgelehnt werden, weil Grunt es befiehlt)

Raven

Raven : “ Schön, daß wir uns mal ungestört unterhalten können. Ich sag Dir was, was ein kluger Kopf wie Du sicher auch schon gemerkt hat. Lee hat hier nicht den Überblick. Er denkt nur an seinen scheiß Ausbruch und kümmert sich einen Dreck um seine Leute. Wenn ich hier das sagen hätte, würden sich eine Menge Dinge ändern. Wir würden ordentlich absahnen und derjenige, der mir hilft, Lee aus dem Weg zu räumen, wird meine rechte Hand. Willst Du das sein?

Ja!

SC : “Hört sich gut an. Was soll ich tun.”

Raven : “Sorg einfach dafür, daß Lee dieses kleine Fläschchen trinkt, danach wird er nicht mehr aufwachen.

Vorsicht!!! Lee wird es merken und SC töten.

Lee : “Du willst mir also einen ausgeben? Dann trink Du mal zuerst. Ich nehme am liebsten einen in Gesellschaft.”

SC : “Das kann ich nicht. Ich bin Abstinenzler.”

Lee : “Das Du mich töten willst, kann ich vielleicht noch verstehen. Viele wollen das. Aber daß Du meine Intelligenz anzweifelst, daß kann ich einfach nicht akzeptieren. Zeit zu sterben, Creep.

Nein!

SC : “Ich soll Lee verraten. Keine Chance, Mann. Vergiss es.”

Raven : "Falsche Antwort! Denn nun weißt Du zuviel."

Kampf

SC sollte nun die Beine in die Hand nehmen und verschwinden, da er Raven zu diesem Zeitpunkt weit unterlegen ist. Sobald er Lee erreicht hat, wird Raven verschwinden und zu einem späteren Zeitpunkt des Spiels wieder auftauchen. Lee wird es dem SC auf jeden Fall danken.

Cole

"Bei dem Beben neulich war ich unten in der Miene. Ich habe dort ein wertvolles Amulett verloren. Wenn Du es mir holen könntest, würde ich Dir das reichlich belohnen."

SC kann den Auftrag nicht ablehnen, weil Cole ein Deputy ist. Auseinandersetzungen mit Orks und Minecrawlern stehen bevor.

Ransom

Ransom: Die Erzbarone haben ein paar Killer auf mich angesetzt. Wenn Du mir im richtigen Moment den Rücken freihalten könntest, wäre ich Dir echt dankbar.

SC : "Ok, ich helfe Dir."

Ransom: "Danke Kumpel. Ich werde mich sicherlich revanchieren."

Auseinandersetzung mit Killern steht bevor.

SC: "Sorry, aber ich kann nichts für Dich tun."

Ransom : "Ich wird's mir merken."

Ransom wird niemals einen Auftrag für Dich machen.

Cord

Cord: Alles was Du noch lernen kannst, lernst Du nun in der Praxis. Ich hab da was für Dich.

SC : Klar Mann! Ich mache es

Cord : "In der Arena im alten Lager findet ein Turnier statt. Einer meiner ehemaligen Schüler nimmt daran Teil. Sein Name ist [Schwabbelwurz]. Er hat mich verraten und ist übergelaufen. Töte ihn und gewinne das Turnier."

SC : "Nein, kein Bedarf. Du hast mich genug gescheucht.

Cord : "Ich dachte, Du wärst ein guter Schüler, aber aus Dir wird nie ein echter Kerl. Geh mir aus den Augen."

Blade: Bei dem Beben neulich, ist mir meine Frau erschienen. Doch sie war es nicht wirklich. Es war etwas anderes. Es entriss mir die Axt und schlug auf mich ein.

Lee: Ich hab keine Zeit Junge. Ich muß mir Gedanken über das machen, was neulich während des Bebens passiert ist. Du hast doch auch etwas gesehen, Junge, stimmts? Und das ließ nicht gerade beruhigend in die Zukunft blicken.

Raven: Ich habe von Dir gehört. Scheinst ein heller Bursche zu sein. Vielleicht habe ich Verwendung für Dich.

(Vorsicht!)

Wolf: Der Mond ist meine einzig wahre Liebe. Er ist wie eine Frau, eine unberechenbare Frau, die einen zwingt, Dinge zu tun, die andere Männer verzweifeln lassen. Manchmal sehne ich mich nach Erlösung.

Lou: Besorg mir Drogen und ich gebe Dir diese Armbrust.

Earthquake: Na da kommt ja mein Lieblingssträfling. Was hast Du auf dem Herzen?

(Selbes Szenario wie in Kapitel 1? Könnte man zu einem Running Gag ausbauen).

Vlad: Ich habe in unzähligen Schlachten gekämpft und viele Menschen getötet. Aber das, was ich bei diesem Beben gesehen habe, so etwas habe ich noch nie gesehen.

Shrike: Na, was gibt's. Ich hätte nichts gegen etwas Arbeit einzuwenden.

2.7.7.3 Organisatoren

Jesse : Die Schatten im alten Lager haben Miles abgeworben. Bring ihn zurück und zwar an einem Stück. Ich werde mich dafür sehr erkenntlich zeigen.

Truppe zusammenstellen und Miles kidnappen. Schatten und Söldner im alten Lager werden sich dagegen stellen.

Riordian

Riordian : Ich hörte, man kann Dir trauen. Was hältst Du eigentlich von Jesse? Bist Du nicht auch der Meinung, man sollte einen neuen Anführer haben, einer der einem mehr übrig läßt. Laß es Dir durch den Kopf gehen. Ich glaube, wir könnten den Drogenhandel hier kontrollieren.

Vorgang wie bei Raven. Diesmal aber ohne Gift sondern als Hinterhalt. Auf keinen Fall drauf einlassen, da Jesse ähnlich wie Lee ist und die Sache durchschaut. Lieber die Beine in die Hand nehmen und schnell weg.

Henry: Interesse an einem kleinen Einkauf?

Mission: Einbruch in ein Drogendepot im Sektentempel.

Shark Na, wollen wir mal wieder ins Geschäft kommen?

Mission: Einbruch in ein Erzdepot im AL.

2.7.7.4 Bauern

Silas : Diese Beben. Sie sind nicht die eigentliche Bedrohung. Sie kündigen nur eine große Bedrohung an. Unter der Erde braut sich etwas zusammen und will heraus.

Tom: Als das Beben kam, blickte ich durch einen Nebel. Ich sah die Umrisse einer riesigen Gestalt, die zu mir sprach : " Tom, ich werde bald kommen und Dich holen. Dich und alle anderen. Bereite Dich auf meine Ankunft vor." Genau das hat er gesagt.

Larp

Larp wird von jemandem bedroht. SC hat hier die Möglichkeit einzuschreiten und kann sich so einige Sympathiepunkte bei Lee machen. In diesem Fall wird Lee auf ihn zukommen und sagen : "Danke! Du hast ab jetzt was gut bei mir. Ich fühle mich für den Jungen verantwortlich."

2.7.7.5 Sonstige

Earl - das Ohr: Ich habe gehört, daß einer unserer Zauberer an dem Beben mit beteiligt war. Was ich gesehen habe, war schrecklich, aber ich kann mich nicht mehr genau daran erinnern. Ich weiß nur, daß es grauenhaft war.

SC: Was sagst Du da? Einer unserer Zauberer soll ein Verräter sein? Wer?

Earl : "Weiß ich noch nicht. Aber ich kann versuchen was für dich rauszufinden. Kostet aber 'ne Kleinigkeit an Drogen."

SC: Kein Problem.

Gabriel: Habt ihr es gespürt? Habt ihr seine Macht während des Bebens gefühlt. Er kommt und dann werden nur die Gläubigen seine Gnade erfahren.

Saul: Ja, nur die Gläubigen werden seine Gnade erfahren.

3 Kapitel 3: Orks und Erzipiraten

[Die Sekte schickt den SC mit der expliziten Aufgabe in die Orkhöhlen, den Tempel zu finden. Bei den anderen Lagern kann dies unter einem anderen Vorwand geschehen. Die Sache mit dem Tempel kann als Gerücht kursieren, so daß die Info nicht der Sekte vorbehalten bleibt. Teil des Auftrages einer anderen Gilde wäre es also, in die Orkhöhlen zu gelangen (warum auch immer) und gleichzeitig die Augen nach dem

Tempel offen zu halten, da man davon gehört hat. Man könnte also die Prio-1-Mission durch eine Prio-2-Mission "tarnen".]

3.1 AF World2

SC-Level 3

Aus Vorsicht vor dem Zorn der Erzbarone (wegen der vollgelaufenen Mine) hört der Erleuchtete erstmal mit seinen dunklen Messen auf. Zu spät. Die Erzbarone geben seinen Tod in Auftrag. (Mögl. SC-Auftrag) Der Erleuchtete kommt im Laufe des Kapitels ums Leben, hat aber sein Ziel erreicht: der Schläfer beginnt langsam zu erwachen. Die Wahnsinnswellen hören auf; die Beben allerdings treten gelegentlich noch auf.

Der heilige Runenstein im Sektentempel schrumpft durch Amuletterosion.

Es gibt eine Art Goldrausch in der vollgelaufenen alten Mine. Die Diebe und Abenteurer aller Lager versuchen hier Erz und anderes Wertvolles zu bergen. (Es gibt noch viele Luftkammern) Der Spieler begegnet hier sowohl Mitgliedern freundlicher als auch feindlicher Gilden, und wird von letzteren erbarmungslos angegriffen.

Außerdem führen ihn einige Aufträge in die Orkhöhlen. Der Engpaß zu den Orks ist von Gardisten und Rächern besetzt. Im Raum davor steht eine Ballista. In einer der ersten Raumkomplexe findet sich ein Gefängnis, in dem ein Mensch und 3 Orks gemeinsam eingesperrt sind (Nahrungsvorräte). Wenn der SC sie befreit, fliehen die Orks in eine abgelegene Höhle. Der Mensch gibt dem SC den Auftrag, ihn an die Oberwelt zu eskortieren. Erfüllt er diese Bitte, so legt er damit den Grundstein für den Beitritt in die Gilde der Meister.

Allgemeines Verhalten der NSCs:

Eb, Sö, Stt, KdW, Grä, Vo neutral zu Ga, KdW, Org, Schü, Bau.

Eb, Sö, Stt, KdW, Grä, Vo feindlich zu Gu, No, Te.

Ga, KdW, Org, Schü, Bau neutral zu Gu, No, Te.

Neutral zu allen: Ms, DB

Der SC ist jetzt ein angesehenere einer niederen Gilde. Er findet schon Beachtung bei den höheren Gilden. Angepöbelt wird er jetzt nicht mehr, es sei denn er trifft als Novize oder Rächer auf befeindete NSCs.

Aufträge:

- Garde-NL: Wir brauchen noch jemanden, der uns bei den Orks hilft. In letzter Zeit werden unsere Minenarbeiter immer wieder von ihnen angegriffen. <JA> Melde dich bei [Grmb] in der freien Mine. → Garde-FM: Wenn du [Grmb] suchst: Du findest ihn [ganz unten am Fuß des Schachtes].

- Org: Die alte Mine ist verlassen. Aber es gibt noch jede Menge Erz zu holen. Du weißt, wo du es hinbringen mußt! <JA> Pass auf Plünderer anderer Lager auf! Dort unten geht es nicht mehr so freundlich zu wie hier oben.

- Sö/Stt-AL: Du bist einer unserer besten Kämpfer/Killer. Ich habe einen besonderen Auftrag für dich, direkt vom obersten Boss. Ich brauche jemanden, der absolut loyal ist und keine Fragen stellt. Bist du bereit? <JA> Valerian, der Oberste Schweinepriester im Lager der Sekte hat lange genug sein Unwesen getrieben. Du wirst ihn von seinem Leid erlösen. Verstanden? Nochwas: Lass sie besser nicht dein Gesicht sehen

- Ga/Rä-OHö: Willst du uns ein bißchen dabei helfen, die Felsfresser aufzumischen? <JA> Gut! 10 Erznuggets für jeden Kopf, den Du uns bringst!

- Meister (Gefangener der Orks): Gott sei Dank! Schnell! Befrei uns bevor die Wachen kommen! <SC zögert> Keine Angst, die Orks hier sind nicht wie die anderen. Einer von ihnen kann uns sogar verstehen. Sie sind von ihren eigenen Leuten eingelockt worden. Sie werden dir den Hintern küssen, wenn du diesen Hebel ziehst. Mach schon. <SC befreit Gefangene> Meister (spricht SC an): Das war keinen Moment zu früh. (Orks sprechen kurz auf Orkisch mit ihm und verschwinden dann) Sie sagen, sie wollen sich [im Westen] ein Versteck suchen. Wir müssen auch weg. Ich bin kein guter Kämpfer. Bringst du mich nach draußen? <JA> Los geht's! → (Auf dem Weg erzählt der Meister dem SC einiges. Jeder Satz wird durch einen Event ausgelöst, der auf einem Punkt liegt, den man auf dem Weg nach oben überschreiten **muß**) Meister(1): Wenn Du später gekommen wärst, hätten diese Monster uns gefressen. Sie benutzen Gefangene als Futtermittel. Lebend bleiben sie natürlich länger frisch. → Meister(2): Die drei Orks, die bei mir waren, solltest Du mal besuchen. Ihr Anführer spricht ziemlich gut unsere Sprache. Er kann dir Orkisch beibringen. Sie hängen sicher irgendwo in den westlichen Höhlen rum. → Meister(ENGPASS):

Hey Jungs. Mein Freund hier hat mich aus den Klauen des Feindes gerettet. Dieser Dienst wird dir mehr einbringen, als du dir vorstellen kannst. (Hängt bei den Passwachen rum und verschwindet, sobald SC außer Sichtweite)

- Stt: Den Anführer der Söldner hat's bei dem Minenunglück erwischt. Er trug den einzigen Schlüssel zur Waffenkammer bei sich. Sie möchten, daß wir in der alten Mine nachsehen, ob wir ihn finden können. Wie sieht's aus? <JA> Er hatte [seinen roten Waffenrock] an. Wenn uns noch keine Plünderer zugekommen sind, solltest du ihn finden.

- EB: Du wirst in der Arena gegen einen Neuen antreten. Er hat überhaupt nichts drauf und die Wetten werden haushoch gegen ihn stehen. Du verlierst den Kampf, und wir werden dabei ein bißchen was verdienen. Klar? <JA> Hier. Trink das, bevor der Kampf losgeht, dann fällt dir das Verlieren leichter.

- Sö(a)-AL (mittags): Einer unserer Schatten sagt, es gibt einen Erztransport von der freien Mine zum neuen Lager. Er soll heute abend über den östlichen Pass gehen. Ich denke, er wird nicht ankommen. Was denkst du? <JA> Okay, komm mit. Zu zweit müßten wir es schaffen. Die Beute wird unter uns aufgeteilt.

- Gu-ST (wenn SC Lev4): Die feigen Söldner aus dem alten Lager haben [...]. Du hast die ehrenwerte Aufgabe diese Freveltat zu vergelten. <JA> Im alten Lager gibt es eine Kampfarena. Du wirst ihren besten Kämpfer herausfordern und niedermetzeln!

Allgemeine Info:

- Sö-AL: Die alte Mine ist eingestürzt! Viele unserer Gräber sind dabei draufgegangen! Oh Mann! Es wird Jahre dauern, eine neue anzulegen!

- Ga: Wir haben den Zugang zu den Orkhöhlen freigekämpft. Erst haben wir es den Felsfressern richtig mit der Ballista gegeben. Dann haben wir die Reste wegefegt. Ha!

- Stt-AL: Das mit der Mine war bestimmt die Schuld dieser verrückten Priester! Sie haben uns durch ihre dämlichen Beschwörungen die Beben und dieses unheimliche Summen gebracht.

- Sö(a)-AL: Wenn du Arbeit suchst, komm zur Mittagszeit zum Marktplatz. → Überfall-Auftrag (s.o.)

- KdF-AL: Das Summen hat aufgehört, aber die Beben sind geblieben. Etwas großes und mächtiges ist gestört worden.

- EB-AL: Es mußte weit kommen, bevor die Priester aus dem Sektenlager ihre Beschwörungen gestoppt haben. Nochmal werden sie so einen Fehler nicht machen!

- Ga-FM: Wir müssen aufpassen. Die Erzbarone haben ihre Mine verloren und sind jetzt mehr denn je auf unsere scharf.

- Guru: Es war ein Fehler, die Meditationen so stark und häufig abzuhalten. Der Erleuchtete war zu voreilig. Die Sache hat uns nur den Zorn aller drei Lager eingebracht.

- Guru (Erleuchteter tot): Der Erleuchtete hat einen schweren Fehler gemacht. Er hat die Regeln des Gefängnisses mißachtet und dafür bezahlt.

- No (Erleuchteter tot): Unser Meister ist tot! Es war ein feiges Attentat! Das waren bestimmt diese Schweine aus dem alten Lager.

- No-Rekrutierer: Im Alten Lager haben sie mit Steinen nach mir geworfen, als ich die Wahrheit verkünden wollte. Einige riefen, wir wären mit dem Teufel im Bunde. Verblendete Trottel!

KAPITELWECHSEL: SC steigt auf Level 4. Die Erzbarone erobern die freie Mine.

3.2 Sekten-Prio2-Szenario Kapitel 3

Kaloms Plan zur Machtübernahme hat besser funktioniert als er dachte. Eigentlich hätte es gereicht, wenn noch ein paar Novizen mehr bei der letzten Meditation gestorben wären, um das Novizenvolk gegen Y'Berion aufzubringen. Nun hat Y'Berion nicht nur die Novizen gegen sich, die noch dazu einer Vision folgen wollen, die Y'Berions Versagen bedeutet, da die Erweckung des Schläfers gescheitert ist, sondern er hat auch noch die Erzbarone gegen sich aufgebracht. Durch das schwere Beben ist die Alte Mine eingestürzt. Die Erzbarone fordern Y'Berions Kopf. Fast zuviel des Guten für Kalom. Nun wird ein Schatten den letzten Schritt Kaloms ausführen, indem er Y'Berion ermordet. Danach kann Kalom die Macht ergreifen. Allerdings ist da auch noch Angar, der nicht zurückstehen will, wenn Y'Berion abgetreten ist. Nachdem Y'Berion tot ist, kommt es hinter den Kulissen zum Machtkampf zwischen Kalom und Angar.

Der SC (Novize oder Templer) wird auf dem Prio2-Strang in diesen Kampf mit einbezogen. Kalom siegt. Doch es ist ein Sieg auf Zeit. Kalom degradiert Angar zum Befehlsempfänger und beschwört damit großes Unheil herauf. Angar hatte sich einen Platz an der obersten Spitze der Sekte erhofft, in dem er Kalom dabei half, einen Attentäter in den Tempel zu schleusen. Doch Kalom hat ihn ausgebootet. Angar sinnt auf Rache (siehe Kapitel 4).

Eine verzögerte Nebenwirkung der Anrufungen im 2. Kapitel sorgt für eine dramatische Drogenknappheit. Die Minecrawler-Population wurde durch die hohen Abschußraten im 2. Kapitel so dezimiert, daß nun kaum noch Sekret zu bekommen ist. Die Drogenlieferungen an die anderen Lager werden eingestellt. Kalom will seine Novizen bei Laune halten, ihre Drogenversorgung muß gesichert werden. Das führt natürlich zu zahlreichen Spannungen zwischen den Lagern. Kalom macht sich zum seinem Einstand nicht beliebt. Die Drogenknappheit hat dazu geführt, daß einige Templer (auch der SC) auf die Suche nach MC-Königin geschickt werden, die als Legende durch die Köpfe der Jäger geistert. Diese Suche, die auf jeden Fall Minecrawler-Nachschub bringt, führt den Templer-SC auch in Richtung Tempel, da die Suche ihn in die Orkhöhlen führt. Würde mir schon Spaß machen, mich auf die Suche nach der MC-Königin zu machen. Denn wenn die Königin wirklich existiert und der Spieler sie findet, macht ihn das zum Helden bei den Templern und läßt ihn rapide in der Hierarchie aufsteigen. Ein Templer (oder die SC-Freunde) treten an den SC heran und schlagen ihm vor, auf eigene Faust nach der MC-Königin zu Suchen. Es gäbe da einen heißen Tip von wegen Orkhöhlen. Außerdem wäre das eine günstige Gelegenheit gleichzeitig nach Hinweisen zu dem Tempel aus den Visionen Ausschau zu halten.

In Sachen Vision und Tempel geht es erst nach Y'Berions Tod richtig los. Y'Berion hat sich stets geweigert, den Tempel als gültige Vision zu betrachten. Die Novizen sind nach wie vor wie entzündet von der Idee nach dem Tempel zu suchen. Kalom paßt das gut in den Kram. Während die Novizen und Tempel auf ihrer „Gralssuche“ sind, kann er seine persönlichen Ziele verfolgen. Die Sekte zum Drogenkartell ausbauen, von dem dann bald das ganze Gefängnis, inklusive Erzbarone, abhängig sein wird. In Sachen Tempel: Da natürlich nicht alle Novizen und Templer nach dem Tempel suchen können, wird eine Gruppe zusammengestellt, die sich auf die Suche nach dem Tempel machen soll. Der SC kann offiziell zu dieser Gruppe gehören oder inoffiziell. Jedenfalls muß er mit die Reise. Der Anreiz liegt für ihn darin, seinen Charakter mit magischen Artefakten zu verbessern, die Story weiter zu erleben, den richtig fiesen Monstren zu begegnen und die richtig coolen Locations zu entdecken. Die offizielle Expedition, der der SC folgen kann, kommt bald ums Leben, der SC kann (muß) sich nun allein auf den Weg machen, bzw. mit seinen Freunden.

3.3 SEKTENLAGER-Missionen

Auf der Suche nach dem Tempel müssen zuerst die Orkhöhlen durchquert werden, das bestimmende Terrain des 3. Kapitels. Gesichert werden die Orkhöhlen durch einen streng bewachten Engpaß, durch den niemand, schon gar kein Mensch, unbemerkt in Orkhöhlen gelangen kann. Es gibt jedoch auf Seiten der Menschen Kollaborateure, die mit den Orks zusammenarbeiten und die Orkhöhlen frei betreten können. Der sicherste Zugang für die Kollaborateure ist nicht die Freie Mine (sie müßten an den menschlichen Wachen vorbei in die Neutrale Zone). In der Verlassenen Mine gibt es einen Zugang zur Neutralen Zone, also den Höhlen zwischen der FM und dem Orkterritorium. In einem entlegenen Teil der Orkhöhlen, die unbewohnt sind, hat die Minecrawler-Königin ihr Nest.

Der SC steht also vor dem Problem, in die Orkhöhlen zu gelangen. Zwei Wege sind möglich:

- (1) Der SC muß einen Kollaborateur finden und ihn dazu bringen, den SC an den Wachen vorbei in das Orkreich zu schleusen.
- (2) Orks und Menschen geben sich nichts. Die Orks gehen immer wieder auf Plünderzug in die Oberwelt und die FM, die Menschen versuchen im Gegenzug den Engpaß zu den Orkhöhlen zu „knacken“, um einen Vorstoß in das Territorium der Orks zu wagen. Dafür haben die Wächter in der FM einen Plan entwickelt: Eine neue Erfindung (z. B. Rauchbombe, Schießpulver, oder was komplett anderes) soll helfen, die Orkwachen zu überrumpeln. Der SC kann bei der Umsetzung der Erfindung helfen, in dem er verschiedene Komponenten sammelt. Im Gegensatz zur ersten Möglichkeit ist diese recht unelegant und nebenbei gefährlich. Der Durchbruch in die Orkhöhlen mag zwar gelingen, das Risiko, dabei draufzugehen ist jedoch hoch. Stirbt der SC, wird er zwar sofort wiederbelebt, allerdings nicht in der Orkhöhle, sondern er findet sich auf einem Steinaltar irgendwo in der Oberwelt wieder und muß nun erneut in die Orkhöhlen gehen. In diesem Umstand liegt für mich als Spieler das „Risiko“.

In den Orkhöhlen kommt der SC nicht weit, wenn er sich nicht mit den Orks arrangiert und ihre Sprache zumindest ansatzweise lernt. Die Orks unterteilen sich in zwei Gruppen: Die Krieger sind groß, stark und dumm. Die Späher sind kleiner, damit schwächer, aber intelligenter als die Krieger. Die Späher sind unter den Kriegern wegen ihrer körperlichen Defizite nicht sehr hoch angesehen.

Umgedreht verhält es sich ähnlich. Unabhängig von diesen beiden Gruppen wird der SC auf Orks treffen, die mit ihm als Menschen klarkommen und jene, die Menschen einfach hassen. Der SC muß also auf der Hut sein. Er erhält aber auch Unterstützung von Seiten der Orks:

Wenn der SC mit dem Kollaborateur in die Orkhöhlen kommt, organisiert dieser ihm einen Ork-Begleiter (Späher). Der Ork ist dem SC gegenüber zwar mißtrauisch, im Laufe ihrer Bekanntschaft, kann sich der SC jedoch das Vertrauen des Orks erwerben (in dem er ihm z. B. in einer brenzligen Situation hilft. Ein Ork-Krieger könnte den Begleiter anmachen, da er mit einem Menschen durch die Höhlen zieht. Dadurch sitzt der Begleiter zwischen den Stühlen. Auf der einen Seite mag er eigentlich keine Menschen (hat außer dem SC allerdings auch nie einen kennengelernt). Auf der anderen Seite hegt er seit jeher einen Groll gegen die Krieger in sich, da er von ihnen immer nur einen auf den Deckel bekommen hat. Der SC kann also das auslösende Moment für den Ork sein, sich auf die Seite des SC zu schlagen.

Gelangt der SC durch die Stürmung des Orkpasses in die Orkhöhlen, wird ihm nicht der Begleiter an die Seite gestellt. Allerdings gibt es Abseits der zentralen Orkhöhlen einen Ort der Ausgestoßenen. Dorthin flüchten sich Orks, die aus der Gemeinschaft ausgeschlossen wurden. In der Verbannung leben zum größten Teil die kleineren Späh-Orks, hauptsächlich jene, die mit den Krieger-Orks Meinungsverschiedenheiten hatten, was nicht besonders schwer zu erreichen ist. Aber auch eine stattliche Anzahl von Kriegern findet man dort, hauptsächlich "Verbrecher". Da die Späher im Exil jedoch klar in der Überzahl sind, bestimmen sie, wo es langgeht und nicht die Krieger. Diese Exil-Orks muß der SC finden, wenn er lebend aus den Orkhöhlen wieder herauskommen, geschweige denn sie auf der Suche nach dem Tempel erforschen will. Wenn er es schafft, die Exil-Orks für sich zu gewinnen, lernt er von ihnen Orkisch und bekommt Hinweise darauf, wie er sich unentdeckt durch die anderen Orkhöhlen bewegen kann. Die Exil-Orks geben ihm ebenfalls einen Begleiter mit.

Hieraus ergeben sich natürlich diverse Missionen:

3.3.1 NOVIZE: Kollaborateur finden und für sich gewinnen

Wer erzählt dem SC von dem Kollaborateur?

Wo findet sich der Kollaborateur?

Wie bringt der SC den Kollaborateur dazu, ihn in die Orkhöhlen zu führen? Er tut ihm einen Gefallen. Er erpreßt ihn: „Bring mich hin oder jeder wird wissen, daß du ein Verräter bist!“

3.3.2 TEMPLER: Kollaborateur finden und für sich gewinnen

Für den Templer stellen sich die gleichen Fragen wie für den Novizen. Nur ist beim Templer das Argument der Gewalt sehr viel eindringlicher als beim Novizen.

3.3.3 NOVIZE: Engpaß zu Orkhöhlen durchbrechen

Die Wachen auf Seiten der Freien Mine planen schon seit längerem einen tiefen Vorstoß in die Orkhöhlen. Ihr einziges Problem ist der erste Durchbruch durch den Engpaß, der von den Orks bewacht wird. Wenn man aus der neutralen Zone aus auf den Engpaß zugeht, gelangt man an einen breiten, unendlich tiefen Graben, über den eine feste Holzbrücke steil nach oben zur gegenüberliegenden Felswand ansteigt und dort in den von Sicht- und Schießscharten flankierten Durchgang endet. Ein Mensch kann unmöglich ungesehen die Brücke überqueren.

3.3.4 TEMPLER: Engpaß zu Orkhöhlen durchbrechen

3.3.5 TEMPLER/NOVIZE: Kontext Orkhöhlen betreten/erforschen

3.3.6 NOVIZE: geheimes Drogenlabor ausspähen

Hintergrund (Novize/Templer):

Die Folgen des Raubbaus an der MC-Population im 2. Kapitel werden zu Beginn des 3. Kapitels deutlich. Die Drogenproduktion reicht gerade noch für den Bedarf der Sekte. Und wenn Y'Berion die Unterstützung seines Gefolges nicht ganz verlieren will, sorgt er besser dafür, daß jeder Novize und Templer seine Drogenration bekommt. Die anderen Lager haben dabei das Nachsehen. Um die Versorgung der Sekte zu sichern, stoppt Y'Berion zu Beginn des 3. Kapitels kurzerhand die Drogenlieferungen an die anderen Lager. Noch ein Stich in die ohnehin schon schlechte Laune der Erzarbarone.

Die Nachfrage übersteigt nun in den anderen Lager das Angebot der Droge bei weitem. Der Wert einer Drogenration ist dadurch um ein Vielfaches gestiegen. Das wissen auch einige Novizen und Templer und wittern das große Geschäft. Ihre Taktik: von jeder Sekretlieferung, die sie aus den Minen zu Cor Kalom schicken, zweigen sie etwas Sekret ab. Da täglich mehrere Lieferungen ans Drogenlabor gehen, läppert sich pro Tag eine ausreichende Menge an Sekret zusammen, die dann in ein geheimes provisorisches Labor geschafft wird, in dem zwei Novizen ein billiges Plagiat der Droge herstellen. Die Droge verkaufen sie dann unter der Hand in den anderen Lagern. Ganz unentdeckt bleibt ihr geheimes Spielchen allerdings nicht.

Eine weitere Konsequenz des Lieferstopps: Im AL gibt es einige Bettler und Tagediebe, die vom Schläfertraum abhängig sind, da sie sich ständig exzessiv zudröhnen. Jetzt, da durch den Lieferstop kein Nachschub mehr zu ihnen kommt, sind sie heftig auf Entzug. Sie laufen wie verrückt herum, schreien nach ihrem „Schuß“ und betteln jeden Novizen an, der ihnen über den Weg läuft. Gleich darauf verfallen sie wieder in Apathie und murmeln unverständliches Zeug vor sich hin. Ein Gespräch könnte folgendermaßen ablaufen: SC zu Junkie: „Hey, was ist los mit dir?“ Junkie: „Sie haben gesagt, die Droge sei harmlos. Würde mich nur klüger machen, haben sie gesagt. (*wütend schreiend*) Aber ihr habt mich betrogen! (*verzweifelt*) Schaut mich doch an! (*leise und flehend*) Du hast bestimmt noch eine Ration? Gib mir etwas ab! Bitte! Ich sterbe sonst!“ Dadurch wird dem Spieler gleich zu Beginn die Schattenseite der Droge präsentiert: wer sich damit maßlos zudröhnt, verfällt der Droge und ihre Wirkung richtet sich gegen den Süchtigen.

Auftrag:

Der Novize leistet die Vorarbeit für die Templer. Er muß herausfinden, wer sich an dem Sekret vergreift, was damit angestellt wird und wo sich das geheime Labor befindet. Dabei darf es keine Zeugen dafür geben, daß der SC der Bande hinterherspioniert. Die Infos gibt es dann an seinen Vorgesetzten weiter. Wenn es dem Novizen-SC beliebt, kann er natürlich auch selbst versuchen, die Bande dingfest zu machen. Aber das ist eher der Job des Templer-SCs.

3.3.7 TEMPLER: geheimes Drogenlabor ausheben

Als Templer bekommt der Spieler den Auftrag, **a)** einen „geheimen“ Sekret-Boten auf seinem Weg zum Drogenlabor abzufangen, ihn zu überwältigen und Cor-Angar zu überstellen. **b)** Das Labor zu stürmen und dafür zu sorgen, daß niemanden die Flucht gelingt. All das basiert auf Informationen, die Cor-Angar schon vorliegen, wenn der SC ein Templer ist.

a)

„Wir wissen, daß uns einige unserer Brüder betrügen. Sie stellen heimlich eine Kopie vom Schläfertraum her und verkaufen sie unter den Bedürftigen. Von der Freien Mine bringt ein Bote mehrmals jeden Tag gestohlenes Sekret zum versteckten Labor. Fange den Boten ab, überwältige ihn und bringe ihn zu Cor-Angar. Es darf keine Zeugen geben!“

„Woran erkenne ich den Boten?“

„Du erkennst ihn daran, daß er nicht zurück zum Tempel geht, sondern einen anderen Weg einschlägt. Verfolge ihn von der Freien Mine aus.“

Was der Spieler nicht weiß: Der frevelnde Bote ist ein NSC, mit dem der SC in den vorigen Kapiteln öfters Kontakt hat und mit dem er ganz gut klar kommt. Wenn der SC erkennt, wer der Bote ist, ist dieser also kein gesichtsloser Unbekannter, sondern nahezu ein Freund.

b)

Der SC bekommt auch dann den Auftrag, das Labor zu stürmen, wenn er **a)** nicht erfolgreich durchgeführt hat. Vielleicht läßt der Spieler den gefangenen Boten auch wieder laufen, mit dem Hinweis, daß er sich besser nie wieder im Dunstkreis des Tempels blicken lassen soll.

3.3.8 TEMPLER: Wache schieben bei Y'Berion (Attentat)

Die Erzbarone machen Y'Berion höchstpersönlich für den Einsturz ihrer Mine verantwortlich, womit sie ja auch richtig liegen. Noch dazu sind sie über den Drogen-Lieferstop mehr als verärgert. Sie geben den Tod Y'Berions in Auftrag.

(Ich denke dazu haben sie schon vorher jeden Grund. Im Gegenteil sind sie damit vollauf beschäftigt die Freie Miene zu erobern und Rückeroberungsversuche des Neuen Lagers zu verhindern. Ck:Die Mine stürzt zum Ende des 2. Kapitels ein, während des 3. Kapitels bereiten die Eba dann die Eroberung der Mine vor, was dann im 4. Kapitel geschieht und zu den bekannten Konsequenzen führt. O.K. hab' da wohl etwas verwechselt. Dennoch haben die EB allen Grund bereits im 2. Kapitel den Tod Y'Berions in Auftrag zu geben. Schließlich befinden sie sich im Krieg. Und können unter keinen Umständen eine solche Mißachtung ihrer Autorität dulden. Haben Sie ihn bisher als Spinner titulierte und mit ihm Beziehungen gepflegt, so hat das spätestens dann ein Ende wenn die Wahnsinnsattacken sie selbst betreffen und Y'Berion nicht bereit ist auf ihr drängen einzugehen sie zu beenden.)

ck2:

Wie schon geschrieben, die Spannungen bauen sich im Laufe des 2. Kapitels stetig auf. Es eskaliert dann mit der Wahnsinnselle bei der letzten Anrufung, die auch ansonsten in einer Katastrophe endet, in der auch Y'Berions Verblendung deutlich wird (siehe in bezug auf oben). Laß es uns einfach mal so machen, wie es in der Story3.1 drinsteht: Mehrere Anrufungen in der Sekte über das ganze Kapitel verteilt, mit steigender Dramatik. Eine Wahnsinnselle am Ende des 2. Kapitels und dann der Mordauftrag der Eba im 3. Kapitel. Damit lösen wir unter anderem auch einige Timingprobleme im 2. Kapitel in Bezug auf die Story aller Kapitel.

Daraus lassen sich verschiedene Aufträge auf verschiedenen Seiten ableiten. Y'Berion ist nicht dumm und weiß, daß nun die Stunde seiner Gegner gekommen ist. Er erhöht die Sicherheitsanstrengungen um seine Person. Allerdings mehren sich nun auch die Gegner Y'Berions innerhalb der Sekte. Cor Kalom wittert seine große Stunde. Obwohl er Y'Berions engster Vertrauter ist, nähme er seinen Platz nur zu gerne ein.

Das Attentat, verübt von einem Schatten, ist erfolgreich. Y'Berion ist aus dem Weg geräumt (tot muß er dafür nicht unbedingt sein. Später kann er noch einmal wichtig für die Mission des Spielers werden).

Nicht ein Schatten. Y'Berion ist nicht durch bloße Sterbliche angreifbar, da er doch jede feindselige Haltung erkennen kann. Y'Berions Tot sollte mehr von seinem "Bruder" erfolgen. Er bekundet öffentlich seine Ergebenheit unter die Größe Y'Berions und seine unvergleichliche Nähe zum Schläfer, umarmt melodramatisch ihn als Zeichen seiner Treue und zieht dabei Y'Berions Messer aus seiner Scheide und stößt es ihm von hinten in [den Hals]. Kann durchaus sein, daß die Erzbarone ihn gekauft haben... Judas war auch gekauft.

Ck: Das Attentat wird von einem Schatten durchgeführt (SC-Mission). Y'Berion ist im 3. Kapitel stark angeschlagen. Sein Plan mit der Barriere ging schief, einige Novizen sind dabei draufgegangen, seine Autorität und Macht innerhalb der Sekte ist angekratzt. Er selbst ist in eine Sinnkrise gefallen, mal ganz abgesehen von seiner neuen Vision mit dem Tempel. Außerdem regt sich Widerstand innerhalb der Sekte gegen ihn. Kalom wittert seine Chance, das Steuer zu seinen Gunsten

herumzureißen. Er unterstützt den Attentatplan, in dem er zum Beispiel wichtige Infos an den Schatten liefert und ihm den Weg zu Y'Berion bereitet.

Geht natürlich auch, aber die Judasversion ist wirkungsvoller und interessanter.

ck2:

Kalom spielt ja auch die Rolle des Judas. Er verrät und verkauft seinen Meister an den Feind. Sein Gewinn: Die Macht der Sekte. Doch auch Kalom wird im Laufe der Kapitel daran zerbrechen. Ist schon sehr biblisch ;-)

Ansatz für Attentats-Mission:

Ein Templer wird damit beauftragt, Y'Berions Gemach genau in der Nacht zu bewachen, in der das Attentat stattfinden soll. Der SC ahnt nichts von einem Attentat. Diese Sache so ablaufen: Der SC schiebt alleine Wache vor der Tür. Plötzlich hört er hinter der Tür ein Poltern. Er kann die Tür öffnen, um zu sehen, was in Y'Berions Gemach los ist. Wenn er den Raum betritt ist schon alles zu spät: Y'Berion liegt blutüberströmt auf dem Boden. Der Attentäter hat bereits einen Vorsprung, das sonderbare: eigentlich ist die Tür, die der SC bewacht hat, der einzige Zugang zu Y'Berions Gemach. Was der SC zuvor noch nicht weiß: Y'Berion war ja nicht blöd, also hat er einen geheimen Fluchtweg aus seinem Gemach anlegen lassen, von dem nur er und Kalom etwas wußten. Genau durch diesen geheimen Fluchtweg (getarnte Falltür, Tunnel führt bis außerhalb des Sektenlagers) kam der Mörder. Der Spieler kann die Geheimtür entdecken und den Mörder durch den Tunnel verfolgen (der Schatten-NSC ist natürlich wirklich auf dem Weg zurück zu seinen Auftraggebern. Der Spieler hat eine geringe Chance ihn zu erwischen. Es ist auch nicht wichtig, daß der Spieler den Schatten stellt, Informationen bekommt er von ihm sowieso keine. Aber die reine Möglichkeit den Schatten verfolgen und vielleicht auch erwischen zu können, ohne es wirklich zu müssen, macht für mich einen großen Reiz aus, da solche Aktionen die Welt unheimlich beleben.)

Man kann diesen Strang natürlich weiterspinnen: Der SC wird als Mörder in Verdacht genommen. Kommt Kalom ja auch nur Recht, er braucht einen Sündenbock, um seine eigenen Verstrickungen in das Attentat zu vertuschen. Also muß der SC seine Unschuld beweisen, da ihm sonst Übles droht. Der wichtigste Ansatzpunkt ist der Geheimtunnel, von dem der Schatten nichts hätte wissen dürfen. Man kann hier tatsächlich eine kleine Detektivgeschichte draus machen, die nur über ein paar NSCs und ein paar Dialoge läuft. ...

3.3.9 TEMPLER/NOVIZE: Machtkampf um die Sekte

Nachdem Y'Berion ausgeschaltet ist, beginnt der Machtkampf um seine Position. Hauptanwärter auf die vakante Vollzeitstelle sind Cor-Kalom und Cor-Angar. Beide spinnen Intrigen, um den Gegner ins Hintertreffen zu manövrieren. Aus der jeweiligen Perspektive (Novize oder Templer) wird der SC in dieses Intrigenspiel involviert, was nicht ungefährlich ist.

Sowohl Cor-Kalom als auch Cor-Angar haben Dreck am Stecken:

Cor-Kalom ist in das Attentat verwickelt. Er gab dem Schatten den Tip, wie er unbemerkt in Y'Berions Gemach eindringen und nach getaner Arbeit ungesehen wieder verschwinden kann.

Cor-Angar sorgte dafür, daß dem Attentäter keine Templer gefährlich werden. Er zog die Wachen so zusammen, daß der Schatten unbemerkt in den Tempel gelangen konnte.

Der Befehl, daß der SC Wache vor Y'Berions Gemach halten soll, kam vom Ober-Guru höchstpersönlich. Er hatte wohl eine begründete Vorahnung. Doch auch wenn sein Tod nicht zu verhindern war, so sollte zumindest die Möglichkeit bestehen, daß es einen Zeugen gibt, der die Machenschaften Kaloms und Angars aufdecken kann.

Durch die Nachforschungen, die der SC in Sachen Attentat anstellt, wird er Cor-Kalom und Cor-Angar zunehmend gefährlich. Also haben sie einen Grund mehr, ihn hinab in die Orkhöhlen zu schicken, denn die Chancen stehen gut, daß der SC nicht mehr von dort zurückkehrt und den beiden Verrätern nicht mehr ins Handwerk fuschen kann.

Cor-Kalom und Cor-Angar müssen im 5. oder 6. Kapitel ihre Strafe bekommen, in dem sie in ihrem eigenen Intrigensumpf untergehen. (Diejenigen, die sie mittels PSI-Magie auf ihre Seite ziehen wollten, richten sich gegen ihre „Herren“.)

3.3.10 TEMPLER/NOVIZE: (Kontext MC-Königin)

Die Minecrawler-Knappheit treibt eigenartige Blüten in Form einer alten Legende. Irgendwo tief unten in den Höhlen soll die MC-Königin ihr Nest haben. Die Legendenbildung bekam immer wieder dadurch Antrieb, daß jemand mit den Worten "Ich geh jetzt die Königin suchen! Bis später." in die Höhlen hinabstieg, aber nie zurückkehrte.

Für einen **Novizen** ist die Suche nach der MC-Königin nicht ganz so wichtig. Er wird eher direkt mit der Mission in die Höhlen geschickt, den Tempel zu finden.

Der **Templer** wird mit der Aufgabe in die Höhlen geschickt, die MC-Königin zu suchen. Der Weg führt ihn dabei ebenfalls in die Orkhöhlen und damit in die Nähe des Tempel-Zuganges. Er hat die Order, auch in Bezug auf den Tempel die Augen offen zu halten. Die Prio-1-Mission ist sozusagen durch eine Prio-2-Mission getarnt. Vielleicht geht die Suche nach der Königin total schief und der gesamte Jagd-Trupp beißt ins Gras. Nur der SC überlebt und ist plötzlich innerhalb der Orkhöhlen auf sich gestellt. An diesem Punkt schlägt die Handlung dann wieder den Bogen zu den Exil-Orks, wodurch der SC auf die Prio-1-Mission umsteigt.

Auch andere Lager könnten ihre Leute auf die Suche nach der MC-Königin schicken, und zwar, um der Sekte eins auszuwischen. Die Sekret-Nachschub-Probleme sind naturgemäß allgemein bekannt. Also wittern die Erzbarone ihre Chance. Gelingt es ihnen zuerst, die Königin zu finden könnten sie der Sekte die Bedingungen stellen und nicht umgedreht.

3.3.11 NEWS

3.4 ALTES LAGER-Missionen

3.4.1 KdF-MAGIER: (Kontext Orkhöhlen erforschen) (Prio1)

3.4.2 KdF-MAGIER: (Mission1 Prio2)

3.4.3 SÖLDNER: (Kontext Orkhöhlen erforschen) (Prio1)

3.4.4 SÖLDNER: (Mission1 Prio2)

3.4.5 SCHATTEN: (Kontext Orkhöhlen erforschen) (Prio1)

3.4.6 SCHATTEN: (Mission1 Prio2)

3.4.7 NEWS

3.5 NEUES LAGER-Missionen

Das Hauptziel in diesem Kapitel bleibt für alle drei Gilden gleich. Es ist die Befreiung des Gefangenen in den Orkhöhlen. Dieser Gefangene ist ein Mitglied der Meistergilde und entpuppt sich als ungemein wichtig für den weiteren Verlauf des Spiels. Zum einen erfährt der SC über ihn zum erstenmal von einem Tempel unterhalb des Gefängnisses. Desweiteren kann der SC im späteren Kapitel über ihn den wichtigen

Kontakt zu dem Dämonenbeschwörer herstellen. Zweiter Hauptpunkt ist die Ermordung oder Rettung des Erleuchteten (Was sollen wir machen?) Nebenziel ist es, das alte Lager aus den Mienen fernzuhalten und die eine oder andere Erzentdeckung sicherzustellen.

3.5.1 KdW-MAGIER: (Kontext Orkhöhlen erforschen) (Prio1)

Saturas: Necron, der Dämonenbeschwörer sagte mir, daß ein Freund von ihm[der schöne Pernhardt] in den Orkhöhlen gefangen gehalten wird. Wenn Du ihn befreist, wird er sich bestimmt erkenntlich zeigen und uns etwas von seinem Wissen zur Verfügung stellen. Finde und befreie ihn. (Meisterauftrag)

3.5.2 KdW-MAGIER: (Mission1 Prio2)

Saturas: Die Ermordung dieses verrückten Yberion kann uns zwar ziemlich egal sein, trotzdem will ich noch Informationen, vor allem über die Dinge, die manche Leute zwischen den Beben gesehen haben. Besorg mir diese Informationen, was danach mit ihm geschieht, sollen die Götter bestimmen.

SC muß nach Möglichkeit den Attentäter töten. Danach Dialog mit Yberion.

Yberion : Ich war fehlgeleitet. Ich wollte uns einen Erlöser holen und habe einen Zerstörer erweckt. Wie konnte ich nur einem solchen Irrtum begehen. Ich habe uns alle, vielleicht sogar die ganze Menschheit in den Tod geführt.

Yberion begeht Selbstmord.

3.5.3 GARDE: (Kontext Orkhöhlen erforschen) (Prio1)

Lee: Hallo [Name] (SC wird von jetzt ab mit seinem Namen angeredet)! Ich habe eine wichtige Mission für Dich. Ich würde sie nicht jedem anvertrauen, aber bei Dir weiß ich, daß die Sache in guten Händen ist. (Meisterauftrag). Unten in den Orkhöhlen wird ein Mann namens [Pernhardt] gefangen gehalten. Er gehört zur Gilde der Meister und kann uns vielleicht beim Ausbruch behilflich sein. Verdammte, wenn ich nur endlich hier raus könnte. Geh und finde ihn.

3.5.4 GARDE: (Mission1 Prio2)

Lee: Die Erzbarone haben den Tod des Erleuchteten in Auftrag gegeben. Ich mag diesen Spinner zwar nicht, aber ich vermute, daß es unnötige Unruhen geben wird, wenn Sie Erfolg haben. Das würde uns von unseren eigentlichen Zielen abbringen. Geh hin und sag ihnen, ich hätte Dich zu seinem Schutz abgestellt.

Frage: Kann der Tod von Yberion verhindert werden oder ist es von der Story her schon beschlossene Sache? Währe sonst ein Himmelfahrtskommando. In diesem Fall wäre es ratsam, den SC den Mordauftrag ausführen zu lassen, beispielsweise durch ein Kopfgeld.

3.5.5 ORGANISATOREN: (Kontext Orkhöhlen erforschen) (Prio1)

Jesse : Den Anführer der Söldner soll es in der alten Mine erwischt haben. Das ist gut für uns. Er hat ein Schlüsselbund bei sich, mit dem man die Waffenkammer und andere Lager öffnen kann. Besorg ihn mir, bevor die Schatten ihn finden. (Leichnam finden, gleichzeitig findet man den Meister in seiner Zelle, da die Leiche des Söldnerführers unmittelbar davor liegt. So wären zwei Fliegen mit einer Klappe geschlagen.)

3.5.6 ORGANISATOREN: (Mission1 Prio2)

Jesse: Die Erzbarone haben den Tod von diesem Schwachkopf Yberion in Auftrag gegeben. Ich hörte, daß einer der Schattebn sich die Abschlußprämie verdienen will. Da habe ich aber was gegen. Schließlich sind wir die Besseren. Also [Name], erledige die Angelegenheit.

3.5.7 KDW-Allgemeine Missionen und Dialoge

Abraxus: Ich bin nahe daran den Verräter in unseren Reihen zu lokalisieren.

Abraxus: Weil Du den Stein besorgt hast, werde ich Dich in die Kunst der Magie einweisen. Erwarte aber nicht, gleich ein echter Magier zu werden.

Marten: Ich habe Dir schon einmal gesagt, Du sollst Dich aus meinen Angelegenheiten raushalten. Dies ist meine letzte Warnung.

Myxir: Ich benötige Erz und ich weise dich in das Beschwören von Dämonen ein

3.5.8 Garde-Allgemeine Missionen und Dialoge

Cole : Die Erzbarone sind seitdem ihre Mine in einen Swimmingpool verwandelt wurde scharf auf unser Erz. Geh in die Mine und misch alles auf, was nach Schatten oder Söldner aussieht.

Cole: Die Arbeiter brauchen Schutz vor Minecrawlern. Warte bis [Huggibär] Dich ablöst.

Wolf: Verstört. Beim letzten Beben hatte sich der Mond gegen mich gewandt. Er bekam auf einmal das Gesicht eines Teufels und sagte, das er mich bald holen würde.

Ransom : (Nur wenn Auftrag ausgeführt wurde, der in Kapitel 2 gestellt war). .Hey, ich schulde Dir was. Was immer ich für Dich tun kann, laß es mich wissen.

Cord: Es gibt nichts, was ich Dir noch beibringen könnte.

Lou : Der Schläfer ist mir erschienen und hat zu mir gesprochen. Er sprach auch von Dir. Nimm Dich in acht.

Vlad: Ich hörte, Du hast einigen das Licht ausgeknipst. Versuch es ja nicht bei mir, sonst knipse ich Dich aus.

Grunt: Arbeiter brauch Schutz vor Orks in den Minen. Du gehen, du gut.

3.5.9 Organisatoren-Allgemeine Dialoge und Missionen

Henry: Es gibt trotz der Überschwemmung noch genug Erz in der alten Mine. Bring es hierher und pass auf Plünderer aus den anderen Lagern auf. Die Luft dort unten ist sehr ungesund geworden.

Shark Ich hörte, Du bist ein guter Kämpfer. Ich bin ein leidenschaftlicher Spieler, daß ist doch eine gute Mischung. Ich weiß von einem manipulierten Turnier in der Arena. Interessiert?

SC: Ja!

Shark: Gut! Hör zu! In der Arena kämpft heute jemand Namens [Tyson], eine totale Null. Kein Aas wettet auf ihn, deshalb haben die Erzbarone den Kampf geschmiert und eine Hohe Menge an Erz auf ihn gesetzt. Tritt gegen ihn an und verlier, dann kriegen wir ein Stück vom Kuchen ab. Nimm dieses Mittel, dann fällt Dir das Verlieren nicht so schwer.

SC: Nein! Ich trete an und werde selbst gewinnen.

Shark: Dann komm mir nie wieder in die Quere. (Shark ist von jetzt an nicht mehr gut auf den SC zu sprechen.)

3.5.10 Bauern- Allgemeine Dialoge und Missionen

Sam : Hallo Freund. Ich werde vorschlagen, daß man für Dich auf den Feldern ein Denkmal errichtet.

Melvin: Da kommt ja unser Held. Na, was ist das für ein Gefühl, plötzlich von allen verehrt zu werden. Genieße es, Du hast es Dir verdient.

Larp: Hallo [name]. Du bist jetzt auch mein Freund. Mit Lee.

Randy: Tut mir leid, Bruder. Ich habe Dich falsch eingeschätzt. Du hast uns allen wieder Hoffnung gegeben.

Silas: Ich kenne jetzt die Bedrohung. Der Erleuchtete hat mit seinen PSI-Kräften den Schlaf eines Uralten Wesens gestört, daß sie den Schläfer nennen. Es ist so böse, wie es alt ist. Wenn es erwacht ist, wird die Welt wie wir sie kennen, aufhören zu existieren. Die Zeit der Dunkelheit wird anbrechen.

Halloran: Na Kumpel, jetzt bist Du eine Legende hier. Ich bin stolz, dein Freund zu sein.

Judas: Was kann ich für Dich tun, Freund? Ich habe Kontakte, die Dir vielleicht weiterhelfen können. Gegen eine entsprechende Entschädigung kann ich Dir bestimmt in vielen Dingen behilflich sein.

3.5.11 Sonstige- Allgemeine Dialoge und Missionen

Miles: Jetzt bin ich wieder hier. Ich hab da eine geniale Idee. Hör zu. Ich benötige soviel Metall wie möglich um diese Konstruktion zu bauen Ich weiß, wo ein abgelegenes und nicht so stark bewachtes Erzlager liegt. Wenn Du mir mit ein paar Leuten die Wahre ranschaffst, gebe ich Dir zum Ausgleich dies von mir selbst konstruierte Waffe. Ich habe sie Orkkiller genannt. Sie schießt 10 Pfeile gleichzeitig ab und kann etwa 50 Pfeile laden. Wenn man sie hält, ist es besser, man steht dahinter. Wie gesagt: besorg mir das Erz und sie gehört Dir.

Earl - das Ohr: Was ich rausgefunden habe ist ungeheuerlich. Treff mich draußen vorm Tor. Was ich weiß, ist tödlich.

SC findet Earl anschließend ermordet auf und sieht eine Gestalt fliehen. Beim verfolgen läuft er in eine Falle. Hier könnte man Mike's Vorschlag einbauen.

Ein Typ, nennen wir ihn Norman, kommt an und guckt runter

Norman: Hihhi, Du bist in meine Falle gelaufen, Hahaha. Ich krieg mich nicht mehr ein. Harharhar, er ist tatsächlich in meine Falle getappst. Huarrhuarrhuarr!

SC: Du bist schon ziemlich lange hier drin, oder?

Norman: Hab irgendwann aufgehört zu zählen. Aber das ist wirklich komisch, daß Du in meine Falle gelaufen bist. KRRRRRRRRCHHHH!

SC: Gut, du hattest jetzt also Deinen Spaß, nun hilf mir wieder raus.

Möglichkeit 1

SC hat ein Seil in seinem Inventar.

Norman: Hilf Dir doch selber!

Möglichkeit 2

SC hat kein Seil

Norman: Na gut! Hier, nimm meine Hand.

Gabriel: Sie haben den Erleuchteten getötet. Der Zorn des Schläfers wird euch sowieso alle treffen, doch wer mir den Kopf des Erzbarons[Name] bringt, wird meinen Segen und diese 5 magischen Steine bekommen.

Saul: Ja, bringt uns den Kopf von[Alfredo Garcia]

4 Kapitel 4: Minenkrieg

4.1 AF_World2

SC-Level 4

Die alte Mine ist vollgelaufen. Die Erzbarone sehen sich ihrer Machtgrundlage beraubt und nehmen die freie Mine ein. Alle anwesenden Wachen aus dem neuen und dem PSI-Lager werden bei dem Angriff getötet. Auch einige der freien Schürfer kommen ums Leben. Das führt zu offener Rivalität zwischen dem alten Lager und dem beiden verbleibenden (Neues und Sekten-Lager).

Der SC kann jetzt nicht mehr einfach so in verfeindete Lager. Er muß entweder mit Magie oder Geschick oder Bestechung an den Stadtwachen vorbei.

Der SC erkundet das restliche Höhlensystem und die kompletten Orkhöhlen

In diesem Kapitel findet der SC das Eingangsportal zum alten Tempel. Es gibt mehrere Aufträge, die darauf hinarbeiten. Der SC meldet seinem Auftraggeber den Fund des Portals.

Am Ende dieses Kapitels tritt er einer der hohen Gilden bei. (DB, Meister, EB oder Gurus)

Allgemeines Verhalten der NSCs:

Eb, Sö, Stt, KdW, Grä, Vo feindlich zu Ga, KdW, Org, Schü, Bau, Gu, No, Te.

Neutral zu allen: Ms, DB

Der SC wird von seinen Verbündeten mit Respekt behandelt. Das Verhalten der befeindeten Gilden ist aggressiv, man sollte nicht in die feindlichen Lager gehen.

Aufträge:

- KdW/KdF: Der Dämonenbeschwörer hat nach dir geschickt. Du sollst zu seinem Turm kommen. Mach bloß keinen Fehler! Sein Zorn könnte unseren ganzen Kreis treffen. → DB: Das magische Gefüge bricht immer mehr auseinander. Irgendwo tief unter den Minen und unter den Höhlen muß der Grund dafür liegen. Meine Dämonen, weigern sich standhaft, mir mehr preiszugeben, und das bedeutet nichts Gutes. Also mußt du für mich der Sache auf den Grund gehen. <JA> Suche einen Zugang zu den tiefsten Tiefen. Dort suchst du nach einem unbekanntem Hinweis. Was du dort finden wirst, kann ich dir nicht sagen, aber wenn du es vor dir siehst, wirst du es erkennen. → (Wenn der SC in AT-I das Eingangsportal gefunden hat) SC: Das muß es sein!

- Stt: Im Sektenlager tut sich was: Die Gurus schicken ihre besten Leute nach unten in die entferntesten Höhlen. Scheinen dort irgendwas verdammt Wichtiges zu suchen. Könnte nicht schaden, wenn wir es vor ihnen finden, was meinst du? <JA> Schön. Wenn du was gefunden hast, sag mir Bescheid. → (SC in AT-I-A1: Das muß es sein, wonach die Sektengurus suchen.

- Sö-FM: Wir brauchen jemand, der sich des Orkproblems annimmt. <JA> Bring uns den Kopf ihres Anführers, das wird sie einiges an Moral kosten!

- Sö-AL: Unsere Schatten haben berichtet, daß alle anderen Lager regelmäßig Leute in die Höhlen unter den Minen schicken. Ich will wissen, was sie da machen. Wenn sie versuchen, einen Tunnel zu graben um überraschend anzugreifen müssen wir das verhindern. <JA> Gut! Falls du rausfindest, was sie vorhaben, komm direkt zu mir.

- Guru-ST: Der Schläfer hat mich erleuchtet! Er hat mir in einer Vision den EINGANG ZU SEINER RUHESTÄTTE (Ehrfurcht) gezeigt. (Aufgeregt:) Er muß irgendwo auf der untersten Ebene liegen. DU wirst ihn finden! Es ist der Wille des Schläfers! <JA> Sobald Du etwas gefunden hast, komm zurück!

- Org: Wir haben erfahren, daß die Erzbarone in der alten Mine ein geheimes [Erz]lager haben. Während alle damit beschäftigt sind, sich den Kopf über die freie Mine zu zerbrechen, wollen sie es unbemerkt ausräumen. Ich denke, wir kommen ihnen zuvor. Was meinst Du? <JA> Es muß eine Geheimtür [im Westen der oberen Ebene] geben. Du wirst sie schon finden, [Flinkfinger].

- Org (kein Meister): Einer unserer Spione hat uns an die Erzbarone verraten. Dieser Bastard kannte die komplette Stärke und Einteilung unserer Wachen. Nur so konnten die Erzbarone unsere Mine erfolgreich angreifen. Dafür wird der Mistkerl bezahlen! <JA> Sein Name ist [Grmb]. Er hält sich im alten Lager auf. Du weißt, was Du zu tun hast.

Infos:

- Ga: Diese Schweine haben in unserer Mine ein Gemetzel veranstaltet. Dafür werden sie bezahlen!

- No: Die freie Mine hat uns regelmäßig mit Drogen beliefert. Bei den Erzbaronen werden wir nicht so einfach unseren Bedarf decken können. Etwas muß getan werden! Ich werde meditieren.

- Te: Sie haben es gewagt, die freie Mine anzugreifen! Jetzt werden sie die Rache des Schläfers zu spüren bekommen.

- Org: Es gibt eine Verbindung von der verlassenen Mine über die Höhlen zu unserer Mine. Wir sollten rausfinden, ob man den fetten Maden, die jetzt in unserer Mine sitzen, so in den Rücken fallen kann.

- Stt: Durch unseren Angriff auf die freie Mine haben sich das alte und das neue Lager völlig zerstritten. Es kann ziemlich ungesund sein, sich am falschen Ort rumzutreiben.

- Sö: [Grmb], einer der Erzbarone, regelt jetzt die neue Mine. Ein paar von unseren Jungs sind mit ihm umgezogen, um sie vor Angriffen aus dem neuen Lager zu beschützen.

- EB-FM: Die Orks sind in unserer neuen Mine ein ziemliches Problem. Die Garde des neuen Lagers droht, die Mine zurückzuerobern und eine Schlacht an zwei Fronten können wir uns nicht leisten.

- DB: Die Sektenpriester sind dabei, eine dunkle Macht aus dem Dämonenreich zu erwecken. Sie wissen nicht, worauf sie sich da einlassen.

- No/Rä (Wenn SC Guru): Du bist erleuchtet worden? Äh! Ich meine: Was kann ich für euch tun, erlauchter Meister?

- KdW-NL: Du bist ein Mächtiger unter uns geworden. Ich kann dein Wissen kaum noch vermehren. Der Dämonenbeschwörer im Südosten kann dir vielleicht weiterhelfen. Aber sei vorsichtig! Seine Kräfte sind den deinen weit überlegen.

Freischalten der mächtigen freien Lehrer:

EB: (SC (Lev 6+) fordert einen der Erzbarone in der Arena heraus und bringt ihn um)

Ms: (SC wird von Meister (Gefangener der Orks) angesprochen)

DB: (SC geht zum Turm des Beschwörers) DB: Um einen Dämon beherrschen zu können, mußt Du einen starken Willen haben. Ich will bei dir kein Risiko eingehen, Du wirst ein Amulett der Willensstärke tragen. Das macht den Anfang für dich leichter. Damit ich eins für dich anfertigen kann, mußt du mir etwas bringen. <JA> Ich brauche das Herz eines Magiers. Wenn du damit moralische Probleme hast, kannst Du ja als Knecht bei den Erzbaronen anfangen.

Zu Beachten: Es ist nicht notwendig, daß für jeden der 4 Wege genau zum selben Zeitpunkt die höheren Lehrer freigeschaltet werden!

KAPITELWECHSEL: SC Level 5. Die Orks kommen an die Oberwelt und greifen das [alte] Lager an.

4.2 Sekten-Prio2-Szenario Kapitel 4

Die Erzbarone beginnen mit der Eroberung der Freien Mine. Noch bevor der Sturm auf die Freie Mine losgeht, plant Angar eine Revolte innerhalb der Sekte. Der Sekretnachschieber fließt wieder. Auch wenn der SC die MC-Königin nicht entdeckt hat, ein Konkurrenz-Jagdteam hat die Beute nach Hause gebracht. (Die MC-Königin könnte auch im Tempel in einen Käfig gesperrt und immer wieder gemolken werden (wobei dann gelegentlich ein Novize bei draufgeht)). Kalom hat bereits damit begonnen, das Drogenlabor zu vergrößern, um soviel Schläfertraum herstellen zu können, daß er damit die anderen Lager nach der wochenlangen Durststrecke (viele Konsumenten in den anderen Lagern waren wirklich auf Entzug) mit einer Welle überschwemmen kann. Das wird seine Macht gegenüber den Erzbaronen stärken, denkt er. Kalom plant einen großen Deal mit den Erzbaronen. Er ist davon überzeugt, den Erzbaronen seine Bedingungen für den Schläfertraum diktieren zu können. Doch er unterschätzt die Wirkung der Droge

innerhalb des Gefängnisses. Der SC wird zu Botengängen herangezogen. Er soll den Erzbaronen persönlich Kaloms Bedingungen für die zukünftige Belieferung des Alten Lagers überbringen. Kalom pokert hoch.

Parallel dazu hat Angar ganz andere Pläne. Er schmiedet einen „Militärputsch“ um Kalom aus dem Allerheiligsten zu fegen. Er macht den Erzbaronen ein Angebot, daß sie nicht ablehnen können. Wenn die Erzbarone die Freie Mine einnehmen, wäre es doch von Vorteil gleichzeitig die Sekte unter Kontrolle zu bringen. Angar sichert den Erzbaronen (vorschnell) zu, daß seine Templer wie ein Mann hinter ihm stehen. Sie seien jede Minute bereit, Kalom mit Waffengewalt aus dem Tempel zu jagen. Angar verspricht den Erzbaronen folgendes: Wenn sie direkt an der Drogenproduktion beteiligt werden wollen, sollen während des Angriffs auf die Freie Mine auch zum Schein die Sekte angreifen. Angar wird dafür sorgen, daß die Söldner in das Innere des Tempels gelangen. Die Novizen werden geschont, Kalom allerdings soll sterben. Die Söldner würden sich dann von Angars Truppe nach kurzem Kampf vertreiben lassen. Kalom wäre tot, Angar stünde als Retter da und nähme Kaloms Platz ein. Über das Schläfertraum-Rezept brauche man sich keine Sorgen machen, die Kaloms Assistenten hätten lange mit ihm zusammengearbeitet. Der Templer-SC soll eine Nachricht mit diesem Inhalt an die Erzbarone überbringen.

Im Prio2-Strang wird es dem SC darum gehen, in dieser Intrige mitzuspielen. Wenn die Söldner angreifen, stellt sich die Frage wie sich der Spieler verhält. Er kann auf der Seite Kaloms stehen oder Angar, bzw. die Söldner unterstützen. Der SC hat jedenfalls durch seine Missionen genug Gelegenheit, herauszufinden, welches Spiel Kalom und Angar gegeneinander treiben. Dieser Kampf wird ja auch auf den Templer- bzw. Novizen-Ebenen fortgeführt und fordert dort die entsprechenden Opfer. Ansonsten würde der Spieler wenig davon mitbekommen, was in den Köpfen von Kalom und Angar vorgeht. Es ist relativ egal, wer letztlich diesen Kampf gewinnt, da die Orks mit ihrem Sturm an die Oberfläche die Karten im 5. Kapitel komplett neu mischen. Dann steht weniger Machtgewinn, sondern vielmehr Selbstschutz im Vordergrund der Sekte.

Die Erforschung des Vorbereichs des Tempels nimmt ebensoviel wenn nicht sogar mehr Raum ein.

4.3 Infos zum Heiligen Tempel

Tief unten in den Orkhöhlen befindet sich der Zugang zum (Un)Heiligen Tempel des Schläfers. Die heute in den Höhlen lebenden Orks stammen von einer Ork-Zivilisation ab, die bereits vor Menschengedenken an dem Übermut ihrer Schamanen zu Grunde ging. Denen war es nämlich gelungen, durch ausgeklügelte Rituale und Beschwörungen Kontakt zu einer anderen Dimension aufzunehmen. Dort platzten sie sozusagen mitten in einen Äonen währenden Kampf zwischen Gut und Böse. Das Böse erkannten die Orkschamanen in Form eines Erzdämons, und dieser nagte an ihrem Ehrgeiz. Die Schamanen waren sich ihrer Macht und Stärke so sicher, daß sie sich das Ziel setzten, den Erzdämon in ihre Dimension zu holen, ihn zu kontrollieren und sich dessen Macht zur Nutze zu machen (tausend Jahre später sollten wieder ein paar Spinner auf diese Idee kommen :).

Zu diesem Zweck ließen die Orkschamanen im untersten Bereich ihrer Höhlenwelt eine große Halle bauen, den Ort der Beschwörung. Rings um ein riesiges, rundes Podest, auf dem der Erzdämon sich materialisieren sollte, reihten sich zwölf Felsenthronen, auf denen die Orkschamanen ihre Beschwörung durchziehen wollten.

Nach Jahren der Vorbereitungen konnte die Beschwörung dann beginnen. Alle zwölf Schamanen versetzten sich gleichzeitig in Trance und richteten ihre Intention auf den Erzdämon. Das Experiment schien zu funktionieren. Zwölf Meter über dem Podest entstand eine Art interdimensionaler Energiestrudel, das Verbindungstor zu einer anderen Dimension (Dämonenwelt). Und dann, zum Unglück aller Orks, gelang das Experiment. Der geballte Willen der Schamanen begann den Erzdämon *Krushak* durch den Strudel hinunter auf das Podest zu ziehen. In dem Moment als der Erzdämon das Podest berührte, schloß sich der Strudel augenblicklich. Die Schamanen konnten selbst kaum glauben, daß ihre Beschwörung so reibungslos funktioniert hatte. Doch dafür gab es einen einfachen Grund: *Krushak* war von dem ewigen Kampf gegen das „Gute“ geschwächt. Allerdings war er nicht schwach genug, um zu erkennen, was gerade mit ihm geschehen war. In einem letzten Kraftakt sprengte er die energetischen Ketten, die ihm die Schamanen angelegt hatten. Leider gibt es keine Photos von den verblüfften Gesichtern der Orkschamanen als sich *Krushak* aus ihrer Gewalt befreite. *Krushak* machte kurzen Prozeß mit den Schamanen. Er brachte sie nicht um, das wäre keine Strafe gewesen, vielmehr stahl er den Schamanen ihre Seelen und machte sie auf einen Schlag zu seinen untoten Dienern.

Während sich *Krushak* nun vor lauter Streß ein paar tausend Jahre aufs Ohr legte, begann für die Orkzivilisation der Untergang. Getrieben von ihren untoten Ex-Schamanen, errichteten sie dem Schläfer über mehrere Generationen einen gewaltigen Tempel auf mehreren Ebenen. Der Tempel war nichts anderes als eine riesige Huldigungs- und Opferstätte. Jeden Tag opferten sie in unsäglichen Ritualen die

Seelen Dutzender Orks, sozusagen als „Nahrung“ für den schlafenden Erzdämon. Die Zahl der Untoten wuchs bedrohlich an. Die verbleibenden Orks führten ein Leben wie in einem niemals endenden Alptraum. Nach vier Generationen hatten sie die Faxen dann endgültig dicke. Mit dem letzten magischen Wissen, das wenigen Orks geblieben war, vernichteten sie den größten Teil der untoten Heerscharen und bannten die Diener (Ex-Schamanen) in die Halle des Schläfers. Die unteren Ebenen waren dennoch von Untoten verseucht (der SC wird später auf die stoßen). Achtzig Prozent der Orks ließen bei der Flucht ihr Leben. Der Rest flüchtete aus dem Tempel und verschloß ihn für immer. In den Höhlen oberhalb des Tempels begannen sie eine neue Existenz, die vom nackten Überleben geprägt war. Von dem Wissen und der Zivilisation ihrer Vorfahren war ihnen so gut wie nichts geblieben. Es entstanden die „primitiven“ Orks, wie wir sie heute kennen.

4.4 Prio-1-Mission: Wie gelangt der SC in den Vorbereich des heiligen Tempels?

4.4.1 Offizieller Weg:

Mit Gewalt und ein paar Tricks läßt sich der Tempelzugang öffnen, sofern die Orks das nicht zu verhindern wissen. Betritt der SC den Tempelvorbereich durch diesen offiziellen Eingang, verschließen die Orks hinter ihm den Zugang wieder. Auf diesem Weg wird der SC also nicht mehr aus dem Tempelvorbereich herauskommen.

Sollte er sich mit den Orks vertragen, so sollten sie ihm durchaus erlauben, daß er hineingeht. (ck: NEIN! Sie werden es ihm nie erlauben. Grund: Tiefe Angst. Die kollektive unterbewußte Erinnerung ist stark bei den Orks. Sie werden alles tun, damit niemand den Tempel betritt. Beim Orkbegleiter mag das anders aussehen, aber die generelle Meinung der Orks ist klar. Na, ich weis nicht.) Nur nicht wieder heraus, denn dann würde der Geruch des Bösen an ihm haften. Herauszukommen ist ja kein Problem: Er kann einfach einen der Gänge durch die Dämonendimension nutzen. Wollten wir ihm dann ermöglichen diesen Weg freizuschalten, so daß er auch beliebig wieder zurück kann? Zu den Orks kann er ja jetzt nicht mehr. Sie würden ihn sofort töten.

Wie schon beschrieben folgender Ablauf: SC gelangt durch die Dämonenwelt in das Innere des Tempels, wenn er im Eingangsbereich des Tempels das Artefakt gefunden hat, mit dem er das Portal in der Oberwelt aktiviert. Allerdings sind diese Portale eine Einbahnstraße (oder?)

Sind bisher so angelegt, ja. Müßte man für diesen Ansatz eben ändern. Eine Möglichkeit wäre eine persönliche Registrierung zu machen. (Etwa: SC findet nach der Aktivierung einen leuchtenden Handähnliche Abdruck. Wenn er seine Hand darauf legt nimmt sie die Form seiner Hand an. Oben erscheint dann der selbe. Wenn sein Hand paßt kann er in beide Richtungen.

4.4.2 Alternativer Weg:

Alternativ zur Vordertür gibt es einen gut versteckten Nebeneingang zum Tempelbereich, den der SC ohne die Hilfe seines Ork-Begleiters nicht finden kann. Der Alternative Zugang liegt mitten im Zentrum des Orkterritoriums (nicht bei den Exil-Orks). Jeder hält das Loch in der Decke (oder anderswo) für einen Lüftungsschacht. Daß dies ein Zugang zum Tempelvorbereich ist, wissen die Orks selber nicht, bis auf eine Ausnahme.

Warum sollte dieser eine ihm das sagen? Er müßte dazu ja schon die Fundamente seiner Religion verraten. (ck: das stimmt. Aber der Ork sitzt sozusagen zwischen den Stühlen: Er hat Probleme mit den eigenen Orks. Das ist sein Motiv, dem SC zu helfen. Mal sehen wie wir das genau verpacken)

Es stellt sich vielmehr die Frage, wie er den Schacht betreten kann, ohne dabei beobachtet zu werden und das Mißtrauen der Orks zu schüren. (‘‘Ein Mensch in unseren Luftschächten? Igitt.’’) Gewalt bringt ihn dabei nicht weiter.

Durch diese Eingänge gelangt der SC ungesehen in den Tempelbereich.

Auf dem Weg zum Tempelbereich (durch welchen Zugang auch immer) verändern sich die Höhlenwände. Bestehen sie anfangs aus natürlichem Fels, mischt sich längs des Weges auf einer Seite immer mehr Mauerwerk in den Fels. Schließlich betritt der SC eine riesige Halle. Ein monströses Bauwerk, die erste Ebene des Tempels, nimmt fast das gesamte Volumen der Halle ein.

4.5 Prio-1-Mission: Wie gelangt der SC in den Eingangsbereich des heiligen Tempels?

Zunächst läuft der SC an der Außenseite des Tempels entlang, was ihm einen Eindruck von den gigantischen Ausmaßen vermittelt. Ein breiter Graben (10 Meter breit und so tief, daß ein Sprung nach unten unmöglich ist), früher gefüllt mit Wasser, umgibt die gesamte obere (und sichtbare) Tempelebene. Früher führten Brücken über den Graben zu den einzelnen Eingängen. Doch mittlerweile sind sie entweder eingestürzt oder nur unter Lebensgefahr zu betreten. Bald stößt er auf verschiedene Nebeneingänge zum Tempel, die jedoch alle unpassierbar sind. An der Frontseite des Tempels wartet der Haupteingang auf den SC. Steinernen Götzenbilder von Dämonen und Orks bewachen mit ihrer Scheußlichkeit das Portal, deren riesige Flügeltüren ineinander verkeilt in den Angeln hängen. Das Hauptportal einfach zu öffnen übersteigt die Kräfte des SC.

4.5.1 Zugang über Loch in Wand:

Ein Loch in der Tempelmauer ist auf den ersten Blick der einfachste Einstieg in den Tempel. Dafür muß jedoch der Graben ohne Absturz überquert werden (siehe „Zugang über Balkon, Vorsprung“). Und tatsächlich, wenn der SC das Loch erst mal erreicht hat, kann er problemlos hindurch steigen. Doch die Euphorie bekommt einen schnellen Dämpfer. Zwar befindet sich der SC jetzt im Tempel, aber der Raum, den er da betreten hat, scheint keinen Ausgang zu haben, vom Loch in der Wand mal abgesehen. Eine normale Tür gibt es hier nicht. Nur einen rechteckigen Steinblock, der eine Türöffnung versperrt.

Der Raum bietet dem SC ein Bild längst vergangener Schrecken. Wenn der SC sich in dem Raum umschaute, kann er nachvollziehen, was sich hier dereinst abgespielt hat. Mehrere Orkskelette liegen auf dem Boden herum. Direkt vor dem Loch in der Wand liegt ein Skelett, das darauf hindeutet, was hier geschehen ist. Die schwere Schädelleiste des Orks ist eingedrückt, das Genick gebrochen, als hätte man den Ork als Rammbock benutzt, um das Loch in die Wand zu stoßen. Rings um das Loch sind tiefe Furchen im Gestein zu sehen, von rohen Klauen in Panik in den Stein gekratzt.

Der einzige Ausgang außer dem Loch scheint der Steinblock in der gegenüberliegenden Wand zu sein. Anscheinend gab es hier einmal einen Durchgang, der dadurch versperrt werden konnte, in dem man durch einen Hebel den tonnenschweren Quader wie ein Fallgitter hinabließ. Aber den Orks, die sich in diesen Raum geflüchtet hatten, schien der Quader nicht sicher. Scheinbar versuchte jemand von außen mit riesiger Kraft den Quader zu heben, was ihm auch gelungen wäre. Doch in ihrer Panik opferten sich zwei Orks, indem sie ihre Hände und Unterarme wie Keile in den Spalt zwischen Quader und Wand steckten. Die Skelette hängen noch immer mit eingekeilten Gliedmaßen zwischen Quader und Wand. Wer wollte hier eindringen? Und vor allem: Welche Gefahr war so schrecklich, daß die Orks in dem Raum derart in Panik gerieten und zu so drastischen Maßnahmen griffen?

Der Hebel, mit dem man einst den Durchgang öffnen und schließen konnte, ist verschwunden. Eine Spalte in der Wand ist das einzige, was einen Hinweis darauf gibt, daß darin einmal ein Hebel steckte. Die Orks haben ihn in ihrer Angst aus der Wand gerissen und ihn wahrscheinlich zum Wanddurchbruch benutzt. Nun ist er jedenfalls weg.

Wenn der SC den Durchgang also öffnen will, muß er zunächst die Orkskelette aus der Wand ziehen. Die Hände und Unterarme bleiben jedoch zwischen den Steinen stecken, sie haben sich vollkommen verkeilt, da damals tatsächlich jemand auf der anderen Seite versucht haben muß, den Durchgang wieder zu öffnen.

Als Hebelersatz bietet sich auf den ersten Blick der Oberschenkelknochen eines der Orks an. Der paßt auch tatsächlich in den Spalt und man kann den Quader ein paar Zentimeter heben. Dann zersplittert der Knochen jedoch und der Quader knallt wieder herunter. Mit einem Knochen kommt der SC hier nicht weiter (es gibt nur einen Knochen, der für diesen Zweck in Frage kommt).

Die **Eisenstrebe** (siehe „Zugang über Graben (Abfluß)“) kommt nun ins Spiel. Damit gelingt es dem SC den Quader so hoch zu hieven, daß er darunter her kriechen kann. Allerdings gibt es auch dabei ein Problem: Sobald der Spieler den Hebel losläßt, kracht der Quader nach zwei wackeligen Sekunden wieder hinab.

Der SC muß sich also ein wenig mehr Zeit verschaffen. Wiederum bietet sich dafür ein Knochen oder ein Schädel an, den der SC als Keil zwischen den Rahmen des Durchgangs und den Quader stecken kann. Das Ganze hält dann gerade lange genug, daß sich die der SC durch den Durchgang quetschen kann. Ist er durch, kracht der Quader hinter ihm auf den Boden.

4.5.2 Zugang über Balkon:

An einer Stelle der Außenwand des Tempels gibt es einen Balkon, fünf Meter oberhalb des Grabens. Die Mauerfugen sind durch die Jahre so tief geworden, daß der SC (ein bestimmtes Maß an Geschicklichkeit vorausgesetzt) an der Mauer hinauf zum Balkon klettern kann. Doch dafür muß er den Graben überqueren.

Holzbohle

In dem ganzen Brückenmüll, der unten im Graben liegt, findet der SC eine lange aber schmale Holzbohle, die zum einen lang genug ist, um den Graben zu überspannen und gleichzeitig noch so gut erhalten ist, daß sie das Gewicht des SC trägt (unter Umständen muß er sein Inventory ausdünnen, um nicht zu schwer zu sein). Beim Überqueren der Bohle ist wieder Geschicklichkeit gefragt.

Brücke, Vorsprung

Die Brücke zum Hauptportal kann mit Vorsicht überquert werden. Zwar ist das Portal nicht zu öffnen, aber es gibt einen schmalen Vorsprung zwischen Tempelmauer und dem Abgrund des Grabens. Auf diesem Vorsprung kann sich der SC an der Tempelwand entlang bis unter den Balkon schleichen. Wenn er dann zum Balkon hinaufklettern will, muß er alles auf eine Karte setzen.

Seil mit Wurfhaken

Eine verbogene Eisenstrebe (liegt irgendwo herum) kann als Wurfhaken dienen. Ein Seil trägt der SC entweder bei sich oder er schneidet eine lange Pflanzenranke (Liane) ab, die sich von einer Felswand über den Boden schlängelt. (Es könnte ja auch eine „fleischfressende“ Pflanze sein, die ihre Opfer wie eine Anaconda umschlingt und zerquetscht. Wenn der SC also die Ranke braucht, muß er sie vorher „erlegen“.)

Den Wurfhaken mit Seil wirft der SC am besten vom entfernten Rand des Grabens hinauf zum Balkon. War der Wurf erfolgreich, kann sich der SC über den Graben schwingen und dann zum Balkon hinaufklettern. (Sofern das technisch noch machbar ist).

4.5.3 Zugang über Graben (Abfluß):

Das erste Problem: Wie gelangt der SC in den Graben, ohne sich bei einem Sprung zu verletzen, bzw. zuviel Lebensenergie einzubüßen? Die Balken einer in den Graben gestürzten Brücke helfen weiter. Sie haben sich beim Absturz so verkanntet, daß der SC mit etwas Geschick und Vorbereitung auf ihnen nach unten in den Graben steigen kann. Doch so einfach ist es auch wieder nicht. Die Balken sind glitschig und bieten keinen festen Tritt. Ein Sturz von einem der Balken wäre verheerender als ein direkter Sprung in die Tiefe, da über den Boden des Grabens verteilt spitze, zerborstene Hölzer wie Pfähle im Boden stecken, die den SC bei einem Absturz durchbohren würden.

Die einfachste Möglichkeit, die glitschigen Balken begehbar zu machen ist grober Sand, der theoretisch überall rund um den Tempel herumliegt (und das wäre sicherlich ein Problem). Rund um den Tempel liegen an mehreren Stellen Steinblöcke herum, die von den Zinnen herabgestürzt sind. Die Feuchtigkeit hat das Gestein porös werden lassen, so daß der SC mit einem Stein, seinem Schwert oder einem anderen Gegenstand das Gestein teilweise zerschlagen und so in den Besitz von **groben Sand** kommen kann.

Den **Sand** streut er dann Schritt für Schritt auf den in den Graben hinabführenden Balken.

Will der SC den Balken ohne Vorbereitung betreten, rutscht er bereits beim ersten Schritt darauf aus. *„Der Balken ist zu rutschig. Da kann ich auch gleich in den Graben springen und mir den Hals brechen.“*

Unten im Graben kann der SC um einen Teil des Tempels herumgehen. An vielen Stellen findet er die Knochen und Schädel von Orks. Für den Spieler stellt sich also die Frage, was dieser Tempel mit den Orks zu tun hat. Anscheinend sehr viel, wenn man die Zahl der Skelette betrachtet. Eingestürzte Brücken, Gesteinsbrocken versperren ihm ansonsten den Weg. Es ist nicht ungefährlich auf dem Grund des Grabens. Das Wasser ist zwar schon vor hunderten von Jahren abgeflossen, aber an vielen Stellen gibt es immer noch Pfützen und Schlammflöcher, in denen der SC leicht versinken kann, wenn er zu unvorsichtig durch den Graben rennt.

Unterhalb des Hauptportals findet der SC zwei vergitterte Abflüsse, die ins Innere des Tempels führen. Das eine Gitter ist unbeschädigt und rührt sich keinen Millimeter in seiner Verankerung. Der zweite

Abfluß läßt hoffen. Das Gestein rund um die Einfassung des Gitters ist leicht porös, so daß das Gitter bereits ein wenig Spiel in seiner Verankerung hat, wenn man daran rüttelt. Doch mit den bloßen Händen kann der SC es nicht herausreißen. Er braucht so etwas wie ein **Brecheisen**.

Entweder unten im Graben oder oben auf dem Rundgang findet der SC eine herabgestürzte **Eisenstrebe**, die stark genug ist, um als Brecheisen benutzt zu werden. Damit gelingt es dem SC das Abflußgitter aus dem Stein zu brechen. Ein Weg ins Innere des Tempels ist geöffnet.

Der SC muß nun seinen Weg durch die Kanalisation hinauf in den Eingangsbereich des Tempels finden. Dabei erwarten ihn einige Überraschungen (Monster, Tiere, Engpässe, etc.).

Wie wäre es, wenn er in einem weitverzweigten Irrgarten tauchen müßte? Es sollte dabei einige kleine Höhlen geben in denen der Luft holen kann und manchmal auch interessante Sachen finden kann. Den einen oder anderen Snapper kriegt er hier auch zu sehen.

Ck:

Klar, möglich ist das. Es darf nur nicht nervig werden. Also allzu weitverzweigt sollte das Kanalsystem nicht sein.

4.6 Prio-1-Mission: Das Artefakt finden, um Portal in Oberwelt zu öffnen

Er hat die heiligen Hallen des Schläfers gefunden, weiß jedoch noch nichts davon, daß der Schläfer ein Erzdämon ist.

Innerhalb des Tempels kann der SC nur den Eingangsbereich erforschen. Alle Zugänge zum Inneren des Tempel sind entweder verschüttet oder für die Ewigkeit versiegelt worden. Ein Durchkommen scheint unmöglich. Doch in einem Raum entdeckt der SC ein Artefakt, dessen Form ihm vielleicht schon bekannt vorkommt. Es paßt exakt in eine Vertiefung des ersten Portals (Oberwelt-Dämonenwelt-Tempel und retour) in der Oberwelt.

Im Tempel geht es nun nicht weiter. Der SC muß also wieder an die Oberfläche. Ist er durch den offiziellen Zugang in den Tempelbereich gelangt, findet er diesen Ausgang nun verschlossen vor. Die Orks haben den Durchgang wieder dicht gemacht, nachdem der SC hindurchgegangen war. Aber es gibt ja noch den einen oder die zwei Nebeneingänge, die den SC vom Tempelbereich zurück in das Gebiet der Exil-Orks bringen.

An der Oberfläche angekommen, muß der SC das 1. Portal aufsuchen. Wendet er das Artefakt auf die Vertiefung des Portals (Steinkreis mit zentralem Monolith?) an, öffnet er es damit. Das Artefakt "verschmilzt" mit dem Monolithen, es kann also nicht mehr herausgenommen werden. Der Zugang ist nun geöffnet und kann nicht mehr geschlossen werden.

Geht der SC durch das geöffnete Portal, löst der erste Gang durch die Dämonenwelt eine Schockwelle aus

(Szene: In der DW eht der SC erst einige Schritte über den Grat, der ihn durch die DW in den Tempel bringt, plötzlich erwachen die Dämonen und knallen gegen die magische Barriere (Die Röhre, die den Grat umgibt und schützt) - die DW ist in Aufruhr - ein Sterblicher hat sie betreten (so in der Art), die von den Orkschamanen bemerkt und sofort gedeutet wird: Der Tempel wurde betreten! Das Unheil der Altvorderen wird über uns kommen wie ein Alptraum in der Nacht! Nix wie raus hier. Während der SC also das Innere des Tempel zum ersten Mal erkundet, stürmen die Orks in Panik an die Oberfläche und metzeln alles nieder, was ihnen im Weg steht

(der erste Gang durch das Portal bewirkt den Wechsel in Kapitel 5). Ich denke, der SC sollte erst weiter in den Tempel hineingehen und später die Trigger für den Kapitelwechsel auslösen. Somit würde folgendes passieren: Der SC ist weit außer Sichtweite des DW-Portals, er triggert Kapitel 5 ohne es zu merken, die Tagesabläufe der Schatzsucher- NSCs ändern sich, Irgendwann kommt er nicht mehr weiter und geht zurück ODER bleibt zu lange an einer Stelle hängen und - siehe da - ihm kommen NSCs aus dem Portal entgegen -

Wenn der SC das erste Mal durch das Portal in die Oberwelt zurückkehrt, bleibt dies nicht unbemerkt. Ein Zeuge beobachtet die Szene und läuft davon, bevor der SC die Verfolgung aufnehmen kann. Der SC weiß es noch nicht, aber er hat nicht nur den Orksturm ausgelöst, sondern noch dazu einen weiteren "Goldtausch". Glücksritter stürmen durch das Portal in den Tempel und nehmen alles mit, was nicht niet- und nagelfest ist.

4.7 SEKTENLAGER-Missionen:

Zum Ende des 3. Kapitels bekommt die Sekte einen neuen Ober-Guru. Cor-Kalom hat den Kampf gewonnen. Cor-Angars Position innerhalb der Sekte steht auf wackeligen Beinen. Auch er wollte Y'Berions Platz einnehmen, konnte sich aber gegen Cor-Kalom nicht durchsetzen. Es brodelt in Angar. Er hat nicht nur sein Ziel nicht erreicht, noch dazu ist seine Autorität angekratzt.

Angar will Kalom stürzen. Unterstützung will er bei den Erzbaronen finden, die gerade mit der Eroberung der FM beschäftigt sind. Angar sieht die Macht der Erzbarone wachsen. Er plant einen großen Deal mit Erzbaronen hinter dem Rücken Kaloms. Es geht natürlich um Drogen. Kalom weigert sich, mit den Erzbaronen zusammenzuarbeiten.

Angar plant einen „Millitärputsch“. Dann heißt es Templer gegen Novizen.

Angar will Kontakt zu den Erzbaronen aufnehmen. Er schickt den Templer-SC.

Oder er schickt einen Vertrauten. Der Nov-SC wird dann von Kalom auf den Boten angesetzt.

4.7.1 TEMPLER/NOVIZE: (Kontext Eindringen in Tempelvorbereich)

4.7.2 TEMPLER/NOVIZE: (Kontext Eindringen in Tempel)

4.7.3 TEMPLER/NOVIZE: (Kontext Prio2)

4.7.4 NEWS

4.8 ALTES LAGER-Missionen:

4.8.1 KdF-MAGIER: (Kontext Eindringen in Tempelvorbereich)

4.8.2 KdF-MAGIER: (Kontext Eindringen in Tempel)

4.8.3 KdF-MAGIER: (Kontext Prio2)

4.8.4 SÖLDNER: (Kontext Eindringen in Tempel)

4.8.5 SÖLDNER: (Kontext Eindringen in Tempelvorbereich)

4.8.6 SÖLDNER: (Kontext Prio2)

4.8.7 SCHATTEN: (Kontext Eindringen in Tempelvorbereich)

4.8.8 SCHATTEN: (Kontext Eindringen in Tempel)

4.8.9 SCHATTEN: (Kontext Prio2)

4.8.10 NEWS

4.9 NEUES LAGER-Missionen:

Die wichtigste Mission in diesem Teil des Kapitels ist das Aufspüren des Tempels bzw. des Eingangsportals. Dies kann nur laut Anweisung des Dämonenbeschwörers geschehen. Ist der SC in der Gilde KDW, so wird er direkt von dem Anführer zu ihm geschickt. Ist er in der Gilde Garde oder Organisatoren, so wird er nach Erledigung einer Aufwärmmission von Craven, dem Meister angesprochen (derjenige, den er in Kapitel 3 gerettet hat. Das anschließende Vorgehen bleibt gleich und geht nur über den Dämonenbeschwörer. Weiterer Hintergrund ist der Minenkrieg, was einige Standardmissionen hervorbringt, die aber unwichtig für die eigentliche Priorität ist. Natürlich erschwert das auftauchen des Gegners die Suche nach dem Tempel. Der Verräter unter den Magiern wird enttarnt, taucht aber in Kapitel 6 als zusätzlicher Gegner wieder auf. Die Ermordung von Abraxus ist tragisch, wird dem SC aber auf makabre Weise helfen, seine Mission zu erfüllen. Hat er das Eingangsportal gefunden, geht er zurück zum Dämonenbeschwörer und steigt in Level 5 auf. Die Orks geraten in Panik und kommen an die Oberfläche.

4.9.1 KdW-MAGIER: (Kontext Eindringen in Tempelvorbereich)

Saturas: Der Dämonenbeschwörer hat nach Dir geschickt. Deine Befreiungsaktion seines Freundes scheint ihn beeindruckt zu haben. Normalerweise empfängt er selbst mich nur in den seltensten Fällen.

Abraxus: Geh erstmal zum Dämonenbeschwörer. Danach komm zu mir, ich habe erschreckendes herausgefunden.

Necron: Mein Freund Craven berichtete mir, daß Du ihn aus dem Orkverließ befreit hast. Dafür schulde ich Dir Dank und biete Dir meine Hilfe an.

Es gehen hier Dinge vor sich, die Deine Vorstellungskraft bei weitem übersteigen. Doch Du bist schon unwissentlich so weit vorgedrungen, daß es kein Zurück mehr für Dich gibt. Diese Idioten aus dem Sektentempel haben mit ihren verdammten Zeremonien einen uralten Dämon erweckt, ohne zu wissen, worauf sie sich eingelassen haben. Um gegen ihn bestehen zu können, mußt Du aber in der Lage sein, nicht nur niedere sondern auch höhere Dämonen zu beherrschen. Deshalb brauchst Du ein Amulett der Willensstärke, nicht nur um ihnen deinen Willen aufzuzwingen, sondern auch, um ihrem Willen zu widerstehen. Dazu benötige ich das Herz eines Magiers. Bring es mir und ich werde dieses Amulett für Dich anfertigen. Solltest Du moralische Bedenken haben, dann nimm diese Moral und steck sie Dir sonstwo hin.

Nachdem SC den Dämonenbeschwörer aufgesucht hat:

Szenario(Abraxus liegt ermordet am Boden. Mit seinem Blut hat er den Namen seines Mörders auf den Boden geschrieben - Marten. SC denkt praktisch, erinnert sich an den Auftrag des Dämonenbeschwörers und schneidet dem Zauberer das Herz raus.

Dämonenbeschwörer: Gut gemacht. Hier Dein Amulett. Es wird Deinen Willen steigern.

4.9.2 KdW-MAGIER: (Kontext Eindringen in Tempel)

Necron: Ich spüre, daß das magische Gefüge immer mehr auseinanderbricht. Der Grund liegt irgendwo tief unter den Mienen. Meine Dämonen weigern sich, mir irgendwelche Informationen zu geben und das kann nichts gutes bedeuten. Ich vermute, es hat mit einer Fehde im Dämonenreich zu tun. Du mußt der Sache für mich auf den Grund gehen. Suche einen Zugang zu den tiefsten Tiefen. Wenn Du einen Hinweis findest, komm sofort zu mir zurück, damit ich weitere Maßnahmen treffen kann.(SC findet das Eingangsportal zum Tempel)

4.9.3 KdW-MAGIER: (Kontext Prio2)

Marten: SC stellt Marten zur Rede.

SC - Du bist Der Verräter. Abraxus hat Deine Tarnung auffliegen lassen und Du hast ihn ermordet.

Marten: Genauso wie ich Dich jetzt töten werde.

SC kann Marten noch nicht besiegen sondern nur seine Angriffe abwehren. Marten flieht mit den Worten: "Wir sehen uns wieder, Creep!"

Torin: Meine Armee! Meine Toten. Sie haben meinem Willen nicht mehr gehorcht und sind gegangen. Sie haben mich angegriffen und einer hat mich sogar gebissen. Jemand muß ihnen Einhalt gebieten.

SC ist gewarnt vor Zombies, die sich im Lager rumtreiben. Manche sind allerdings erst nicht zu erkennen. Eine gute Schockszene währe zum Beispiel, der SC spricht einen an, der in einer Ecke des Lagers sitzt und dieser stößt auf einmal einen gutturalen Laut aus und greift den SC an.

4.9.4 GARDE: (Kontext Eindringen in Tempelvorbereich)

SC wird von Craven angesprochen.

Craven: Ich habe Dir einen Termin beim Dämonenbeschwörer verschafft. Das war das wenigste, was ich für Dich tun konnte, nachdem Du mir das Leben gerettet hast. Geh hin, er erwartet Dich.

(weiteres Vorgehen siehe KDW)

4.9.5 GARDE: (Kontext Eindringen in Tempel)

(weiteres Vorgehen siehe KDW)

4.9.6 GARDE: (Kontext Prio2)

Lee: Die Erzbarone haben die freie Miene eingenommen. Das bedeutet Krieg. Wir weren alles daran setzen, und die Miene zurückerobern. Töte diese Hurensöhne, wo immer Du sie findest.

- Cutszene: (Lee steht auf der Festungsmauer, SC spricht ihn an)

Lee: Weißt Du, in früheren Zeiten, war ich ein Anderer. Ich war Anführer der Leibgarde des Königs. Ich hatte Macht, zuviel Macht, wie sich später herausstellte. Sie schmiedeten ein Komplott und ich tappte mitten in die Falle rein. Jetzt bin ich der Anführer von diesem Müllhaufen hier. Doch ich habe sie nicht vergessen, keinen Einzigen.

Lee: Einer der Erzbarone stellt sich in der Arena zu einem Kampf. Geh hin und besiege ihn. Damit können wir diese Schweine empfindlich treffen. Aber pass auf - er ist verdammt gut.

Grunt: Orks in Mienen werden langsam nervös. Irgendwas da unten sie aufscheuchen wie Hühner(grunzendes Lachen). So leicht zu töten.

Cole: Die Erzbarone haben ein geheimes Erzlager in der Miene angelegt. Stell eine Truppe zusammen und reiß Dir das Erz unter'n Nagel.

Wolf: SC trifft Wolf vor dem Lager bei Nacht. Cutszene(der Mond taucht hinter einer Wolke auf, Wolf verwandelt sich.)

Lou: Ich hatte wieder in eine Vision. Diesmal gab mir der Schläfer einen Befehl. Er sagte ich würde nie wieder ohne Drogen sein, wenn ich Dich töte.(zieht Schwert)

4.9.7 ORGANISATOREN: (Kontext Eindringen in Tempelvorbereich)

SC wird von Craven-dem Meister angesprochen.

Craven : Ich habe eine Audienz bei Necron-dem Dämonenbeschwörer für Dich organisiert. Er will Dich kennenlernen. War das wenigste, was ich für Dich tun konnte, nachdem Du mir das Leben gerettet hast.

(Weiteres Vorgehen siehe KDW).

4.9.8 ORGANISATOREN: (Kontext Eindringen in Tempel)

(Weiteres Vorgehen siehe KDW)

4.9.9 ORGANISATOREN: (Kontext Prio2)

Jesse: Tja, jetzt haben wir Krieg und vielleicht ist es für uns nicht mal das schlechteste. Es gibt diejenigen die sterben und es gibt diejenigen die profitieren. Denk an meine Worte.

Jesse: Während sich alle in der freien Miene abschlachten, können wir den großen Coup landen und zwar in der alten Miene. Dort haben die Erzbarone ein Erzdepot angelegt. Geh mit ein paar Leuten runter und knack es.

Henry: Der Grund, warum die Erzbarone so problemlos unsere Miene einnehmen konnten, war Verrat. Dein alter Freund Riordian kannte die genaue Einteilung unserer Wachen und deren Position. Er soll dafür bezahlen. Du findest ihn im alten Lager.

SC muß ins alte Lager vordringen, was aufgrund der politischen Lage sehr schwierig ist. (Tarnung, Unsichtbarkeit,)

SC: So sieht man sich wieder.

Riordian: Na wenn das mal nicht mein alter Freund[Name] ist.

SC: Ja, aber diesmal in verbesserter Ausführung. Versuch doch jetzt mal, mich umzulegen.

Riordian: Kein Problem. Es ist Zeit, diese Rechnung zu begleichen.

(Kampf bis zum Tod)

4.9.10 NEWS

Gabriel: Er wird bald kommen und wer nicht bereit für ihn ist, wird seinen Zorn zu spüren bekommen.

Saul: Bekennt euch zu ihm oder fühlt seinen Zorn.

Miles: Stör mich bitte nicht. Ich bin dabei, eine Zugbrücke für das Lager zu bauen.

Silas: Der Schläfer wird erwachen. Seine Aufwachphase ist bereits eingetreten. Die Katastrophe kann nicht mehr rückgängig gemacht werden.

Drexel: Diese verdammten Erzbarone. Ich werde diese Bande killen, wo immer ich sie finde. Wenn Du was hast, ich begleite Dich gern.

Myxir : Ich hörte, du bist jetzt ein wichtiger Mann. Mußt Du ja sein, wenn der Dämonenbeschwörer Dich sehen will. Sei vorsichtig!

Shark : Die Zeit der Spiele ist vorbei. Ab jetzt ist der Tod unser Geschäft.

5 Kapitel 5: Orksturm

5.1 AF_World2

SC-Level 5

Getrieben von Angst vor den Konsequenzen der Tempelschändung kommen die Orks an die Oberwelt. Sie brechen durch die freie Mine nach draußen und metzeln dabei alles nieder, was sich ihnen in den Weg stellt. Danach greifen sie das [alte] Lager an und zerstören es zum Teil. Der Angriff wird aber zurückgeschlagen, und die Orks ziehen sich in die freie Mine zurück. Von nun an kann man überall auf der Oberwelt kleine Spähtrupps der Orks treffen, die desorientiert, aggressiv und vor allem hungrig sind. Die Lager sind jetzt verbarrikiert, und man kommt Nachts überhaupt nicht mehr hinein. In die feindlichen Lager kommt der SC nur mit Bestechung. [Ausnahme: SC=DB?]

Der SC erkundet die Tempellevel 1 und 2, wobei einige Glücksritter aus der Oberwelt ihm dabei in die Quere kommen – es entsteht ein zweiter Goldrausch (wie in Kapitel 3), allerdings von geringeren Ausmaßen, da sich so gut wie niemand in den alten Tempel traut. Die NSC-Gegner im Tempel sind die Lev5-6-Charaktere die niederen Gilden.

Der SC findet die alten Portale nach Level 1 und 2 und lernt sie zu benutzen.

Allgemeines Verhalten der NSCs:

Eb, Sö, Stt, KdW, Grä, Vo neutral zu Ga, KdW, Org, Schü, Bau, Gu, No, Te. Neutral: Ms, DB

Die Orks in der freien Mine sind ein gemeinsamer Feind, und so entsteht ein brüchiger Waffenstillstand zwischen den befeindeten Parteien.

Aufträge:

- DB: Gestern erst ist mir im alten Kastell eine Beschwörung mißglückt. Der Dämon haust dort völlig unkontrolliert. Töte ihn. <JA> Ich könnte das leicht selber erledigen, aber es ist ein gute Test für dich. Danke daran: Du darfst einem Dämon niemals Angst zeigen, selbst wenn du dich unterlegen fühlst. Nun geh!

- DB: Wenn du in der Tempelanlage auf irgendwelche Aufzeichnungen stoßen solltest, bring sie mir! <JA> Was stehst Du hier noch rum? Die Zeilt eilt!

- EB: Unten im verlassenen Tempel soll eine Menge wertvoller Dinge zu holen sein. Sieh zu ob du etwas findest. falls es dort mächtige magische Artefakte zu holen gibt, sollten wir sie haben. <JA> Gut! Ich weiß,

auf dich kann ich mich verlassen. Diese Söldner-Ratten würden etwas so Wertvolles sicher unterschlagen.

- Ms: [Tempelauftrag]

- Gu: [Tempelauftrag]

Infos:

- Ga: Wenn wir das Orkproblem gelöst haben, geht es den dreckigen Erzbaronen an den Kragen! Die Sache mit der Mine ist noch nicht vergessen.

- Att<[20]: Wir können keinen Streit gebrauchen, bis wir uns nicht die Orks vom Hals geschafft haben. Sonst würdest Du jetzt meinen Stahl schmecken.

- DB: Die unterirdische Tempelanlage ist für eine mächtige, böse Wesenheit erbaut worden. Ich befürchte das Schlimmste: Ein Erzdämon ist dabei, in unsere Welt überzuwechseln! Wir müssen das verhindern, sonst sind wir alle verloren.

- DB: Ein Erzdämon braucht 1000 Jahre, um in voller Stärke in unsere Welt überzuwechseln. Wenn wir seinen Schlaf unterbrechen, ist er geschwächt, und wir können ihn vielleicht bezwingen.

- Ich habe in der ersten Tempelebene nach Geheimtüren gesucht. Einer der untoten Wächter war plötzlich direkt hinter mir! Als ich ihn berührte, bin ich fast wahnsinnig geworden! Ich bin gerade nochmal davongekommen.

KAPITELWECHSEL: SC steigt auf Level 6. Die magische Barriere verfärbt sich.

5.2 Sekten-Prio2-Szenario Kapitel 5

Als die Orks aus ihren Löchern in die Lager stürmen bricht Panik aus. Die Sekte droht überrannt zu werden. Kalom und Angar müssen notgedrungen zusammenarbeiten, wenn sie nicht im Orksturm untergehen wollen. Angar ist für die Verteidigung zuständig, Kalom für die Herstellung einer verfeinerten Droge, mit der die PSI-Kräfte von den Novizen stärker gegen die Orks eingesetzt werden können. Nach der ersten Angriffswelle verschanzt sich die Sekte in ihrem Lager. Für den SC wird es zunehmend schwieriger und gefährlicher sich an der Oberfläche zu bewegen. Zu groß ist die Gefahr von lauerten Orks erschlagen zu werden. Die einzelnen Lagern ähneln Wagenburgen. Die dort eingeschlossenen sind nun wieder auf engstem Raum gefangen. Ein Pulverfaß mit kurzer Lunte. Innerhalb der Lager, wenn der SC überhaupt noch hineingelassen wird, ist es nicht weniger gefährlich. Die Leute rasten immer öfter aus, kriegen einen Koller und bringen sich gegenseitig um. Noch dazu klagen immer mehr Gefangene über schreckliche Alpträume, die sich niemand erklären kann.

Eine gute Ausgangsposition, um den SC mehr auf die Erforschung des Tempels anzusetzen. Denn dort unten wird man nicht ständig in Kämpfe verwickelt. (Man kann den Spieler quasi dazu drängen, sich in den Tempel zu flüchten, weil es oben einfach zu stressig wird. ;)

5.2.1 Aufbau und Prinzipien des Tempels

Nun geht es darum, den Tempel Ebene für Ebene zu erkunden, bis der Spieler vor dem großen Tor zur Halle des Schläfers steht. Das Portal zu öffnen ist die Hauptaufgabe des 5. Kapitels.

Der Tempel erstreckt sich über mehrere Ebenen in die Tiefe. Die unterste Ebene enthält die Halle des Schläfers, sozusagen das Schlafzimmer des Erzdämons.

Der Tempel wurde zu Ehren des Schläfers erbaut, um ihm eine Ruhestätte zu bieten und einen Ausgangspunkt für den Zeitpunkt seines Erwachens, wenn er die Macht über die Lebenden und die Toten an sich reißen will. Folgende Probleme stellen sich dem SC innerhalb des Tempels:

5.2.2 Gegner

Untote (in tieferen Ebenen)

Glücksritter aus der Oberwelt, die skrupellos die obere Tempelebene plündern und dazu neigen, ihre Konkurrenz aus dem Leben zu räumen. Die Glücksritter bedrohen auch das Weiterkommen des SC im Tempel. Szene: SC kommt in einen Raum, der den Zugang zur zweiten Ebene bildet. Ein Glücksritter ist gerade dabei, zwei aus reinem Erz gegossene Statuen, die einen Torbogen stützen, mit seiner

Spitzhacke herauszuschlagen. Eine Statue liegt bereits fertig zum Abtransport auf dem Boden. An der zweiten arbeitet er gerade. Nur noch ein paar Schläge mit der Spitzhacke und die Arbeit ist erledigt. Daß der Glücksritter an einer tragenden Konstruktion herumschlägt, ist ihm egal. Noch ehe der SC eingreifen kann, stürzt mit dem letzten Schlag der Torbogen mitsamt Decke ein und begräbt den Glücksritter unter sich. Pech für den SC, der Durchgang wäre die einfachste Möglichkeit gewesen, in die nächste Ebene vorzudringen. Nun muß er einen anderen Weg suchen.

5.2.3 Fallen und andere Grausamkeiten

Die Untoten Schamanen, als Statthalter des Schläfers, haben den gesamten Tempel mit einem „Sicherheitssystem“ ausgestattet. Und das zu zwei Zwecken: Zum einen, um den im Tempel festgehaltenen Ork-Sklaven (Bau- und Seelensklaven) einen möglichen Ausbruch zu vermiesen, und zum anderen, um Eindringlingen das Leben schwer zu machen.

Die Fallen basieren auf einem bestimmten Prinzip, daß der Spieler erst verstehen muß. Über zwei Wege lernt er die Fallen und die Mechanik des Tempels kennen:

Seit die Orks gegen ihre untoten Tyrannen rebellierten und aus dem Tempel flohen, hat dort niemand aufgeräumt. An vielen Stellen stößt der SC auf die Überbleibsel der damaligen Flucht. Einige Orks sind den aktivierten Fallen der Untoten zum Opfer gefallen. An deren Schicksal erkennt der Spieler einige Prinzipien der Fallen. Es gibt eine bestimmte Anzahl von verschiedenen Fallen, die wiederum an bestimmten Details erkannt werden können, wenn der SC gelernt hat, worauf er achten muß. Das bedeutet zum Beispiel: In der ersten Ebene gibt es vier verschiedene mechanische Fallen, die mehrmals an verschiedenen Orten vorkommen. Der Gameplay-Vorteil: Der Spieler hat die Chance, ihm bekannte Fallen zu entdecken, bevor er hineintritt, wenn er erst einmal gelernt hat, worauf er achten muß.

Generelles zum Aufbau der Fallen: Die Fallen wurden nicht für Menschen konstruiert. Sie sollen Orks töten, bzw. fangen. Deshalb sind die Fallen in ihrer Wirkung sehr brutal und von großer Gewalt und Stärke. Würde für einen Menschen ein hinab schwingender Holzbalken genügen, um ihm die Zähne ins Hirn zu prellen, ist es bei einer Orkfalle ein Steinbalken. Orks sind halt stärker im Nehmen.

Die Gefährlichkeit der Fallen steigert sich von Ebene zu Ebene. Beispiel: Hat der SC auf der ersten Ebene noch mit ausschließlich mechanischen Fallen zu tun, werden die Fallen auf tieferen Ebenen zunehmend magisch. (Löst der SC eine magische Falle aus, könnte folgendes passieren:

Klassische Falltüren: In den oberen Ebenen gibt es an einigen Stellen so eine Art Falltür. Läuft der SC unbeschwert in der Mitte durch einen Gang, fahren unter ihm die Bodenplatten auseinander, so daß sich ein Schlund öffnet, in den der SC stürzt, wenn er die Falle nicht schnell genug bemerkt und dem Schicksal von der Kiepe springt. (Die Geschwindigkeit, mit der sich die Falltüren öffnen, kann variieren, von langsam und fair bis schnell und aussichtslos.)

Wenn der SC durch die Falltür fällt, ist er nicht tot, stürzt also nicht in einen Abgrund aus Spießen. Vielmehr rutscht er einen ziemlich steilen Schacht hinunter, der in einem zentralen Kerker endet. Jede Ebene hat ihren eigenen „Zentralkerker“.

Ist der SC in einem Kerker gelandet, gibt es dort immer auch einen Weg, wieder auszubrechen. Außerdem findet er im Kerker nützliche Informationen in Zusammenhang mit all den anderen armen Ork-Schluckern, die ebenfalls dort gelandet und gestorben sind (einige Orks hatte vielleicht nützliche Gegenstände (eine Art Schlüssel) bei sich, mit denen sie gehofft hatten, einige der Fallen zu entschärfen. Natürlich muß der SC nicht in eine Falle stürzen, um etwas zu bekommen, ohne daß er später nicht weiterkommt).

Gelingt dem Spieler der Ausbruch aus dem Kerker, gelangt er wieder in die Ebene, aus der er abgestürzt ist.

Die Falltüren können umgangen werden. In den meisten Fällen, zumindest zu Anfang befinden sich die Falltüren immer in der Mitte eines Ganges. Wenn der SC also an der Wand entlang schleicht, hat er gute Chancen, der Falltür zu entgehen. Andererseits unterscheiden sich die Fallen-Bodenplatten in ihrem Aussehen ein klein wenig von der übrigen Kachelung. Allerdings muß man schon genauer hinsehen, um die Falle zu entdecken.

Die Schicksal-Magnet-Falle: Wird die Falle ausgelöst flitzt eine leuchtende Energiekugel hinter dem SC her (mit guter Chance ihn zu erwischen). Trifft sie ihn, wissen alle Untoten in einem bestimmten Radius Bescheid, wo sich der SC herumtreibt. Er zieht den Tod sozusagen magisch an. Die Dauer der Wirkung ist zeitlich, oder besser RÄUMLICH, begrenzt. Wenn der SC also „markiert“ ist, muß er zusehen, daß er aus dem Wirkradius verschwindet. Das Problem dabei: Alle Gegner strömen von allen

Seiten auf ihn zu, wenn er Hals über Kopf flieht, hat er gute Chancen, hinter der nächsten Ecke einem Ork-Zombie in die Arme zu laufen.

Entschärfen von Fallen: Fallen können nicht einzeln entschärft werden. Vielmehr ist jede Ebene in mehrere Bereiche unterteilt, deren Fallen zentral deaktiviert werden können. Allerdings sind diese „Zentralen“ erst recht gegen Eindringlinge gesichert, außerdem muß man sich Zugang verschaffen und einen Gegenstand finden, mit dem sich die Fallen für einen bestimmten Bereich entschärfen lassen. Einen Generalschlüssel gibt es nicht. Der Spieler hat generell zwei Möglichkeiten: Er kann sich darauf konzentrieren, die Fallen in einem bestimmten Bereich zu deaktivieren, um ihn dann unbeschwert erforschen zu können. Das ist gefährlich und aufwendig. Er kann es aber auch bleiben lassen und auf sein Glück und seine Beobachtungsgabe vertrauen.

5.2.4 Verschlussene Türen

Im Tempel ist logischerweise nicht Tag der offenen Tür. Um von einer Ebene in die nächste zu gelangen, müssen verschiedene Rätsel gelöst werden. Dabei sollte es nicht in jeder Ebene darum gehen, den nächsten Schlüssel zu finden. Vielmehr stellen sich dem SC verschiedene Hindernisse in den Weg: Verschlussene Türen, Mechanismen (die nicht immer 100%ig funktionieren, bauliche Hindernisse (eingestürzte Gänge, Brücken, etc.). In den meisten Fällen gibt es nicht den EINEN Weg zum Ziel, sondern mehrere Alternativ-Routen. Die Eleganz-Skala der Rätsel reicht von Brute-Force-Lösungen bis zur klassischen Kombinations-Lösung. Auch sind die Besonderen Skills der verschiedenen Gilden zu beachten.

An Fallen in Dungeons könnte ich eine ganze Menge liefern – auch welche die nach anderen Prinzipien funktionieren. Allerdings sind viele von ihnen magisch und können bei fehlendem Gehirnschmalz schnell zur Sackgasse bzw. Todesfalle werden. Interessiert?

Ck: Du stellst Fragen! Na klar! Deshalb versuche ich doch uns drei Autoren unter einen Hut zu bekommen. Alle Ideen sind gefragt (aber checke sie auf ihre technische Umsetzbarkeit ab).

Na schön. In meinem "Fallen" Dokument hab' ich versucht auf Fallen eines Typs einzugehen die keine Dungeons erfordern und trotzdem irgendwie umsetzbar sind. Stefan bat mich jedoch mich eher dem sozialen Element des Spiels zu widmen. Also in erster Linie den NSCs Persönlichkeit verleihen und eine Menge von Intrigen und Verwicklungen zu überlegen – und natürlich alles Skriptreif. Daher meine Frage. Dungeonfallen werden erst in den letzten beiden Kapiteln wirklich interessant.

ck2:

Ich finde, wir fahren besser, wenn wir im Vorfeld bereits den Rahmen des Spiels (SC-Missionen und alles was dazugehört) im Kopf bzw. auf Papier haben. Deshalb sollten wir die letzten Kapitel nicht hintenanstellen. Sie sind Teil des Ganzen, sprich des globalen Spielablaufes.

Ein zweites Problem ist, daß meine Ganzen Fallen (jedenfalls die besseren) viel Illusionsmagie verwenden. Nichts erscheint so wie es ist. Das ist ein gutes Rollenspielkonzept, aber ich weiß nicht wie man es in unser Spiel integrieren kann. Ein Beispiel: Die Spieler stehen vor einer Tür mit Dämonenköpfen. Kaum berührt einer von ihnen die Tür werden sie geblendet und in den dahinterliegenden Raum versetzt. Wenn sie wieder sehen können erkennen sie (sei $n = \text{SC} + \text{SCFreunde}$) $2n-1$ Dämonen von einem Schwierigkeitsgrad den sie im Kampf eins zu eins gerade so meistern können in diesem Raum. Sie kämpfen um ihr Leben. Was sie nicht wissen, ist das sich in Wirklichkeit nur n Dämonen in diesem Raum befinden. Sie erliegen der Illusion ihre Freunde seinen Dämonen. Sobald einer ihrer Freunde stirbt löst sich seine Illusion auf. In einem normalen Rollenspiel würden die Spieler Sprüche die solche Illusionen zerstören oder wenigstens nachweisen verwenden. Bei uns gibt es nur die Möglichkeit die Illusion etwas wackeln zu lassen wenn man draufschlägt (und auch das weis ich nicht sicher) oder die Spieler nur anhand des Verhaltens der Dämonen unterschiede erkennen zu lassen. Die Illusion wird von den Dämonen getragen und löst sich auf sobald sie tot sind.

Laß uns die hierbei entstehenden Fragen aus dem Weg räumen bevor ich Stunden über Stunden in Fallen investiere, o.k.?

ck2:

Das mit der Illusion ist so ein Thema. Verwende am besten erst mal nicht ein Dutzend Stunden nur auf die Fallen. Ich dachte da eher an ein paar einfache, spontane Ideen, die wir in den Pool schmeißen und dann die besten herausnehmen können. Wir stellen das spezielle „Fallen-Thema“ am

besten nach hinten. Wobei dann immer noch die Frage offen bleibt: Wie ist der Tempel aufgebaut? Welche Informationen findet der Spieler aus der Orkära? Der Spieler muß die Orkkultur kennelernen, um weiterzukommen, woraus lernt er?

Ich finde wir sollten dabei auch erst mal Fakten schaffen, so wie ich das mit den Infos zum heiligen Tempel gemacht habe. Nimm meinen Ansatz als ersten Schritt auf und arbeite ihn weiter aus, umgedreht werde ich das Material dann weiterführen, so daß wir dann (hoffentlich) eine gute Lösung finden.

5.3 SEKTENLAGER-Missionen:

5.3.1 TEMPLER/NOVIZE: (Kontext Erforschung des Tempels)

5.3.2 TEMPLER/NOVIZE: (Kontext Prio2)

5.3.3 NEWS

5.4 ALTES LAGER-Missionen:

5.4.1 KdF-MAGIER: (Kontext Erforschung des Tempels)

5.4.2 KdF-MAGIER: (Kontext Prio2)

5.4.3 SÖLDNER: (Kontext Erforschung des Tempels)

5.4.4 SÖLDNER: (Kontext Prio2)

5.4.5 SCHATTEN: (Kontext Erforschung des Tempels)

5.4.6 SCHATTEN: (Kontext Prio2)

5.4.7 NEWS

5.5 NEUES LAGER-Missionen:

Ziel dieses Kapitels ist es, die Portale 1 und 2 zu öffnen, um anschließend mit Necrons Hilfe den Ursprung und die Information, woher der Schläfer kommt, zu erhalten. Necrons Reaktion wird den Spieler vielleicht etwas ernüchtern, doch er wird in Kapitel 6 dann von ihm doch noch einen Hinweis bekommen, das drohende Unheil abzuwenden.

Um aber in den Tempel zu gelangen, ist es Voraussetzung, die freie Miene zurückzuerobern. Geschieht dies nicht, kann der SC zwar trotzdem versuchen, den Tempel zu erreichen, es werden sich ihm jedoch sehr viele Feinde in den Weg stellen. Also mein Vorschlag : Erst Miene erobern, dann Tempel.

Ist der Sc in einer der Gilden wie Organisatoren oder Garde so erhält er zwar von denen Aufträge, die ihn in den Tempel führen, daß Primärziel kann jedoch nur über Necron erreicht werden, was jedem klar sein dürfte, der die KDW Mission ließt. Also Auftrag von Lee erhalten, dann jedoch ab zum Dämonenbeschwörer, der einem dann die wesentlichen Dinge erklärt.

Am Ende wird das Erwachen des Schläfers durch schwere Beben und das Verfärben der Kuppel angekündigt. Kapitel 6 beginnt und das bedeutet für uns : Partytime – das Finale rückt heran.

5.5.1 KdW-MAGIER: (Kontext Erforschung des Tempels)

Necron : Ich bringe Dir den Zauber bei, wie man einen Dämon fangen kann. Dann gehst Du runter in den Tempel und fängst einen der Dämonen. Über ihn müßten wir etwas über dieses Wesen herausfinden können.

SC geht in den Tempel, nachdem die freie Mine zurückerobert wurde. Vor Portal 2 ist ein Dämon als Wächter, bei dem der SC den Zauber anwendet. Dann geht er zurück zum Dämonenbeschwörer zurück. Dieser nimmt telepathischen Kontakt zu dem Dämon auf und projiziert ein Bild.

Cutszene: Zwei verfeindete Dämonen schlagen in einer anderen Dimensionen eine erbitterte Schlacht. Der eine der beiden Dämonen scheint den Kampf zu verlieren und ist bereits schwer verletzt. Zur gleichen Zeit findet in einem Orktempel eine Zeremonie statt. In dieser wird ein Dämon von den Orkschamanen heraufbeschworen. Durch diese Beschwörung öffnet sich ein Tor in der Dämonenwelt. Der verwundete Dämon schafft es, durch dieses Tor zu entkommen und versiegelt es anschließend wieder. Dann materialisiert er sich in genau diesem Tempel. Die Schamanen und Orkanhänger fallen auf die Knie und beten das Wesen an. "Sag uns, was wir tun sollen, Herr und Gebieter. Wir werden Dir dienen.

"Dann dient mir", antwortet der Dämon und entzieht allen die Lebensenergie. Danach verwandelt er die Anhänger in Zombies und die Schamanen in Unterdämonen, die seinen Schlaf beschützen sollen. Er selbst fällt in einen langen Regenerationsschlaf.

SC: So ist er also in unsere Welt gekommen. Aber wie können wir ein solches Wesen aufhalten.

Necron: Überhaupt nicht. Das, was da in unsere Welt gekommen ist, übersteigt unsere Mittel. Wir sind alle tot.

SC: Aber es muß doch irgendwas geben, was dieses Ding aufhalten kann.

Necron: Ich muß nachdenken, aber ich bin nicht sehr zuversichtlich.

5.5.2 KdW-MAGIER: (Kontext Prio2)

Torin : Torin mutiert zu einem Zombie da er von einem gebissen wurde.

Torin: Jetzt ist es passiert. Ich bin zu einer meiner eigenen Kreaturen geworden. Hmm...Du riechst so gut. Das ist lecker. Laß mich von deinem Fleisch kosten. (Sc muß Torin töten)

5.5.3 GARDE: (Kontext Erforschung des Tempels)

Lee: Unten in diesem Tempel sollen merkwürdige Dinge vor sich gehen. Finde heraus, was es ist.

(Alles andere wie in KDW – Necron)

5.5.4 GARDE: (Kontext Prio2)

Lee: Die Orks verwüsten das alte Lager. Soll mir recht sein. Wir werden uns das Schauspiel in aller Ruhe ansehen und unsere Miene zurückerobern.

Lee: Es wird Zeit, daß wir die Erzbarone empfindlich treffen. Schnapp Dir alles an Männern was Du kriegen kannst und erobere unsere Miene zurück.

5.5.5 ORGANISATOREN: (Kontext Erforschung des Tempels)

Jesse: Der Tempel, den Du entdeckt hast, hat mich neugierig gemacht. Dringe dort ein und besorge alles an Schätzen, was Du in die Finger kriegen kannst.

Henry: Im ersten Tempelbereich gibt es ein magisches Artefakt, an dem verschiedene Magier interessiert sind. Besorge es mir.

(Der Rest erfolgt wie in KDW –Necron)

5.5.6 ORGANISATOREN: (Kontext Prio2)

Zurückerobern der freien Miene

5.5.7 NEWS

Silas(Bauern):

Szenario: Silas spricht mit einer völlig fremden und dämonischen Stimme zum SC:

Silas: Du suchst mich - hier bin ich.

SC: Wer bist Du?

Silas: Für euch bin ich der Schläfer, in meiner Welt habe ich einen Namen, den Kreaturen wie ihr nicht aussprechen könnt.

SC: Was willst Du?

Silas:Euer Leben. Ich brauche eure Energie. Aber Dich werde ich vielleicht verschonen, wenn Du von meiner

Ruhestätte fernbleibst. Überleg es Dir gut.

Dialogende: Silas Kopf explodiert.

Saturas: Was redest Du mit mir? Du bist doch jetzt eine wichtige Persönlichkeit. Rede mit Deinem Freund, dem Dämonenbeschwörer.

Myxir: Ich hörte, du bist jetzt ein wichtiger Mann. Mußt Du ja sein, wenn der Dämonenbeschwörer Dich sehen will. Sei vorsichtig!

Grunt: Orks so dumm. Nehmen uns Arbeit ab. Wenn sind fertig, wir erobern Miene zurück.

Cole: Die Söldner des alten Lagers sind fast alle damit beschäftigt, gegen die Orks zu kämpfen. Zeit für uns, die Miene zurückzuholen. Also - auf geht's.

Drexel: Zeit diese Erzbarone fertig zu machen. An zwei Fronten zu kämpfen ist etwas viel für die.

Jesse: Daß die Orks an die Oberfläche kommen, ist das Beste, was uns passieren konnte. Jetzt können wir in aller Ruhe stöbern.

6 Kapitel 6: Nemesis

Im 6. Kapitel geht es dann darum, den Schläfer in seine Dimension zurückzuschicken. Dafür muß das riesige Dimensionsportal in der Ruhestätte geöffnet und ein Weg gefunden werden, den Schläfer in das Portal zu treiben. [Wie kann das Podest später wieder aktiviert werden? Vielleicht müssen die zwölf Felsenthronen wieder besetzt werden. Allerdings müßte es dem SC dazu gelingen, dem Schläfer die Seelen der Orkschamanen zu entreißen. Sie also zu erlösen. Wären die Schamanen erst mal aus dem Bann des Dämonen befreit, hätten sie bestimmt nichts dagegen, ihren Gast dorthin zurückzuschicken, woher sie ihn geholt hatten.] Dafür braucht der SC die Unterstützung des Dämonenbeschwörers. Nur er kennt einen Weg, die versklavten Seelen zu befreien und in ihre Körper zurück zu „füllen“.

6.1 AF_World2

SC-Level 6

Der Schläfer erwacht immer mehr und die Beben werden heftiger. Alle Gefangenen werden von Alpträumen geplagt. Die magische Barriere verfärbt sich und die Geschichten, die die wenigen Zurückkehrenden aus dem Tempel erzählen werden immer unheimlicher. Die Menschen geraten in Panik, das System bricht zusammen. Die Gefangenen fangen an, sich gegenseitig zu zerfleischen. Lediglich des Zentrum des alten Lagers und das Haus der Mitte sind noch sicher. Sonst kann man praktisch überall in den Städten von Durchgedrehten angegriffen werden. Draußen in der Oberwelt lauern nach wie vor die Orks.

Der SC aktiviert die letzten beiden alten Portale nach Level 3 und 4.

Der SC wird in diesem Kapitel das Spiel lösen. Er erkundet die Tempellevel 3 und 4 und die Dämonenwelt. Am Ende tötet er wahrscheinlich den Schläfer, was die magische Barriere niederreißt, aber auch vielen(!) niederen Dämonen den Übergang in die Welt der Sterblichen ermöglicht. Am Ende muß der SC sich zurück an die Oberwelt kämpfen, denn die Dungeons sind von Dämonen besetzt und die alten Portale funktionieren nicht mehr. Oben angelangt, muß er die Karte verlassen, und er sieht das Outro. Sollte er in eines der Lager gehen, sieht er, wie die Bewohner von Dämonen niedergemetzelt werden.

Allgemeines Verhalten der NSCs:

Neutral zueinander sind nur noch: EB, Meister, DB. Alle anderen Gilden sind mit **allen** befeindet.

Alle niederen NSCs drehen langsam ab. Nur die hohen Gilden behalten die Fassung. Der SC hat nur noch zu seiner eigenen Gilde Zugang.

Aufträge:

<KEINE AUFTRÄGE MEHR>

Infos:

- DB: Diese verfluchten Sektenpriester. Die Idioten haben ihre Seelen an einen Erzdämonen verkauft. Nur er gibt ihnen ihre magischen Fähigkeiten. Wenn er erwacht, wird er sie alle zu seinen Sklaven machen.
- DB: Wir müssen diesen verblendeten Schwachköpfen zuvorkommen, und den Schlaf des Erzdämonen unterbrechen. Wenn er seinen Schlafzyklus erst vollendet hat, wird er unbesiegbar sein.
- KdW: Die magische Barriere hat nicht nur ihre Farbe geändert. Sie ist jetzt noch viel stärker als vorher. Ich kann sie fühlen! – So kommen wir hier NIE wieder raus.
- Sö: Was geht hier vor? Diese verdammten Magier und Priester sind an allem Schuld. Mischen sich in Sachen ein, von denen sie lieber die Finger lassen sollten.
- Vo: Ich habe schon seit drei Tagen nicht mehr geschlafen. Irgendetwas greift im Traum nach meinen Gedanken. Wir sind alle verloren!
- Ga: Die Leute rasten langsam aus! Gerade hat mich einer meiner eigenen Leute wutentbrannt angegriffen. Ich mußte ihn fast töten, um ihn aufzuhalten.
- Stt (spricht SC an): Du bist doch der Typ, der den Tempel geöffnet hat! Du bist an allem Schuld! Stirb!
- EB-AL-Zentrum: Wir haben noch genug Vorräte, um uns hier für drei Monate zu verbarrikadieren. Wenn ich du wäre, würde ich da nicht wieder rausgehen. Die Leute drehen durch!
- Guru-ST-HdM: Unsere Jünger geraten außer Kontrolle. Was passiert hier? Haben wir den Schläfer erzürnt?
- No: Der Schläfer erwache! O Meister, ich habe meine Mission verstanden: Tod allen Ungläubigen! (Att-Check, ggf. Angriff)
- Org: Wir können zwar jetzt überall recht problemlos einbrechen. Aber ich glaube, wir werden nicht mehr viel Zeit haben, uns an unserer Beute zu freuen.
- Grä: Warum sollte ich noch arbeiten? Bald sind wir sowieso alle tot.
- Die Beben werden immer schlimmer!

6.2 Sekten-Prio2-Szenario Kapitel 6

Die Struktur bricht zusammen. Die Sekte zerfleischt sich entweder gegenseitig oder zerstreut sich in alle Winde. Auf jeden Fall müssen sich Kalom und Angar ihrem Schickal stellen, also standes- und kontextgemäß abkratzen. Bestrafung für ihre bösen Taten. Oberwelt ist sehr gefährlich, außerdem ist der SC vollauf damit beschäftigt, den Schläfer zu besiegen.

6.3 SEKTENLAGER-Missionen:

6.3.1 TEMPLER/NOVIZE: (Kontext Endkampf vs. Schläfer)

6.3.2 NEWS

6.4 ALTES LAGER-Missionen:

6.4.1 KdF-MAGIER: (Kontext Endkampf vs. Schläfer)

6.4.2 SÖLDNER: (Kontext Endkampf vs. Schläfer)

6.4.3 SCHATTEN: (Kontext Endkampf vs. Schläfer)

6.4.4 NEWS

6.5 NEUES LAGER-Missionen:

6.5.1 KdW-MAGIER: (Kontext Endkampf vs. Schläfer)

6.5.2 GARDE: (Kontext Endkampf vs. Schläfer)

6.5.3 ORGANISATOREN: (Kontext Endkampf vs. Schläfer)

6.5.4 NEWS

7 Sektenhistorie:

Sechs Jahre vor Spielbeginn. Kalom (48, ein Alchimist, sitzt seit 1 Jahr) und Berion (50, früherer Abt, sitzt seit anderthalb Jahren) arbeiten seit 8 Monaten zusammen in den Minen für die Erzbarone. Die beiden verbindet eine etwas tiefere Kameradschaft - geteiltes Leid ist halbes Leid. Doch manchmal wird Kalom aus Berion einfach nicht schlau - der gefallene Abt ist manchmal so in sich versunken, daß er mit geschlossenen Augen seine Arbeit in der Mine verrichtet. Wenn Kalom ihn darauf aufmerksam macht, ist es als wecke er einen Schlafwandler auf. Manchmal, wenn Berion wieder in sich versunken ist, beantwortet oder kommentiert er plötzlich und unerwartet einen Gedanken Kaloms, den dieser nur gedacht aber nicht ausgesprochen hat. Um es kurz zu machen: Berion ist ein sporadischer Psioniker, der sich dessen aber nicht bewußt ist. Er hat keine Kontrolle über seine tranceähnlichen Zustände, sie kommen und gehen wie ein Traum.

Kalom und Berion hassen die tägliche Knochenarbeit und würden alles dafür geben, der Tristess ihres Alltags und vor allem der Knechtschaft der Erzbarone zu entfliehen (die Zauberer haben es kategorisch abgelehnt, Kalom in ihren Reihen aufzunehmen oder ihn zumindest für sie arbeiten zu lassen. Berion ist als „gefallener“ Abt, der wegen seiner Wahn- und Machttriebe direkt aus seinem Kloster ins Gefängnis geworfen wurde, im Lager als Spinner bekannt. Er ist den Gefangenen nicht geheuer. Um ihre Unsicherheit ihm gegenüber zu überspielen, lachen sie ihn aus und verprügeln ihn auch schon mal).

Als eines Tages mal wieder Minecrawler die Schicht von Kalom und Berion angreifen, beobachtet Kalom, daß eine der Kreaturen im Augenblick ihres Todes durch einen Söldner ein blaues Sekret aus zwei Drüsen an ihrem Kopf absondert. Dieses Sekret erregt Kaloms Interesse und er sichert sich eine erklägliche Probe davon. Er schlägt sich schon länger mit dem Gedanken, sein alchemistisches Wissen einzusetzen, um eine Droge herzustellen, die es ihm erlaubt, in der Gefängnishierarchie aufzusteigen. Bevor er ins Gefängnis geworfen wurde, arbeitete Kalom als Alchimist am Hofe des Königs. Ein gescheitertes Giftattentat auf den Potentaten wurde ihm zum Verhängnis.

Am nächsten Tag mischt Kalom heimlich die Probe des rohen Minecrawlersekrets in die Essensration eines anderen Buddlers. Nach einer halben Stunde setzt die Wirkung ein: der Buddler beginnt die Augen zu verdrehen, Schweiß rinnt ihm über das Gesicht und er beginnt zu fantasieren. Schließlich endet alles in einem zehninütigen epileptischen Anfall und der Buddler erscheint zwei Wochen nicht zur Arbeit. Nun kennt Kalom die Wirkung des unbehandelten Sekrets, veredelt es und dampft die Droge mit einfachen Hilfsmitteln zu einer blauen kristallinen Masse ein, die sowohl geraucht wie auch geschluckt werden kann. Ein erster wohltdosierter Selbstversuch übertrifft all seine Erwartungen. Ihm ist klar, daß die Droge sein potentielles Ticket aus der Mine hin zu einem erträglichen Leben innerhalb des Gefängnis sein kann. Er könnte die Droge im großen Stil herstellen, doch dafür fehlen ihm die Mittel. Er braucht Unterstützung, und denkt daran, sich mit seiner „Geschäftsidee“ an die Erzbarone zu wenden, verwirft sein Vorhaben jedoch, da er fürchtet, vom Einfluß und der Macht der Erzbarone überrollt und zu ihrem Werkzeug zu werden.

Kalom verabredet sich mit seinem Freund Berion in seiner Hütte. Er will ihn von der Droge kosten lassen. Doch das Ergebnis ist weitaus heftiger als Kalom es erwartet hat. Eine halbe Stunde nachdem Berion seine Dosis geschluckt hat, tickt er völlig aus. Zuerst weiten sich seine Pupillen, dann wird er von Krämpfen geschüttelt, bis schließlich ein seliger Ausdruck sein Gesicht erhellt (die Droge wirkt bei Berion weitaus stärker als bei allen anderen Konsumenten). Zwei Stunden sitzt Berion einfach nur da und starrt mit leuchtenden Augen ins Leere. Kalom will ihn schon aus seiner Hütte schmeißen, als etwas passiert. Kalom beginnt zu taumeln, das Bild der Hütte um ihn herum beginnt zu wabern und sich schließlich aufzulösen. Dann schießt eine Kaskade von Bildern, Tönen und Musik durch Kaloms Bewußtsein. Bilder eines uralten Tempels tief unter der Erde. Geisterhafte Gestalten schweben in einem musikerfüllten Tempelsaal umher und öffnen eine große Pforte. Dahinter breitet sich ein rot glühender Nebel schier endlos aus. Tief im Nebel verborgen schläft etwas. Kalom fühlt die Macht dieses Etwas, das seit Ewigkeiten darauf wartet zu erwachen. Dann hört er aus der Ferne Berions Stimme: „Schau Kalom! Der Schläfer hat sich mir offenbart! Jetzt weiß ich, was zu tun ist und du wirst mir dabei helfen.“ Das Bild wird schwarz, Kalom ist ohnmächtig geworden.

Als er erwacht, sitzt Berion mit einem breiten Grinsen vor ihm auf dem Bett. „Ich kann deine Gedanken lesen, Kalom. Du hast Angst. Das brauchst Du nicht“, sagt Berion mit ruhiger Stimme.

„Es ist mir nicht geheuer, wenn ich deinen Rausch miterlebe, ohne selbst die Droge genommen zu haben. Was ist verdammt noch mal passiert?“ Fragt Kalom.

„Der Schläfer hat mich erleuchtet und ich habe dich an meiner Vision teilnehmen lassen. Wir werden ihm einen Tempel bauen und eine Heerschar von Novizen wird ihn anbeten, bis er aus seinem Traum erwacht und uns aus dem Gefängnis befreit.“

„Schläfer?! Du brauchst also mehr Drogen, Berion.“

„Exakt. Drogen für die Novizen und Drogen für das ganze Lager. Wir haben uns lange genug den Rücken in der Mine krumm geschuftet.“ Ohne ein Wort zu sagen, verabschiedet sich Berion und nennt sich von nun an Y'Berion, der vom Schläfer erweckte. [...]

Nachdem der nunmehr Erleuchtete von seinem Trip wieder heruntergekommen ist, verfügt er über außerordentliche PSI-Kräfte und das Bild einer steinernen Schläfer-Statue im Sumpf hat sich tief in sein Bewußtsein gebrannt. In ihm glüht der Entschluß, genau an jener Stelle im Sumpf, wenn er die Statue erst einmal gefunden hat, einen Tempel zu Ehren des Schläfers zu errichten. Dort will er das „Auge des Schläfers“ aufbauen; eine religiöse Sekte also, und das zu zwei Zwecken: Zum einen, um genug PSI-Energie bündeln zu können (Massenmeditation), um mit dem Schläfer Kontakt halten und ihn schließlich erwecken zu können. Und zum anderen, um den Willen des Schläfers, wenn dieser erst mal erwacht ist und sie aus dem Gefängnis befreit hat, mit flammendem Schwert in aller Herren Länder zu tragen.

Der Erleuchtete wandert in den Sumpf, um den Ort seiner Vision zu finden. Und er findet ihn. Doch anstatt der Schläferstatue steht da nur ein unbehauener Fels, in den man vieles hinein interpretieren kann, aber das Antlitz des Schläfers nun wirklich nicht. Also heuert er zwei Leute an, die mit Hammer und Meißel umgehen können, und läßt den Schläfer nach seiner Vision aus dem Fels heraushauen. Als die beiden fertig sind und die Statue endlich existiert, nutzt der Erleuchtete seine PSI-Kräfte und läßt sie alles vergessen, was mit ihm und der Statue zu tun hat. Der Erleuchtete glaubt nun mal fest an seine Vision, und wenn die Realität nicht ganz dazu paßt ... was soll's? Der Grundstein zum Tempel ist gelegt. Der Statue traut Cor Kalom nicht so ganz, seinem Wissen über Drogen und seinem Verlangen nach Macht und „Luxus“ aber um so mehr. Damit hat die Sekte zwei Mitglieder: Den Erleuchteten Y'Berion als Oberguru, und Cor Kalom als Drogenguru.

Cor Angar, ein Bekannter Y'Berions aus alten Tagen, soll der dritte im Bunde sein, und eine Templertruppe aufbauen, welche den Tempel vor allen weltlichen Gefahren schützen soll. Cor Angar ist prädestiniert dafür: er war Gardist des Königs, ist gewaltbereit, auf Macht aus und wollte schon immer Leute herum kommandieren, weshalb er auch im Gefängnis gelandet ist (er wollte auch seinen Vorgesetzten sagen, was sie zu tun haben). Außerdem ist er nur zu dreiviertel intelligent und es ist dem Erleuchteten ein Leichtes, in Cor Angar das Gefühl von tiefer Loyalität zu seinem Gönner zu wecken.

Das Triumvirat ist bereit.

Der Erleuchtete findet schnell zwei weitere Gefolgsleute (Tasman, 35 und Fortuno, 38), die, von der Droge berauscht, schnell ihre PSI-Kräfte steigern und bald schon in der Lage sind, neu angeworbene und auf Droge gesetzte Novizen zu unterrichten. Auch diese beiden sind Gurus, stehen jedoch in der Hierarchie unter Cor Kalom und Cor Angar.

Schnell wächst die Zahl der Novizen und im Tausch gegen die Droge sind viele Gefangene bereit, ihr wertvollstes Gut abzugeben, so daß der Tempel rasch erbaut werden kann. Zuvor kampierten die Gurus und Novizen im Sumpf. Die Droge wurde zuvor in einer Behelfshütte irgendwo im Sumpf hergestellt, bis das Drogenlabor bezugsfertig war.

8 Die Hauptcharaktere der Sekte und die Machtstruktur zu Beginn

Im folgenden fasse ich die Machtstruktur an der oberen Spitze (Gurus bis hohe Novizen) zusammen. Der Erleuchtete, Cor Kalom und Cor Angar bilden das Triumvirat an der Spitze der Sekte. Im Laufe der Handlung ändern sich die Machtkonstellationen.

Die Droge hat die PSI-Kräfte des Erleuchteten komplett freigelegt, so daß seine Machtposition kaum antastbar ist. Wer etwas gegen ihn im Schilde führt, sei es innerhalb oder außerhalb des Sektentempels, trägt das hohe Risiko, die Aufmerksamkeit des Erleuchteten zu erregen und sich durch seine Gedanken zu verraten. Und der Erleuchtete fackelt nicht lange, wenn es darum geht, dem Widerspenstigen eine Lektion in Sachen Bewußtseinskontrolle zu erteilen, was ein im wahrsten Sinne einschneidendes Erlebnis im Leben eines jeden Opfers ist. Nachdem der Erleuchtete einige Exempel (auch an höherrangigen Gefangenen anderer Lager) statuiert hat, ist ihm auch der Respekt der Mächtigen sicher (einige hatten plötzlich einen tragischen Unfall, fielen aus Fenstern, fingen Streit mit den übelsten Gesellen an oder hatten Alpträume wie sonst kein Mensch auf der Welt. Einer lief sogar zu Gomez und beichtete seinen Verrat an ihm). Niemand kann ihm hinsichtlich seiner Intrigen so richtig etwas nachweisen, aber doch hinterläßt er stets eine „Visitenkarte“ im Bewußtsein des Exempels, so daß das Opfer eine dumpfe Erinnerung daran hat, daß er seine Einstellung Y'Berion gegenüber besser noch einmal überdenken sollte. Niemand traut sich so recht, gegen ihn vorzugehen, auch wenn er ein Gegengewicht der Macht im Gefängnis aufbaut. Seine PSI-Fähigkeiten, die in ihrer Stärke eine Ausnahme darstellen, zeichnen seine Machtposition und seinen Führungsstil aus. Er ist der perfekte „Vernehmungsbeamte“, zu dem man mit einer festen Meinung kommt

und mit der Überzeugung Y'Berions wieder geht. Er versucht immer Leute auf seine Linie zu trimmen, und das gelingt ihm in der meisten aller Fälle, auch wenn er keine PSI-Magie einsetzt.

Cor Kalom, der Drogenguru, ist faktisch der zweite Mann im Staat. Ohne ihn hätte der Erleuchtete kaum zum Erleuchteten werden können. Dessen sind sich sowohl Y'Berion wie auch Cor Kalom voll bewußt. Y'Berion könnte seine PSI-Kräfte einsetzen, um Cor Kalom zu kontrollieren, doch Cor Kalom würde es bemerken und der Erleuchtete könnte keinen Tee mehr trinken, ohne sich die Frage zu stellen, ob er in zehn Minuten noch lebt. Man kann Cor Kalom als die materielle Seite des Erleuchteten betrachten. Beide haben das Ziel, Macht und Reichtum des Tempels zu erhöhen. Cor Kalom verfügt über keine PSI-Kräfte und konsumiert auch nicht die eigenen Drogen, außer zum Mastertest einer neuen Kreation. Allerdings besitzt er das Wissen darüber, mit welcher Drogenmischung er beim Konsumenten bestimmte Wirkungen auslösen kann, was in vielen Fällen der Wirkung der PSI-Magie gleich kommt. Wer sich gegen ihn stellt, muß damit rechnen, in den Genuß eines persönlichen Giftcocktails zu kommen, dessen Effektspektrum von tagelangem Erbrechen, über psychotische Wahnvorstellungen oder dem Verlust der Selbstkontrolle bis hin zum qualvollen Tod reicht. Cor Kalom gibt sich seinen Untergebenen gegenüber verschlossen. Niemand kommt so recht an ihn heran (kein Wunder, wenn man von Psionikern umgeben ist). Wer etwas von ihm erfahren will, muß bohren und bohren, um dann doch nur in eine Diskussion verwickelt zu werden, nach der er genauso viel weiß wie zuvor. Cor Kalom verabscheut körperliche Gewalt, ist dem Einsatz von verbaler und psychischer Gewalt allerdings nicht abgeneigt. Er schüchtert seine Gegner mit Drohungen und Demütigungen ein und ist sehr erfolgreich dabei, da er über sehr viele Leute sehr viel weiß und auch keine Probleme damit hat, wichtige Informationen mit Drogen zu erkaufen.

Cor Kalom ist der unantastbare Chef im Drogenlabor. Ihm direkt unterstellt sind die zwei hohen Novizen, Kalib und Ka Zatz, die ihm bei der Drogenherstellung assistieren. Außerdem sind die beiden mittleren Novizen Baal Kagan (FM) und Baal Parvez (AM) als MC-Melker ihm direkt unterstellt. Cor Kalom will gleich den richtigen vor sich haben, wenn die Qualität oder die Ausbeute des Sekrets mal mieser ausfällt als gewöhnlich. Wenn dies so ist, traut sich keiner der beiden, Cor Kalom gegenüberzutreten, aber was bleibt ihnen übrig? Cor Kalom untersteht in der Befehlskette nicht dem Erleuchteten. Nötige Aktionen planen sie gemeinsam. Dabei bilden sie ein gutes Team, da sie sich gegenseitig ergänzen. Y'Berion schwebt öfters mal auf Wolke 7, und es ist dann an Cor Kalom, ihn vom Kopf wieder auf die Füße zu stellen. Umgedreht verhält es sich genauso.

Cor Angar, der Templerchef, ist 45 Jahre alt und ein Einschüchterer und Egomane vor dem Herrn. Er kann sein korrumpiertes Selbstbewußtsein nur dadurch steigern, daß er ständig andere herum kommandiert, ihnen Angst einjagt, alles an ihnen kritisiert, sie körperlich wie seelisch demütigt und sie per Droge und Psychodruck auf das Weltbild des Erleuchteten trimmt: Diene, um frei zu sein und mach dir dabei keine Gedanken! Der Stil ist ähnlich wie bei den US-Marines in der Grundausbildung. Nur daß für niedrige und mittlere Templer diese Grundausbildung erst endet, wenn sie einen hohen Level erreicht haben. Und auch dann steckt die Angst vor ihrem gnadenlosen Schleifer so tief in ihren Knochen, daß sie ihm treu, stolz und ergeben dienen und jeden, aber auch wirklich jeden Befehl ohne zu fragen ausführen. Cor Angar ist total stolz auf seine Guru-Position an der Spitze der Sekte. Sein Ego ist aufgebläht wie ein Tetrapack mit saurer Milch kurz vorm Platzen. Nun, das kommt nicht von ungefähr, denn der Erleuchtete hatte von Anfang an seine Finger in Cor Angars Gehirn. Dank der PSI-Magie ist seine Loyalität zum Erleuchteten unerschütterbar. Natürlich schiebt Cor Angar keine Turmwache oder metzelt MCs in den Minen nieder (ok, ab und zu läßt er ein paar Minecrawler fangen und sie im Sumpf aussetzen. Er jagt gerne mit Pfeil und Bogen von einem der Wachtürme aus. Man sollte besser nicht im Sumpf Pilze suchen, wenn Cor Angar gerade jagt, er nimmt es nämlich mit dem Ziel nicht so genau, wenn er seinen Stiefelleckern beweisen will, was für ein toller Schütze und Hecht er ist). Cor Angar ist der persönliche Sicherheitschef für den Erleuchteten und Cor Kalom, eine Art hochgestellter Bodyguard, der sich oft im Hintergrund aufhält und über jeden Bescheid weiß, der den Tempel betritt und verläßt. Cor Angar erhält seine Weisungen direkt vom Erleuchteten und/oder von Cor Kalom. Dies kommt nur vor, wenn spezielle Aufträge (Attentate, Spionage, Sabotage, etc.) zu erledigen sind. Ansonsten arbeitet Cor Angar auf eigene Faust und enttäuscht seinen obersten Chef nie; es ist als könne er die Wünsche und Gedanken des Erleuchteten erraten (so ein Zufall aber auch). In der Hierarchie steht Cor Angar ein paar Zentimeter unter Y'Berion und Cor Kalom, aber über allen anderen Sektenmitgliedern (auch den beiden Lehrer-Gurus).

Cor Garrion, 35, und Cor Loran, 38, runden die Regierungsspitze ab. In der Hauptsache sind beide PSI-Lehrer, die von Anfang an bei der Sekte sind und die höherleveligen Novizen unterrichten. Das Problem bei beiden: Sie sind den Drogen sehr zugeneigt, und so kann man sich darauf verlassen, daß einer der beiden immer stoned ist. Sie teilen sich sozusagen einen Ganztagsjob. Und der ist mit dem Unterricht noch nicht erledigt. Den beiden Lehrer-Gurus untersteht Ka Garon, 28, ein hoher Novize, der mittlere Novizen in der Schläfer-Meditation unterweist und gleichzeitig „Novize vom Dienst“ ist. Cor Garrion und Cor Loran sind so etwas wie Pufferzonen zwischen dem Erleuchteten und hohen Novizen, damit Y'Berion nicht so oft persönlichen Kontakt mit den Novizen pflegen muß, was seiner Politik entspricht: im Hintergrund bleiben ist in diesem Fall zuträglich für die Legendenbildung rund um den Erleuchteten. Die beiden übermitteln also

Befehle und Anordnungen des Erleuchteten an die Novizen und erstatten umgekehrt ihrem Herrn und Meister Rapport.

Ka Garon ist so etwas wie ein besserer Laufbursche, der ständig etwas von Cor Garrion und Cor Loran delegiert bekommt und die Verantwortung dafür trägt. Ihm unterstehen wiederum Novizen, deren Tätigkeiten er koordiniert und überwacht, wobei er gegenüber Cor Garrion und Cor Loran Rechenschaft ablegen muß: Baal Namib, der SC-Frühlehrer; Baal Filo, der Koch im ST. Außerdem brieft und kontrolliert er Baal Kadash und Baal Tarin, die Dealer/Anwerber im NL und AL.

Es gibt nur einen hohen Novizen, der regelmäßig Kontakt mit dem Erleuchteten hat: Ka Shin der Ordonnanz-Novize. Er organisiert die häufigen Orgien, die von den Gurus hinter verschlossenen Türen mit den Frauen und allerlei anderen Köstlichkeiten zelebriert werden. Er untersteht als Schleimer und Stiefellecker direkt den Gurus, deren Wünsche er zu erfüllen hat, auf welche Weise ist sein Problem. Deshalb lebt Eliah durchgehend am Rande eines Nervenzusammenbruchs. Er will seine Herren und Meister nicht enttäuschen.

Auf einer Stufe mit Ka Shin steht Ka Limae, ein hoher Novize, der für die Drogenausgabe im ST verantwortlich ist.