

## Der Torbogen

*Der Torbogen trotzt dem kalten Wind und Regen bereits seit Jahrhunderten. Wer das Moos abstreift, kann feine Symbole auf den Steinen erkennen. Wanderer meiden den Torbogen, denn jeder weiß, dass solche Orte nicht ganz geheuer sind. Gelehrte nennen sie Orte des Übergangs oder Portale. Jedem ist gut geraten, wenn man einen weiten Bogen um diesen Ort macht.*

### Hintergrund

Ob ein mächtiger Zauberwirker, die höchsten Elfenmagier oder die Götter selbst diesen Torbogen erschufen ist unbekannt. Mancher Gelehrter vermutet, dass dies nur einer von sieben Torbögen ist, die einstmals im Kreis standen und ihren Herren freien Zugang zu allen Orten der Welt ermöglichten. Es heißt außerdem, dass es ein Amulett gab, welchen es dem Reisenden ermöglichte, auf einfachere Art und Weise das Portal zu nutzen. Doch es ist in den Stürmen der Zeit verlorengegangen.

### Der Torbogen im Spiel

Wer den Torbogen benutzen möchte, muss zunächst die alten Schriftzeichen entziffern. Das gelingt mit einer Intelligenz-Probe -5, wobei Fertigkeiten wie *Alte Geschichte* oder ähnliches helfen können. Einmal entziffert kann das Tor mit einem Schicksalspunkt aktiviert werden und es können pro Schicksalspunkt 1W4+1 Reisende hindurchtreten, bevor es sich wieder schließt. Tritt niemand hindurch, so schließt sich das Portal nach 1W4+1 Minuten, doch es kann sein, dass etwas anderes das Portal benutzt (siehe Kasten).

Der Torbogen kann einen Reisenden an jeden Ort bringen und ist daher ein mächtiges, magisches Artefakt. Um ihn zu benutzen muss der Zielort laut ausgesprochen werden. Anschließend muss dem Reisenden eine Probe gelingen, je nachdem ob er den Ort selbst gesehen hat (Weisheit), von ihm nur gehört hat (Charisma) oder über ihn etwas gelesen hat (Intelligenz). Wer seine Gefährten mitnehmen will, muss sie an der Hand durch das Portal führen.

Je mehr Silben ein Ort besitzt, umso schwerer ist es ihn zu erreichen. Pro Silbe erfolgt ein kumulativer Malus von -1 auf die Probe.

Hat man also die Stadt Ta-ko-ros selbst gesehen, ist eine Weisheits-Probe -3 nötig um irgendwo in Takoros zu erscheinen. Je spezifischer der Ort ist, umso schwerer wird es, ihn zu erreichen. Die Schatz-kam-mer-des-Kö-nigs-von-Ta-ko-ros von der man nur gehört hat, würde also eine Charisma-Probe -10 voraussetzen.

Je nachdem wie gut oder schlecht die Probe gelingt, können zusätzliche Effekte entstehen:

#### Um 10 oder mehr misslungen

Wie *Um weniger als 10 misslungen* aber zusätzlich ist es ein katastrophaler Fehlschlag, der ungewöhnliche Probleme nach sich zieht: Jeder der das Tor durchschreitet könnte 1W4 Spiegelbilder seiner selbst schaffen ohne davon zu wissen oder man öffnet einen Weg zu Yggdrasil und der Weltenbaum schlägt hier Wurzeln und erschafft ein neues Jagdgebiet für die nordischen Götter, das nun an Asgard grenzt. Womöglich lockt man auch eine Kreatur von der anderen Seite an, die von den Zauberkundigen nur die Großen Alten genannt werden.

#### Um weniger als 10 misslungen

Die Charaktere erreichen ihr Ziel nicht ganz. Je nach Anzahl der Silben des Ziels wird ein W6 geworfen und so viele Kilometer entfernt erreichen die Reisenden ihr Ziel.

#### Um weniger als 10 gelungen

Die Charaktere erreichen ihr Ziel.

## **Um 10 oder mehr erfolgreich**

Die Charaktere erreichen nicht nur ihr Ziel, sondern sie können sogar noch ihr Reiseziel 1W4 Minuten lang ausspähen und selbst entscheiden wann ihre Reise abgeschlossen ist. Die Reise endet aber automatisch nach der vergangenen Zeit.

### **##Kastenanfang**

#### **Ungebetene Besucher**

Für jede Minute in der das Tor geöffnet ist, besteht eine kumulative Chance von 10% (1-2 auf dem W20 für 10%; 1-4 für 20%, 1-6 für 30% usw.), dass jemand das Portal von der anderen Seite betritt. Jede vergangene Minute gibt außerdem einen +1 Bonus auf den Wurf. Wer oder was das Portal durchschreitet hängt natürlich vom Zielort ab, aber die folgende Tabelle gibt einige Ideen:

#### **1W4 Besucher von der anderen Seite**

1 Ein unglücklicher Wanderer der durch reinen Zufall in das Portal stolperte und gar nicht genau weiß, wo er nun ist. Es könnte ein Bauer aus einem fernen Königreich sein, der sich auf einem Kreuzweg verirrt hat, ein Kobold der sich im Feenpalast verliebte oder ein Fallensteller der im Wald den Pfad verließ.

2 Ein Geist des Chaos oder der Ordnung, der von der Transdimensionalität wie ein Magnet angezogen wurde. Vermutlich ein geringerer Dämon der seine Chance sah um auf die materielle Ebene zu wechseln oder eine Gruppe Uhrwerkmänner die den magischen Unfall reparieren wollen und das Portal womöglich für immer schließen.

3-4 Ein gefangener Prinz aus dem Feenreich, nutzte das Portal um zu entkommen. Er ist seit 6W20 Jahren verschollen und die Charaktere können sich mit einer Intelligenz-Probe (*Volkswisheiten* oder ähnliches kann helfen) an ihn erinnern. Existiert sein Königreich noch und kann er es mit Hilfe der Charaktere einfordern? Und was ist mit seiner Elfengemahlin die nun nach ihm sucht?

5+ Etwas Größeres stößt durch die andere Seite. Das könnte ein Schiff sein, das mitsamt einer Flutwelle den Torbogen sprengt und ihn so vernichtet, ein Gott der aus seinem Reich auf die Erde gezogen wurde oder ein höherer Dämon der den Charakteren einen Pakt anbietet, wenn sie ihm erklären wie man das Portal benutzt.

### **##Kastende**