

Start in Distelfeste

- Beschreibung der Stadt Distelfeste, falls sie für die Spieler noch unbekannt ist. **[Ansonsten erzähle, wie die Menschen ihrem Tag nach gehen, wie die Stimmung in der Stadt ist usw...]**
- An dieser Stelle ist der SL gefragt: Wurde vorher das Grabmal von Agraukhar gespielt, schulden die Spieler dem Ordo Magicka einen Gefallen und werden von einem Boten zum Turm zitiert. **[Alternativ kann ein Aushang oder Ähnliches verwendet werden]**
- Die Gruppe reist zum Turm der Ordo Magicka **[Beschreibung des Turms, wenn angebracht]**
- Im Turm wird die Gruppe in einen Saal gebracht. Magister Jorunn betritt den Raum und schildert die Situation.: Elric, einer der anderen Magister, ist vor einigen Wochen aus dem Zirkel geflohen und hat einige Ritual-Kodexe mitgenommen. Magister Wilhelm wurde nachgesandt und hat seine Spuren bis zu einer kleinen Abtei zurückverfolgt, die auf einer kleinen Insel im Volgoma-See liegt. Danach brach der Kontakt ab.
- Eine kampferprobte Gruppe wird gesucht, die bereit sind, sich dieser Aufgabe zu stellen. **[Falls ein Gefallen geschuldet wird, erwähne das hier noch mal ausdrücklich. Lasse keinen großen Spielraum für Verhandlungen, immerhin haben die Spieler damals ja eingewilligt...]**
- Zeit für RP einplanen **[Taverne, Reisevorbereitungen usw...]**

Reise nach Jakaar (ungefähr 7 Tage)

- Treffen mit Waldläufern **(Lizenz-Kontrolle, ansonsten droht Strafe oder Gefängnis!)**
- Hier eine Zufallsbegegnung nach SL-Wahl einfügen
- Seltene Kräuter: Aufmerksamkeit -2, Alchemieprobe für ein Elixier nach Spielerwahl **(und Alchemiestufe)**
- Erdbeben (10 Damage gegen Rüstung, Gewandheitsprobe für halben Schaden); Einbruch in unterirdischen Tunnel. **[Hier kann das Modul beliebig erweitert werden... Was die Spieler wohl in den Tunneln finden können?]**
- Bei Bedarf eine weitere Zufallsbegegnung nach SL-Wahl einbauen.
- Kampf mit 3-4 Mare Cats in der Dunkelheit **[Versuche die Spieler zu überraschen]**

Hafenstadt Jakaar

- Ankunft in der verschlafenen, kleinen Stadt. Die Helden können in der Gaststätte "Zum salzigen Mast" unterkommen.
- Die Gruppe muss einen Weg zur Übersetzung auf die Insel Aret finden. **2 Optionen möglich...**
- Man erzählt sich, dass 3 Schausteller täglich um die Mittagszeit im Hafen eine Show darbieten. Sie sind mit einem kleinen Boot angekommen.
- Auf Nachfrage verweist man die Helden auf einen Mann namens Candel, der wohl bei "Problemen" aller Art helfen kann... gegen einen Preis.

Option 1: Die Schausteller

- Bolgan, Rina und Eilie sind reisende Schausteller. Bolgan ist Feuerspucker **[Oger]**, Rina eine Art "Wahrsagerin" **[Hexenblick und Ausstrahlung 15, spiele sie als gute Lügnerin]** und Eilie eine Messer-Artistin **(Eisenwurf-Meister)**
- Eilie fordert jemanden aus der Gruppe auf, als Freiwilliger an einer Darbietung teil zu nehmen. Die Person muss sich an einen Baum stellen und Eilie wird anschließend verschieden Früchte mit ihren Wurfmessern treffen.
- Held muss absolut still stehen (Willenskraftprobe 0, -1, -2, -3), ansonsten trifft eines der Messer den Helden **(4 Schaden, ignoriert Rüstung)**
- Als Entschuldigung bietet die Truppe Medizin an und schuldet der Gruppe einen gefallen. --> Kann für die Überfahrt benutzt werden.
- Besteht der Held alle Willenskraftproben, kann mit den Schauspielern verhandelt werden. **[Überlege dir einen Preis, den du als angemessen betrachtest]**
- Auf der Überfahrt wird die Gruppe von Piraten angegriffen. Es befinden sich Pulverfässer an Deck, die mit Feuermagie angegriffen werden können. Allerdings wird das Schiff samt Beute damit zerstört und die Piraten sterben auf brutale Art und Weise. **[Erwähne allerdings ausdrücklich, dass das anzünden der Fässer die letzte Option sein sollte, weil nicht gewährleistet ist, dass das eigene Boot Schäden nimmt. Als Gegner wähle beliebig aus Humanoiden im Grundregelwerk]**

Option 2: Broker Candel

- Die Gruppe findet seinen kleinen Laden in Jakaar mit einer Wegbeschreibung relativ zügig.
- Hier befinden sich allerlei Kuriositäten, alte Bücher und auch einige seltene Waffen. **[Verkaufe sie ruhig den Spielern, wird allerdings nicht billig bei Candel...]**
- Wenn die Gruppe fragt, ob er bei einer Überfahrt helfen kann, schlägt Candel ein Geschäft vor: Er bezahlt ein Schiff und eine Crew, dafür werden sie sich auf See mit einigen seiner "Kunden" treffen und eine Steintruhe mit unbekanntem Inhalt übergeben. Er verbietet der Gruppe, in die Truhe zu sehen und verschließt sie magisch. **[Falls du willst, kannst du der Gruppe ermöglichen, dass Siegel zu brechen. Wähle dafür einen kleinen Fluch aus, der zumindest zeitweise den Spieler einschränkt. zB. -2 auf ein Attribut]**
- Die Gruppe hört immer wieder Flüstern aus der Kiste. Verlockende Dinge werden versprochen. Wird die Truhe geöffnet, befindet sich darin ein Wissensstein aus Symbaroum. Hört man auf die Stimme, bekommt man 1W12+1 Erfahrungspunkte geschenkt, aber man verliert Teile seiner Seele an die Dunkelheit **(1 Punkt dauerhafte Korruption)**
- Die Überfahrt läuft problemlos und auf See findet ein Treffen statt. Männer in Kutten **[Schwarz mit silbernen Runen, dazu Eulen-Masken]** steigen von dem anderen Schiff über und nehmen die Truhe in ihren Besitz. Die Gruppe kann anschließend ohne Probleme weiter nach Aret.

Insel Aret

- Die Gruppe dockt an einem kleinen Steg vor der Insel an. Alles ist in dichten Nebel gehüllt und nur die Silhouette des Gebäudes ist erkennbar
- Das Gebäude selber weist leichte Beschädigungen auf, ist aber stabil und nicht einsturzgefährdet.
- Tore zur Haupthalle sind aufgebrochen. Wenn die Gruppe eintritt, bietet sich ein Bild des Schreckens. Überall sind Brandschatten zu sehen, die von der Form her auf Humanoiden schließen lässt. Allerdings finden sich keine Überreste im Raum.
- Nur eine Treppe führt auf die unteren Ebenen. Wenn die Gruppe runter geht, hört sie einen Schrei durch die Gänge hallen, die klingen, als ob jemand Todesqualen erleidet.
[Beschreibe, wie der Schrei in den Gängen nachhallt]
- Die Treppe geht in einen großen Gebetsraum über. Es lassen sich auf dem Altar immer noch Gebetsbücher für Priors finden. Auf den Steinbänken sitzen leere Rüstungen.
- Wenn die Gruppe durch die Bänke schreitet, erwachen die Rüstungen zum Leben. Feuer bildet sich im Innenraum der Rüstung und nimmt eine humanoide Form an. Die Flammendiener schreien in regelmäßigen Abständen unter Qualen und rufen nach Erlösung. **(Kampf mit 4 Flammendiener)**
- Der Gebetsraum geht hinter dem Altar in einen schmalen Gang über. Am Ende des Ganges befinden sich 2 Türen. 1 gradezu, die andere zur linken Seite.
- Die Tür direkt am Ende des Ganges führt zu den Räumen der Mönche und dem Raum der Schriften. **(Gebetsbücher und Rollen an Priors, Sonnensymbole aus Gold)**
- die Tür zur linken Seite führt ins Lazaret. Endbosskampf mit Elric und 1-3 Feuergeister
[Je nach Stärker der Gruppe]
- Hier lassen sich einige Elixiere finden sowie die Überreste von Wilhelm. Er wurde stark verbrannt und ist kaum noch zu erkennen. **(Magier-Ausrüstung)** Auf dem Tisch sind viele Beutel mit Asche zu finden. In einem silbernen Kelch befindet sich ebenfalls Asche. Daneben liegt der Magiekodex mit den Ritualen "Aschensang" und einem weiteren Ritual nach SL-Wahl **[Sollte aber zum Ordo Magicka passen]**
- Wird die Asche mit dem Ritual untersucht, erlebt man die letzten Stunden der Mönche, der Ehefrau von Elric und von Wilhelm. Das Geschehen wird dabei aus der Sicht von Elric erzählt und was er dabei empfindet... **[Hier wird klar, dass Elric vollkommen den Verstand verloren hat. Er zündete seine Frau an, damit sie für immer so schön sein wird, wie an dem Tag, wo sie das rote Kleid getragen hat... Spiele seinen Wahnsinn wirklich übertrieben aus! Immerhin baut er sich aus der Asche seiner Opfer ein Erinnerungskabinett...]**

[Lass die Gruppe anschließend nach Distelfeste zurück reisen und führe den Abschluss durch. Wenn die Spieler ihre Sache gut machen und die Überreste von Wilhelm und die gestohlenen Bücher zurück bringen, kannst du vom Ordo Magicka ruhig eine kleine Belohnung springen lassen...]