Sample file

Geißel des Himmels

Sample file

FANTASY PRODUCTIONS GMBH
unter Lizenz von
FASA CORPORATION

INHALT

Inhalt 2
Beginn der Finsternis: Ein Prolog 4
Einleitung 7
- Spielleiterinformationen 8
- Zu diesem Buch 8
- Das Abenteuer vorbereiten 9
- Die Handlung 10

Auftakt des Grauens 12
- Trost für Kathleen 14
- Hilfe für Drimsby 14

Die Blutrote Dämmerung 15
- Brandbekämpfung 16
- Der einzige Überlebende 16
- Die Questoren der Garlen 17
- Gespräch mit Drimsby 17

Ritter der Lüfte 18
- Die besten Pläne ... 19
- Travar erforschen 20
- Der Verrückte Martin schlägt zu 20
- Unfreundlicher Himmel 20
- Die Pflicht ruft 22
- Zurück zur Erde 23

Die Obsidian 25
- Kampf gegen die Rakken 26
- Unvermeidliche Niederlage 27
- Gestrandet 28

Der Köder 29
- Drimsbys Angebot 30
- Treffen mit Juliak Merris 30
- Kathleens Bitte 31
- Radlin schließt sich der Gruppe an 31

Reise ins Verhängnis 32
- Bindungen 33
- Piraten unter uns! 34
- Ankunft am Klauengipfel 35

Das Kaer vom Klauengipfel 37
- Die Örtlichkeiten 38
- Durchsuchung der Ruinen 40
- Das Ende des Seils 44
- Ganz unten 45
- Waren holen 45
- Überquerung des Befleckten Sees 47

Die Zuflucht 48
- Die Örtlichkeiten 49
- Die Erforschung der Zuflucht 50
- Die Magie der Zuflucht 50
- Die Zuflucht öffnen 51
- Rückkehr zum Schiff 52

Breitseite 53
- Der Diebstahl des Buchs 54
- Die Verfolgung des Dämonenschiffs 55
- Der Ablauf des Gefechts 58
- Spieldaten der Luftschiffe 59

Flammen über Travar 62
- Bei Tyrannisis/Rasper-Nor 63
- Rasper-Nors Ende 64

Offene Fragen 65
- Nach dem Abenteuer 66
- Die Vergabe von Legendenpunkten 66
  - Aufteilung des Abenteuers 66
  - Die Gesamtlegendenprämie 67
- Anregungen für Kampagnen 67
  - Freundschaften 68
  - Zukünftige Aufträge 68
  - Das Buch der Verbannung 69
  - Tyrannisis' Versteck 69

Spielleitercharaktere 70
- Himmelswächter Drimsby 71
- Karl 72
- Yorlk 73
- Kathleen 74
- Radlin 75
- Tyrannisis 76
- Rasper-Nor 77

Gerüchte und Informationen 78
- Berichte über die Rakken 79
- Schätze 79
  - Blendende Steine 80
  - Fluchschwert Kreisch 80
  - Funkelndes Medaillon 80
  - Kurzschwert von Erstaunlicher Geschwindigkeit 81
  - Schwerter der Knechte 82
  - Sturmrüstung 82
- Gerüchte 82
  - Drimsby 82
  - Juliak Merris/Das Handelshaus Merris 83
  - Der Verrückte Martin 83
  - Die Rakken 83
  - Tyrannisis 83

Regeln für den Luftkampf 84
- Schiffsattribute 85
- Verfolgung und Angriff 85
- Kampf 86
- Schaden 88
- Gelandete Schiffe 89

Spielerinformation 90

Sample file

CREDITS

AUTOR
Shane Lacy Hensley

ENTWICKLUNG
Louis "T-Bone" Prosperi

LEKTORAT FASA
Donna Ippolito
Sharon Turner Mulvihill
Diane Piron-Gelman
Rob "Snorky" Cruz

HERSTELLUNG FASA
Art Director
Jim "Sugar Bear" Nelson
Projektmanager
Steve Bryant
Cover Art
John Howe
Illustrationen
Tom Baxa, Joel Biske,
Steve Bryant, Jeff Laubenstein,
Larry MacDougall, Darell Midgett,
Jim Nelson, Robert Nelson
Karten
Steve Bryant, Mike Nielsen
Layout
Steve Bryant
Produktionsassistent
Ernesto Hernandez

ÜBERSETZUNG AUS DEM AMERIKANISCHEN
Claudia Haman

LEKTORAT
Florian Schauen

LAYOUT, SATZ, COVER
Florian Schauen

BRIEF UND KARTE (S. 90)
Susanne Lork

BELICHTUNG
Projektion Service, Düsseldorf

LITHOGRAPHISCHE ARBEITEN
Repro Gerlach, Düsseldorf

DRUCK
A to Z Printing and Publishing Inc., USA

Sample file

EARTHDAWN und **TERROR IN THE SKYS** sind eingetragene Warenzeichen der **FASA Corporation**. Copyright © 1993 by **FASA Corporation**. Copyright der deutschen Ausgabe © 1995 by **Fantasy Productions GmbH**, Erkrath.

Alle Rechte vorbehalten. Nachdruck, auch auszugsweise, oder Verarbeitung und Verbreitung des Werkes in jeder Form, insbesondere zu Zwecken der Verfältigung auf photomechanischem, elektronischem oder ähnlichem Wege, nur mit schriftlicher Genehmigung von **Fantasy Productions GmbH**.

Printed in USA 1995.

ISBN 3-89064-405-8

BEGINN DER FINSTERNIS: EIN PROLOG

Sample file

"Wäre Tyrannisis nur gekommen ..."

Der Windlingmagier Skeethen drehte sich mit vor Wut blitzenden Augen zu seinem Magierkollegen um. "Er ist aber nicht gekommen, Mearach, jeder Idiot kann das sehen. Er wird niemals kommen. Diese Dinger da draußen haben ohne jeden Zweifel sein Herz herausgerissen und es verschlungen, und alle seine sogenannten Kräfte konnten sie nicht aufhalten!"

"... und wir können es auch nicht", unterbrach Giska Skeethens wütende Rede. Widerwillig sah Skeethen den älteren Magier an, der seit seiner Kindheit sein Mentor war. In den letzten Tagen, die seit der Versiegelung des tief in das Innere des Klauengipfels gegrabenen Windling-Kaers vergangen waren, war Giska immer gebeugter und hutzeliger geworden. Seine Augen, die früher voll Vertrauen in die eigene Kraft geleuchtet hatten, zeigten nun nur noch die Gelassenheit der Verzweiflung.

"Die Dämonen haben unsere einzige Verteidigung durchbrochen, Skeethen. Wie können wir die Plage aufhalten, wenn sogar die mächtigen Theraner ihr nicht standhalten können?"

Skeethen ging einen Schritt auf Giska zu. "Wir sind die sieben mächtigsten Magier in diesem Kaer! Wir können uns doch nicht einfach in diesem Raum verstecken und gar nichts tun. Das Buch ..."

"Skeethen." Giska sagte nur seinen Namen, aber das genügte. Der alte Magier hielt für einen Moment Skeethens Blick fest, dann blickte er zu dem riesigen Stumpf einer Eiche hin, der den Windlingen als Tisch diente. Schweigend bewegte Skeethen seine Hand über die polierte Oberfläche des Baumstumpfs. Er und seine Kollegen starrten auf das glänzende Holz. Vor ihren Augen formte sich langsam ein Bild: Tausende von Windlingen stoben aus den Keramiktürmen des Kaers wie Funken aus tausend Scheiterhaufen, auf der Flucht vor den riesigen Schwarzen Gottesanbeterinnen, die über den Klauengipfel und das Herz des Windlinglandes schwärmten. Die Dämonen jagten gnadenlos hinter ihrer winzigen, zerbrechlichen Beute her und spießten sechs oder sieben der flüchtenden Windlinge auf jedem ihrer riesigen, mit Widerhaken besetzten Stacheln auf, die am Ende jedes ihrer acht harten, glänzend schwarzen Arme saßen.

Skeethen beobachtete, wie zwei Gottesanbeterinnen die Wand eines der Keramiktürme durchbrachen und die Familie, die sich darin befand, herauszerrten. Eine der beiden spießte alle drei Kinder auf einen einzigen Stachel auf, hob sie dann zu ihren Mundwerkzeugen und verschlang sie. Die zweite durchbohrte die Schulter der Mutter und hob sie zu ihren Kiefern, während sich das Opfer im Todeskampf wand. Es schien Skeethen so, als beobachte die Gottesanbeterin den ersterbenden Kampf der Frau mit einer grausamen Neugier, bevor sie sie so fest gegen die Überreste der eingefallenen Mauer warf, daß der Schädel der Windlingfrau zertrümmert wurde.

In der Nähe des Turms der Magier zerriß der Todesschrei eines Mannes die Luft. Erschreckt ließ Skeethen den Zauber enden. Als Schmerzensschreie und laute Rufe durch die Kammer hallten, ging der Windling vorsichtig zu dem mit Eisenstäben gesicherten Fenster und schaute nach unten auf den Eingang der Höhle der Magier, der wie eine Schleuse geformt war. Die verstümmelten Leichen einiger Mitglieder der Geflügelten Wache, den besten Kämpfern des Kaers, lagen am Rand der Schleuse, und ihr Blut tropfte langsam in das Wasserreservoir viel weiter unten. Zur Rechten, in der Richtung, aus der die Schreie kamen, sah Skeethen die letzten Reste der Wache, die in ihrer Kaserne den herannahenden Dämonen verzweifelten Widerstand leistete. Unter ihm, in der Nähe des Vordereingangs zum Turm der Magier, erblickte er noch mehr blutende, verzweifelte Verteidiger, die um eine Gruppe von Gottesanbeterinnen kreisten und in dem hoffnungslosen Versuch, sie abzuwehren, winzige Pfeile auf die runden Augen der Insekten abschossen.

"Tyrannisis hätte sie von uns fernhalten können", murmelte Mearach mit leiser, tonloser Stimme. "Er hat geholfen, dieses Kaer zu erbauen. Er hat uns geholfen, es zu entwerfen. Tyrannisis hätte uns retten können ..."

Von unten drang ein schreckliches, krachendes Geräusch herauf. Die Magier konnten entfernte Rufe und Schreie hören, gefolgt von einem leisen Klopfen an der Falltür, die im Boden der obersten Kammer des Turms eingelassen war. Das Klopfen wurde verzweifelter, hektischer, um dann plötzlich von unterdrücktem Schreien abgelöst zu werden. Nach einigen Sekunden verstarben die Schreie, und es wurde still.

"Er hat sie direkt zu uns geführt", flüsterte Skeethen. "Wie ein verwundetes Kaninchen, das zu seinem Bau rennt ..."

Die Tür zerbarst nach innen und verstreute einen Schauer kleiner Steinsplitter im Raum. Skeethen und die anderen, die von der Erschütterung zu Boden geworfen worden waren, starrten erschreckt auf das große, schwarze Ungeheuer, das in die Kammer kroch. Aus dem Augenwinkel konnte Skeethen das Flattern eines silbrigen Flügels erkennen, als Giska sich aufrappelte und nach dem Buch der Verbannung griff. Skeethen stieß einen Warnruf aus, aber es war schon zu spät. Bevor der ältere Windling noch einen Ton von sich geben konnte, durchbohrte einer der Stacheln des Dämons sein Herz. Giskas Blut spritzte über das geöffnete Buch und färbte das Pergament tiefrot.

Gelähmt vor Furcht und Entsetzen beobachtete Skeethen, wie die Gottesanbeterin nacheinander die übrigen fünf Magier aufspießte wie zappelnde Fische. Als sich der monströse, schwarze Kopf mit seinen klappernden Mundwerkzeugen schließlich zu ihm umwandte, löste ein neuerlicher Anflug von Panik Skeethens Lähmung. Er stürzte durch den Raum und griff das Buch der Verbannung. Dann stieß er sich mit einer verzweifelten Anstrengung vom Boden ab. Er hatte kaum einen halben Meter Höhe gewonnen, als ein Stachel der Gottesanbeterin seinen linken Flügel durchbohrte. Skeethen schrie auf, aber es gelang ihm, sich und das schwere Buch in der Luft zu halten. Er wußte, daß ihm nicht genug Zeit blieb, um einen Zauber zu weben, der die Kreatur vernichten würde, deshalb traf er die einzige Wahl, die ihm blieb.

Er floh in die Zuflucht.

Die kleine, runde Türöffnung im Dach zeichnete sich vor ihm ab, und die Dunkelheit dahinter wartete darauf, ihn zu verschlucken. Skeethen hatte Giska geholfen, die Zuflucht zu erbauen, und er kannte ihre grausige Bestimmung. Aber er hätte niemals gedacht, daß er derjenige sein würde, der sich dort lebendig begrub. *Du bist bereits tot*, sagte Skeethen zu sich selbst, sogar jetzt noch, da wilde Hoffnungen und verzweifelte Pläne durch sein Gehirn jagten. Er könnte an der Gottesanbeterin vorbeischlüpfen und aus dem zerstörten Kaer in die Freiheit fliehen! Aber falls das furchtbare Ding ihn fangen würde oder ihn sein zerrissener Flügel im Stich lassen würde, fiele das Buch in die Hände der Dämonen. Diesen Verrat konnte Skeethen nicht riskieren.

Skeethen ignorierte den Schmerz in seinem zerrissenen linken Flügel, gab sich noch mehr Mühe und flog weiter zu dem Loch hinauf. Die Gottesanbeterin schlang ihre furchtbaren Arme um seine Beine und riß sie beinahe ab. Atemlos und fast blind vor Schmerz nahm Skeethen die letzten Reste seiner schnell schwindenden Kraft zusammen und warf seinen blutenden, zerschundenen Körper auf die Zuflucht zu. Er verfehlte die Öffnung und begann, langsam nach unten zu sinken, wieder in die Reichweite

Sample file