

„Canyon“ Johnson und der Verlorene Dialog – Dieseldrachen

1. Teestunde im Büro von „Canyon“ Johnson, Barton College Bosters, Freie Staaten von Novia
 - a. Charaktere beschreiben
 - b. Bild: Johnsons Büro**
 - c. Marty Brooks (Assistent) verabschiedet sich, unangekündigter Gast wartet im Hörsaal
2. Gast „Baron von Schmitz“, Elf aus Königshafen, Imperium von Terra, Kunstsammler
 - a. Aktentasche, Anzug, auffälliges goldenes Monokel
 - b. Zwei muskulöse menschliche Wächterinnen
 - c. Goldenes Objekt, kleiner flacher Löffel
3. Willensstärke + Wachsamkeit (Überraschung/Lügen/Waffen)
 - a. SPÄTER: Erfolg = RW Reaktion für 1 Handlung, bei Kritisch ohne RW
 - b. Patzer = RW Reaktion, sonst weiter gelähmt
4. Wissen+W10 (W12 mit Buch)
 - a. Misserfolg: Wiederholung mit Buch (→ Büro)
 - b. Zweiter Misserfolg: alle Suchen & Finden (von Schmitz = 3W6)
5. Götzenstatue öffnen (gelb-orange Perle)
 - a. Von Schmitz verschwindet mit Statue, Perle und Schlüssel
 - b. Bei Reaktion der SC: Wache lässt Aktenkoffer stehen
 - c. (*Arianische*) Medaille erkennen oder Informationsbeschaffung nach Beschreibung
 - d. Klaus Kerner, unterwegs nach Trifas (Akte: Antiquitätensammler Ernest Summers)
6. Nach Trifas reisen – Flugzeug, Luftschiff, Ozeandampfer
 - a. Kontakte, Geld, Diebstahl...
7. Wach-Ork Biff ablenken, bewusstlos schlagen, verführen, überreden, sich vorbeischieben...
8. Im Haus: eine Séance, unter den Gästen auch von Schmitz alias Kerner
 - a. Stromausfall, es wird dunkel – danach ist Kerner verschwunden
 - b. Als die anderen Gäste gegangen sind, erzählt Summers über „von Schmitz“
 - c. Rumpelndes Geräusch, Summers' Arbeitszimmer ist durchwühlt
 - d. Es fehlt seine Kopie des „Verlorenen Dialogs“ von Platonius, übersetzt von Karla Sternhart
 - e. Sternhart ist Archäologin und Extremforscherin
 - f. Canyon oder Yumi: Wissen → wahrscheinlich auf einer Ausgrabung im Dschungel von Rajadhan
9. Durch den Dschungel
 - a. Begegnung mit Kerner (Hinterhalt möglich)
 - b. Kampf gegen die Wächter (je 25 TP)
10. Dr. Sternhart an der Tempelruine – von Schmitz hat seine letzte Kopie des Dialogs gestohlen
 - a. Jemand hat noch eine Kopie bekommen – verrät es, wenn SC das Rätsel des Tempels lösen
 - b. Sternhart lässt nur „echte“ Wissenschaftler in die Ruine (Überreden: Canyon, Margarete oder Yumi)
11. Das Rätsel lösen
 - a. An der Wand rechteckige Steinplatten mit Schlangenmuster dazwischen
 - b. Seltsamer Tierkopf (?) neben Eingang
 - c. Suchen & Finden mit SW = 15 – Eine der Schlangen sieht anders aus
 - d. → Herauslösen und in den Tierkopf stecken (sieht aus wie ein Elefant)
 - e. → Rüssel anheben: ein Grab in der Wand öffnet sich
12. Sternhart nennt den Extremforscher Harold Fourth als Besitzer der letzten Kopie
 - a. Sie schnappt sich eine steinerne Scheibe (einen „Weltstein“) aus dem Grab und verschwindet damit
 - b. Übrig bleibt ein seltsam deformiertes Troll-Skelett und eine weitere kleine Perle... sie ist magisch!
 - c. Yumi kennt Fourth (Wissen + W12) – bereits lange tot, Besitz dem Barton College gespendet
13. Zurück nach Bosters
 - a. Suche im Archiv nach der Fourth-Sammlung → der Dialog ist gefunden!!



Canyon Johnsons
Büro

Großer Hörsaal des
Barton College

gehörnter Götze



Steinplatten
mit
Schlangenmuster

Ein Tierkopf?



NSC-Bögen:

Baron von Schmitz alias Klaus Kerner

Athletik	4	Geschick	8	Reaktion	6	Ausstrahlung	10	Intuition	6	Verstand	6
<i>Kraft</i>	4	<i>Fingerfertigkeit</i>	8	<i>Waffenloser Nahkampf</i>	4	<i>Überreden & Feilschen</i>	8	<i>Orientierung</i>	4	<i>Wissen</i>	6
<i>Schnelligkeit</i>	8	<i>Handwerk</i>	4	<i>Bewaffneter Nahkampf</i>	4	<i>Lügen & Schauspiel</i>	10	<i>Verstohlenheit</i>	6	<i>Willensstärke</i>	8
<i>Akrobatik</i>	4	<i>Revolver & Pistolen</i>	6	<i>Fahrzeuge lenken</i>	4	<i>Gesellschaft</i>	10	<i>Wachsamkeit</i>	6	<i>Suchen & Finden</i>	6
<i>Kondition</i>	6	<i>Gewehre & Geschütze</i>	4	<i>Flugzeuge steuern</i>	4	TP = 14					
		Magie	6	<i>Leben & Körper</i>	4	<i>Sinne, Gedanken & Gefühle</i>	6	<i>Schicksal, Zeit & Geister</i>	4	<i>Elemente & Energie</i>	4

Kerners Wächterinnen, Biff

Athletik	10	Geschick	8	Reaktion	8	Ausstrahlung	4	Intuition	6	Verstand	6
<i>Kraft</i>	8	<i>Fingerfertigkeit</i>	4	<i>Waffenloser Nahkampf</i>	8	<i>Überreden & Feilschen</i>	4	<i>Orientierung</i>	4	<i>Wissen</i>	4
<i>Schnelligkeit</i>	8	<i>Handwerk</i>	6	<i>Bewaffneter Nahkampf</i>	8	<i>Lügen & Schauspiel</i>	4	<i>Verstohlenheit</i>	4	<i>Willensstärke</i>	8
<i>Akrobatik</i>	6	<i>Revolver & Pistolen</i>	6	<i>Fahrzeuge lenken</i>	4	<i>Gesellschaft</i>	6	<i>Wachsamkeit</i>	6	<i>Suchen & Finden</i>	4
<i>Kondition</i>	10	<i>Gewehre & Geschütze</i>	6	<i>Flugzeuge steuern</i>	+ 8	TP Wächterinnen = 23 TP Biff = 24					