

Geißel des Himmels



FANTASY PRODUCTIONS GMBH
unter Lizenz von
FASA CORPORATION

INHALT

Inhalt	2	Breitseite	53
Beginn der Finsternis: Ein Prolog	4	Der Diebstahl des Buchs	54
Einleitung	7	Die Verfolgung des Dämonenschiffs	55
Spielleiterinformationen	8	Der Ablauf des Gefechts	58
Zu diesem Buch	8	Spieldaten der Luftschiffe	59
Das Abenteuer vorbereiten	9	Flammen über Travar	62
Die Handlung	10	Bei Tyrannisis/Rasper-Nor	63
Auftakt des Grauens	12	Rasper-Nors Ende	64
Trost für Kathleen	14	Offene Fragen	65
Hilfe für Drimsby	14	Nach dem Abenteuer	66
Die Blutrote Dämmerung	15	Die Vergabe von Legendenpunkten	66
Brandbekämpfung	16	Aufteilung des Abenteuers	66
Der einzige Überlebende	16	Die Gesamtlegendenprämie	67
Die Questoren der Garlen	17	Anregungen für Kampagnen	67
Gespräch mit Drimsby	17	Freundschaften	68
Ritter der Lüfte	18	Zukünftige Aufträge	68
Die besten Pläne ...	19	Das Buch der Verbannung	69
Travar erforschen	20	Tyrannisis' Versteck	69
Der Verrückte Martin schlägt zu	20	Spielleitercharaktere	70
Unfreundlicher Himmel	20	Himmelswächter Drimsby	71
Die Pflicht ruft	22	Karl	72
Zurück zur Erde	23	Yorlk	73
Die Obsidian	24	Kathleen	74
Kampf gegen die Rakken	26	Radlin	75
Unvermeidliche Niederlage	27	Tyrannisis	76
Gestrandet	28	Rasper-Nor	77
Der Köder	29	Gerüchte und Informationen	78
Drimsbys Angebot	30	Berichte über die Rakken	79
Treffen mit Juliak Merris	30	Schätze	79
Kathleens Bitte	31	Blendende Steine	80
Radlin schließt sich der Gruppe an	31	Fluchschwert Kreisch	80
Reise ins Verhängnis	32	Funkelndes Medaillon	80
Bindungen	33	Kurzschwert von Erstaunlicher Geschwindigkeit	81
Piraten unter uns!	34	Schwerter der Knechte	82
Ankunft am Klauengipfel	35	Sturmrüstung	82
Das Kaer vom Klauengipfel	37	Gerüchte	82
Die Örtlichkeiten	38	Drimsby	82
Durchsuchung der Ruinen	40	Juliak Merris/Das Handelshaus Merris	83
Das Ende des Seils	44	Der Verrückte Martin	83
Ganz unten	45	Die Rakken	83
Waren holen	45	Tyrannisis	83
Überquerung des Befleckten Sees	47	Regeln für den Luftkampf	84
Die Zuflucht	48	Schiffsattribute	85
Die Örtlichkeiten	49	Verfolgung und Angriff	85
Die Erforschung der Zuflucht	50	Kampf	86
Die Magie der Zuflucht	50	Schaden	88
Die Zuflucht öffnen	51	Gelandete Schiffe	89
Rückkehr zum Schiff	52	Spielerinformation	90