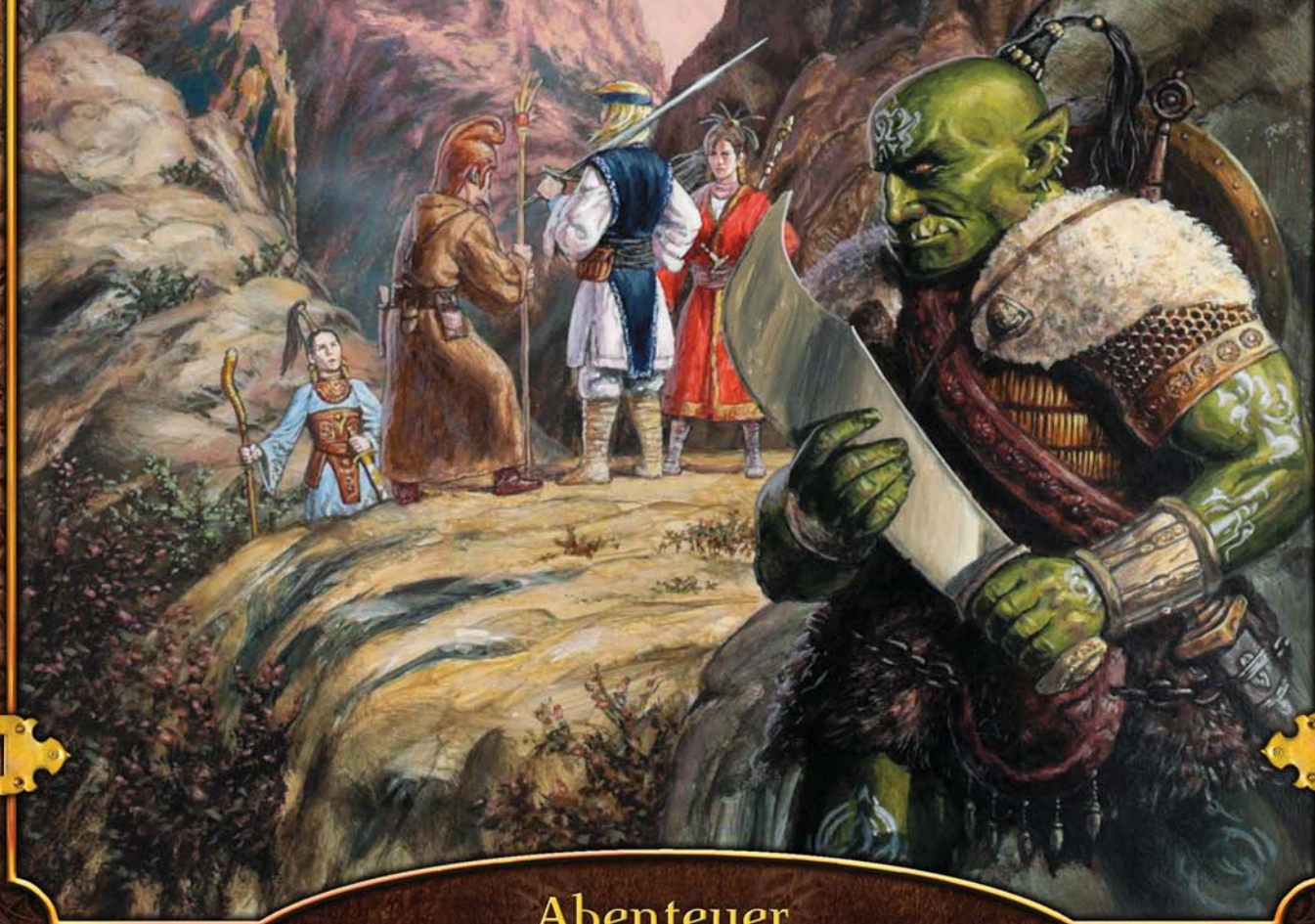


MIDGARD

DIE TREPPE ZUM HIMMEL



Abenteuer



Die Treppe zum Himmel

Übersicht

Dieser Abenteuer eignet sich für 5 bis 7 Spielerfiguren höheren Grades; die Gradsumme der Gruppe sollte zwischen 40 und 50 liegen. Die Abenteuerer selbst müssen keine KanThai sein, sondern können aus allen Ländern *Midgards* stammen. Die meisten Abenteuerer sollten aber wenigstens Grundkenntnisse der kanthanischen Sprache besitzen und wichtige Gepflogenheiten des Landes halbwegs kennen.

Die Treppe zum Himmel kann als Fortsetzung des Abenteuers *Die Straße zur Hölle*, aber auch als Einzelabenteuer gespielt werden. Was dabei zu beachten ist, findet man im Abschnitt »*Der direkte Weg zum Himmel*«.

Was bisher geschah

Im ersten Teil der Geschichte, *Die Straße zur Hölle*, wurden die Abenteuerer von der Transportschutzgilde angeworben, um Geschenke der Witwe Wu von PadKuChung nach Osten zu transportieren und dem Fürsten von KuenKung zu überbringen. Als Begleiter schloss sich ihnen im Auftrag der Witwe der Gelehrte SuSchen an, der für eine würdevolle und angemessene Übergabe des Geschenks an den Fürsten sorgen soll. Außerdem wurde der Gruppe das zuverlässige, wenn auch manchmal etwas eigensinnige Gildenmaultier **LuTse** anvertraut, um die Geschenke zu tragen.

Von Anfang an lief den Abenteuerern immer wieder das Mädchen **KenTsenFen** über den Weg, das sich später als Ziehtochter der Räuberhauptfrau GeiEWaLi vom Fünf-Drachen-See entpuppte und das, ohne es vorerst zu wissen, auch **YüHua** (*Jadeblume*) ist, eines der Feenmädchen der himmlischen Königinmutter **XiWangMu**.

Unterwegs nahmen die Abenteuerer am Turnier von ChuLongMen teil und erlebten mit, wie während der anschließenden Feierlichkeiten ein altes Schwert aus dem Palast der dortigen Fürstenfamilie LingHu verschwand. Um als Ortsfremde nicht in Verdacht und in die Fänge der kanthanischen Justiz

zu geraten, verließen sie die Stadt bei Nacht und Nebel und setzten ihren Weg fort.

Im Laufe der Reise lernten die Abenteuerer Land und Leute kennen und schlossen Bekanntschaft mit den Räufern des Grauerlen-Sumpfes und des Fünf-Drachen-Sees - und vor allem mit deren berühmten Anführerin GeiEWaLi. In ihrem Jagdlager gestand KenTsenFen, dass sie es war, die sich das alte Schwert der Fürstenfamilie LingHu angeeignet hat, um es nicht in die Hände der Schwarzen Adepten fallen zu lassen, und dass es ein passendes Zwillingsschwert im Besitz von **GeiEWaLi** gibt. KenTsenFen glaubte, in ihren Träumen den Ruf XiWangMus, der Königinmutter des Himmels, zu hören, die in der Purpurgoldhöhle auf sie warte, um das Schwerterpaar vor dem Zugriff der Schwarzen Adepten in Sicherheit zu bringen. Zusammen mit den hilfsbereiten Abenteuerern begab sie sich dorthin, gelangte in die Hölle und erlebte dort eine gefährliche Überraschung in Form einer Baumdämonin, die sich als XiWangMu ausgab.

Nachdem die Dämonin vertrieben war, erinnerte sich KenTsenFen an ihre Vergangenheit als Feenmädchen **YüHua**, das zusammen mit ihrem Liebhaber in die Zwillingsschwerter verwandelt worden war. Sie vernahm jetzt auch den Ruf der echten XiWangMu, die ihr auftrag, zusammen mit dem anderen Schwert über die „Purpurne Treppe“ in den Himmel zurückzukehren. Leider hat sie keinen blassen Schimmer, wo diese Treppe zu finden ist - geschweige denn, dass sich um keine reale Treppe, sondern um ein daoistisches Ritual handelt.

... und wie es weitergeht

In der *Treppe zum Himmel* setzen die Abenteuerer ihren Weg nach Osten fort, nachdem sie KenTsenFen versprochen haben, ihr bei der Suche nach der „Purpurnen Treppe“ zu helfen. Sie müssen ihre Reise aber beim Gutshof des Pferdezüchters **Tschai** wegen widriger Witterungsbedingungen für ein paar Tage unterbrechen. Die Bitte des Gutsbesitzers, das Geheimnis um das Kind seiner verstorbenen zweiten Frau



zu lüften, führt die Abenteurer zu verschiedenen Schauplätzen in der näheren Umgebung des Gutshofs. Hier finden sie nicht nur Hinweise zur Lösung von Tschais Sorgen, sondern auch auf die gesuchte „Treppe“ und die Existenz des Magiers **DaJin**, eines Magiers aus der Zeit des Kaisers WuTien-Ti (725-750 nL), dem eigentlichen Drahtzieher der ganzen „Schwertsache“. Nach einem hoffentlich erfolgreichen Besuch der Totenstadt FengDu in der kanthanischen Hölle führt die Purpurne Treppe die Abenteurer zusammen mit KenTsenFen tatsächlich in den Himmel. Gelingt es ihnen, DaJin zu überwinden, haben sie eine echte Heldentat vollbracht und dürfen mit weltlichen und göttlichen Geschenken rechnen.

Der direkte Weg zum Himmel

Die Vorgeschichte *Die Straße zur Hölle* dieses Abenteurers ist für *Die Treppe zum Himmel* nicht notwendig. Die Informationen, die sich die Abenteurer dort erspielt haben und die für den weiteren Verlauf der Geschichte gebraucht werden, können ihnen auch direkt vermittelt werden.

In diesem Fall beginnt die Handlung mit der Ankunft der Abenteurer auf dem Gutshof der Familie Tschai. Sie befinden sich auf einer Reise vom Westen KanThaiPans in den Osten, zum Beispiel ebenfalls nach KuenKung, deren Grund der Spielleiter passend zu den vorausgegangenen Ereignissen seiner Kampagne festlegen kann. Auf dem Gutshof werden sie durch einen Erdbeben (s. unten) zu einem längeren Aufenthalt gezwungen, den sie schon aus Langeweile nutzen sollten, um dem freundlichen Gastgeber bei einem kleinen Problem zu helfen.

Kurz vor den Abenteurern ist bereits **SuSchen** eingetroffen, den KenTsenFen nach den Ereignissen in der Purpurgoldhöhle zusammen mit dem Maultier LuTse zum Gutshof geführt hat. Das Feenmädchen selbst ist schon wieder weg, um in der Einsamkeit der Natur nachzudenken, wo die Purpurtreppe zu finden ist. SuSchen hat versprochen, ebenfalls Nachforschungen über dieses Problem anzustellen und KenTsenFen bei Erfolg zu benachrichtigen.

SuSchen freundet sich sofort mit den Abenteurern an, da ihm seine bisherigen Begleiter abhanden gekommen sind und er Hilfe bei seinen beiden Aufgaben braucht: bei dem Transport der Geschenke der Witwe Wu zum Fürsten von KuenKung und bei der Suche nach der Purpurtreppe. Als Belohnung kann er den Gefährten **kostenlose Ausbildung** bei den fähigen Lehrmeistern der Transportschutzgilde in KuenKung anbieten.

Zuerst einmal werden SuSchen und die Abenteurer gemeinsam mit den Schwierigkeiten der Familie Tschai beschäftigt sein. Im Laufe des Kennenlernens erzählt der Gelehrte ausführlich von seinem anderen Problem und liefert nacheinander die folgenden Informationen:

- er soll Geschenke einer Witwe aus PadKuChung an den Fürsten von KuenKung überbringen;

- in ChuLongMen sollte ihm und seinen Begleitern der Diebstahl eines alten Schwerts in die Schuhe geschoben werden, an dem die Schwarzen Adepten ein besonderes Interesse haben, und seither befanden sie sich auf der Flucht; zum Glück halfen ihnen die edelmütigen Räuber vom Fünf-Drachen-See unter ihrer Hauptfrau GeiEWaLi;

- KenTsenFen, die Ziehtochter der Räuberhauptfrau, hat das alte Schwert in ChuLongMen gestohlen; sie hat sich daran erinnert, in Wahrheit ein Feenmädchen aus dem Gefolge XiWangMus, der Königinmutter des Himmels, zu sein, das zur Strafe in ein Schwert verwandelt worden war und jetzt mit seinem Zwillingsschwert zurück in den Himmel kehren soll (hier kann der Spielleiter weitere Informationen aus dem folgenden Abschnitt einflechten);

- SuSchen und seine Begleiter halfen KenTsenFen, zur Purpurgoldhöhle zu gelangen, wo XiWangMu auf sie wartete; leider entpuppte diese sich als schreckliche Baumdämonin in Gestalt der Göttin, die mit viel Glück und der Unterstützung einer wohlmeinenden Dämonin namens Weiße Wolke überwunden und vertrieben werden konnte;

- nachdem sie alle aus der wohl schon zur Hölle gehörenden Purpurgoldhöhle entkommen waren, schlugen sich seine nichtswürdigen Begleiter in die Büsche; mit den Bewohnern von Himmel und Hölle wollten sie nichts zu tun haben;

- KenTsenFen unterlag danach nicht mehr dem Einfluss der Baumdämonin und erinnerte sich, dass der wahre Weg in den Himmel über die Purpurne Treppe führt; er hat versprochen, dem Feenmädchen bei der Suche danach zu helfen, und die Abenteurer sehen genau wie die Helden aus, die ihm bei einem solchen legendären Unterfangen helfen können ...

- KenTsenFen hat sich in die Einsamkeit der Natur zurückgezogen, um dort über die Purpurne Treppe nachzudenken, aber SuSchen kann jederzeit Kontakt mit ihr aufnehmen; für diesen Zweck hat sie ihm eine Strähne ihrer langen schwarzen Haare geschenkt, die sie zu einer **Schlaufe** geknüpft hat; er soll sich diese Schlaufe über ein Ohr hängen, damit er hören kann, wenn sie seinen Namen ruft, und er soll diese Schlaufe nehmen und ihren wahren Namen (*YüHua*) hindurchsprechen, wenn sie zu ihm kommen soll. Drängen die Abenteurer darauf, so ruft er einmal (!) KenTsenFen herbei,