



## Anmerkungen der Entwickler

### EREIGNIS- GESTEUERTE ABENTEUER

Jahrmarkt der Tränen ist ein bisschen ungewöhnlich, da es wegen der offenen Art des Jahrmarkts keine festgelegte Abfolge von Begegnungen gibt. Es lässt sich nicht sagen, was die SC zuerst, als zweites oder überhaupt nicht tun werden. Alle Hauptbereiche des Jahrmarkts sind in Teil 1 und dann nochmal in Teil 3 nach der „Übernahme“ durch die Feen dargestellt. Zusätzlich zu den festen Jahrmarktsattraktionen werden während des Tagesverlaufs einige Ereignisse eintreten. Einige dieser Ereignisse geschehen zu einer festgelegten Zeit (z.B. das Feuerwerk), während andere freier angelegt sind und zu jeder beliebigen Zeit gespielt werden können, sobald die SC beginnen sich zu langweilen oder zu weit abschweifen. Die Ereignisse, die während des eigentlichen Jahrmarkts geschehen, sind in Teil 2 detailliert beschrieben, während die Geschehnisse, die sich während des Chaos und Blutvergießens des Feenüberfalls zutragen, in Teil 4 aufgeführt werden.

Der Spielleiter sollte nicht erwarten, dass die SC jeden Bereich des Jahrmarktes besuchen werden. Vielmehr wird es etliche Attraktionen geben, an denen die SC kaum oder gar nicht interessiert sein werden. Lasse sie das Tempo und den Ablauf des Abenteuers so stark wie möglich selbst bestimmen. Schrecke aber nicht davor zurück, ihrem Vorgehen mit einer gut platzierten Unterbrechung eine etwas andere Richtung zu geben. Von einem Ei aus dem Eierwettbewerb ins Gesicht getroffen zu werden oder von einem übermotivierten dreibeinigen Läufer umgerannt zu werden ist Teil des Erlebnisses. Versuche eine sorgenfreie Atmosphäre zu schaffen, um sie dann langsam – zuerst durch Neugierde, dann Angst und letztlich durch blanken Horror zu ersetzen, während die Zeit verstreicht.

*von den Besuchern ein paar armselige Kupfermünzen oder wenigstens ein bisschen Nahrung zu erbetteln, damit sie irgendwie über die Runden kommen. Viele von ihnen sind Kinder, alte Männer oder Frauen, die in schwere Zeiten geraten sind. Einige von ihnen sind durch Unfälle beim Holzschlagen verkrüppelt worden oder durch Krankheiten wie Pest und Lungenentzündung gezeichnet. Die reichen Händler ignorieren die Bedürftigen und tun so, als sehen und hören sie sie gar nicht. Die Holzfäller dagegen murren, lachen oder treten die schmutzigen Bettler sogar, bevor sie ihr Gold für Spiele, Darbietungen und andere Frivolitäten ausgeben.*

Winzige Jahrmarktszelte am Rande des Geländes bieten den Besuchern die Möglichkeit, sowohl den Grundeintritt, als auch Eintrittskarten für besondere Attraktionen oder Wettkämpfe zu erwerben. Falls nicht anders angegeben kosten die meisten der Attraktionen nur ein paar Kupfermünzen.

**SCHAUSTELLER (2)**

**HG ½**

**EP 200**

Menschlicher Experte/Expertin 2

N mittelgroßer Humanoider

**INI +0; Sinne** Wahrnehmung +3

**VERTEIDIGUNG**

**RK 10, Berührung 10, auf dem falschen Fuß 10**

**TP 9 (2W8)**

**REF +0, WIL +3, ZÄH +0**

**ANGRIFF**

**Bewegungsrate 9 m**

**Nahkampf** Dolch +0 (1W4-1)

**Fernkampf** Dolch +1 (1W4-1)

**TAKTIK**

**Vor dem Kampf** Kämpfe sind schlecht fürs

Geschäft, daher versuchen die Schausteller sie zu vermeiden. Sollten sie dazu gezwungen sein, so versuchen sie, Gegner festzuhalten oder waffenlos zu kämpfen.

**Im Kampf** Wenn sich ein Angestellter zu sehr bedroht fühlt, kämpft er bewaffnet und bittet andere nahe Schausteller um Unterstützung, die schnell eintreffen (1W4 Schausteller pro Runde, abhängig von ihrer Verfügbarkeit)

**Moral** Schausteller hassen es zu sterben und ziehen sich zurück oder fliehen bei deutlicher Unterzahl oder Gewalteintritt auf Angreiferseite.

**SPIELWERTE**

**ST 8, GE 11, KO 10, IN 10, WE 9, CH 12**

**GAB +1, KMB +0, KMV 10**

**Talente** Fertigkeitenfokus (Bluffen), Geschickte Hände, Verbesserter waffenloser Angriff

**Fertigkeiten** Akrobatik +5, Auftreten +5, Bluffen +9, Diplomatie +5, Fingerfertigkeit +7, Klettern +4, Mechanismus ausschalten +7, Wahrnehmung +3

**Sprachen** Gemeinsprache

**Ausrüstung** Dolch oder Keule und 50%-Chance für einen Gegenstand (bestimme ihn mit 1W8: 1. Seil (6 m); 2. Hammer und 10 Eisennägel; 3. Eimer; 4. Holzstab (3 m); 5. Brecheisen; 6. Leiter (3 m); 7. Vorschlaghammer; 8. Schaufel)

Insgesamt 22 Bettler sind hier versammelt, obwohl sie bei keinem der Stadtbewohner Erfolg mit dem Betteln haben. Wenn ein SC den kauenden Bettlern Almosen gibt, wird das von einem von Syntiras Spionen bemerkt. Dies bedeutet 2 Tugendpunkte.

## JT 2. Herr Sathelbrys wilde Schlittenfahrt (HG 1 oder 6)

*Unter einer großen Tafel mit der Aufschrift „Herr Sathelbrys wilde Schlittenfahrt“ stehen vier massive Rösser, die mit Ketten vor drei hölzerne Pferdeschlitten gespannt sind. Im ersten Schlitten lümmelt der Fahrer, ein alter einarmiger Mann, der in einen langen faden-scheinigen Wollmantel gekleidet ist und sein knurriges Gesicht mit einem mattroten Schal umwickelt hat. Als der Fahrer die Peitsche knallen lässt und der Schlitten sich ruckartig in Bewegung setzt, stürzt eine buntgemischte Schar von Kindern aus den Schatten unter den Wagen hervor, die in der Nähe stehen, um sich eine Freifahrt zu ergaunern, bevor der abgelenkte Fahrer sie sieht.*

Der zänkische einarmige Kauz, den die Städter nur als Herr Sathelbry (N männlicher menschlicher Experte 3; Einschüchtern +9) kennen, schaut dem Frühling mit einem schlechten Vorgefühl entgegen. Jedes Jahr zäumt er seine Rösser, spannt sie vor seine Schlitten und fährt Jahrmarktsbesucher für einen kleinen Betrag (5 KM) mit halbschwerer Geschwindigkeit über Stock und Stein um das Jahrmarktgelände.

Sathelbry lächelt niemals und angesichts seiner säuerlichen Miene sollte man annehmen, dass er seinen Beruf verachtet. Gerüchte besagen, dass der alte Mann seine Jahrmarkteinnahmen hortet, damit er während des restlichen Jahres über die Runden kommt. Dennoch können diejenigen, die den Mann etwas sorgfältiger beobachten, sehen, wie seine Augen sadistisch funkeln, wenn er den Waisenkindern der Stadt die Mitfahrt verweigert.

SC bemerken eine Gruppe in Lumpen gekleideter Waisenkinder, die nahe Herrn Sathelbrys wilder Schlittenfahrt herumlungern und um eine Freifahrt betteln. Der mürrische alte Schlittenmeister faucht sie an und tritt eines sogar mit einem kaltherzigen Lachen und einem „kein Kupfer, keine Fahrt!“ in den Schnee. Wenn ein SC mit den Waisen Mitleid hat und ihnen eine Fahrt bezahlt, wird ein winziger Wicht diese gute Tat an Syntira berichten und dem SC so 2 Tugendpunkte verschaffen.

**Entwicklung:** Herr Sathelbry ist einer der ersten, der den rachsüchtigen Feen zum Opfer fallen wird. Kurz nach Sonnenuntergang ein paar Stunden vor dem Feuerwerk überfallen einige Feen den Schlitten, als er seinen Kreis nahe des Waldes zieht. Sie bezaubern Herrn Sathelbry unbemerkt und fortan verschwinden ein oder zwei Leute mit jeder Schlittenfahrt. Sie werden von den Eismetzern entführt, um am Eisskulpturenwettbewerb (siehe Teil 3) teilzunehmen. Wenn die SC sich nach Sonnenuntergang entscheiden sollten, eine Schlittenfahrt mit Herrn Sathelbry zu unternehmen, so schaut er voller Schadenfreude zu, wie zwei Eismetze (siehe Anhang) versuchen, die SC kampfunfähig zu machen und zu entführen.

Wenn die SC sie besiegen, können sie die bereits gefangen gehaltenen Einwohner befreien (von 18 Uhr bis zum Feuerwerk um 21 Uhr werden alle 20 Minuten nach Sonnenuntergang 2 Einwohner gefangen genommen). Wenn sie befreit werden, erinnern sich die Gefangenen an kein Detail ihrer Gefangenschaft, aber der Eisskulpturenwettbewerb in Teil 3 wird nicht stattfinden.

### JT 3. Menagerie der Mutanten

Eine kleine Gruppe von Wagen und Zelten windet sich um eine wacklige 1 Meter hohe Bühne, die aus einer hölzernen Plattform besteht, die wiederum waghalsig auf aufgeschichteten Ziegeln balanciert. Die Bühnendielen quietschen und stöhnen im Rhythmus von etwa einem Dutzend stolzierender und posierender, missgebildeter Humanoide, die ihre grotesken Vorführungen darbieten. Ein teiggesichtiger „Direktor“ predigt der Menge und wedelt mit einem Stock herum, um die Details der Vorführung hochtrabend vorzubeten.

Die Bühne dient verschiedenen Künstlern als Schauplatz, die über den ganzen Tag verteilt abwechselnd auftreten. Zusätzlich dazu gibt es mehrere Nebendarbietungen, die in den verschiedenen Zelten neben der Bühne selbst zu finden und auf der Karte markiert sind.

### Das Mädchen mit dem Hundegesicht

Ein Mädchen mit Hundegesicht in einem schönen gelb und weiß geblühten Kleid ist an einen Hocker angekettet und heult traurig Passanten an

**Kreaturen:** Wenn die SC Mitleid mit dem armen Mädchen mit Hundegesicht haben (NG weiblicher Mensch; Bürgerliche 1; kann nicht sprechen) und anhalten, um mit dem abstoßend aussehenden Wesen zu sprechen,

drückt sie ihnen eine Nadel mit Faden mit ein wissenden Nicken in die Hände (siehe Seite 22, *Der Affe und der Schachtelteufel*).

**Anmerkung:** Wenn die SC mit Jeva in *Pathfinder-Modul D1: Die Krone des Koboldkönigs* aneinandergeraten sind und sie nicht töten, könnte es unterhaltsam sein, sie hier als dieses Wesen wiedererscheinen zu lassen.

### Das Baby im Glasgefäß

Aufgerichtet auf einem kleinen Hocker steht ein über 7 Liter fassendes Glasgefäß, das mit einer schlammig-gelben Flüssigkeit gefüllt ist. In dieser Flüssigkeit schwebt ein kinsgroßes, missgestaltetes Wesen. Sein kleiner unbehaarter Körper wirkt klein im Vergleich zu seinem übergroßen Kopf, aus dem zwei kränklich bernsteinfarbene Augen gespenstisch heraus starren.

**Kreaturen:** In dem Gefäß schwebt ein magisch konservierter Homunkulus. Er wird nur zum Ärgernis, wenn er aus dem Gefäß befreit wird.

#### HOMUNKULUS

EP 400

TP 11; *Monsterhandbuch*

#### TAKTIK

**Im Kampf:** Wenn der Homunkulus aus seinem Gefäß befreit wird, hüpfert er auf der Bühne herum, und verteidigt sich durch Beißen gegen jeden, bis er in sein Behältnis zurückgesteckt wird. Da sein Meister schon vor langer Zeit gestorben ist, kann der Homunkulus nur in der magisch durchwirkten alchemischen Flüssigkeit des Gefäßes überleben. Wenn er mehr als 5 Minuten außerhalb des Gefäßes verbringt, fängt er fürchterlich an zu schreien, bis er 1W4 Runden später stirbt.

**Moral:** Ohne einen Ort zum Flüchten kämpft der Homunkulus bis zum Tod.

### Der Mann der 1000 Stiche

Dieser klotzige glatzköpfige Mann präsentiert stolz hunderte von Wunden, die über Oberkörper, Arme, Beine, Kopf und Gesicht verlaufen und alle mit dickem schwarzem Zwirn vernäht wurden.

**Kreaturen:** Stich ist ein Angestellter des Jahrmarkts. Die Wunden sind nicht echt, nur die Stiche.

#### STICH

EP 200

TP 9; siehe Seite 4 (Schausteller)

HG ½

### Menschlicher Fisch

Ein junger Mann mit flockiger, schuppiger Haut betritt in dem Augenblick die Bühne, als der Direktor schreit: „Hütet euch vor dem schrecklichen Fischmensch!“ Zur Bestürzung der Zuschauer klappt der junge Mann ein Rasiermesser auf und schlitzt sich Kiemen in seinen Hals. Dann packen ihn zwei muskulöse Männer und halten seinen Kopf in einem großen Bottich unter Wasser. Zuerst strampelt er heftig, als ob er ertrinken würde und die Menge schreit auf vor Schrecken. Der Direktor nimmt seinen Hut ab, senkt sein Haupt und bittet die schockierte Menge um einen Augenblick Stille. Augenblicke später immer noch mit dem Kopf unter Wasser beginnen die Füße und Hände des Fischmanns einen lebhaften Rhythmus gegen den Bottich und auf die Dielen der Bühne zu klopfen. Bald stampfen und klatschen beide Bühnenhelfer und die Menge im gleichen Takt. Sobald dies geschieht, reißt der Fischmann seinen Kopf aus dem Wasser und tanzt von der Bühne.



## VULGÄRES FEENWESEN

Pfau schleudert den Charakteren spielerisch, unausstehlichen Sticheleien entgegen, während sie versuchen, ihn zu fangen. Verwende diese Beispiele nach Wunsch oder improvisiere deine eigenen: „Du hast ein Gesicht wie ein Sack voller Trollpansen – hässlich wie die Sünde und es wird alles fressen.“

„Wer hat den Yak rasiert?“

„Riecht wie Kohl.“

„Beeindruckend – jedes Schaf in eurem Dorf muss bei eurem Anblick zittern.“

„Ich sehe den Zwerg, aber wo ist der Rest der Säfte?“

„Ihr seid so schlau, ich wette, ihr hättet kein Problem damit, auszuknobeln, wie man eine Hand voll Reißnägel schluckt.“

„Der hier ist so gemein, er bringt seine eigenen Krabben zum Fischmarkt mit.“

„Er schwingt sein Schwert wie ein Kobold eine Streitaxt.“

„Bitte, verrätet mir, wie oft gebärt ihr Kröten? Oder woher stammen die Warzen?“

**Burleske:** Pfau zerrt an den Schleiern der Nymphe und enthüllt so den Zuschauern ihre Reize.

**Zelt der modernen Ingenieurskunst – Äußeres:** Pfau rennt an Jhoruk vorbei und saust unter einer der Zeltklappen hindurch, die hinter ihm laut hin- und herklatscht. Pfau hofft, dass die SC leichtsinnig genug sind, den Weg des Rausschmeißers zu schneiden und ihn dadurch zu provozieren.

**Zelt der modernen Ingenieurskunst – Inneres:** Pfau flitzt zwischen den tödlichen Maschinen umher und hofft, dass die SC folgen und geschliffen, zerquetscht, zerschnitten und in Stücke zerschlagen werden.

**Das Eislabrynth:** Pfau quietscht und rutscht lautstark herum (lasse die SC einen Fertigkeitwurf auf Wahrnehmung (SG 15) ablegen).

**Eisschnitzen:** Pfau kann dem Drang nicht widerstehen, sein eigenes Meisterstück aus Eiskristallen und Blut zu erschaffen. Wenn es den SC gelingt, ihm über das gesamte Jahrmarktgelände bis zu diesem Punkt zu folgen, rutscht er schließlich auf den gefrorenen See hinaus und dreht sich Hals über Kopf, wobei ihm die Hexeneisscherbe entgleitet. Mit einem Fluch in Richtung der hingefallenen Scherbe hetzt er davon und wendet sich in Richtung Wald, um sich mit dem Frostreiter zu treffen.

**PFAU** **HG 6**  
**EP 2.400**

Flitzling Schurke 2

Tome of Horrors S. 218 [Quickling]

CB kleines Feenwesen

**INI +10; Sinne** Dämmerlicht; Wahrnehmung +11

### VERTEIDIGUNG

**RK 23**, Berührung 21, auf dem falschen Fuß 11 (+2 Ausweichen, +10 GE, +1 Größe)

**TP 29** (5W6+2W8)

**REF +18, WIL +5, ZÄH +1**

**Verteidigungsfähigkeiten** Entrinnen, Hast, Natürliche Unsichtbarkeit

### ANGRIFF

**Bewegungsrate** 72 m

**Nahkampf** Feendolch +16 (1W4/ 19-20 plus Schlaf)

**Fernkampf** Feendolch +16 (1W4/ 19-20 plus Schlaf)

**Besondere Angriffe** Schlaf (Zähigkeit SG 15), hinterhältiger Angriff +1W6

**Zauberähnliche Fähigkeiten** (ZS 6):

1/Tag – *Tanzende Lichter*, *Benommenheit* (SG 13), *Schweben*, *Zerbersten* (SG 15), *Bauchreden* (SG 13)

### TAKTIK

**Vor dem Kampf** Pfau versucht unter allen Umständen, einen Kampf zu vermeiden, flieht rasch über das Jahrmarktgelände und fädelt sich durch die Bereiche, die von seinen bösen Feenverbündeten überwacht werden.

**Im Kampf** Wird er in einen Kampf gezwungen, sticht er schnell zu, wobei er seine Feendolche und hinterhältigen Angriff wo immer möglich einsetzt. Sobald sich die Gelegenheit dazu ergibt, verwendet er eine Bewegungsaktion, um Abstand von nahen Gegnern zu gewinnen, schleudert seine *Energieperle* und flieht wieder.

**Moral** Während Pfau immer weiter flieht, verlässt er das Jahrmarktgelände nie allzu weit, sondern verlässt sich stattdessen auf die Verteidigung durch seine verschiedenen Verbündeten.

### SPIELWERTE

**ST 11, GE 31, KO 10, IN 14, WE 13, CH 16**

**GAB +3; KMB +12; KMV 24**

**Talente** Ausweichen, Beweglichkeit, Flinke Manöver, Tänzelder Angriff, Waffenfinesse, Waffenfokus (Dolch)

**Fertigkeiten** Akrobatik +20, Bluffen +13, Entfesselungskunst +20, Fingerfertigkeit +20, Handwerk (Eisskulptur) +7, Heimlichkeit +20, Klettern +10, Schwimmen +10, Überlebenskunst +3, Wahrnehmung +11

**Sprachen** Gemeinsprache, elfisch, sylvanisch

**Besondere Eigenschaften** Fallen finden, Trick (Waffentraining)

**Kampfausrüstung** *Energieperle*; andere

**Ausrüstung** *Hexeneisscherbe*, *Nimmervoller Beutel* (Typ I), Feendolch

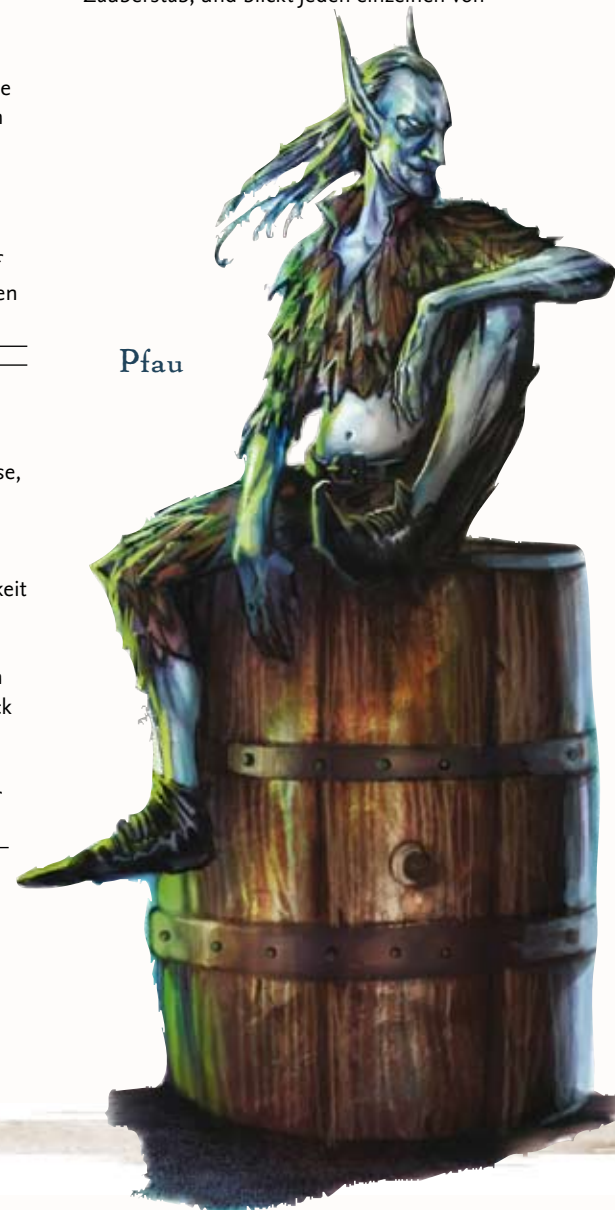
### BESONDERE FÄHIGKEITEN

**Hast (AF)** Pfau steht ständig unter der Wirkung eines Hast-Zaubers. Dieser verleiht ihm einen Bonus von +1 auf Angriffswürfe, RK, Reflexwürfe und einen zusätzlichen Angriff, wenn er einen vollen Angriff durchführt. Diese Fähigkeit kann nicht aufgehoben werden.

**Natürliche Unsichtbarkeit (AF)** Pfau steht immer unter der Wirkung des Zaubers *Mächtige Unsichtbarkeit*. Diese Wirkung kann nicht aufgehoben werden, aber Pfau kann sie nach Belieben als freie Aktion unterdrücken oder weiter wirken lassen.

**Entwicklung** Wenn es den SC gelingt, in den Besitz der Hexeneisscherbe zu gelangen, erscheint Namdrin unmittelbar neben ihnen. Er reißt sie an sich, zerbricht sie beiläufig und kniet dann schluchzend über den Bruchstücken. Während seine Tränen auf die Bruchstücke tropfen, beginnen sie langsam zu schmelzen und zu wachsen, bis sie sich schließlich in die bewusstore (aber lebendige) Form von Tessa, seiner verlorene Liebe, verwandeln. Mit einem Lächeln hebt er ihren schlafenden Körper auf und trägt sie zu einem nahen Wagen, um Augenblicke später mit seinen Zwillingsschwertern, einem vollständig geladenen *Zauberstab*: *Leichte Wunden heilen* und einem entschlossenen Blick in seinem Gesicht zurückzukehren. Er übergibt den SC den Zauberstab, und blickt jeden einzelnen von

Pfau



ihnen gefasst an, um ihnen dafür zu danken, dass sie ihm seine Liebe zurückgegeben haben. Dann wird sein Gesichtsausdruck grimmig und er sagt: „Lasst uns jetzt diesen böartigen Kreaturen ein Ende bereiten und sie in die dunklen Schatten zurücktreiben, in die sie gehören.“

Von nun an hilft Namdrin den SC bei ihrem Kampf, die Feen zu besiegen.

## Der Frostreiter naht (HG 8)

Wenn die SC (wahrscheinlich mit Unterstützung von Namdrin) sechs der acht verschiedenen Karnevalsattraktionen stören oder zum Stillstand bringen, erkennt der Frostreiter, dass seine Rachepläne gescheitert sind. An diesem Punkt erscheint er, um die SC direkt herauszufordern und mit seinem Auftauchen erhalten die SC schließlich eine Chance, dem Jahrmarkt der Tränen ein für allemal ein Ende zu bereiten.

*Aus dem Wald schreitet ein entsetzliches Wesen aus Eis und Knochen auf dem Rücken eines verrottenden Hirschkadavers. In einem mächtigen Handschuh hält es eine riesige Eisglatze. Ein beeindruckendes Geweih aus gezacktem Eis sitzt auf der Spitze seines Helmes, die das Geweih seines Reittiers bei weitem in den Schatten stellt. In der Mitte des frostüberzogenen Brustpanzers des Schreckensdings sitzt ein reiner Saphir, der im wechselnden Licht der Seelen darüber glitzert. Der Frostreiter steht auf dem gefrorenen Eis des Flusses und brüllt euch seine Herausforderung entgegen: „Ihr Helden, die es wagt, Euch der Kraft des Eises und der Macht des Nordens zu widersetzen, kommt - tretet mir gegenüber und blickt dem Tod ins Auge!“*

Der Frostreiter trifft die SC auf dem gefrorenen Fluss, wo seine Frostgeher- und Eisregenerationsfähigkeiten ihm den größten Vorteil verschaffen. Er hat den Bereich ausgewählt, wo das Feuerwerk aufgebaut wurde, und wo immer noch einige, kleine Stapel Feuerwerkskörper den Boden bedecken.. Wenn die SC die Feuerwerkskörper zünden, sei es durch Zünden der Luntten (eine volle Aktion), oder durch 2 Punkte Feuerschaden in den entsprechenden Feldern, explodieren sie und verursachen 1W6 Feuer- sowie 1W6 Schallschaden in einem 1,50 m messenden Radius.

Das Eis, in einem Bereich des Flusses, nahe der nördlichen Brücke, ist durch eine unterirdische Quelle nahe dem Flussufer geschwächt worden. Der Frostreiter kann sich leicht über diesen Bereich bewegen, aber wenn jemand mit mehr als 100 Pfund Gewicht dieses dünne Eis betritt, gibt es nach. Der betroffene Charakter muss einen Reflexwurf (SG 20) bestehen oder plumpst in den gefrorenen Fluss, was ihn wiederum zwingt einen Fertigkeitwurf auf Schwimmen (SG 15) abzulegen und 1W6 nichttödlichen Schaden pro Minute im Wasser zu erleiden.



### FROSTREITER

EP 4.800

TP 75; siehe Anhang.

**Entwicklung** Wenn der Frostreiter besiegt wird, schmilzt das *Auge der Verzückung*. Alle in den Leuchtkugeln gefangen gehaltenen Seelen erlöschen auf einmal und tauchen die Szene in Finsternis. Die Feen ziehen sich in den Wald zurück. Sie sind besiegt worden – für heute. Doch die Stadt kann sich von diesem Schlag eventuell nie mehr erholen.

## ABSCHLUSS DES ABENTEUERS

Die Opferzahl für jede der obigen Begegnungen wird in der folgenden Übersicht zusammengefasst. Bestimme grob, wie lange die SC benötigten, um den jeweiligen Begegnungsbereich stillzulegen und

HG 8

multipliziere die Opferzahl pro Stunde mit der Zeit, die die Feen hatten, um ihr grausiges Werk zu verrichten. Addiere die Einzelergebnisse, um die Gesamtopferzahl zu ermitteln. Vergleiche die Zahl mit den Beschreibungen auf Seite 26, um das Schicksal der Stadt zu bestimmen.

Bereich	Opfer
JT2	60/Stunde
JT5	40/Stunde
JT6	50, dann 30/Stunde
JT7	30/Stunde
JT8	100/Stunde
JT10	20/Stunde
JT14	30/Stunde oder 10/Stunde
JT15	20/Stunde