

---

# LORFINIELS SPIEGEL

---

Ein DSA3 ABENTEUER FÜR  
HELDEN DER ERFAHRUNGSTUFEN 4-8

Von

Mirko Krech

[schwarztag@web.de](mailto:schwarztag@web.de)

<http://www.astragaloj.de>



„DAS SCHWARZE AUGE, AVENTURIEN, DERE, MYRANOR, THARUN, UTHURIA und RIESLAND sind eingetragene Marken der Significant Fantasy Medienrechte GbR. Ohne vorherige schriftliche Genehmigung der Ulisses Medien und Spiel Distribution GmbH ist eine Verwendung der genannten Markenzeichen nicht gestattet.“

# Inhalt

Einleitung.....	3
Vor dem Abenteuer.....	3
Die Vorgeschichte.....	3
Das Abenteuer.....	5
Auf ins Abenteuer.....	6
Die Wegstation.....	6
Der Überfall.....	10
Das Versteck.....	12
Eine auswegslose Situation.....	16
Auf nach Lowangen.....	18
Der Ingerimmgeweihte.....	21
Ereignisse in der Nacht.....	22
Der Weg nach Tiefhusen.....	24
Ins Rorwhed Gebirge.....	25
Der Marsch .....	27
Darboroschs Minen.....	28
Auge in Auge mit dem Tiefzweig.....	31
Lorfiniels Traumwelt.....	32
Wieder im Verlies.....	34
Das chaotische Feenreich.....	36
Die Rettung des Feenreiches.....	38
Ende.....	40
Karten.....	41

# Einleitung

## (Für Spieler und Meister)

Dies ist nun mein zweites Abenteuer, welches ich im Internet veröffentliche. Es spielt im Svelltland nach dem Orkensturm irgendwann im Sommer.

Die Angaben für die Erfahrungsstufen der Helden sind natürlich nicht zwingend. Als ich das Abenteuer mit unserer Heldengruppe gespielt habe, waren alle so um den angegebenen Wert. Sie können als Meister natürlich die Werte entsprechend ihrer Gruppe verändern.

Sie sollten sich das Abenteuer vor dem Spielen auf jeden Fall einmal komplett durchlesen.

Bitte schreibt mir, wie euch das Abenteuer gefallen hat oder wenn ihr Fragen dazu habt. Auch für Verbesserungsvorschläge habe ich natürlich immer ein offenes Ohr.

E-Mail Adresse:

[Schwarztag@web.de](mailto:Schwarztag@web.de)

# Vor dem Abenteuer

## (Meisterinformationen)

Sie sollten sich als Meister genau ansehen, mit welchen Helden die Spieler das Abenteuer bestreiten wollen. Die Helden sollten nicht zu goldgierig sein, da sie am Anfang des Abenteuers auf ihre Habgier getestet werden und sonst die Geschichte sehr schnell vorbei sein kann. Ich selbst habe das Abenteuer, nachdem ich es mit meiner eigenen Gruppe gespielt habe, auf der Rat Con getestet. Die Helden dort waren so krass, daß einer von ihnen einem anderen gleich zum Beginn das Pferd wegnehmen wollte. Sie haben natürlich den Test später voll verhaun und das Abenteuer war sehr schnell zu Ende.

Ein Krieger in der Gruppe wäre auf jeden Fall nicht schlecht, da dieser mehr für die Ehre als für das Gold kämpft. Unsere Heldengruppe, die den Test ohne jeden

Zweifel bestanden hat, bestanden aus einem Krieger, einer Weißmagierin, einem Thorwaler, einem stolzen Novadi und einer Hexe.

Andererseits wäre dieses Abenteuer für einen Zwerg sehr interessant, obwohl jeder weiss, daß Zwerge sehr goldgierig sind. Wenn sie als Meister aber der Meinung sind, der Rest der Gruppe kann den Zwerg einigermaßen zur Vernunft anhalten, so steht dem nichts im Wege. Die Gruppe sollte, um ein Beispiel zu nennen, nicht aus einem Söldner, einem Zwerg und am besten noch aus einem Streuner bestehen, da diese Charaktere, wenn sie richtig gespielt werden, keine Chance hätten, den Test zu bestehen.

# Die Vorgeschichte

## (Meisterinformationen)

Der Geode Darborosch kehrte vor etwa 100 Jahren dem Orkland den Rücken zu und machte sich auf gen Osten. Darborosch ist ein Zwerg aus dem Volke der Tiefzwerge, die vor langer Zeit Ingerimm frevelten und so seinen Zorn auf sich lenkten. Die prächtige Stadt der Tiefzwerge, Umrazim, wurde von Orks geschleift und der erzürnte Gott kam den Zwergen nicht zu Hilfe. Seitdem gibt es nur noch wenige aus diesem Volk, die ziel –und heimatlos durch die Welt streifen. Einer von ihnen ist Darborosch. Im Gegensatz zu den anderen Tiefzwergen, die nur noch

stumpfsinnig in irgendwelchen Stollen hausen, ist der Geode voller Tatendrang.

Auf seiner Wanderschaft kam er eines Tages in das Rorwhed Gebirge. Er entdeckte alte Stollen und ein reiches Erzvorkommen. Eines Morgens stieß er plötzlich bei seinen Erkundungsgängen auf eine gut verborgene Höhle. Er erkannte schnell, daß die Höhle anscheinend nicht von Menschen oder Zwergenhand erschaffen worden war. Die Wände waren seltsam glatt. Fast wie poliert. Er entdeckte ein verwinkeltes Höhlensystem mit zahlreichen Gängen und Stollen. Nach einer Weile kam er an einen natürlichen

Brunnen, der in einer der Höhlen war. Darborosch war von seinem langen Marsch sehr erschöpft und durstig. Als er von dem Brunnen trank, belebte ihn das Wasser auf seltsame Weise. Er erkannte, daß hier irgendeine Art von Magie im Spiel war. Als er sich das Wasser genauer ansah, war er erstaunt, wie klar das Wasser und dessen Obeffläche war. Besonders verwunderte ihn der silbrige Schimmer, der auf dem kühlen Nass lag. Als er sich vorbeugte, um die Erscheinung näher zu untersuchen, rutschte er aus und fiel in den Brunnen. Durch seine schwere Kleidung wurde er sehr schnell nach unten gezogen. Er bekam panische Angst, was für einen Zwerg nicht verwunderlich ist, und dachte schon, es wäre um ihn geschehen, als ihn plötzlich ein kräftiger Sog erfasste. Wirbelnd und um sich selber drehend wurde er weiter in die Tiefe gezogen. Er spürte, daß ihn längst kein Wasser mehr umgab und er eher in der Luft schwebte. Bunte Lichter tanzten vor seinen Augen und die Umgebung war tiefschwarz. Er versuchte zu schreien, doch kein Ton kam über seine Lippen. Nach einer Weile des so dahinschwebens wurde der Sog wieder heftiger, und zog ihn in eine ihm unbekannt Richtung fort. Der Geode wurde immer heftiger herumgewirbelt und plötzlich spürte er, daß ihn wieder Wasser umgab. Mit einem Mal war sein Kopf wieder über der Oberfläche. Schnell hielt er sich am Rand des Brunnens fest und mit letzter Kraft versuchte er sich aus dem Wasser zu ziehen. Keuchend lag er eine ganze Weile auf dem Boden und als er sich endlich aufrichtete, traute Darborosch seinen Augen nicht. Um ihn herum war es seltsam hell und er erkannte, daß er auf einer Lichtung saß. Der Brunnen durch den er gekommen war, befand sich auf einer felsigen Anhöhe. Um ihn herum war ein seltsam anmutender Wald. Solch Bäume und Pflanzen hatte er noch nie gesehen. Sie waren alle mehr als prachtvoll und von einer enormen lebendigen Ausstrahlung. Zwischen den Bäumen flogen kleine Wesen hin und her, welche er in seinem ganzen Leben noch nie erblickt hatte. Mit einem Mal erschien aus dem Wald ein leuchtendes Wesen. Darborosch wandte sich ab, da seine tiefzweergischen Augen solch einen Glanz nicht gewöhnt waren.

„Oh, ein Besucher. Aus eurer Welt war bis jetzt noch niemand bei uns. Seid willkommen !!!“

Der Geode entgegnete, daß er in den Brunnen gefallen sei und so hierher gelangt war. Das Wesen stellte sich als Lorfiniel vor, die Holde dieses Feenreiches. Sieklärte den Tiefzweig über den Brunnen auf.

„Der Brunnen ist schon so alt wie die Welt. Er verbindet unsere Feenwelt, derer es viele gibt, mit eurer Welt. Bis jetzt hat noch niemand aus eurer Welt diesen Brunnen betreten. Ihr seid der Erste!“

Lorfiniel versuchte während des Gesprächs die Gedanken des Zwerges zu lesen, doch der Geode merkte dies und kontrollierte seine Gedanken. Er ließ nur Freundlichkeit und Zuneigung erkennen und da Lorfiniel noch nie mit bösen Wesen zu tun hatte, denn in ihrer Welt gab es kein Böses, forschte sie auch nicht weiter in den Gedanken des Zwerges, denn sonst hätte sie erkannt, wie misstrauisch Darborosch gegenüber ihr und ihrer Welt war. Die ganze Angelegenheit begann ihn zu interessieren. Vielleicht gab es in dieser Welt ja unglaubliche Schätze.

Lorfiniel zeigte sich gastfreundlich und führte Darborosch durch ihr Reich. Der Zwerg war begeistert von den vielen magischen Dingen und Wesen, die es hier gab. Vor allem aber erkannte er immer mehr die Macht der Holden, ohne die diese Welt ins Chaos stürzen würde.

Irgendwann kamen sie dann auch am Baum des Lebens vorbei und der Tiefzweig zeigte sich sehr neugierig, da der Baum ungleich prachtvoller als die anderen war. Lorfiniel erzählte ihm nur, daß der Baum für das Feenreich sehr wichtig sei. Von dem magischen Kristall, der im Wurzelwerk des Baumes verborgen lag, erzählte sie ihm allerdings nichts. Dieser Kristall lieferte nämlich die magische Kraft für das Feenreich und für die Holde selbst. Darborosch spürte allerdings die verborgene Macht und mußte seine ganze Neugier unterdrücken um nicht nach ihr zu fragen.

So kamen sie schließlich wieder auf die Lichtung und der Geode fragte, ob er nicht noch für eine Weile in diesem schönen Land bleiben könne. In Wahrheit verabscheute er diese helle und lichte Umgebung und wäre am liebsten wieder verschwunden, wäre da nicht diese magische Kraft bei dem Baum gewesen. Lorfiniel sagte nur, er könne so lange bleiben wie er wolle, er müsse sich nur an die Gesetze dieser Welt halten, nämlich im Einklang mit jedem Wesen und jeder Pflanze hier zu leben. Dann ging Lorfiniel und liess Darborosch allein zurück.

Der Tiefzweig wartete noch eine Weile und machte sich dann sofort auf den Weg zum Baum des Lebens. Als er dort angekommen war, ging er langsam auf den Baum zu. Die magische Ausstrahlung wurde immer stärker. Woher kam sie, fragte er sich. Nach einer Weile war er sich sicher, daß der größte Teil der Kraft nicht alleine von dem Baum ausging. Er konzentrierte sich aufs äußerste und versuchte den Ursprung dieser Magie zu erfassen. Plötzlich wurde es ihm klar, im Wurzelwerk des Baumes. Ja, da musste es sein. Auf dem Gesicht des Zwerges war ein böses Lächeln zu sehen.

Mit blossen Händen fing er an zu graben. Wie ein Bessesener schaufelte er ein Loch unter den Baum. Immer tiefer grub er. Das Singen der Vögel und die Laute so manchen Tieres um ihn herum wurden immer lauter. Starker Wind kam auf, doch das alles konnte ihn nicht beirren. Er grub und grub und grub, bis er plötzlich auf eine kleine hohle Stelle im Wurzelwerk stieß. Dort lag ein Kristall. Er hatte ungefähr die Größe einer geballten Faust und leuchtete in einem tiefen, pulsierenden blau. Hinter ihm war der Namenlose los. Die Tiere und Wesen des Waldes kreischten und der Himmel hatte sich verdunkelt. Ein Sturm war aufgezogen und Regen peitschte über das Feenreich. Hinter ihm erklang mit einem Mal die Stimme Lorfiniels, die jetzt nicht mehr so singend, sondern eher einen fordernden Klang hatte.

„Faß ihn nicht an, du Unhold ! Er ist nicht für dich bestimmt und gehört nur unserer Welt. Verlasse unsere Welt und kehre niemals wieder, dann wirst du am Leben bleiben und ich werde diese Tat vergessen !“

Doch Darborosch, von unstillbarer Gier getrieben, umklammerte den Kristall und riß ihn aus der Höhlung. Er spürte, wie ihn der Stein zu verbrennen schien. Unvorstellbare Schmerzen durchzuckten seinen Körper,

doch er hielt den Kristall eisern fest. Um so mehr er ihn an sich hielt, um so mehr spürte er, wie er von einer machtvollen, unendlich grossen arkanen Kraft durchströmt wurde. Er musste seine ganze Kraft, sein ganzes Können aufbringen, um den Kristall nicht loszulassen. Wie aus weiter Entfernung hörte er Lorfiniel grell aufschreien. Um ihn herum schien die Welt unterzugehen.

Der Geode umklammerte immer noch den Stein, als er langsam anfang, die Macht dieses Steins zu kontrollieren. Er hatte den Kampf gewonnen. Er konnte Lorfiniels Gedanken lesen. Sie hatte Angst. Ja sie hatte Angst vor Ihm !

Der Tiefzweig begab sich wieder zu der Lichtung. Das Feenreich um ihn herum hatte sich verändert. Es war alles trüber und dunkler geworden. Die schöne Welt hatte sich ins Gegenteil verkehrt. Er befahl Lorfiniel ihm zu folgen. Er hatte nun die absolute Macht über sie. Nur die Welt um ihn herum konnte er nicht komplett kontrollieren, da der Aspekt des Baumes fehlte. Die Macht des Kristalls reichte allerdings aus, daß er unbehelligt zur Lichtung mit dem Brunnen kam.

Dort befahl er dann Lorfiniel in den Brunnen zu gehen und folgte ihr dann. Den Kristall hielt er immer noch fest umklammert. Als er wieder in den Höhlen auf Dere angekommen war, merkte er, wie ihn starke Schmerzen durchfluteten, die von dem Stein ausgingen. Als sich der Geode weiter vom Brunnen entfernen wollte, wurden die Schmerzen noch unerträglicher. Der Geode kehrte also zurück zu dem Brunnen und versuchte die Schmerzen zu unterdrücken. Er forschte in Lorfiniels Gedanken und kam so auf die Lösung. Mit einem mächtigen Zauber schickte er die Holde zurück in den Brunnen, verhinderte aber, daß sie auf der anderen Seite ankam. So hält er Lorfiniel zwischen den beiden Welten gefangen und durch diesen Kontakt der zwei Welten, ließen auch allmählich die Schmerzen nach. Darborosch stellte fest, daß er sich gut 200 Schritt vom Brunnen entfernen konnte, ohne daß ihn die Schmerzen überwältigten. Weiter allerdings kam er nicht. Doch das war ihm egal. Mit diesem Kristall hatte er eine große Macht in seinen Händen.

Im Laufe der folgenden Wochen lernte er mehr und mehr den Kristall zu gebrauchen. Einzelne Orks, die mehr als

eine halbe Meile an ihm vorbeizogen, konnte er mühelos Beherrschen und ihnen seinen Willen aufzwingen. Es dauerte nicht lange, da hatte er schon einen kleinen Haufen willenloser Sklaven um sich geschart, die er in der Höhle eine Heimstatt bauen ließ. Auch hatte er nach einiger Zeit Gold im Berg gefunden, welches er von den Sklaven abbauen ließ.

Der Geode Darborosch hatte eine Vision. Er wollte eine Stadt erbauen. Eine Stadt wie einst das prachtvolle Umrazim, das einst die Heimat der Tiefzwerge war. Schon hatte er Orksklaven ausgesandt, die im Orkland nach Tiefzwerge suchen sollten, um sie zu ihm zu bringen. Die ersten seiner Brüder trafen kurze Zeit später ein. Doch der Geode vertraute ihnen nicht. Der Macht, die er aus dem magischen Kristall zog, hatte ihn noch mehr zu einem misstrauischen Zwerg gemacht. Er belegte auch die Tiefzwerge mit seinem Bann ihm zu gehorchen.

Nach einigen Jahren bemerkte Darborosch, daß sein Alterungsprozess extrem verlangsamt wurde, als er den Stein an sich nahm.

Darborosch hat nur noch einen Gedanken. Er will ein neues Reich der Tiefzwerge aufbauen und er will der einzige Herrscher dieses Reiches sein, und das für eine sehr lange Zeit. Voller Haß denkt er an den Gott Ingerimm, der sie in der Vergangenheit so im Stich gelassen hat. Er wird diesem Gott zeigen, daß die Tiefzwerge ihn niemals brauchen werden um wieder zu großen Reichtum zu gelangen.

Der Geode Darborosch merkt gar nicht, wie ihn die Macht des Kristalls größenwahnsinnig macht. In den hintersten Winkeln seines kranken Gehirns denkt er schon lange nicht mehr nur an ein neues Reich für die Tiefzwerge. Mit dieser Macht, denkt er, läßt sich noch viel größeres anstellen. Schon hat er Boten ausgesandt, die ihm immer neue Kunde aus den anderen Teilen der Welt bringen. Man muss vorbereitet sein, denkt Darborosch, nicht mehr lange und ich habe soviel Gold und Männer um meinen Machtbereich weit über das Rorwhed Gebirge zu vergrößern ...

## **Das Abenteuer** (Meisterinformationen)

Die Helden werden auf der Strasse von Gashok nach Lowangen eines Abends an einer Schenke ankommen. Dort erleben sie einen gemütlichen Abend, bis ein etwas seltsamer Gast die Schenke betritt. Dieser Gast wendet sich an die Helden und erzählt ihnen, daß er eine wertvolle Fracht nach Lowangen transportiert. Er hat sich als armer Händler getarnt, doch nun fürchtet er, man habe ihn entdeckt. Er bittet die Helden ihm zu helfen. Auf der Reise werden die Spieler und der Händler von einer großen Gruppe Räuber überfallen und der Händler wird entführt.

Was die Helden auf dem Karren des Händlers entdecken, wir ihnen die Sprache verschlagen. 2 Kisten mit je 1000 Dukaten sind dort verborgen. Die Helden sollten trotzdem das Gold liegen lassen und so schnell wie möglich die Verfolgung der Räuber aufnehmen um den Händler zu befreien. Der Händler und die Räuber sind nämlich nur ein Test, um herauszufinden, ob das Gold über dem Leben des Händlers steht.

Wenn die Helden das Räuberversteck ausfindig gemacht haben, und dabei sind den Händler zu befreien, werden sie

von der Bande entdeckt. Es wird einen verzweifelten Kampf gegen die Übermacht geben, doch zu diesem Zeitpunkt haben die Helden den Test schon bestanden. Im letzten Augenblick zeigt der Händler seine wahre Gestalt und der Spuk hat ein Ende. Der Händler ist in Wirklichkeit ein Heiliger Ingerimms, der sie nun für würdig befindet, den Willen des Gottes auszuführen. So bekommen die Helden ihren Auftrag, der sie zunächst nach Lowangen zu einem Ingerimm-Geweihten führt. Nach einigen Ereignissen in der Stadt finden die Abenteurer heraus, das sich etwas Böses im Rorwhed Gebirge zusammenbraut. Nach einem langen Marsch und einigen Zwischenfällen erreichen die Helden schließlich das Gebirge, wo sie in die Gefangenschaft des Geoden Darborosch geraten, der sie am

nächsten Morgen hinrichten will, um Ingerimm zu zeigen welche Macht er bereits hat.

Lorfiniel kann den Helden allerdings eine kleine Hilfe zu Teil kommen lassen, so daß die Helden nicht nur mehr über die ganze Angelegenheit erfahren, sondern sich auch befreien können. Nachdem die Helden den Stein an sich gebracht haben, beginnt eine wilde Flucht in die Feenwelt, in der das absolute Chaos herrscht. Viele Hindernisse erwarten die Abenteurer, bis sie endlich den Kristall wieder zu dem Baum bringen und somit die Welt Lorfiniels vor dem Untegang bewahren können. Doch dann wird die Dankbarkeit der Fee unendlich sein.

## Auf ins Abenteuer...

### Die Zusammenführung der Helden

#### *Meisterinformationen:*

Wie die Helden sich treffen, wenn sie sich noch nicht kennen, bleibt ihnen überlassen, werter Meister. Auch der Grund, warum sich die Helden im Svelltland befinden, stimmen sie am besten ganz individuell auf ihre Heldengruppe ab. Wichtig ist nur, daß sich die Abenteurer

irgendwann auf der Straße von Gashok nach Lowangen befinden und gegen Abend an der Wegstation „Zum Ruhenden Krug“ ankommen. Es wäre auch möglich, daß sich einige Helden bereits in der Wegstation befinden und die Gruppe dort zusammenkommt, wenn sie nichts gegen die üblichen Tavernenzusammenkünfte haben.

## Die Wegstation

#### *Allgemeine Informationen:*

Es dämmt bereits der Abend als ihr am Wegesrand eine Wegstation erblickt, in der fahrende Händler und müde Wanderer sich ausruhen und ein Lager für die Nacht finden können.

Die Wegstation ist von einem hohen Palisadenzaun umgeben und an der Strassenseite ist ein grosses Tor, dessen Türen nicht verschlossen sind. Über dem Tor ist ein hölzernes Schild angebracht auf dem „Zum ruhenden Krug“ geschrieben steht. Aus dem Inneren könnt ihr bereits Stimmengewirr und lustiges Lachen vernehmen.

#### *Spezielle Informationen:*

Das Innere der Wegstation besteht aus einem grossen, zweistöckigen Hauptgebäude, einem grossen Stall und einem Nebengebäude, welches das Wohnhaus des Wirtes sein könnte. Ein paar Öllaternen erhellen den Hof.

Das einzige Gebäude in dem Licht brennt ist das **Hauptgebäude**. Aus ihm kann man auch zahlreiche Stimmen, Singen und lautes Lachen vernehmen. Die Stimmung in der Schenke scheint gut zu sein. Hinter zahlreichen Butzenglasfenstern sind viele Schatten zu erkennen.

**Der Stall** ist geschlossen. Hinter der Tür sind viele Pferde und einige Händlerkarren untergebracht.

Die Tür zu dem **Wohnhaus** ist geschlossen. Im Innern ist es einigermaßen komfortabel eingerichtet und besteht aus Wohnraum, Schlafstube, Vorratskammer, eine kleine Küche und ein kleines Zimmer in dem ein Waschzuber steht.

#### *Meisterinformationen:*

Betreten die Helden den Stall, so kann man da ein Auge zudrücken. Sollten sie aber in den Karren der Händler herumwühlen, so können sie ganz schnell Ärger bekommen.

Im Wohnhaus haben die Helden nichts verloren. Brechen sie dort ein, so sollten sie als Meister ihnen auf jeden Fall Schwierigkeiten machen.

Die Helden werden aber wahrscheinlich sofort in Schenke gehen. Hier folgt nun eine kurze Beschreibung der Schenke, der Gäste die anwesend sind und der Preise, die dort verlangt werden.

## Die Schenke „Zum Ruhenden Krug“

### *Spezielle Informationen:*

Die Schenke ist gut besucht. Zahlreiche Gäste sitzen an den Tischen und sprechen den Getränken gut zu. Es ist warm in der Gaststube und die Luft ist stickig. Die Einrichtung ist recht rustikal, aber doch ansprechend. Alles ist aus dunklem Holz gefertigt und an den Wänden hängen einige ausgestopfte Tierköpfe (Bär, Hirsch, Luchs).

In einer Ecke sitzt ein Barde und singt verschiedene Lieder, wobei er auf seiner Laute spielt.

## Die Gäste

### **Rauert Fuxfell (Wirt der Schenke)**

Der Wirt ist ein dickbäuchiger, glatzköpfiger Mann mit schwarzem Schnauzbart von etwa 45 Götterläufen. Er hat ein freundliches Gesicht und freut sich über den regen Besuch seiner Schenke.

### **Yassia Fuxfell (Tochter des Wirts)**

Die Tochter des Wirts hilft beim Bedienen der Gäste mit. Sie ist ca. 20 Götterläufe alt und sehr hübsch. Sie hat langes, schwarzes Haar und dunkelbraune, mandelförmige Augen.

### **Rovena Fuxfell (Frau des Wirts)**

Rovenna Fuxfell ist die stämmige Frau des Wirtes, die in der Küche arbeitet. Sie ist 38 und hat langes blondes Haar. Sie kann sehr aufbrausend sein.

### **Gishelm Lautenfreud (Barde)**

Gishelm ist ca. 35 und recht dünn gebaut. Er trägt bunte Kleidung, hat schwarzes Haar und braune Augen. Die Stimme des Barden ist sehr hell und wohlklingend. Er ist ein Meister auf der Laute. Er kann sehr viele Geschichten und Heldensagen singen.

Er singt z.B. eine Sage von drei Helden, einem Magier, einer Zwergin und einem schwarzen Krieger, die vor gar nicht allzu langer Zeit einen Kaiserdrachen namens Bakador aus einem Rondratempel in der Nähe von Grangor vertrieben.

Er selbst kommt aus Gratenfels.

(Entschuldigung werter Meister, aber diese Sage habe ich einmal mit einer anderen Heldengruppe durchlebt. Sie können natürlich hier auch ihre eigene Geschichte vortragen.)

### **Morena Tulop (Händlerin)**

Die etwa 40 Götterläufe alte und sehr zierliche Frau ist mit ihrem Händlerkarren unterwegs und verkauft Stoffe und Tuche. Sie hat auch fertige Kleider.

### *Informationen:*

Sie hat gehört, daß in diesem Gebiet hier eine neue Räuberbande ihr Unwesen treiben soll.

### **Ischtan Notjes und Elkensen Bornski (Händler)**

Ischtan ist ein großer, stämmiger Händler aus dem Bornland. Auch er ist mit einem Karren da und verkauft Pelzwaren. Er sieht aus wie ein typischer Nordländer und hat rauhe Gesichtszüge.

Sein Begleiter ist etwas kleiner und ein langer Freund von Ischtan.

### *Informationen:*

Beide machen sich Sorgen wegen der ständig präsenten Orks. Sie können erzählen, daß Lowangen seit dem großen Orkensturm Tributzahlungen leisten muss.

### **Aramil Falconier (Ein Dieb)**

Aramil ist klein und läuft stets gebückt. Er ist ein kleiner Gauner und immer auf ein Geschäft aus. Er hat schwarzes Haar, einen Vollbart und graue Augen mit denen er stets wachsam um sich blickt.

### *Das Spiel:*

Aramil ist immer für ein gutes Spiel zu haben, wobei er natürlich versucht zu betrügen. Er bevorzugt ein Würfelspiel das so funktioniert wie 17+4, mit der Ausnahme, daß man nicht 21 sondern nicht über 12 kommen darf. Es wird erst mit einem W6 gewürfelt und dann immer weiter mit einem W6. Bei jedem Wurf wird gesetzt.

### *Ausserdem:*

Passen die Helden nicht auf, so kann es passieren, daß die Helden beklaut werden. Auch kann es zum Streit in der Schenke kommen, wenn Aramil einen anderen Gast betrügt oder beklaut. Die Helden könnten dann schlichtend einschreiten.

### **Iskir Brandadotter und Folke Torfinson (zwei Thorwaler)**

Iskir und Folke sind zwei Thorwaler, die auf dem Weg nach Hause sind (Über den Pass beim Thasch). Sie waren in Trallop und halfen mit beim Bootsbau eines kleinen Fährschiffes für den Neunaugensee.

Die zwei trinken natürlich was das Zeug hält und sind nicht gerade leise.

### **Hoffam Sohn des Himbi und Ramox Sohn des Hoffam**

Die zwei Zwerge sind Vater und Sohn. Hoffam ist 230 und Ramox ‚erst‘ 80. Die zwei haben einen kleinen Wagen im Stall und sie verkaufen feinsten Silberschmuck, den sie selbst gefertigt haben.

Die zwei trinken natürlich auch sehr kräftig, was zu einem Gelage mit den Thorwalern führen könnte.

### **Rudwischra Arauken (eine Hexe)**

Rudwischra ist eine Hexe. Die anderen Gäste und auch die Helden wissen natürlich nichts davon. Sie hat Stufe 13 und ist recht mächtig aber wohlgesonnen, wenn sie auch sehr verschlossen ist.

Sie sieht sehr alt aus und trägt einen Kapuzenmantel. Sie hat schlohweisses, langes Haar. Bei sich trägt sie eine Tasche mit allerlei Kräutern. Auf der Nase hat sie eine auffällige grosse Warze.

### Informationen:

Bei einer Sinnesschärfe-Probe kann ein Held (eine Hexe erleichtert um 5) erkennen, wie die alte Frau etwas von ihrem Essen nimmt und ein Tier in ihrer Tasche füttert. Bei einer Sinnesschärfe-Probe erschwert um 3 (bei Hexe erleichtert um 2) erkennt der jeweilige Held, dass es sich bei dem Tier um eine Schlange handelt.

Die Hexe, wird sie erkannt, oder die Helden sprechen sie an, bietet einem Held an ihm aus der Hand zu lesen. Dabei kommt folgendes heraus:

„Ihr könnt großes tun. Ihr könnt sogar sehr großes tun, aber nur der, der würdig ist und ehrenvoll wird dies vollbringen!“

Nach der kleinen Sitzung ist die Alte sehr verwirrt und geht.

## Preise

1 Krug Bier 6K  
Krug Met (aus dem Bornland) 1H  
1 Krüglein Schnaps (selbstgebrannt) 1H  
(Der Schnaps ist ziemlich Stark. Zechen-Probe für alle ausser Thorwaler und Zwerge)

1 Becherchen Brantwein 8H  
1 Becher Wasser 1K  
1 Becher Tee (aus versch. Waldbeeren) 5K

1 Teller Bohnen mit Speck 5H  
1 Teller Gemüseintopf 3H  
Pfannkuchen 2H  
Brot und Käse 1H  
Brot und Wurst 3H  
1 Rinderkeule 3S  
1 Teller Hafergrütze 1H

Bett im Gemeinschaftszimmer 8H  
Einzelzimmer (noch 3 frei) 4S

## Ein später Besucher...

### Spezielle Informationen:

Zu später Stunde (wenn die Helden noch wach sind) kommt ein Mann in die Schenke. Er sieht aus wie ein Händler, doch an der Kleidung kann man erkennen, daß er nicht gerade reich ist. Er trägt einfache Kleidung, in der schon einige Löcher zu erkennen sind. Er setzt sich an den letzten freien Tisch in der Ecke und bestellt nur etwas Hafergrütze und einen Krug Bier.

### Ingrimon Linneweber (der angebliche Händler)

Ingrimon ist etwa 40 Götterläufe alt und sehr klein. Er läuft gebeugt und stützt sich auf einem kleinen Wanderstab ab. Er hat weisses Haar und graue Augen.

### Meisterinformationen:

Ingrimon ist kein Händler. Er ist ein Sendbote, ein heiliger Ingerimms und hat diese Gestalt nur angenommen um

unsere Helden zu testen. Es handelt sich dabei um Rhys von Abilacht, auch Rhys der Schnitter genannt. Er wird versuchen die Helden dazu zu bringen, ihm zu helfen und sie dann zu testen.

Nach einer Weile wird Ingrimon immer wieder auffällig zu den Helden rüberschauen. Auch diese werden seine Blicke bemerken. Die Helden werden ihn wahrscheinlich über kurz oder lang ansprechen. Sollten sie dies nicht tun, so wird Ingrimon irgendwann auf die Helden zukommen. Auch ist es möglich, dass Ingrimon den Helden eine Runde Bier auf seine Kosten zukommen lässt.

### Spezielle Informationen:

Ingrimon hat eine Bitte an die Helden, doch er möchte dies nicht hier besprechen. Er bittet sie, oder auch nur ein paar von ihnen, ihn nach draussen zu begleiten, wo man in Ruhe reden könnte. Dies sollte allerdings etwas unauffällig geschehen.

### Meisterinformationen:

Der Händler wird auf keinen Fall in der Schenke mit den Helden über sein Problem reden wollen. Er tut sehr geheimnisvoll.

## Die Bitte...

### Meisterinformationen:

Ingrimon Linneweber hat folgende Bitte an die Helden. Er fragt sie, ob sie ihn mit seinem Karren begleiten würden. Er habe Angst auf dem weiteren Weg und bräuchte Schutz. Die Helden werden natürlich eine Menge fragen haben. Folgendens kann Ingrimon erzählen.

- Er ist ein Händler aus Trallop und sein Aufzug trägt nur. Eigentlich gehört er einer sehr reichen Handelsgesellschaft an, die oft zwischen Lowangen und Trallop verkehrt. Diese Gesellschaft handelt mit allen möglichen Waren, von Bekleidung bis zu Waffen.
- Er hat den Auftrag bekommen eine sehr wertvolle Fracht von Trallop nach Lowangen zu bringen. Man kam auf die Idee nicht offiziell zu reisen, sondern in der Tarnung eines Armen Händlers, der nur Kochgeschirr anzubieten habe. Dies tat man auch wegen der ständigen Orkpräsenz in diesem Gebiet.
- Dies klappte auch sehr gut, bis vor etwa einem halben Tag. Er habe das Gefühl, verfolgt und beobachtet zu werden. Näheres kann er darüber nicht berichten, außer daß er einmal einen Mann im Buschwerk gesehen hat, der aber dann schnell verschwunden ist. Deswegen wolle er den weiteren Weg nicht ohne Begleitschutz hinter sich bringen.
- Über seine Auftraggeber und seine Ladung will er nichts preisgeben. Nur nach starkem Drängen seitens der Helden, erzählt er, daß er zwei Truhen voller Gold-



Dukaten (insgesamt 2000 Dukaten) in einem guten Versteck in seinem Wagen mitführe. Das Geld ist für geschäftliche Aktivitäten in Lowangen bestimmt.

- Er bietet jedem der Helden 10 Dukaten gleich an und 20 Dukaten, wenn sie heil in Lowangen ankommen. Außerdem werden sie in Lowangen gut versorgt werden.

#### *Meisterinformationen:*

Die Helden werden hoffentlich das Angebot annehmen. Der Händler will sich morgen früh mit ihnen beim Frühstück treffen und dann aufbrechen. Es wird ca. 2 Tage brauchen bis man Lowangen erreicht.

Ingrimon wird sich dann schlafen legen. Er schläft auf seinem Karren in der Scheune. Was die Helden mit dem Rest der Nacht machen, bleibt ihnen überlassen.

## **Am nächsten Morgen...**

#### *Spezielle Informationen:*

Die Helden werden am Morgen von den ersten Sonnenstrahlen geweckt. Kommen sie in den Schankraum, so sitzt Ingrimon bereits beim Frühstück. Wenn alles erledigt ist kann die Reise beginnen.

#### **Die Reise:**

##### *Allgemeine Informationen:*

Langsam beginnt die Praioisscheibe am Himmel zu steigen und es wird merklich wärmer. Ihr reist durch die hügelige Landschaft des Svelltales. Rechts und Links von euch erstrecken sich endlose Wiesen, die ab und zu von einem Waldstück unterbrochen werden. Die Strasse, die eine wichtige Verbindung zwischen Gashok und Lowangen ist, ist sehr gut ausgebaut und ihr kommt gut voran. Trotzdem begegnen euch recht selten andere Menschen auf diesem Weg.

Nachdem ihr etwa 2 Stunden unterwegs seid könnt ihr vor euch das Rauschen des Finsteren Svellts hören.

Nachdem ihr eine kleine Wegbiegung hinter euch gebracht habt, könnt ihr den wilden Fluss erkennen. Die Strasse steuert genau auf eine Brücke zu, die über den Fluss führt. Von weitem erkennt ihr einige Gestalten an der Brücke.

##### *Spezielle Informationen:*

Kommen die Helden näher dran, oder versuchen sie genau hinzusehen (Sinnesschärfe-Probe +4) erkennen sie, daß es sich bei den Gestalten um eine Bande von 7 Orks handelt.

##### *Meisterinformationen:*

Es wird nichts helfen. Die Helden müssen mit dem Händlerkarren über diese Brücke. Die Orks sind nicht auf einem Kampf aus, sondern wollen nur ihren „Brückenzoll“

eintreiben. Auch Ingrimon kennt keinen Weg in der Nähe der über die Brücke führt.

##### *Allgemeine Informationen:*

Die Schwarpelze haben sich mitten auf der Brücke postiert und schauen euch mit ihren teils gelben Augen an. Sie sind gut bewaffnet und sehen so aus, als würden sie auch von diesen Gebrauch machen.

Der Grösste von ihnen kommt auf euch zu und grunzt in einem gerade noch verständlichen Garethi:

„1 Goldstück. Jeder. Sonst Kopf ab und in Fluss.“

##### *Meisterinformationen:*

Wie gesagt, die Orks sind gut bewaffnet und wild entschlossen keinen vorbeizulassen, ohne daß er bezahlt hat. Es steht den Helden frei, was sie tun. Am wahrscheinlichsten ist, daß sie Ingrimon bitten, die Kosten zu übernehmen. Dies wird er auch zähneknirschend tun. Die Orks lassen es sich natürlich nicht nehmen, den Wagen zu durchsuchen. Außer altes Kochgeschirr finden sie natürlich nichts.

Die Helden können auch mit roher Gewalt vorgehen und die Orks angreifen, wobei die Helden in der schlechteren Position sind, da sich die Orks strategisch gut auf der Brücke postiert haben.

Ein Held könnte auch den Anführer der Orks zu einem Zweikampf herausfordern und so die freie Passage über die Brücke zu bekommen. Liefern sie diesem besonders mutigen Helden einen spannenden Kampf. Der Anführer der Orkbande ist natürlich besonders kräftig, wobei sie die unten stehenden Werte des Orks, je nach Stärke des Herausforderers, ändern können.

Die Bewaffnung der Orks überlasse ich ihnen, werter Meister.

#### **Ork:**

**LE: 40 MU: 10 RS:3 (Fellkleidung; Lederzeug) TP: (je nach Waffe) AT:12 PA:8 MR:-4**

##### *Spezielle Informationen:*

Sind die Helden über der Brücke, geht es weiter. Der Tag verläuft ruhig. So gegen Abend ist links von ihnen ein größeres Waldstück zu erkennen. Nach einer Weile können die Helden einen Rastplatz ausmachen, an dem sogar schon eine Feuerstelle angelegt ist.

##### *Meisterinformationen:*

Ich hoffe die Helden werden hier oder anderswo rasten. Erklären sie ihnen wie dunkel es wird und daß man kaum etwas sehen kann. Wenn sie trotzdem weiter wollen, so muß der Überfall, der in der Nacht geschehen wird, entweder unterwegs oder an einem anderen Rastplatz stattfinden.

Sollten die Helden also rasten, so kommt es am Lagerfeuer (Wenn jemand ein Feuer macht) zu folgender Szene.

#### *Allgemeine Informationen:*

Ingrimon sitzt wie erstarrt vor den Flammen des Feuers und blickt hinein. Euch fällt auf, daß seine Augen beim Anblick der Flammen ein ungewöhnlich starkes Leuchten bekommen. Seit einigen Minuten hat er kein Sterbenswörtchen mehr gesagt. Er scheint mit seinen Gedanken sehr weit weg zu sein.

#### *Spezielle Informationen:*

Fragen die Helden Ingrimon, was mit ihm los sei, so sieht er erschreckt auf, so wie jemand den man aus einem tiefen Schlaf geweckt hat. Dann meint er nur:

„Seht nur diese Flammen. Diese Reinheit des Feuers und seine Macht Dinge zu verändern. Ich spüre Ingerimms Macht darin.“

Mehr spricht er an diesem Abend nicht mehr, wie die Helden auch drängen mögen.

## Der Überfall

#### *Meisterinformationen:*

In der Nacht kommt es zum Überfall der Räuberbande. Es sind sehr viele (je nach Gruppe 8 bis 12).

Haben die Helden eine Wache aufgestellt, so können sie eine Gefahreninstinkt-Probe würfeln. Besteht einer der Helden diese, so ist der Überraschungsmoment nicht auf der Seite der Räuber.

Die Banditen sind bunt gemischt. Ein richtig zusammengewürfelter Haufen. Das bedeutet, daß sie auch unterschiedliche Waffen tragen.

Lassen sie den Kampf ruhig eine Weile toben, bis sie zur nächsten Szene gehen. Versuchen die Helden sich zu ergeben, so interessiert das die Räuberbande nicht.

In Wirklichkeit ist dies alles nur eine Illusion von Ingrimon, der so seine Entführung vortäuschen will. Diese Illusion ist allerdings so perfekt, daß niemand dahinter kommt. Selbst ein Magier dürfte es nicht schaffen diese Illusion zu durchschauen, da hier göttliches Wirken am Werke ist. So erscheinen den Helden auch die im Kampf erlittenen Wunden sehr real und zwar so lange, bis später der Spuk ein Ende hat.

#### **Räuber:**

**LE: 36 MU:11 RS: jenach Rüstung TP:je nach Waffe  
AT: 12 PA:10 MR:1**

### Die Entführung...

#### *Allgemeine Informationen:*

Der Kampf mit euren Widersachern tobt wild und euer Kampfgeschrei hallt in die Nacht hinaus. Waffen klirren aufeinander und eure Gegner bluten aus vielen Wunden. Plötzlich könnt ihr Ingrimon aufschreien hören. Er hat sich anscheinend etwas abseits des Kampfgeschehens hinter einem Busch versteckt. Ihr seht einen sehr kräftig gebauten Reiter, der den Händler mit einem Ruck packt und auf sein Pferd hievt. Dann bläst er in sein Horn und prescht wie ein

Sturm davon. Eure Gegner lassen von euch ab und rennen ebenfalls schnell in die Richtung ihres Anführers.

Von weitem könnt ihr Ingrimon verzweifelte Hilfeschreie hören:

„Helft mir, bei allen Zwölfen, so helft mir doch. Sie werden mich umbringen. Hiiiiillfeeee...“

#### *Spezielle Informationen:*

Sollten die Helden den flüchtenden Räubern nachsetzen, so müssen sie leider feststellen, daß diese in der Nähe Pferde haben, auf die sie geschickt springen und davonpreschen.

#### *Meisterinformationen:*

Nun müssen die Helden eine Entscheidung treffen. Eine Entscheidung, die ihr Leben verändern kann.

Sollen sie dem Händler helfen, oder das Gold nehmen und verschwinden. Sie wären ja mit einem Schlag um einige Dukaten reicher.

Die Helden können natürlich den Händlerkarren untersuchen und nach einer Sinnesschärfe-Probe +4 finden sie auch den doppelten Boden, den sie nach einer Mechanik-Probe auch öffnen können. Dort sind zwei Truhen mit 2000 Dukaten.

Um der Götter Willen sollten die Helden natürlich das Gold liegen lassen und dem Händler helfen, wobei sie natürlich daß Gold und den Wagen vorher verstecken können.

Haben einige Helden ein Pferd dabei und versuchen damit die Räuber gleich zu verfolgen, so gelingt ihnen das auch ein kurzes Stück weit. Dann werden allerdings zwei, oder mehr Räuber, je nach Anzahl der Verfolger, versuchen die Helden aufzuhalten, wobei die Hauptgruppe entkommt.

### Die Fehlentscheidung

#### *Spezielle Informationen:*

Nehmen die Helden das Gold mit und überlassen Ingrimon seinem Schicksal, so kommt es nach einigen Wegstunden zu folgenden Ereignis:

#### *Allgemeine Informationen:*

Ihr seid nun schon eine ganze Weile unterwegs. Das Wetter hat sich dramatisch verschlechtert. Der Wind hat stark zugenommen und es hat angefangen zu regnen. Ein tiefes Donnerrollen ist zu hören.

Mit einem Mal geschieht etwas seltsames. Das Pferd, das vor dem Wagen gespannt ist, bleibt mit einem Mal stehen. Was ihr dann seht, läßt euch erschauern. Der alte Kläpper löst sich auf einmal ganz langsam auf. Erst wird er leicht durchsichtig um dann zu verschwinden. Das gleiche geschieht mit dem Karren. Ganz langsam beginnt er sich in Nichts aufzulösen, bis er ganz verschwunden ist. Nur die Truhe ist noch da. Sie glüht blutrot und mit einem mal könnt ihr eine dröhnende Stimme in euren Köpfen vernehmen:

„Ihr Narren. Ihr wollt Helden sein? Für das Gerechte kämpfen? Das Einzige an das ihr glaubt, ist euer Besitz und eure Gier. Mein Herr Ingerimm ist enttäuscht, denn er glaubte ihr besitzt Heldenmut und könntet euer Verlangen im Zaum halten. Ihr seid der Aufgabe nicht würdig, die er für euch bestimmt hatte.“

Dann beginnt auch die Truhe sich aufzulösen. So steht ihr nun da, im Regen und mit leeren Händen.

#### *Meisterinformationen:*

Sollten die Helden wirklich zu dieser Szene kommen so ist das Abenteuer hier vorbei, weil sie es versaut haben. Für die Helden in Aventurien gilt leider immer noch „Gier lohnt sich nicht“.

Welcher Meister ist denn auch so verrückt, den Helden einfach so 2000 Dukaten in die Hände zu spielen ??

## **Die richtige Entscheidung und die Verfolgung der Räuber**

#### *Meisterinformationen:*

Sollten sich die Helden entschliessen, den Räubern zu folgen und Ingrimon zu befreien, so muss erst jemand eine Fährtensuchen-Probe ablegen, um die Spur aufzunehmen. Dieser Held führt dann auch die Gruppe.

#### *Allgemeine Informationen:*

Nachdem ihr den Weg verlassen habt um den Spuren zu folgen, lauft ihr nun mitten durch die hügelige, von hohem Gras bewachsene Landschaft des Svelllandes. Langsam kommt ihr einem grösseren Waldgebiet näher, welches ihr auch nach kurzer Zeit erreicht. Die Spuren sind immer noch gut zu erkennen. Sie führen in das große Waldstück.

#### *Spezielle Informationen:*

Das Waldstück besteht grösstenteils aus Laubbäumen (Rotbuche; Roßkastanie; Ahorn) und einigen Nadelbäumen (Tanne; Fichte).

#### *Meisterinformationen:*

Im Waldstück wird es schwieriger die Spuren zu lesen, da es dunkler als auf dem freien Feld ist. Die Helden müssen erneut eine Fährtensuch-Probe +3 würfeln.

Im Wald kommt es zu folgenden zwei Ereignissen.

#### *Spezielle Informationen:*

Die Helden hören rechts neben sich, in geringer Entfernung leises Knacken der Äste, scharren und Grunzgeräusche.

#### *Meisterinformationen:*

Die Geräusche stammen von einer Rotte Wildschweine. Beachten die Helden die Geräusche nicht und laufen einfach weiter geschieht nichts.

Versuchen sie allerdings näherzukommen, so bemerken die Wildschweine dies natürlich und fangen an, in Richtung der Helden, zu flüchten. Jeder Held muss eine Ausweichen-Probe ablegen, um den rasenden Wildschweinen auszuweichen. Gelingt diese nicht, so wird der Held zu Boden geworfen und verletzt sich mit 1W6 TP.

Die Wildschweine verschwinden im Wald und nach einer Weile ist nichts mehr zu hören.

#### *Spezielle Informationen:*

Wenn die Helden weiter der Spur folgen, so können sie eine Sinnesschärfe-Probe +10 würfeln. Gelingt diese, so bemerken sie, dass etwas auf sie zugeflogen kommt. Es ist nicht sehr groß und scheint auf den am meisten magisch begabten Helden zuzufiegen. Misslingt die Probe, so bemerken die Helden nichts und der Nachtwind greift den am meisten magiebegabten Helden an.

Der Nachtwind hat grosse Augen, wie eine Eule. Er besitzt einen schlanken Körper von etwa unter einem Schritt grösse, hat weit ausladende schmale Schwingen, gefährlich aussehende Krallen und einen langezogenen Kopf mit gebogenen Schnabel. Das Federkleid ist schwärzer als das eines Boronsrabens, so daß die Helden ihn nur sehr schlecht erkennen können.

#### *Meisterinformationen:*

Greifen andere Helden den Nachtwind an, so können max. zwei von ihnen während einer Kampffaktion angreifen. Zwischen den Aktionen liegt immer etwas Zeit, da der Vogel den Gegner erst neu anfliegen muss. Die Helden müssen eine AT-6 und eine PA-2 hinnehmen. Der Nachtwind kämpft bis zum Tod.

#### **Nachtwind**

**LE: 20 MU:17 RS:1 AT:13 PA:7 TP:1W+3 (Klauen)  
MR: 8 AU:50**

#### *Meisterinformationen:*

Ist der Nachtwind tot, so können die Helden eine Tierkund-Probe +4 würfeln, um zu erkennen um welches Tier es sich handelt.

Gelingt diese so erfahren sie, dass der Vogel ein Nachtwind ist, der ein angeborenes Magiegespür und einen unergründeten Hass auf alle magischen Lebewesen hat.

Mit einer Klugheitsprobe erfährt der Held ausserdem, dass es Gerüchte gibt, die besagen, dass diese Vogelart während der Magierkriege unter einen bösen Fluch gefallen sein soll.

#### *Allgemeine Informationen:*

Endlich kommt ihr aus dem düsteren Waldstück heraus. Vor euch erstreckt sich, im fahlen Mondlicht wieder die hügelige, grasbewachsene Landschaft. Weiter in südlicher Richtung türmt sich vor euch das Gebirge des Finsterkamms auf, dessen hohe Bergspitzen etwas drohendes an sich haben.

Die Landschaft beginnt immer unebener zu werden. Langsam beginnt der Morgen zu grauen und eure Knochen schmerzen vom langen Marsch.

#### *Spezielle Informationen:*

Die Helden können natürlich eine Rast einlegen. Sie erleben einen wunderschönen Praiosaufgang. Das hohe Gras wiegt sich im Wind und die Vögel zwitschern ihre morgendliche Melodie.

Der weitere Marsch wird anstrengender, denn es wird immer unebener und die Helden laufen durch die ersten Ausläufer des Finsterkamms.

Die Spuren sind immer schlechter zu erkennen. Die Helden sollten noch einmal eine Fährtsuch-Probe +5 würfeln um ihnen weiter folgen zu können.

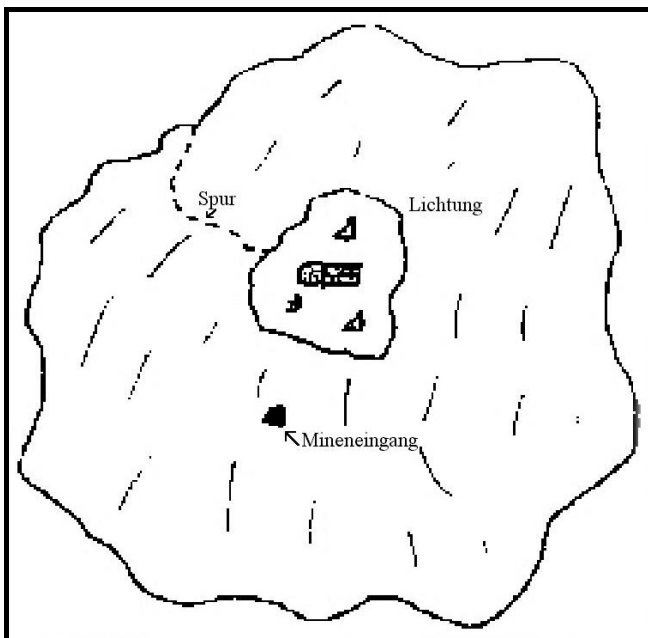
So marschieren sie bis in den Abend hinein, wobei sie natürlich immer mal wieder eine Pause einlegen können. Sie kommen immer mal wieder durch Waldstücke, die jetzt wieder vermehrt auftreten.

Als die Dämmerung einsetzt sehen die Helden wie die Spuren einem kleinen Trampelpfad folgen, der einen hohen Hügel hinaufführt, welcher komplett mit Wald bedeckt ist. Folgen die Helden der Spur so vernehmen sie nach einer Weile lautes Gegröhle, Lachen und Singen. Es wird immer dunkler und die Nacht bricht herein.

#### *Meisterinformationen:*

Die Helden sind am Versteck der Räuberbande angekommen. Die Bande feiert gerade ein Fest auf einer Lichtung die ganz oben am Hügel liegt. Die Helden haben keine Probleme sich anzuschleichen, da die Burschen einen enormen Lärm machen. Schauen sie auf die Lichtung, so erkennen sie folgendes...

## Das Versteck



#### *Allgemeine Informationen:*

Die Lichtung ist von zahlreichen Lagerfeuern erhellt. Etfliche Gestalten sitzen um die Feuer herum und sind kräftig am feiern. Sie lassen Krüge herumgehen, singen raue Lieder und zwischendurch prügeln sich immer mal

wieder einige von ihnen, nur um sich kurz darauf wieder in die Arme zu fallen.

Inmitten der Lichtung steht ein kleines, einstöckiges Gebäude an dem ein etwa neun Schritt hoher Turm anschliesst. Es scheint sehr alt zu sein, aber die Bande der Räuber scheint es wieder einigermaßen hergerichtet zu haben. Zumindest das Dach auf dem Gebäude sieht im Vergleich zum Rest neuer aus. Der einzige Eingang den ihr gerade seht, ist in dem Gebäude. Doch vor diesem stehen zwei, dieser wilden, zerlumpt aussehenden Gestalten.

#### *Spezielle Informationen:*

Umrunden die Helden die Lichtung, so erkennen sie, dass die Räuber rings um den Turm verteilt sind. Überall sind Feuer entzündet, welche die Lichtung erhellen. Der Eingang, den die Helden gesehen haben, scheint der einzige zu sein. In den Turm kommt man anscheinend nur durch das Gebäude.

#### *Meisterinformationen:*

Die Gebäude auf der Lichtung gehörten einstmals zu einem alten Igerimmtempel. Durch den normalen Eingang werden die Helden niemals kommen, da die Lichtung überall von der Bande eingesehen werden kann. Auch werden sie nicht so schnell müde werden und bis in die frühen Morgenstunden weiter feiern. Man sollte verhindern, dass sich die Helden irgendwie in das Gebäude stellen, da sie sonst das kleine Bergwerk verpassen würden. Auch das allerseits beliebte Friedenslied wird nicht helfen. Beim

ersten Erklingen der Melodie werden einige Wachen aufmerksam und stürmen sofort in die Richtung des Verursachers. Selbst wenn der Verursacher unsichtbar ist, sind es doch so viele Räuber, dass sie ihn umrennen und er die Melodie abbrechen muss, da sein Sturz schwer sein wird.

Der einzige Weg ins Innere des Gebäudes ist ein Stollen, der in den Hügel führt. Von dort können die Helden ins Innere des Turmes gelangen. Der Eingang zu dem Stollen finden die Helden, wenn sie sich auf dem Hügel etwas umschauen und eine Sinnesschärfe-Probe +4 schaffen. Sie können ihn dann etwas südlich von der Lichtung entdecken.

## Die kleine Erzmiene

### Allgemeine Informationen:

Als du genau hinschaust, erkennst du etwas Ungewöhnliches, an einer etwas steileren Wand. Du gehst auf die Stelle zu und stehst vor einer Wand aus wildem Gestrüpp. Dahinter meinst du so etwas wie einen Eingang zu sehen.

### Spezielle Informationen:

Nachdem die Helden das Gestrüpp beiseite geschafft haben, stehen sie vor dem Eingang zu einem dunklen Stollen, der leicht in die Tiefe führt. Er ist relativ breit, so dass zwei Helden bequem nebeneinander gehen können. Auf dem Boden sind einige alte, verrostete Schienenstränge zu erkennen, die mit in die Tiefe gehen, aber am Eingang enden.

### Meisterinformationen:

Dies ist eine alte Miene, in der die Klosterbewohner vor langer Zeit nach Erzen und Edelsteinen gegraben haben. Sie ist schon lange ausgebeutet, doch hat sie den Vorteil, dass man durch sie in den Turm gelangen kann. Den Helden wird wohl nichts anderes übrig bleiben, als in die Miene zu gehen.

## Die Befreiung Ingrimons

### Meisterinformationen:

Es folgen nun die Beschreibungen zu den Örtlichkeiten. (Miene, Gebäude, Turm). Zwischendurch sind immer wieder Dinge beschrieben, die passieren können (siehe Karte im Anhang).

## Die Miene

### Allgemein:

Die Helden müssen natürlich erst Licht machen, da es in der Miene stockdunkel ist.

Die Gänge sind grob behauen. Ein normaler Mensch kann in den ca. 2 Schritt hohen Gängen problemlos stehen. Fachkundige Helden können nach einer Klugheits-Probe noch Spuren von Eisenerz erkennen. Edelsteine gibt es hier nicht mehr.

## M1 (Alter Lagerraum)

### Allgemeine Informationen:

Eine etwa 8x6 Schritt große Halle. Es gibt einen weiteren Gang in östlicher und westlicher Richtung.

### Spezielle Informationen:

In der Halle sind drei hölzerne, morsche Truhen zu erkennen. In den Truhen liegt altes, verrostetes Werkzeug (Hammer; Meißel; Spitzhacke; Spaten ohne Stiel, eine alte Bügelsäge). In einer Ecke steht eine alte, eiserne Laterne, in der zwar kein Öl ist, die aber noch tadellos funktioniert. Die Schienen gehen in westliche Richtung.

### Meisterinformationen:

In dieser Halle gibt es nichts Besonderes zu entdecken. Gehen die Helden in den Gang nach Osten, so können sie ein Scharren aus dem Gang hören. Gehen sie weiter so entdecken sie, daß der Gang eine Sackgasse ist.

## M2 (Anfang der Abbaustollen)

### Allgemeine Informationen:

Ihr kommt in eine ca. 5x5 Schritt durchmessende Höhle. Es führen Gänge in alle Himmelsrichtungen.

### Spezielle Informationen:

Hier enden die Schienen. Mitten in der Halle steht ein alter Schienenwagen, der aber bis auf Staub leer ist.

### Meisterinformationen:

Die Helden müssen eine Gefahreninstinkt-Probe würfeln. Gelingt diese, werden sie auf ein leises Fiepen von der Decke her aufmerksam. Dort hängen an der Decke etwa 25 riesige Fledermäuse. Die Helden können eine Tierkunde-Probe +3 ablegen und beim Gelingen erkennen sie, dass es sich um die berüchtigten Vampirfledermäuse handelt. Sind die Helden leise, so geschieht nichts. Schrecken sie allerdings die Tiere auf, z.B. durch lautes Reden, Streiten oder weil sie ihre Fackel zu nah an die Tiere bringen, so greifen sie an.

### Vampirfledermaus:

LE: 5 RS:0 AT:7\* PA:0 SP:2\*\* MR:-1

\*: Fällt eine 1 bei der Attacke so beißt sich die Fledermaus fest und der Held kann sich nur mittels eine GE-Probe +5 befreien. Jede Kampfrunde, wo er sich nicht befreien kann verliert er einen SP. Er kann solange keine anderen Kampfhandlungen begeben.

\*\* : Wer durch einen Biss mehr als 5 SP erlitten hat hat mit einer Wahrscheinlichkeit von 20 auf W20 sich mit einer der folgenden Krankheiten infiziert.

Einmal W20 würfeln:

(1-4) Schlafkrankheit ; (5-13) Lutas ; (14-18) Rascher Wahn ; (19-20) Tollwut

### M3 (Erzstollen)

*Allgemeine Informationen:*

Die Stollen sind sehr eng und es kann niemand nebeneinanderlaufen.

*Meisterinformationen:*

In den Stollen ist ein Wühlschrat unterwegs. Die Helden können immer nur ein leises Scharren hören, daß sich aber immer von ihnen entfernt. Der Wühlschrat möchte nicht mit den Helden zusammentreffen, denn er haßt Licht. Sollte er dennoch von den Helden in den Kampf getrieben werden, so wird er kämpfen.

**Wühlschrat:**

**LE: 65 MU:6 RS:8 AT:7/1\* PA:3 TP:1W+4 (Faust) / W20+5 (Zähne)**

\*: Würfelt der Meister beim Angriff eine 1 so gilt das als Angriff mit den sehr scharfen Zähnen des Wühlschrats die W20+5 SP verursachen.

### M4 (Umkleideraum)

*Allgemeine Informationen:*

Die Halle ist etwa 5x4 Schritt gross. Sie hat einen weiteren Ausgang in Richtung Westen.

*Spezielle Informationen:*

Der Weg aus Raum M3 steigt wieder stark an.

In diesem Raum stehen einige morsche Bänke und Schränke. In den Schränken findet sich zerschlossene Kleidung, z.B. eine Jacke, eine Hose, 2 Hemden (alles nicht mehr zu gebrauchen). In einer Tasche der Jacken kann ein gewitzter Held einen goldenen Ring finden, auf dem die Initialen T.J. eingraviert sind.

### M5 (Die Treppe)

*Allgemeine Informationen:*

Ihr kommt in einen kleinen, 2x4 Schritt grossen Raum. Es führt eine in Stein gehauene Treppe nach oben.

*Spezielle Informationen:*

Auch der Weg von Raum M4 steigt an. Die Treppe ist einfach aus dem Felsen gehauen worden. Wenn man nach oben sieht, sieht man eine hölzerne Falltür.

*Meisterinformationen:*

Dies ist der Aufgang zum Turm. Wollen die Helden die Luke öffnen, so muss er eine KK-Probe ablegen. Dann kann er die Tür hochdrücken und gelangt in den Turm.

## Das Gebäude und der Turm

(Karte ist im Anhang)

### G1 Das Gebäude

*Allgemeine Informationen:*

Dies muss das Gebäude am Turm sein. Es ist nur ein einziger Raum zu erkennen der etwa 20\*10 Schritt gross ist.

*Spezielle Informationen:*

Hier hält sich meist die Bande der Räuber auf. Überall liegen Strohsäcke herum und es ist sehr viel Unrat zu erkennen. Zerbrochene Gefässe, Essensreste und viele andere Dinge liegen einfach so auf dem Boden herum. Es sind immer einige Räuber hier anwesend.

*Meisterinformationen:*

Diesen Raum sollten die Helden natürlich meiden denn dort wimmelt es nur von Räufern, die gerade feiern. Sollten die Helden dennoch diesen Raum betreten so kommt es jetzt schon zum Kampf.

### T1 (Vorratskammer)

*Allgemeine Informationen:*

Dies scheint die Vorratskammer der Bande zu sein. In der Ecke stehen etliche Fässer und Kisten. Die Luke scheint noch niemand bisher bemerkt zu haben, da auf ihr sehr viel altes Stroh und Dreck lag.

Es ist eine Tür in westlicher Richtung zu erkennen.

Von draussen kann man die Räuberbande laut gröhlen und singen hören.

*Spezielle Informationen:*

Es sind 4 Fässer zu sehen. In ihnen ist Wasser, Bier, nochmal Bier und Wein. Auch stehen noch 5 Kisten im Raum die alle geöffnet werden können (Obst, Brot, ein paar Flaschen Premier Feuer, Dörrfleisch). In einer Ecke steht noch ein kleiner Käfig mit zwei Hühnern, die aber ruhig schlafen und erst wach werden, wenn die Helden laut werden.

*Meisterinformationen:*

Die Tür ist zwar abgeschlossen, aber leicht mit einer Schlösser knacken-Probe +2 und Werkzeug oder mit einem Foramen Foraminor zu öffnen.

## T2 (Vorraum)

### Allgemeine Informationen:

In diesem länglichen Raum ist nichts Besonderes zu entdecken, wenn man von dem dicken Staub und Dreck am Boden einmal absieht. Es führt eine Tür in östliche Richtung.

### Spezielle Informationen:

Hinter der östlichen Tür ist Stimmengewirr zu hören. Es wird immer mal wieder von einem lauten Lachen oder Brüllen unterbrochen.

### Meisterinformationen:

Hinter der Tür befindet sich das Gebäude in dem einige Räuber laut am Feiern sind.

## T3 (Warteraum)

### Allgemeine Informationen:

In diesem, etwas grösseren Raum fällt euch sofort eine eiserne Wendeltreppe auf, die nach oben führt. Sie ist in der steinernen Wand verankert. An der äusseren Wand stehen einige alte Stühle und eine Bank, die ebenfalls aus Holz zu sein scheint. An einer anderen Wand hängt ein Bild.

### Spezielle Informationen:

Das Bild ist schon sehr alt und man kann kaum etwas erkennen. Einzig ein Hammer und ein Amboss sind noch einigermaßen zu erkennen.

## T4 (Vorraum)

### Allgemeine Informationen:

Die Treppe endet in einem kleinen Raum. Durch ein kleines Fenster in der Außenwand dringt der Schein der brennenden Lagerfeuer nach innen. Im Norden ist eine Tür zu erkennen. Die Wendeltreppe endet hier.

### Spezielle Informationen:

Schauen die Helden nach draußen, so können die Helden die Räuberbande beim Feiern beobachten. Volltrunken torkeln inzwischen viele von ihnen durch die Gegend.

### Meisterinformationen:

Horchen die Helden an der nördlichen Tür, so können sie Schritte hören, die sich mal entfernen und dann wieder näherkommen.

## T5 (Rundgang)

### Allgemeine Informationen:

Ihr kommt in einen Gang, der an der äußeren Wand entlangführt. Jetzt könnt ihr deutlich Schritte hören, die aus dem Gang direkt auf euch zukommen. Im Norden ist eine weitere Tür zu erkennen.

### Spezielle Informationen:

Im weiteren Gang sind immer wieder kleinere Fenster eingelassen, durch die das Lagerfeuerlicht scheint.

### Meisterinformationen:

Die Schritte kommen schnell näher. Sie stammen von einem Räuber, der in diesem Gang Wache hält. Er ist ziemlich schlecht gelaunt, weil er den Befehl bekommen hat hier aufzupassen. Lieber würde er an dem Fest teilnehmen.

Bekommt er die Helden zu sehen, so greift er sofort an, versucht aber nach unten zu entkommen um Hilfe zu holen. Die Kampfgeräusche gehen im Lärm der Feiernden unter, so daß im Moment noch niemand auf die Helden aufmerksam wird.

Stürmen die Helden gleich in das Zimmer T6, um den Schritten zu entfliehen, so werden sie von einem weiteren Räuber gesehen, der dort an der Treppe Wache hält.

Es sollte hier auf jeden Fall zu einem Kampf kommen, damit die anderen Räuber später was zu entdecken haben.

### Räuber:

**LE: 36 MU:11 RS: 2 (wattierter Waffenrock)**

**TP: 1W+3 (Säbel)**

**AT: 12 PA:10 MR:1**

## T6 (Noch eine Untekunft)

### Allgemeine Informationen:

In diesem Raum sind zahlreiche Strohsäcke und die Bande schläft zum Teil anscheinend hier.

### Spezielle Informationen:

In diesem Raum ist eine Holzterrasse, die nach oben führt. Vor dieser Treppe hat sich ein weiterer Räuber postiert, um Ingrimon zu bewachen.

Neben den Schlafsäcken liegt auch hier einiges an Dreck und Unrat. Der Raum wird von ein paar Fackeln erleuchtet.

### Meisterinformationen:

An dem Wachposten werden die Helden nicht einfach unbemerkt vorbeikommen. Sie müssen sich schon etwas einfallen lassen, oder ihn einfach beseitigen. Passen sie genau auf, was sie mit dem Körper der Wache machen. Er muss von den anderen Räufern entdeckt werden.

### Räuber:

**LE: 36 MU:11 RS: 2 (feste Lederkleidung)**

**TP: 1W+2 (Kurzschwert)**

**AT: 12 PA:10 MR:1**

## T7 (Vorratskammer)

### Allgemeine Informationen:

Hier scheint eine weitere Vorratskammer zu sein. Sie ist sehr gut bestückt. Neben zahlreichen Kisten und Fässern

seht ihr auch einige Schinken und Wurst von der Decke hängen. Die Decke besteht aus dem hölzernen Dach des Turmes.

*Spezielle Informationen:*

In den Fässern und Kisten sind nur allerlei Lebensmittel zu finden (Wein, Bier, Schnaps, Brot, Obst, Käse, Wasser).

### **T8 (Das Zimmer des Räuberhauptmanns)**

*Allgemeine Informationen:*

Als ihr das Zimmer betretet, könnt ihr lautes Schnarchen hören. Es kommt von einer ziemlich grossen Gestalt, die rücklings auf einem Bett liegt. Der eine Arm hängt über die Bettkante nach draussen und hält noch eine Flasche mit klarer Flüssigkeit in der Hand. In der anderen Hand hält er ein Bastardschwert. Sonst ist im Raum nur noch ein Schrank und ein kleiner Holztisch, der neben dem Bett steht, zu erkennen.

Es führen noch Türen nach Süden und Osten.

*Spezielle Informationen:*

In der Flasche befindet sich echtes Premier Feuer. Im Schrank ist nur eine lederne Jacke und ein alter Hut, der ebenfalls aus Leder ist. Auf dem Holztisch steht eine kleine, brennende Öllampe.

*Meisterinformationen:*

Hier liegt der ziemlich besoffene Räuberhauptmann. Er schläft tief. Die Helden müssen also nur, wenn sie leise sind, eine normale Schleichen-Probe ablegen, wenn sie unbemerkt vorbeikommen wollen.

Die Tür im Osten ist verschlossen. Wenn die Helden an ihr horchen, so hören sie ein leises Wimmern. Hinter der Tür ist Ingrimon eingesperrt. Um sie zu öffnen muss ein Held eine Schlösser knacken-Probe bestehen, wobei er natürlich

etwas an Werkzeug braucht, oder ein Foramen Foraminor sprechen.

Wird der Hauptmann wach, so greift er natürlich die Helden an und wird laut nach Hilfe rufen. Der Hauptmann kann so laut brüllen, dass diese auch nach einer Weile kommt.

Der Hauptmann wird allerdings erst wach, wenn die Helden richtig lauten Lärm machen.

### **T9 (Ingrimons Gefängnis)**

*Allgemeine Informationen:*

Ihr kommt in einen kleinen dunklen Raum. Aus einer Ecke könnt ihr es wimmern hören.

*Spezielle Informationen:*

Machen die Helden etwas Licht, so erkennen sie Ingrimon, der in einer Ecke kauert und ziemlich mitgenommen aussieht. Als er die Helden sieht ist er voller Freude und dankt ihnen vielmals.

*Meisterinformationen:*

Ingrimon ist in keinem guten Zustand und genauere Fragen zu beantworten fällt ihm schwer. Er ist nur überglücklich gerettet worden zu sein. Wollen die Helden das Zimmer verlassen, geht es weiter bei „eine ausweglose Situation...“.

### **T10 (Vorraum)**

*Allgemeine Informationen:*

In diesem Raum stehen nur ein Tisch und ein paar alte Stühle. Ein Fenster ist in der äußeren Wand zu erkennen. Eine Tür führt nach Westen hinter der ihr lautes Schnarchen vernehmen könnt. Die Treppe endet hier.

## **Eine ausweglose Situation...**

*Meisterinformationen:*

Die Räuber haben inzwischen irgendeine Spur der Helden entdeckt. Sei es ein erschlagener Wachmann, oder die Luke im Keller. Egal. Auf jeden Fall wird eine große Anzahl von ihnen auf dem Weg nach oben sein und wie die Räuber den Helden auf die Schliche gekommen sind, erfahren sie sowieso niemals.

*Allgemeine Informationen:*

Mit einem Mal ertönt lautes Rufen von unten, welches schnell näherkommt. Dem Getrappel nach zu urteilen, scheinen sehr viele Menschen den Turm nach oben zu stürmen. Ihr könnt Wortfetzen wie „Wo sind sie“ oder „Findet und tötet sie“ aus dem Gebrüll heraushören. Der

betrunkene Hühne auf dem Bett hat sich erschreckt aufgerichtet. Mit großen, verwunderten Augen schaut er euch an und ist erst einmal sprachlos. Als er endlich erkennt, was ihr hier vorhabt, umklammert er fest sein Schwert und rennt brüllend auf euch zu.

*Meisterinformationen:*

Die Helden sind nun wirklich in einer ausweglosen Situation. Der Hauptmann greift sie wild an und von unten naht die Bande, die auch sehr schnell da sein wird.

Im Kampf, der jetzt zweifelsohne folgt, sollten sie die Helden bis an den Rand des Todes bringen. Die Helden sollen verzweifelt sein. Jegliche Fluchtversuche müssen vereitelt werden. Auch wenn sie sich ergeben wollen,



schlagen die Räuber weiter auf sie ein. Sie müssen sich einfach wehren.

Der Kampf sollte so spannend wie möglich gehalten werden. Die Angst um ihren Helden, muß den Spielern ins Gesicht geschrieben sein. Es wäre auch möglich, wenn sie ein ganz besonders gemein veranlagter Meister sind, daß ein oder zwei Helden bei dem Kampf sterben. Dies geschieht nicht real und die vermeintlich toten Helden werden bei der Auflösung der Illusion wieder zu sich kommen.

Schließlich kommt es dann zu folgendem Ereignis.

**Räuber:**

**LE: 36 MU:11 RS: jenach Rüstung TP:je nach Waffe  
AT: 12 PA:10 MR:1**

**Hauptmann:**

**LE: 50 MU:14 RS:3 (Lederkleidung ,fest)  
TP: 1W+5 Bastardschwert WV:7/5 AT:14 PA:12  
MR:2**

*Allgemeine Informationen:*

Ihr kämpft verzweifelt gegen die Übermacht an, doch jedesmal, wenn ihr glaubt etwas mehr Raum zu haben, greift auch schon der nächste Gegner an. Ihr seid erschöpft und dem Ende nahe, als etwas seltsames geschieht.

Eure Gegner erstarren mitten in der Bewegung und stehen regungslos da. Es ist so als ob jemand sie plötzlich in Stein verwandelt habe. Auch ihr haltet inne und wo es vorher sehr laut war ist jetzt nur noch gespenstische Stille. Langsam beginnen sich alle Gestalten um euch herum aufzulösen. Es sieht so aus, als ob sie sich in rot leuchtende Nebel verwandeln würden, der gemächlich zu Boden fällt. Auch allen Gegenstände in den Zimmern widerfährt das gleiche.

Der rote Nebel gleitet zu Boden und fängt an sich in eine Richtung zu bewegen. In einer Ecke des Zimmers sammelt er sich und beginnt jetzt noch intensiver zu leuchten.

Erst sieht es aus wie eine formlose, durchsichtige Masse, doch dann formt sich der Nebel zu einer Gestalt. Immer deutlicher könnt ihr den durchsichtigen Körper eines hochgewachsenen Mannes erkennen, den ein solches schwarzrotes Leuchten umgibt, daß eure Augen schmerzen. Der Mann trägt die Kleidung eines Schmiedes und in seiner rechten Hand hält er einen mächtigen Hammer.

Mit einer tiefen, fast einem donnergrollen gleichkommenden Stimme spricht er zu euch, und die Worte pochen in eurem Schädel:

„Ich bin der Heilige Rhys von Abilacht, auch Rhys der Schnitter genannt. Ich bin ein Heiliger, ein Bote des

Ingerim, der mich gesandt hat um den Frevel an ihm zu beenden und euch zu finden !!!“

*Meisterinformationen:*

Die Helden werden sich ersteinmal sammeln müssen, denn damit haben sie wahrscheinlich nicht gerechnet. Sie haben aber nicht lange Zeit, denn der Heilige spricht weiter zu ihnen.

Fragen an ihn beantwortet der Heilige nicht, besonders wenn es um seine Person geht. Ist ein Held zu Vorlaut, so verwandelt der Heilige Rhys ihn kurzerhand mit einer Handbewegung zu Stein. Diese Verwandlung löst sich erst auf, wenn der Heilige gegangen ist.

„Ihr habt die Aufgabe bestanden. Ihr seid würdig den Willen Ingerims zu erfüllen und sein Werkzeug zu sein.

Dies alles hier war nur ein Test. Ich wollte eure Gier testen und euren Willen, einem Hilflosen zu helfen und sich selbstlos in Gefahr zu begeben. Ihr habt die Aufgabe zu meiner vollsten Zufriedenheit erfüllt. Ihr habt euch in Todesgefahr begeben, nur um einen Menschen zu retten, obwohl ihr die Chance hattet, einfach mit grossem Reichtum zu verschwinden.

Ihr seid die richtigen, für die Dinge die getan werden müssen.

Es wird ein grosser Frevel an Ingerim und an den Zwölfen begangen. Ein Tiefzwerger, einer aus einem alten Volk, die schon einmal vor langer Zeit Ingerim frevelten, hat grosse Macht erhalten und schert sich nicht um die Zwölfe. Er muss aufgehalten werden, bevor er noch Übleres anrichten kann. Euch wird die Ehre zuteil, ihn zu stoppen und dabei noch einem anderen, mächtigen Wesen zu helfen, welches nicht von dieser Welt stammt. Es ist hier gefangen und seine Welt stirbt.

Ein Weg voller Gefahren liegt vor euch, doch wird euer Lohn unschätzbar sein.

Begeht euch nun in die Stadt, die ihr Lowangen nennt. Dort findet ihr im Tempel meines Herrn einen Geweihten, der schon auf euch warten wird. Er wird euch helfen. Vertraut ihm.

Möge der Herr des Erzes und des Feuers mit euch sein. Ich wünsche euch viel Glück.“

Mit diesen Worten löst sich der Nebel langsam auf und ihr steht in einem dunklen verlassenen Turm. Es scheint so, als ob hier seit Ewigkeiten keine Menschenseele mehr gelebt hat...

# Auf nach Lowangen...

## *Spezielle Informationen:*

Die Helden können natürlich den Rest der Nacht in der alten Ruine verbringen. Ihre LE und AE sind wieder vollkommen aufgefrischt.

Wie die Helden nach dem Erlebten nach Lowangen kommen ist eigentlich egal. Sie können direkt durch die Wildnis ziehen, oder wieder zurück auf die Straße gehen. Der Karren mit dem Gold ist natürlich verschwunden. Kommen die Helden durch Neulowangen, schauen sie in dem entsprechenden Abschnitt nach. Egal welchen Weg die Helden nehmen. Sie werden einen vollen Tag bis Lowangen unterwegs sein.

Auf der Reise bis nach Lowangen geschieht nichts besonderes.

Marschieren die Helden den Tag durch, so kommen sie am späten Abend in Lowangen an.

## **Neulowangen**

Neulowangen ist ein kleines Städtchen. In der Stadt gibt es eine Schenke mit dem Namen „Zum rauschenden Svellt“, einen Schmied und einen Krämerladen. Auch ist hier gerade Markt, auf dem die Helden sich mit allerlei Lebensmittel eindecken können (Bäcker, Gemüsehändler, Käsehändler, Fleischer, Pferdeverkäufer, Weinhändler, Bierstand, Tuchhändler).

Preise siehe Schenke am Anfang.

## **Lowangen**

### *Allgemeine Informationen:*

Es dämmt bereits der Abend und ihr kommt vermehrt an einigen Bauernhöfen vorbei. Einige der Höfe sind allerdings niedergebrannt. Ihr vermutet, dass dies noch Zeichen der Belagerung durch die Orks sind. Euer Weg führt euch durch ein dichtes Waldstück und als der Wald sich lichtet, könnt ihr vor euch die Stadt Lowangen erkennen.

Ein Teil der Stadt ist auf einem Inselausläufer errichtet worden, den der Svellt einhüllt. Ihr könnt aus der Ferne einige Brücken erkennen, die diesen Teil der Stadt mit dem anderen verbindet. Der andere Teil der Stadt, der auf eurer Flussseite ist, besitzt ebenfalls einen breiten Flussgraben und ist auch nur über eine Brücke zu erreichen, die sich südlich von euch befindet. Beide Stadtteile sind komplett von hohen Wehrmauern umgeben und ihr glaubt jetzt zu wissen, wie die Stadt der Orkbelagerung standhalten konnte.

### *Spezielle Informationen:*

Die Helden werden sich wahrscheinlich zum südlichen Stadttor begeben. Es führt ein Weg, ein wenig um die Stadt

herum, direkt dorthin. Unterwegs kommen die Helden wieder an einigen Gehöften vorbei.

## **Das südliche Stadttor**

### *Allgemeine Informationen:*

Obwohl es schon spät ist, ist noch einiges an der Brücke los die zum Stadttor führt. Ihr seht einige Händlerkarren, die an den Stadtbütteln vorbei in die Stadt ziehen. Auch sind einige Leute zu Fuss unterwegs.

### *Spezielle Informationen:*

An der Brücke stehen 5 Büttel in grüner Uniform. Sie sind mit Speeren bewaffnet. Einer von ihnen trägt ein Schwert und scheint ein Hauptmann zu sein.

Die Helden können beobachten, wie sie jeden misstrauisch beäugen, der in die Stadt will.

### *Meisterinformationen:*

Wollen die Helden an den Bütteln vorbei, so werden sie sofort angehalten und gefragt, was sie in der Stadt wollen. Die Büttel sind misstrauisch, was beim Aussehen der Helden auch nicht verwunderlich ist.

Die Büttel werden sie natürlich hereinlassen, doch nur unter der Bedingung, ihre Waffen hier zu lassen. Einzig ein Krieger hat das Recht seine Waffe mit sich zu führen. Er muss natürlich belegen, dass er ein Krieger aus einer Akademie ist und seinen Kriegerbrief vorlegen. Die Helden bekommen ein Schriftstück, mit dem sie sich ihre Waffen aushändigen lassen können, wenn sie wieder gehen.

Machen die Helden Ärger, so haben sie ein Problem. Über der Brücke, am Tor, sind 10 weitere Büttel, die schnell gerufen sind und eingreifen können. Ausserdem sind einige auf den Wehrmauern postiert. Diese Wächter tragen schwere Armbrüste. Die Helden sollten sich also zivilisiert verhalten.

Es gäbe auch die Möglichkeit, seine Waffe zu verstecken. Werden sie allerdings am Tor erwischt werden, werden sie nicht so ohne weiteres hereingelassen. Werden sie in der Stadt erwischt, so droht ihnen eine Geldbusse von 20 Dukaten, wegen unerlaubten Waffenbesitz und sie werden aus der Stadt geworfen. Zahlen sie nicht, können sie auch in das Gefängnis gebracht werden.

Eine weitere Möglichkeit ist es, die Wache, die mit ihnen spricht zu bestechen. Ab 5 Dukaten ist er bereit wegzusehen, da die Städter Geld dringend brauchen, seid sie an die Orks Tribut zahlen müssen.

## In der Stadt...

Hier folgt nun erst einmal eine Beschreibung der wichtigen Örtlichkeiten in der Stadt, die für diese Abenteuer relevant sind. Weitere und genauere Beschreibungen über Lowangen finden sie in der Regionalbox „Das Orkland“ von FanPro.

### Stadtteil Eydal

#### *Beschreibung:*

In diesem Stadtteil, in dem die Helden durch das Tor zuerst kommen, ist reges Treiben zu beobachten (gegen Abend ist nicht mehr so viel los). Die Helden können auch ab und zu einige Zwerge sehen, die ihnen in den engen Gassen entgegenkommen.

Teilweise erkennen die Helden hier auch Teile der ehemaligen Außenmauer, die mitten durch die Stadt läuft.

### Der Ingerimmtempel

Der Tempel ist ein quadratisches Gebäude, welches mitten auf einem kleinen Platz steht. Zu später Stunde ist er geschlossen.

Das Innere besteht aus einem grossen Raum, in dem die heilige Esse (das ewige Feuer) brennt. An der Wand sind handwerkliches Werkzeuge und schmiedeeiserne Kunstgegenstände aufgehängt. Es gehen ein paar wenige Türen in andere Räume, die für die Geweihten bestimmt sind.

Der Tempelvorsteher:

Igrim Sohn des Ingrasch

Der Vorsteher der Tempels ist ein Zwerg. Er ist 200 Jahre alt, hat einen langen, bis zu seinen Knien reichenden Bart und ist von ruhiger, ausgeglichener Natur.

Es gibt noch 4 weitere Geweihte im Tempel, wobei noch einer von ihnen ein Zwerg ist.

### Die Ingerimmschmiede

#### *Beschreibung:*

Die Schmiede liegt in der Nähe des Tempels. Die Geweihten sind öfters hier und Schmieden Waffen für die Garde und die Bürgerwehr. Hier werden auch Waffen geweiht.

### Taverne „Hammer und Amboss“

#### *Beschreibung:*

Die Taverne ist in der Nähe des Ingerimmtempels. Sie ist einfach und mit stabilen Holzmöbeln eingerichtet. An den Wänden hängen schmiedeeiserne Kunstgegenstände. In der

Mitte der Taverne ist eine offene Feuerstelle, in der immer ein kleines Feuer brennt.

#### *Gäste:*

Es sind auffällig viele Zwerge in der Taverne. Auch sind einige andere Gäste zu sehen. Es sind vornehmlich Handwerker oder Händler.

Hier einige Dinge, welche die Gäste zu berichten haben:

- Die Tributzahlungen an die Orks setzen der Stadt ganz schön zu. Es wird Zeit, dass gegen diese Plage mal etwas unternommen wird.
- Ein Gast ärgert sich in der falschen Kneipe zu sein. Es soll in Lowangen die berühmte Schänke „Hammer und Amboss geben“. Er dachte diese hier sei es, doch er habe sich getäuscht. Er wird nach seinem Bier die richtige Schänke aufsuchen.
- Ein Zwerg weiss etwas über Umrazim zu berichten. Die Tiefzwerge sollen irgendwo im Orkland gelebt und Ingerimm gefrevelt haben. Ingerimm habe sie dafür gestraft und ihre Stadt Umrazim wurde von den Orks zerstört. Seitdem gibt es nur noch kleine Gruppen der Tiefzwerge. Sie sollen völlig haar –und bartlos sein. Eine Schande, wie der Zwerg meint.

#### *Preise:*

1 Krug Bier 9 K  
1 Becher Wein 12 K  
1 Becher Tee 8 K  
1 Becher Wasser 3 K  
1 Becher Met 12 K

1 Teller Hafergrütze 2 H  
1 Teller Fleischeintopf (Schwein) 5 H  
1 Pfannkuchen 4 H  
Brot und Käse 2 H  
Brot und Wurst 3 H

Einzelzimmer (6 Stck. davon 2 belegt) 5 S  
Strohsack im Schlafsaal 4 H

### Stadtteil Bunte Flucht

#### *Beschreibung:*

In diesem Stadtteil leben einige Auelfen. Er ist der neuere Stadtteil von Lowangen. Die Gassen sind auch hier sehr eng und es gibt zahlreiches Kunsthandwerk.

### Schauhaus der grossen Künste (I,11x)

#### *Beschreibung:*

In diesem Eckhaus ist eine grosse Ausstellung aller möglichen Dinge, die von verschiedenen Künstlern geschaffen wurden (Bilder, Statuen, Waffen usw.). Der Eintritt kosten 5 H.

### **Der Tsa-Tempel (I,10x)**

#### *Beschreibung:*

Ein einfacher Tempel im Zentrum der Bunten Flucht. Hier gibt es einen Tempelvorsteher und einige Geweihte.

### **Der Rahja-Tempel (K,11x)**

#### *Beschreibung:*

Der Rahjatempel ist ein Turmbau mit rotgedeckten Kuppeldach und zwei ebenfalls kuppelförmigen Anbauten in einem für die Stadt Lowangen gross angelegten Park.

### **Die Akademie „Halle der Macht“ (H,10x)**

#### *Beschreibung:*

Ein etwas grösseres Gebäude, dass von aussen etwas düster in diesem Stadtteil erscheint. Es gehen seltener Magier ein und aus. Die Halle der Macht besitzt eine grosse, doppelflügige Tür. Das Innere ist zweckmässig und spartanisch eingerichtet.

#### *Bücher:*

Wenn ein Magier unter den Helden in der Bibliothek der Akademie stöbern will, so kann er folgende Werke finden.

Enzyklopaedia Magica (Mysteria Arcana S. 230)

Die Magie des Stabes (Mysteria Arcana S. 234)

Trilogie der Kontrolle (Mysteria Arcana S. 241)

Magie – Macht der Überzeugung (Mysteria Arcana S. 245)

## **Stadtteil Lowangen**

#### *Beschreibung:*

Dieser Stadtteil ist nur über die Eydaler oder die Regenbogenbrücke zu erreichen. An beiden Brücken steht eine Schale in welche die meisten Leute einige Kreuzer werfen, bevor sie über die Brücke gehen. Fragen die Helden jemanden nach dem Grund dafür, so erfahren sie, dass es nicht zwingend sei, eine Gebühr für die Brücke zu zahlen, doch viele Leute geben ein symbolisches Tsa-Opfer, bevor sie die Brücke überqueren.

Im Stadtteil Lowangen geht es noch enger zu als in den anderen Teilen der Stadt. Es sind immer sehr viele Menschen hier unterwegs, und ab und zu versucht sich ein Karren durch die Gassen zu zwängen. Alles ist vom Handel und Handwerk geprägt.

### **Der Marktplatz vor der Feste**

#### *Beschreibung:*

Hier stehen die meisten Gebäude des öffentlichen Lebens. Das Wichtigste ist der Markt und das Handelssekretariat. Ansonsten sind hier sehr viele Kontore von Händlern zu finden. Also können die Helden hier sehr gut einkaufen und sehr viele Dinge finden.

### **Gasthaus „Hammer und Amboß“**

#### *Beschreibung:*

Dieses berühmte Gasthaus ist zwei Stockwerke hoch und liegt direkt am Marktplatz. Die Einrichtung ist schlicht aber nicht ungemütlich. Im oberen Stockwerk gibt es gegen Gebühr ein Bett im Schlafsaal (30 Betten davon 16 belegt).

#### *Gäste:*

Im Wirtshaus ist es immer sehr voll. Viele der Besucher müssen stehen, da sie keinen Tisch bekommen haben. Man trifft hier so ziemlich alles an Leuten aus Aventurien (einfaches Volk, Gardisten, Elfen, Zwerge, Händler, Abenteurer, Reisende, höhergestellte Persönlichkeiten und selten auch einmal ein paar Thorwaler).

Der Wirt der Schänke heisst Torik Jostran und ist sehr reich. Man sagt er wäre einer der reichsten Bürger in der Stadt.

#### *Preise:*

Die Preise sind etwas teurer als in der Taverne „Hammer und Amboß“. Es gibt dennoch nicht mehr Auswahl und besonders gut sind die angebotenen Dinge auch nicht.

### **Der Phextempel**

#### *Beschreibung:*

Ein sehr grosses, zweistöckiges Gebäude. Hier sind tagsüber dauernd Händler zu sehen, die Phex ein Opfer darbringen.

### **Travia Tempel**

#### *Beschreibung:*

Auch dieser Tempel ist sehr gross und gut besucht. Die Helden können vom „Orden der grauen Stäbe“ erfahren, die verfolgten Magiern Schutz gewähren. Die Burg des Orden liegt in der Bunten Flucht

### **Die „Akademie der Verformungen“**

#### *Beschreibung:*

Dieses grosse, quadratische Gebäude liegt auch direkt am Marktplatz. Hier werden vorwiegend Verwandlungssprüche gelehrt, aber auch einige Heilzauber. Der Leiter der Akademie heisst Elcarna und ist als Kundiger und erfahrener Heilmagier in ganz Aventurien bekannt.

#### *Bücher*

Auch in dieser Bibliothek kann ein Suchender fündig werden.

Wunderbare Heilung ohne Wunder (Mysteria Arcana S. 240)  
Almanach der Wandlungen (Mysteria Arcana S. 233)  
Geheimnisse des Lebens (Mysteria Arcana S. 236)  
Corpus Mutandis (Mysteria Arcana S. 241)

### Weitere Tavernen...

#### Eydal:

Taverne „Am Wassergraben“ (Preise siehe oben ; keine Zimmer)  
Schänke „Orkentod“ (Preise siehe oben ; keine Zimmer)  
Pension „Haus Eydal“ (Preise siehe oben ; 12 Betten)

#### Bunte Flucht:

Schänke „Salamandersteine“ (Preise siehe oben ; keine Betten)  
Hotel „Das weisse Haus“ (Preise siehe oben ; 32 Betten)  
Hotel „Bunte Flucht“ (Preise siehe oben ; 35 Betten)

#### Marktplatz:

Wirtshaus Fuchsstübchen (Preise teurer als oben ; 4 Konferenzzimmer)  
Hotel „Kreuzer und Dukaten“ (Preise teurer als oben ; 25 Betten alle belegt)  
Herberge „Die Herberge“ (Preise wie oben ; 60 Betten in Schlafsälen)

Weiter Informationen in der Regional Box „Das Orkland“ auf Seite 56

## Der Ingerimmgeweihte ...

#### Meisterinformationen:

Die Helden werden nun in die Stadt kommen. Sie sollten sich gleich zum Tempel begeben, obwohl sie auch erst am nächsten Tag hingehen können. Dann ist der Tempelvorsteher allerdings nicht anwesend und kommt erst am Abend zurück. Kommen die Helden am Abend zum Tempel so sehen sie folgende Szene.

#### Allgemeine Informationen:

Ihr kommt zu einem quadratischen Gebäude, welches mitten auf einem Platz steht. Ihr könnt eine große Eingangstür erkennen über der das Symbol des Ingerimm angebracht ist. Als ihr näherkommt, kommt ein Zwerg aus der Tür, der in ein rot – schwarzes Geweihtengewand gehüllt ist. Er will gerade die Tür verschliessen.

#### Spezielle Informationen:

Die Helden sollten den Zwerg schnell ansprechen, bevor dieser den Tempel schliesst. Es handelt sich um den

Tempelvorsteher Igrim Sohn des Ingrasch. Wenn er die Helden bemerkt, sieht er sie verwundert an und meint nur: „So, ihr seid also angekommen. Kommt herein. Ich habe schon auf euch gewartet!“

Der Geweihte führt die Helden in den Tempel ohne ein Wort mit ihnen zu sprechen. Die Helden kommen durch den grossen Hauptraum, wo die ewige Flamme brennt. Er führt sie zu einer Tür und in das dahinterliegende Zimmer. In diesem Zimmer stehen ein Tisch und einige Stühle. Es scheint ein Speiseraum zu sein, denn in einer Ecke steht ein Schrank, in dem Teller und Becher zu sehen sind. In eine Wand ist ein Fenster angebracht, durch welches man auf die Strasse sehen kann.

Erst wenn die Tür geschlossen ist, beginnt der Zwerg zu reden.

#### Allgemeine Informationen:

„Setzt euch. Ich habe euch etwas zu berichten. Ich hatte gestern Nacht einen Traum. Das ist sehr ungewöhnlich, denn wir Zwerge träumen normalerweise nie. Der Herr Ingerimm ist mir persönlich erschienen und hat mir von eurer Ankunft berichtet. Ich sah euch in meinem Traum und habe euch vorhin gleich erkannt. Mein Herr Ingerimm sagte mir, daß (Anzahl der Helden) Auserwählte kommen würden, die würdig seien, seinen Willen zu erfüllen. Ich sollte euch helfen, etwas über Umrazim und das Schicksal der Tiefzwerge zu erfahren, damit ihr mehr über euren künftigen Gegner wisst. Bitte wartet eine Moment. Ich muss etwas holen.“

#### Meisterinformationen:

Igrim verläßt den Raum. Die Helden können nun verschnauften und sich unterhalten. Es dauert schon eine kleine Weile bis der Zwerg zurückkehrt.

#### Allgemeine Informationen:

Als Igrim wieder den Raum betritt, hat er ein schweres Buch im Arm. Als er es auf den Tisch legt, könnt ihr auf dem Einband die Worte „Sagen der Zwerge von Dere“ erkennen. Der Geweihte schlägt das Buch an einer markierten Stelle auf, schaut euch nochmals an, bevor er zu lesen beginnt:

„Dies ist die Sage von Umrazim und dem Schicksal der Tiefzwerge. Einst gab es in den Steppen des Orklandes eine gewaltige und reiche Stadt. Sie wurde Umrazim oder auch die Goldene geheissen. Unzählige Zwerge lebten hier aus dem Stamme des Aboralm. Es waren geschickte Schmiede, Baumeister und Juweliere. Doch am fähigsten waren sie als Goldsucher. Die Schätze dieser Zwerge waren grösser als die anderer Völker und in ungezählten Stollen und Minen gruben sie nach den Schätzen der Erde. Mit der Zeit jedoch wurden die Zwerge stolz und hochmütig und dachten unwillig an die Forderung Ingerimms seinen Teil der Schätze wieder zurückzugeben. Sie wurden immer gieriger. Sie grollten Ingerimm und schliesslich horteten sie nur noch ihr Gold und gaben nichts mehr in die feurigen Opferschalen.

Ingerimm warnte die Zwerge und nahm ihnen ihren feinen Instinkt, Gold aufzuspüren. Wie blind standen die Zwerge in ihren Stollen und fanden nichts mehr. Statt aber die

Warnung zu begreifen, gingen sie zu einem der mächtigsten Druiden ihres Volkes. Er solle ihnen helfen. Der Druiden wirkte Zauber um Zauber. Schliesslich vollbrachte er es. Er präsentierte seinem Volk einen kostbar geschliffenen Smaragd. Er war wie ein Fokus, mit dem man in die Tiefe der Erde sah und alle Schätze erblicken konnte.

Die Arbeit in den Stollen wurde wieder aufgenommen und der Smaragd „Goldauge“ geheissen. Er wurde zum Staatsheiligtum.

Ingerimm war erbost. Er schaute sich das Treiben in Umrazim eine Weile an, bevor er sich ganz von den Zwergen abwendete.

Da sich Umrazim im Orkland befand, dauerte es nicht lange, bis die Schwarzelze auf den Reichtum der Zwerge aufmerksam wurden. Eines Tages erhoben sich die Orks und griffen die Stadt an. Haus um Haus, Kammer um Kammer kämpften sich die Orks mit unglaublicher Geduld vor. Die Zwerge riefen nun in Panik Ingerimm zu Hilfe, doch der Gott schwieg. Als schliesslich die wenigen überlebenden Zwerge die Waffen streckten und nackt und mittellos abziehen durften, lebten wohl nur noch wenige hunderte von einst fünftausend der Söhne Aboralms. Ihr Gold fiel zum Teil in die Hände der Orks. Das andere stürzten die Zwerge in die bodenlosen Feuerschächte, Ingerimm zum Opfer. Unter diesen war wohl auch das Goldauge, denn niemand hat es seitdem gesehen.“

Das ist die Geschichte der Tiefzwerge. Sie sind seitdem verwirrt und gottlos und irren in der Welt umher.

Doch einer von ihnen soll wieder Macht erlangt haben. Ich habe ihn in meinem Traum gesehen. Er saß auf einem Thron aus Stein und hatte einen Kristall um den Hals. Auch sah ich ein fremdes Wesen, daß von solcher Schönheit war, daß ich geblendet wurde. Der Tiefzweig hält dieses Wesen gefangen. Wo dieser Zwerg sitzt, kann ich euch allerdings nicht genau sagen, denn die Bilder des Ortes waren verschwommen. Ich glaube, ein Gebirge gesehen zu haben.

#### *Spezielle Informationen:*

Der Zwerg kann ansonsten kaum noch etwas berichten. Fragen die Helden, ob es sich bei dem Stein den der Zwerg um den Hals trägt um das Goldauge handelt, so glaubt er das nicht. Vom Goldauge wird berichtet, daß es ein Smaragd gewesen sei. Bei dem Zwerg habe er eindeutig einen Kristall gesehen.

#### *Meisterinformationen:*

Lassen sie die Helden eine Sinnesschärfe-Probe würfeln. Besteht einer der Helden sie, so bemerkt er, daß irgendwas draußen am Fenster ist. Geht er dorthin, so hört er schnelle Schritte die sich entfernen. Eine Verfolgung wäre sinnlos, da der Spitzel schon zu weit fort ist. Der Geweihte hat natürlich keine Ahnung wer ihn belauschen wolle. Vielleicht sei es ein Späher des Tiefzwergeres.

Die Helden können an diesem Abend nichts weiteres erfahren. Igrim lädt die Helden in die Taverne „Hammer und Amboss“ ein um dort noch etwas zu trinken. Dort werden die Helden auch ein Lager für die Nacht finden.

Informationen zu der Taverne finden sie oben. Zu den nächsten Ereignissen kommt es erst in der Nacht, wenn die Helden zu Bett gegangen sind.

## **Ereignisse in der Nacht...**

#### *Meisterinformationen:*

Sind die Helden zu Bett gegangen so kommt es zu einem nächtlichen Überfall.

Der Späher vom Fenster ist wieder da. Es ist ein Tiefzweig, den der Geode Darborosch geschickt hat. Der Tiefzweig heißt Gorosch und steht unter starkem Einfluss des Geoden. Der Geode hat zwar keinen direkten Einfluss mehr auf den Zwerg, da die Entfernung zu gross ist, doch hat er seinen Willen gebrochen und ihm klare Befehle erteilt, die der Späher ausführen muss, auch wenn er dabei stirbt. Der Auftrag des Spähers lautet, sich umzuhorchen und nach Gefahren für seinen Meister zu suchen. Entdeckt er welche, so soll er versuchen die Gefahr zu eliminieren. Wenn er selbst in Gefahr gerät, verhört zu werden, so soll er sich sofort selber töten.

Jetzt kommt es darauf an, ob die Helden eine Wache aufgestellt haben. Wacht einer der Helden, so bemerkt er den Zwergen mit eine Sinnesschärfe-Probe +3. Schlafen die Helden, so geht der Zwerg in ein Zimmer des Helden, wobei er sehr geschickt das Schloss knackt. Das ganze Vorgehen, kann der jeweilige Held nur mit eine Sinnesschärfe-Probe +10 bemerken, da er ja schläft. Bemerkt er es, so wacht er auf und der Zwerg versucht zu fliehen. Bemerkt er den Zwerg nicht, so hat er ein Problem. Der Zwerg nimmt einen vergifteten Dolch und rammt ihn den Helden in die Brust (1W20 SP). Nachdem Geschrei und Getümmel versucht der Zwerg sofort zu fliehen.

#### **Das Gift:**

Das Gift in dem Dolch wirkt schnell. Es handelt sich um Tinzal, das Gift der Nesselvipere. Die Brust in der das Messer steckt beginnt anzuschwellen und der betroffene hat Atemnot. Die Haut wird leicht bläulich.

Stufe :7

Schaden 1W+1/SR

Dauer 2W6 SR

Erkennen: Alchemie-Probe+6

#### *Meisterinformationen:*

Die Helden können ihren verletzten Freund in die „Akademie der Verformungen“ bringen. Diesen Tip können sie auch von einigen erwachten Gästen bekommen. Dies sollte allerdings sehr schnell geschehen. Die Akademie wird nach einiger Zeit Klopfen geöffnet und der Patient wird auch gleich aufgenommen und behandelt. Er dürfte nach diesem Erlebnis allerdings sehr schwach sein.

Wenn sich ein Heilmagier unter den Helden befindet, so kann natürlich auch dieser versuchen den Helden zu retten.

## Die Flucht des Tiefzwerger

### Meisterinformationen:

Der Zwerg wird auf jeden Fall versuchen zu fliehen. Inszenieren sie eine spannende Flucht durch die Strassen von Lowangen. Die Helden werden den Zwerg natürlich erwischen, sollten ihn allerdings nicht gleich erschlagen, da er der einzige Hinweis sein könnte, wo die Helden den Geoden Darborosch finden.

Dinge die auf der Flucht geschehen können:

- Im Wirtshaus schmeisst der Zwerg einen Tisch um, der in den Weg der Helden fällt. (Körperbeherrschungs-Probe um nicht zu fallen)
- Auf der Strasse scheucht er ein paar Pferde auf, die an einer Holzlatte angebunden sind. Die Pferde bäumen sich auf, reißen sich los und kommen direkt auf die Helden zu. (Die Helden können versuchen auszuweichen. Wenn sie es nicht schaffen 1W6 SP)
- Sind die Helden schon sehr nahe, so tritt der Zwerg eine Tür zu einem Haus ein und rennt die Treppe nach oben. Dort geht er in ein Schlafzimmer. Dort schlafen friedlich Mann und Frau und ahnen nichts Böses. Der Zwerg reißt die Frau aus dem Bett und bedroht diese, während ihr Mann, ein schwächlicher Händler nur angsterfüllt in der Ecke steht (Der Tiefzwerger hat noch einen zweiten Dolch, wenn sein erster noch in der Brust des Helden steckt). Die Helden sollten versuchen den Zwerg zu überwinden, ohne daß er der Frau etwas tut. Ist seine Lage komplett aussichtslos, so versucht er sich selber zu töten, was aber unbedingt vermieden werden sollte. Die Leute des Hauses bitten die Helden zu gehen sonst werden sie die Garde rufen. Sie wollen nur, daß der Spuk bald ein Ende hat.

### Werte des Zwerges:

**MU: 9 LE: 45 AT: 13 PA: 8 MR: 0 RS: 2(Normale Kleidung) TP: 1W+1 (Dolch)WV: 2/1**

**Der Zwerg ist vollkommen haarlos und von einer bemitleidensfähigen Gestalt.**

### Meisterinformationen:

Ist der Zwerg überwältigt, so wimmert er nur noch und bringt keinen vernünftigen Ton heraus. Auf alle Fragen der Helden gibt er keine Antwort. Nach einer Weile kann ein Held eine Heilkunde Seele-Probe ablegen. Er bemerkt, daß der Zwerg anscheinend unter einem starken Bann steht, denn er verhält sich wirklich nicht normal. Er schaut immer angsterfüllt nach rechts oder links, murmelt etwas von Meister und daß er ihm dienen werde.

Dieser Bann kann teilweise in der Akademie „Halle der Macht“ gebrochen werden. Entweder kommen die Helden von alleine darauf, oder sie bringen den Zwerg zum Tempelvorsteher des Ingerimtempels, der sie darauf hinweist. Sollte ein Held versuchen den Bann zu brechen, so wird er höchstwahrscheinlich scheitern. Nur ein sehr mächtiger Magier vermag hier etwas auszurichten.

Sollte der Zwerg sich tatsächlich den Dolch selber in den Bauch gerammt haben, so können die Helden versuchen ihn ebenfalls zu heilen. Geht auch das schief, so murmelt er kurz vor seinem Tode die Worte „Rorwhed, dort“, damit die Helden doch noch ihren Hinweis bekommen.

## Die „Halle der Macht“

### Spezielle Informationen:

Die Beschreibung finden sie weiter oben. Hier müssen die Helden bis zum nächsten Tag warten, da die Akademie geschlossen ist.

Am nächsten Tag werden sie in der Akademie zu einem Schwarzmagier geführt, der ein Experte auf diesem Gebiet sei. Er heißt Droran und will den Helden, gegen einen kleinen Obulus von 2 Dukaten helfen. Er bringt die Helden in ein dunkles Zimmer, wo sich der Zwerg auf ein Bett legen soll.

### Allgemeine Informationen:

Der Magus mit dem weiten, schwarzen Gewand stellt sich neben den liegenden Zwerg und ihr spürt förmlich, wie er sich konzentriert. Er murmelt einige Worte und Schweißperlen sind auf seiner Stirn zu erkennen. Der Tiefzwerger liegt unruhig auf dem Bett. Plötzlich bäumt er sich auf und beginnt lauthals zu schreien. Der Magus Droran weicht einige Schritte zurück und sein Gesicht ist von Entsetzen gezeichnet. Der Tiefzwerger schreit immer lauter, windet sich und zuckt am ganzen Körper. Dann wird es still und der Tiefzwerger fällt wie ein Sack in das Bett zurück. Der Magus geht vorsichtig zu ihm und meint dann anschließend: „Er ist tot!“

### Spezielle Informationen:

Bevor die Helden den Magus mit Worten bestürmen, muß der sich erst einmal auf einen Stuhl in der Ecke setzen. Er wirkt verwirrt. Nach einer Weile beginnt er zu sprechen.

### Allgemeine Informationen:

„So etwas habe ich noch nicht erlebt. Dieser Zwerg war unter einem unglaublich starken Bann gestanden. Ich konnte ihn nicht brechen. Irgend etwas war zu stark. Ich konnte noch erkennen, daß er den Befehl erhielt sich zu töten und mit einer unglaublichen Gewalt ist sein Geist in tausende Stücke zersprengt worden. Es tut mir leid, aber derjenige der ihn so beeinflußt hat, muß sehr mächtig sein. Dennoch habe ich ein paar kleine Informationen erlangt, die durchdrangen. Er dachte an ein Gebirge. Nach meinem Wissen war es das Rorwhed Gebirge, welches weit oben im Norden liegt. Dort soll sein Herr sein. Ich kann euch nur raten, sehr vorsichtig zu sein, wenn ihr dorthin wollt. Laßt diesen toten Körper bei uns. Wir werden uns um ihn kümmern.“

*Spezielle Informationen:*

Weiteres hat der Magus nicht herausgefunden. Er kann ihnen den Weg zum Gebirge beschreiben. Sie sollen einfach der Straße nach Tiefhusen folgen. Von dort sei es nicht mehr weit bis in das Gebirge.

*Meisterinformationen:*

Die Helden wissen nun wohin sie gehen müssen. Sie können sich noch mit Ausrüstung eindecken und sich auch

in der „Akademie der Verformungen“ heilen lassen, was natürlich etwas kostet. Früher oder später sollten sie sich auf jeden Fall in Richtung Norden aufmachen und natürlich nicht vergessen, ihre Waffen am Südtor abzuholen, was, wenn man bedenkt, daß die Helden danach eigentlich durch die Stadt zum nördlichen Tor gehen müssen, auch wieder zu Problemen führen kann.

## Der Weg nach Tiefhusen...

*Spezielle Informationen*

Die erste Etappe führt die Helden bis nach Ansvell. Auf dem Weg geschieht nicht besonderes. Die Helden sind ca. zweieinhalb Tage unterwegs bis sie das kleine Dorf erreichen. Es bleibt ihnen als Meister natürlich offen hier und da einige Ereignisse einzustreuen.

**Ansvell:**

Hier gibt es eine Schenke mit Schlafsaal. Sie heißt „zum rollenden Taler“.

Preise:

Bett im Schlafsaal: 1S

Bohneneintopf : 2 H

Krug Bier : 6K

Krüglein Schnaps : 8 K

Hier gibt es auch noch eine Schmiede mit dem Schmied Norgast Marström.

Einen Krämerladen. Die Besitzerin heißt Moria.

Einen Phex-Tempel Der Geweihte heißt Goran Turuin.

*Meisterinformationen:*

In diesem Nest wird nichts von Bedeutung geschehen. Die Helden können nur etwas ausruhen und ihre Ausrüstung erneuern. Dann sollten sie aber weiterziehen.

*Spezielle Informationen:*

Nach weiteren zweieinhalb Tagen erreichen die Helden das kleine Nest Svellmia. Auf den Straßen des Dorfes ist seltsamerweise niemand zu erblicken, obwohl es erst später Nachmittag ist. Die Helden entdecken eine Schänke mit dem Namen „zum rauschenden Svellt“. Aus ihr können sie lautes Gröhlen und auch einige Grunzer hören.

Was im Inneren der Schänke geschieht, können die Helden nicht erkennen, da die Fenster aus dicken Butzengläsern gefertigt sind.

*Meisterinformationen:*

In der Schenke haben sich ein paar Orks breitgemacht. Gehen die Helden hinein, so kommt es zur folgenden Szene.

*Allgemeine Informationen:*

Als ihr die Schänke betretet, schlägt euch ein beissender Geruch entgegen. Was, bei allen Niederhöhlen, stinkt hier so, denkt ihr euch. Dann seht ihr auch schon den Grund. An einem großen Tisch in der Mitte sitzen 6 Orks, die kräftig am trinken sind. Sie werden von einem ziemlich eingeschüchterten Wirt bedient, den die Schwarzpelze mit allerlei Gemeinheiten malträtieren. Als ihr hereinkommt, schauen sie nur kurz auf, grunzen verächtlich und haben weiter ihren Spaß.

*Spezielle Informationen:*

Die Schänke ist einfach eingerichtet, allerdings haben die Orks schon einige Stühle zertrümmert. Die Orks sind bewaffnet und machen nicht den Eindruck, als ob sie demnächst gehen wollen.

*Meisterinformationen:*

Was die Helden nun hier tun, sei ihnen selbst überlassen. Sie können die Orks vertreiben oder auch gleich wieder gehen. Sie können natürlich auch sich an einen Tisch setzen und gemütlich ihr Bier trinken. Die Orks schauen zwar ab und zu etwas verächtlich zu den Helden hinüber, doch sind diese gut bewaffneten Helden etwas zu stark für sie, so daß sie sie in Ruhe lassen.

Töten die Helden die Orks, so dankt der Wirt ihnen vielmals und alle Getränke bezahlt er. Die Helden können auch in seinem Stall nächtigen. Er hat nur noch eine Bitte. Sie sollen ihm doch helfen, die Leichen der Orks zu begraben, so daß andere Orks sie hier nicht finden.

**Werte der Orks:**

**LE: 35 MU:10 RS:3 (Fellkleidung/Lederzeug)**

**TP:je nach Waffe**

**AT:12 PA:8 MR:-4**



#### *Spezielle Informationen:*

Irgendwann geht es weiter nach Tiefhusen. Es wird jetzt deutlich waldiger und immer seltener können die Helden die freie, hügelige Landschaft des Svelllandes überblicken. Nahe des Weges, links von ihnen, können die Helden den Svell rauschen hören. Der Weg bis nach Tiefhusen ist allerdings ereignislos, wenn man auf einige Begegnungen mit Händlern einmal absieht (oder sie als Meister haben einige Überraschungen für die Helden). Auch sehen die Helden einmal eine verbrannte Wegstation am Wegesrand. In ihr können sie allerdings nichts finden. Nach weiteren zweieinhalb Tagen erreichen die Helden die Tore von Tiefhusen.

## Tiefhusen

#### *Allgemeine Informationen:*

Endlich erreicht ihr die Stadt Tiefhusen. Als ihr euch von weitem dem Tor nähert, könnt ihr auch schon die Wachen erkennen. Es handelt sich dabei eindeutig um schwer bewaffnete Orks, die gerade mit einem Händler sprechen, der in die Stadt will. Der Händler gibt den Schwarzpelzen etwas Blinkendes in die Hand und einer der Orks winkt ihn herein.

#### *Spezielle Informationen:*

Die Stadt ist vollständig von hohen Wehrmauern umgeben, die aber unter dem Orkensturm gelitten haben. Etwas östlich von euch könnt ihr ein großes Loch in der Wand erkennen, an dem einige Arbeiter beschäftigt sind, es zu reparieren. Auch hier sind einige Orks anwesend.

#### *Meisterinformationen:*

Die Helden werden wahrscheinlich in die Stadt wollen. Die sehr unfreundlichen Orkwachen verlangen einen Silbertaler von jedem der hinein will. Die Helden sollten sich nicht mit den Orks anlegen, da in der Stadt noch eine große Zahl von ihnen ist. Ein Kampf könnte schlimme Folgen haben.

Entschlossen sich die Helden gleich in das Gebirge zu gehen, so können sie das auch tun. Sie werden irgendwann an Rorwhed ankommen und feststellen müssen, daß es sich um ein großes Gebiet handelt. Die Helden haben keine Ahnung wohin sie gehen sollen.

Sind die Helden in der Stadt so geht es unten weiter.

#### *Allgemeine Informationen:*

Als ihr durch die Straßen von Tiefhusen lauft, merkt ihr gleich die bedrückte Stimmung in der Stadt. Die Leute gehen ruhig ihrem Tagesgeschäft nach und wirken sehr mißmutig. Immer wieder könnt ihr kleinere, aber schwerbewaffnete Trupps von Orks erkennen, die durch die Straßen laufen. Rechts von euch fällt euch eine kleine Schänke auf an der ein kleines Schild befestigt ist auf dem „Zum Entenschnabel“ steht.

#### *Spezielle Informationen:*

Die Schenke ist behaglich eingerichtet und der Wirt (Arne Graks) wirkt recht freundlich. Es sind keine Orks zu

entdecken. In einer Ecke sitzt ein jüngerer Mann, der ruhig sein Bier trinkt.

#### *Meisterinformationen:*

Die Preise der Schenke sind wie die in der Lowangener Taverne „Hammer und Amboß“. Es gibt auch einen Schlafsaal. Der Mann in der Ecke ist etwa 30 Götterläufe alt und wohnt in Tiefhusen. Er heißt Frigon Sellmer und schaut die ganze Zeit neugierig zu den Helden hinüber. Sprechen sie ihn an, so ist er sehr freundlich, wirkt aber verängstigt. Er kann folgendes berichten.

- Die verdammten Orks nehmen die Stadt aus. Sie lassen den Bewohnern gerade so viel zum Leben. Sie handeln nach dem Motto „Eine Kuh die man tötet, kann man nicht mehr melken.“
- Er fragt die Helden, ob sie seinen Bruder gesehen hätten. Er ist ca. 20 Götterläufe alt und verschwunden. Er hat blonde Haare und sieht ihm sehr ähnlich.
- Er wollte in das Rorwhed-Gebirge um dort nach seltenen Kräutern zu suchen. Sein Bruder sei etwas in der Alchemie kundig und er verkaufe die Kräuter auf dem Markt. Allerdings ist er nie wieder zurückgekehrt.
- Er kennt die Stelle, an der sein Bruder nach Kräutern suche, doch er traut sich alleine nicht hin um ihn zu suchen.

#### *Meisterinformationen:*

Dies ist die Gelegenheit für die Helden, ihre Hilfe anzubieten. Frigon ist sehr erfreut und willigt gleich ein, mit den Helden an die Stelle zu gehen. Morgen früh sollte man gleich aufbrechen. Er werde daheim noch ein paar Sachen suchen und morgen früh wieder hier erscheinen.

Wollen die Helden während des restlichen Tages noch die Stadt erkunden, so sehen sie im „Das Orkland“ auf Seite 59 und 60 nach. Auch finden sie in der Stadt einen Krämer und einen Schmied.

Am nächsten Morgen kommt Frigon reisebereit in die Schänke und die Helden können sich aufmachen, das Rorwhed-Gebirge zu betreten.

## Ins Rorwhed Gebirge

#### *Allgemeine Informationen:*

Es ist früh am Morgen als ihr den dichten Wald betretet. Der Pfad, dem ihr seit Tiefhusen folgt ist nur noch schwer zu sehen, doch Frigon scheint den Weg zu kennen. Er wirkt etwas gelöst und ruhiger als gestern Abend, was wohl daran liegen mag, daß er mit einer schlagkräftigen Truppe unterwegs ist. Das Gelände wird nun immer unwegsamer. Der dichte Wald läßt nur noch spärlich das Sonnenlicht zu euch vordringen und ihr fragt euch, wie Frigon eigentlich noch weiß, wohin ihr geht, den einen Pfad könnt ihr schon eine ganze Weile nicht mehr erkennen.

#### *Spezielle Informationen:*

Fragen die Helden Frigon, ob sie immer noch auf dem richtigen Weg sind, so kann er das nur bestätigen. Er zeigt vor sich auf den Waldboden und meint nur „Dort, seht ihr nicht, da ist der Weg. Ich bin ihn sehr oft mit meinem Bruder gelaufen, daher kenne ich ihn gut.“

#### *Meisterinformationen:*

Will ein Held nachsehen, so muß er eine Sinnesschärfe-Probe bestehen, um auch den kaum sichtbaren Trampelpfad zu erkennen. Frigon drängt dann aber wieder darauf weiterzugehen, wer weiß was seinem Bruder zugestoßen ist.

#### *Allgemeine Informationen:*

Der dichte Wald lichtet sich langsam und vor euch seht ihr die hohen Berge des Rorwhed, die steil, einer Feste gleich in den Himmel ragen. Die Praiosscheibe wird von einer dunklen Wolke verdeckt und man könnte meinen, daß die Götter nicht wollen, daß das Licht der Sonne dieses finstere Gebirge erhellt. Frigon zeigt in eine Richtung, in der ein schmales Tal durch die Gebirgszüge zwängt.

“Dort müssen wir lang. Wir sollten vorsichtig sein. Ich hab irgendwie ein mulmiges Gefühl.“

#### *Spezielle Informationen:*

Fragen die Helden Frigon nach seinem Gefühl, so kann er es nicht genau beschreiben, er meint nur zu spüren, daß hier Gefahr drohe.

Die Helden sollten jetzt mit Frigon weitergehen. Der Wald ist zwar nicht mehr so dicht wie am Anfang des Gebirges, doch ist er ständig präsent. Die Helden gehen weiter mit Frigon in nordöstlicher Richtung. Das Gebirge ragt nun links und rechts steil nach oben und der Marsch wird immer anstrengender.

#### *Meisterinformationen:*

Auf dem Weg müssen jetzt immer mal wieder kleine Kletterpartien absolviert werden, da das Gebirge, in Richtung der Helden, immer enger zuläuft. Die Helden müssen schließlich einen kleinen Gebirgskamm überqueren. Hier die Proben und Ereignisse.

- Eine normale Kletterprobe, wegen dem unwegsamen Gelände. Mißlingt sie bei einem Helden, so rutscht er ab und trägt Schürfwunden am Bein von dem Sturz davon (1W6-2 SP)
- Es wird immer steiler. Die Helden sind nun vollständig aus dem Wald herausgekommen und Frigon hält auf zwei Berge zu, wobei es immer steiler nach oben geht. Der Pfad scheint sich zwischen den beiden Bergen hindurchzuschlängeln, wenn man bei diesem Weg überhaupt noch von einem Pfad reden kann. Die Helden müssen noch eine Klettern-Probe +2 würfeln, ob sie Frigon folgen können, da sie immer wieder über große Felsbrocken klettern müssen. Mißlingt die Probe, so verliert der Held das Gleichgewicht und kann sich nur mit einer GE-Probe halten. Stürzt er, so schlägt es

ihn der Länge nach hin und rutscht einen kleinen Abhang hinunter (1W6 SP). Um diesen wieder zu erklimmen, muß er eine weitere Klettern-Probe bestehen.

- Die magisch begabten Helden merken es zuerst. Sie verspüren einen leichten Druck im Kopf. Es ist zwar nicht schmerzhaft, aber doch sehr unangenehm. Die anderen Helden, merken noch nichts davon.
- Als die Helden zwischen den zwei Bergen hindurch sind, blicken sie in ein kleines, bewaldetes Tal. Die Helden können jetzt eine Wildnisleben-Probe würfeln. Gelingt diese, so fällt dem entsprechenden Held etwas seltsames auf. Er wundert sich schon, daß ihm dies nicht früher aufgefallen ist. Er hat im Wald, der hinter ihnen liegt, noch im Wald vor sich kein einziges Tier entdecken können. Auch in der Höhe des Gebirges hat er die ganze Zeit nichts erblicken können. Nicht mal einen Vogel.
- Der Abstieg in das Tal ist sehr steil. Jeder Held muß nochmals eine Klettern-Probe+5, oder +2 würfeln, wenn sie sich anseilen. Mißlingt diese so rutscht der Held wieder ab und muß eine GE-Probe würfeln ob er sich halten kann. Wenn sie angeseilt sind, so können die anderen noch eine KK-Probe würfeln, ob sie den Held halten können. Fällt der Held zu Boden so muß er 1W6 SP hinnehmen. Ist er nicht angeseilt, so rutscht er den Hang hinunter, wobei er mehrmals abhebt und dann wieder aufschlägt. Die geschieht dreimal wobei jedesmal ein W6 gewürfelt wird. Der Meister würfelt dann einen W6, ob er SP oder TP erhält. Bei einer 1 und 6 schlägt der Spieler an ungeschützten Stellen des Körpers auf und erhält SP.

#### *Allgemeine Informationen:*

Während ihr dem Tal langsam näher kommt, bemerken jetzt auch die anderen den Druck, der in ihrem Kopf zu pochen scheint. Bei den magisch Begabten unter euch, ist dieses Gefühl langsam schon schmerzhaft und vor allem ein Magier bekommt dies zu spüren.

Frigon schaut euch ängstlich an: „Ich glaube wir sollten umkehren. Diese Schmerzen in meinem Schädel sind doch nicht normal. Dies hier ist das Tal, in dem mein Bruder immer seine Kräuter gesammelt hat. Hier geschieht etwas Unnatürliches.“

Auch ihr habt das Gefühl, das hier etwas gewaltig nicht stimmt. Hier ist es für einen Wald viel zu still.

#### *Spezielle Informationen:*

Der Wald ist sehr dicht und vom Rand aus können die Helden nicht viel erkennen. Das ganze Tal ist von hohen, teils schneebedeckten Bergen eingehüllt. Inzwischen hat sich die Wolkendecke ganz zugezogen und langsam spüren die Helden erste Regentropfen auf ihrer Haut.

#### *Meisterinformationen:*

Für einen Rückzug der Helden ist es bereits zu spät. Die Helden sind längst im Machtbereich Darboroschs, der nur mit ihnen spielt. Er hat längst den Gedankeninhalt der Helden erforscht und weiß genau, warum sie hier sind. Das leichte Drücken im Kopf ist hier ganz normal. Es kommt

von Darboroschs ständiger, geister Präsenz. Dies ist auch der Grund, warum die Tiere alle geflohen sind, da sie dies instinktiv noch stärker spürten.

Der Weg hinter den Helden ist bereits von ein paar beeinflussten Orks versperrt. Darborosch möchte die Falle jetzt zuschnappen lassen. Er will die Helden so erwischen, ohne daß er ihren Geist beeinflussen muß. Sollten die Helden jedoch die Chance haben zu flüchten, so wird er mit seine Kraft den Willen der Helden brechen. Dies können sie nur mit einer Selbstbeherrschungs-Probe +20 verhindern, und wenn sie selbst dies schaffen, müssen sie schnell fliehen, den der nächste geistige Angriff folgt bald darauf.

Gehen die Helden weiter in den Wald, so kommen sie an eine kleine Quelle, die nach Norden fließt. Hier finden sie eine kleine Tasche, in der sich zahlreiche Kräuter befinden (Misteln ; Nothilfe ; Talaschin). Frigon erkennt die Tasche sofort. Sie ist die seines Bruders.

Während die Helden noch am Reden sind, kommt es dann zu folgender Szene.

#### *Allgemeine Informationen:*

Plötzlich hört ihr ein Knacken hinter euch. Zwischen zwei Bäumen kommt eine Gestalt mit langsamen Schritten auf euch zu. Ihr seht wie Frigon erst ein erstauntes Gesicht macht, doch dann erfreut auf die Gestalt zustürzt. „Mein Bruderherz, Toran, da bist du ja. Wo warst ...“. Dann verstummt er und bleibt wie versteinert stehen. Auch ihr könnt jetzt sehen, warum Frigon nicht weiterrennt. Der junge blonde Mann, dessen Kleidung zerschunden ist, hat einen Säbel in der Hand und sein Gesichtsausdruck erinnert euch an was. Er hat einen ähnlich verwirrten Blick, wie der Tiefzwerg, der euch vor gar nicht so langer Zeit überfallen hat. Inzwischen ist die Gestalt stehengeblieben und hält drohend sein Schwert in die Höhe.

„Bleibt stehen wo ihr seid und legt eure Waffen nieder. Ihr habt keine Chance. Ihr seid umzingelt. Ich werde euch zu meinen Meister bringen.“

Mit einem Mal hört ihr um euch herum weiteres Knacken und Rascheln, wie es nur sehr viele Lebewesen tun können. Zwischen den Bäumen und Büschen werden immer mehr Gestalten sichtbar. Der Anblick eurer Widersacher ist mehr als seltsam. So eine Mischung von verschiedenen Rassen habt ihr noch nie gesehen. Um euch herum stehen, mit gezogenen Waffen, Orks, Menschen, Elfen, einige haarlose Zwerge, Goblins, und eben, als ihr denkt es kann nicht mehr verwirrender sein, kommt aus den Wald ein riesiger Troll, mit einer mächtigen Keule bewaffnet zwischen den Bäumen hervor. Seine verwirrt scheinenden Augen blicken euch finster an und ihr seht, wie sich seine Hand um die Keule spannt. Plötzlich erblickt ihr auch euren Begleiter Frigon wieder. Auch er hat auf einmal diese Leere in seinen Augen. Er zückt einen Dolch und reiht sich in die Reihen eurer Widersacher ein.

Der Bruder Frigons richtet nochmals sein Wort an euch, wobei seine Stimme seltsam monoton klingt.

„Hört ihr nicht. Legt eure Waffen nieder oder wir werden euch gleich hier töten. Mein Meister wartet schon.“

#### *Spezielle Informationen:*

Die Helden sollten gut daran tun ihre Waffen niederzulegen. Sehen sie sich um, so können sie erkennen, daß um sie herum gut 30 verschiedene Gegner sind, die bereit zu sein scheinen, zuzuschlagen. Besonders der Troll sieht sehr bedrohlich aus.

Es ist auch keine Fluchtmöglichkeit zu erkennen. Um fliehen zu können, müßte man schon durch die Reihen der Gegner preschen.

#### *Meisterinformationen:*

Wie gesagt, die Helden sollten sich hier gefangennehmen lassen, wenn sie überleben wollen. Eine Flucht ist ausgeschlossen. Darborosch will die Helden lebend haben und so wird er sie notfalls doch geistig beeinflussen. Auf jeden Fall werden sie von einigen Orks gefesselt. Auch ihre Füße werden mit einer Schnur so gefesselt, so daß sie nur noch mit kleinen Schritten vorankommen. Alle magiebegabten Helden werden geknebelt und bekommen die Augen verbunden, so daß sie keine Zauber mehr wirken können. Einem Magier wird natürlich auch der Zauberstab abgenommen. Es versteht sich von selbst, daß den Helden die Waffen abgenommen werden. Sie werden gründlich durchsucht und alles wertvolle wird ihnen abgenommen. Der Meister sollte sich aufschreiben, was er wem abgenommen hat. Drei Orks stecken diese Dinge in ihre Rucksäcke und tragen auch die Waffen. Dann nehmen sie die Helden in die Mitte und drängen sie loszumarschieren. Wollen die Helden jemanden ansprechen, so bekommen sie keinerlei Antwort.

## **Der Marsch...**

#### *Allgemeine Informationen:*

Ihr werdet von euren Bewachern in Richtung Norden getrieben. Immer noch lauft ihr durch den dichten Wald, in dem ihr nach kurzer Zeit auf einen kleinen Weg stoßt, der ebenfalls in die nördliche Richtung verläuft. Diesen Weg folgend erreicht ihr nach einiger Zeit den Waldrand und der Pfad schlängelt sich weiter in Richtung Norden zwischen den hohen, kantigen Bergen hindurch. Der Untergrund auf dem ihr lauft ist sehr felsig und mit den Fußfesseln kommt ihr nur schlecht voran. Trotzdem werdet ihr immer wieder von euren Begleitern vorangetrieben, die kein Erbarmen zu kennen scheinen. Sie scheinen kaum zu ermüden und als ihr in ihre Augen blickt, habt ihr das Gefühl, ihr blickt in die Augen eines Toten.

Nach einer euch unendlich erscheinenden Zeit, dämmt langsam der Abend und die Praiosscheibe versinkt langsam hinter einem der steilen, hohen Berge. Das Gebirge kommt euch jetzt noch viel unheimlicher vor, als es die ganze Zeit schon war. Die Berge ragen hoch in den blutroten Himmel empor und euch kommt es so vor, als ob ihr direkt in den Schlund des Namenlosen blickt.

#### *Spezielle Informationen:*

Die Kopfschmerzen werden bei allen Beteiligten immer stärker. Besonders bei den magisch begabten Helden werden sie fast unerträglich.

#### *Meisterinformationen::*

Die Schergen Darboroschs werden in der Nacht nicht anhalten. Sie haben keinen Hunger und auch keinen Drang schlafen zu gehen. So werden sie mit den Helden in den Abend hinein marschieren. Wollen die Helden rasten und machen sich bemerkbar, so werden sie immer weiter getrieben, wobei die Begleiter auch sehr rau werden können und Schläge und Fußtritte austeilen.

Vereiteln sie alle Fluchtversuche der Helden, wobei sie es natürlich schwer haben dürften einen zu starten. Fragen, oder Versuche mit ihren Bewachern zu reden schlagen fehl. Die Begleiter reagieren überhaupt nicht auf sie.

#### *Allgemeine Informationen:*

Der Weg steigt langsam immer steiler an und führt um einen Berg herum. Als ihr etwas weiter marschiert seid, erkennt ihr, daß der kleine Pfad den Berg hinaufführt. Es wird jetzt immer schwieriger mit den Fußfesseln voranzukommen, doch eure Bewacher treiben euch weiter zur Eile an.

#### *Meisterinformationen:*

Jeder Held muß eine GE-Probe würfeln, ob er sich auf den Beinen halten kann. Mißlingt sie, so fällt er schmerzhaft zu

Boden, da er ja gefesselt ist (1 SP). Mit einer weiteren GE-Probe +2 kann er versuchen alleine aufzustehen. Mißlingt auch diese, so kommt einer der Begleiter (Ork, Frigon, Toran, Goblin) und versetzt dem Helden einen schmerzhaften Tritt in den Bauch (4 SP). Dann zerrt er ihn mit einem kräftigen Ruck wieder auf die Beine. Solche Unannehmlichkeiten für die Helden können sie als Meister natürlich auch öfters einstreuen.

#### *Allgemeine Informationen:*

Ihr wißt nicht wie, aber irgendwie kommt ihr auf dem kleinen Weg, der sich inzwischen zu einem Bergpaß entwickelt hat, voran. Euch schmerzen die Glieder und eure Füße brennen wie Feuer. Jeder von euch atmet schwer und von der Anstrengung wird euch übel. Auch die stechenden Schmerzen in eurem Schädel werden immer schlimmer. Als ihr schon glaubt keinen Schritt weiterzukönnen, endet der Weg vor euch abrupt. Er führt genau in den Berg hinein und wird von einer mächtigen, eisernen Tür versperrt, die in der Wand eingelassen ist. Wie von unsichtbarer Hand geführt, schlagen die zwei Türflügel nach außen auf und geben euch den Weg ins Innere des Berges frei. Eure Begleiter machen keine Anstalten stehenzubleiben und halten direkt auf die Öffnung zu. Plötzlich dröhnt euer Schädel. Eine Stimme, so laut wie die eines Riesen, donnert durch euren Kopf:

„Seid Willkommen in meinem Reich. Ich freue mich schon, die Gesandten dieses sogenannten Gottes, persönlich zu sehen hohohohohooo (tiefes, schauerliches Lachen).

## Dorboroschs Minen...

Jetzt folgt erst einmal eine kleine Beschreibung der Mine Darboroschs (siehe Karte im Anhang)

### **M 1: (Der Hauptgang)**

#### *Allgemeine Informationen::*

Der Gang führt ca. 100 Schritt in den Berg hinein und ist von zahlreichen Fackeln erleuchtet. Er ist 3 Schritt breit. Dabei fällt er langsam ab und macht irgendwann einmal einen Knick nach Norden. Nach ein paar Metern führt eine, in den Fels gehauene Treppe nach unten.

### **M 2: (Die erste Treppe)**

#### *Allgemeine Informationen::*

Die in den Fels gehauene Treppe führt steil in die Tiefe. Nach etwa 15 Schritt Höhenunterschied hört sie auf.

### **M 3: (Die Vorhalle)**

#### *Allgemeine Informationen:*

Diese Halle ist etwa 5x9 Schritt groß und ebenfalls von Fackeln erleuchtet. Es führen noch weitere Wege nach Norden, Osten und Westen, wobei im Osten und Westen hölzerne Türen in den Gang eingelassen sind.

### **M 4: (Die Vorratskammer)**

#### *Allgemeine Informationen:*

In dieser 8x8 Schritt großen Halle stehen zahlreiche Fässer und Kisten.

Dieser Raum wird von einigen Öllaternen erhellt, die an der Wand angebracht sind.

*Spezielle Informationen:*

In den Kisten sind verschiedene Dinge: Dörrfleisch, Äpfel, Birnen, Kartoffeln, Sauerteigbrot, Schafskäse, Hartkäse, Gurken, Pfeifenkraut.

In den Fässern befindet sich folgendes: Bier (Ferdoker, Premier Feuer, Wasser, Likör.

**M 5: (Halle der Sklaven)**

*Allgemeine Informationen:*

In dieser 8x12 Schritt großen Halle liegt allerlei Unrat. Hier scheinen die Kreaturen zu schlafen, die Darborosch beeinflusst hat. Es sind keine Schlaflager zu erkennen, geschweige denn irgendwelche andere Einrichtungen. Der Boden ist mit Stroh bedeckt.

*Meisterinformationen:*

Ob hier jemand anwesend ist, hängt davon ab, ob die Helden hierher kommen, bevor oder nachdem sie Darborosch den Kristall abgenommen und ihn besiegt haben. Ist es davor, so nächtigen hier die Beherrschten. Sie liegen einfach auf dem Boden, teils schlafend, teils vor sich hinstarrend. Die Helden müssen dann natürlich vorsichtig sein und dürfen nicht gesehen werden, weil daß Darborosch auf den Plan rufen dürfte.

Sind die Helden nach dem Sieg über Darborosch hier, so ist dieser Raum leer.

**M 6: (Zweite Treppe)**

*Allgemeine Informationen:*

Diese Treppe ist sehr lang und führt ebenfalls nach unten. Sie führt etwa 50 Schritt in die Tiefe. Auch sie wurde direkt in den Fels gehauen.

**M 7: (Darboroschs Thronsaal)**

*Allgemeine Informationen:*

Diese Halle ist riesig. Sie ist ca. 10x30 Schritt groß und gut 15 Schritt hoch. Links und rechts ragen steinerne Säulen vom Boden bis zur Decke, die beim Anlegen dieses Saales, einfach so aus dem Gestein gemeißelt wurden. Am Ende des Saales ist ein kleines Podest aus Fels, zu dem einige Stufen hinauf führen. Dort steht ein Thron, der komplett aus dunklem Felsgestein gefertigt wurde.

Es führt eine Tür nach Westen, ein Gang nach Westen, eine Tür nach Norden und ein weiterer Gang nach Osten.

*Spezielle Informationen:*

Auf den Säulen sind Symbole eingeritzt, die einen gottesfürchtigen Helden erschauern lassen. Sie zeigen den Frevel an Ingerimm und an anderen Göttern. Ein Bild zeigt den Tiefzweig Darborosch, wie er riesig und mächtig seinen Fuß auf des Götters Haupt stellt. Sehr gottgefälligen Helden dreht es bei diesem Anblick der Magen um.

*Meisterinformationen:*

Unter dem Thron ist eine weiterer Treppe, die nach unten führt. Um an diesen Gang zu gelangen muß man den Thron

beiseite schieben. Dafür sind mind. 3 gelungene KK-Proben von verschiedenen Helden vonnöten, da der Thron aus Stein sehr schwer ist. Hat man den Thron beseitigt, so erkennt man eine Steinplatte, die in der Felsplatte eingelassen ist. Sie hat einen eisernen Griff. Auch hier sind mind. 3 gelungene KK-Proben von verschiedenen Helden nötig, um die Steinplatte anzuheben.

**M 8: (Gang nach Westen)**

*Allgemeine Informationen:*

Dieser Gang führt leicht in die Tiefe und windet sich mehrmals. Er ist nur spärlich mit einigen Öllaternen beleuchtet.

**M 9: (Verliesvorraum)**

*Allgemeine Informationen:*

Der Gang endet in einer schmalen, länglichen Halle die ca. 4x10 Schritt groß ist. Es sind drei eiserne Türen zu erkennen, die in der östlichen Wand eingelassen sind. An der westlichen Wand steht ein hölzerner Tisch mit einem Stuhl und ein Großer Schrank, der ebenfalls aus Holz besteht. Hier ist stets ein Ork präsent, der Wache hält.

**M 10: (Großes Verlies)**

*Allgemeine Informationen:*

Dieser Raum ist ca. 4\*6 Schritt groß. Der Boden ist mit Stroh bedeckt. Im Raum gibt es kein Licht, so daß es sehr dunkel ist.

**M 11: (Kleines Verlies)**

*Allgemeine Informationen:*

Dieser Raum ist ca. 4x2 Schritt klein. Auch hier ist kein Licht und der Boden ist mit Stroh bedeckt. Es ist niemand hier anwesend.

**M 12: (Kleines Verlies)**

*Siehe Raum M 11*

**M 13: (westlicher Gang)**

*Allgemeine Informationen:*

Dieser, sehr grob behauene, ca. 2 Schritt breite Gang führt nach unten. Er macht mehrmals Kurven und ist nur spärlich mit Fackeln beleuchtet.

**M 14: (Stollensystem)**

*Meisterinformationen:*

Hier graben die Sklaven nach Gold. Es gibt unzählige Gänge, die oft miteinander verzweigt sind. Gehen die Helden weiter in das Stollensystem, so werden sie sich irgendwann einmal verirren. Mit einer Orientierungs-Probe +4 können sie den Weg zurück zum Gang wieder finden. Klappt die Probe nicht, so lassen sie ihre Helden ruhig eine

Weile umherirren. Haben die Helden Darborosch noch nicht besiegt, so können sie auch auf Gegner treffen.

#### **M 15: (kleiner Gang)**

##### *Allgemeine Informationen:*

Dies ist ein kleiner, ca. 1 Schritt breiter Gang. Er ist auch nur 1,5 Schritt hoch. Nördlich ist eine eiserne Tür.

##### *Spezielle Informationen:*

Die Tür ist verschlossen. In ihr wurde ein faustgroßer Klumpen Gold eingefaßt.

##### *Meisterinformationen:*

Die Tür ist nur mit einem Foramen Foraminor, oder einer Schösserknacken-Probe zu öffnen. In den Foramen muß man mind. 10 ASP einbringen, da Darborosch die Tür gesichert hat. Die Schösserknacken-Probe ist um 4 Punkte erschwert, wenn geeignetes Werkzeug benutzt wird. Ohne dieses Werkzeug ist sie um 8 erschwert.

#### **M 16: (Darboroschs Zimmer)**

##### *Allgemeine Informationen:*

Dieses ca. 4x4 Schritt große Zimmer ist für diese Umgebung sehr schön eingerichtet. An der nördlichen Wand steht ein großes Himmelbett, vor dem ein flauschig, weicher Teppich liegt. Neben dem Bett befindet sich eine Kommode und an der westlichen Höhlenwand steht ein hölzernen Schrank.

Östlich ist eine Tür zu erkennen.

##### *Spezielle Informationen:*

Die Kommode hat eine Schublade, in welcher der Schlüssel zu den Verlieszellen liegt. Auch ist hier ein Buch zu finden (Trilogie der Kontrolle, Mysteria Arcana Seite 241).

Im Schrank hängen zwei dunkle Kapuzenmäntel. Auch ist hier ein Lindwurmschläger zu finden.

##### *Meisterinformationen:*

Die Tür in östliche Richtung ist auch verschlossen. Hier lässt sich die Tür nur mit einem Foramen Foraminor öffnen, da die Tür kein Schloß besitzt. Es müssen hierfür 15 ASP eingesetzt werden.

#### **M 17: (Die Schatzkammer)**

##### *Allgemeine Informationen:*

Bei diesem Anblick verschlägt es einem die Sprache. Hier stehen Truhen, die überquellen vor Gold. Es sind zahlreiche Goldnuggets, sowie auch gegossene Barren dabei. Viele der Kisten sind voll mit wunderschönen Schmuck, wie z.B. Armreife, Ketten, Ringe und Stirnreife. In wieder anderen Truhen befinden sich zahlreiche, geschliffene Edelsteine, die in tausend Farben funkeln. Dies alles hier dürfte von beinahe unschätzbarem Wert sein.

##### *Spezielle Informationen:*

Es stehen hier insgesamt 13 Kisten, die prall gefüllt sind. Keine ist verschlossen, da sie beinahe am überquellen sind. Einige Wertsachen liegen sogar auf dem Boden herum.

##### *Meisterinformationen:*

Gelangen die Helden hierher, bevor das Abenteuer zu Ende ist, so können sie ein paar Kleinigkeiten mitnehmen. Die Helden sollten natürlich nicht zu viel mitnehmen. Packen sie zuviel ein, so werden sie beim späteren Zusammenstürzen der Höhle ein Problem haben. Auch wird der Gott Ingerimm dies nicht gerne sehen.

#### **M 18: (Schmiede)**

##### *Allgemeine Informationen:*

In dieser 3x4 Schritt kleinen Kammer, könnt ihr eine Feuerstelle erkennen, in der die Esse brennt. In der Höhlendecke ist ein kleines Loch, welches der Abzug zu sein scheint. Auch könnt ihr einen Amboß erkennen und einen Schrank mit allerlei Werkzeug. Auf einer hölzernen Werkbank liegt feineres Werkzeug, wie man es zum Schmieden von Gold benutzt.

##### *Spezielle Informationen:*

Auf der Werkbank liegt ein kleiner, halbfertiger Ring aus Gold, der noch sehr grob aussieht. Auch liegt hier ein goldener, fertiger Armreif.

##### *Meisterinformationen:*

Ist Darborosch noch nicht besiegt, so ist hier ein Tiefzwerger, der gerade damit beschäftigt ist, einen Ring zu schmieden. Er kümmert sich nicht um die Helden und scheint nur auf seine Arbeit zu achten.

#### **M 19: (Schlafsaal der Tiefzwerger)**

##### *Allgemeine Informationen:*

Dieser Raum ist 6x4 Schritt groß. Es sind zahlreiche Strohlager zu erkennen. Auch steht hier ein Faß.

##### *Spezielle Informationen:*

Dies ist der Schlafsaal der Tiefzwerger. Im Faß ist nur Wasser.

##### *Meisterinformationen:*

Ist Darborosch noch nicht besiegt, so schlafen hier einige der Tiefzwerger.

#### **M 20: (Küche)**

##### *Allgemeine Informationen:*

Dieser ca. 4x5 Schritt große Raum scheint eine Küche zu sein. In der Mitte ist eine Feuerstelle, über der ein Topf hängt. An den Wänden stehen Regale, die mit allerlei Kochgeschirr gefüllt sind. An der westlichen Wand steht ein Ofen aus Eisen.

#### *Spezielle Informationen:*

Im Topf befindet sich noch etwas Eintopf, der allerdings auf Zwergenart gewürzt ist und extrem scharf ist. Ansonsten findet man hier nur Kochgeschirr. Probiert ein Held den Eintopf, der eine solch scharfe Küche nicht gewohnt ist, so muß er eine Selbstbeherrschungs-Probe würfeln, um nicht den Eintopf wieder lauthals auszuspucken.

#### **M 21: (Lorfiniels Spiegel)**

#### *Allgemeine Informationen:*

Diese ca. 10x10 Schritt große Halle ist in ein bläuliches Licht gehüllt. Das Licht scheint von einem Brunnen zu kommen, der sich am nördlichen Ende der Halle befindet. Auch hier sind einige natürliche Säulen zu erkennen.

#### *Spezielle Informationen:*

Der Brunnen sieht aus, als ob er natürlich entstanden sei, denn es sind keine Bearbeitungsspuren zu erkennen. Die Wasseroberfläche befindet sich knapp unterhalb der Mauer. Der Brunnen durchmißt ca. 3 Schritt. Die Oberfläche des Wassers ist ruhig und glatt wie ein Spiegel. Die Helden sehen darin ihr perfektes Abbild. Die ganze Zeit liegt ein silbriges Schimmern auf dem Wasser.

#### *Meisterinformationen:*

Der Brunnen ist das Tor zu Lorfiniels Welt. Steigt man hinein, überkommt einen ein warmes, wohliges Gefühl. Taucht man etwas unter, so wird man vom Sog erfaßt, der einen in Lorfiniels Welt bringt.

Trinkt man das Wasser des Brunnens, so ist es sehr erfrischend und es bringt Lebenskräfte zurück (einmalig LE+5 pro Tag)

## **Auge in Auge mit dem Tiefzweig**

#### *Spezielle Informationen:*

Die Helden werden nun in die Mine Darboroschs gebracht. Sie werden in den Thronsaal M7 geführt. Die Beschreibung zu dem Weg und die Räume finden sie oben. Auf dem Weg dahin, sehen die Helden, wie ihre Sachen in einen anderen Gang gebracht werden (M3 nach rechts zu M4). Irgendwann kommen die Helden im Thronsaal an.

#### *Allgemeine Informationen:*

(Erst Beschreibung des Raumes M7) dann...

Am Ende des Saales auf dem Thron sitzt eine kleine, sehr stämmige Gestalt, welche in eine pechschwarze Kutte gehüllt ist. Deutlich könnt ihr einen etwa faustgroßen, funkelnden Kristall erkennen, den der Zwerg sich um den Hals gehängt hat. Der Kristall ist hierbei in eine Art Korb aus Lederriemen gewickelt und an einer Kette aus glänzendem Gold befestigt.

Die Gestalt winkt den Wachen zu und sie bedrängen euch wieder, weiter vorwärts zu gehen. Kurz vor dem Thron bleibt ihr nun also stehen und ihr könnt das Wesen genauer erkennen.

Es handelt sich eindeutig um einen Tiefzweig, da er völlig haar –und bartlos ist. Tiefe Furchen in seinem Gesicht zeugen von einem hohen Alter und doch wirkt der Zwerg ausgesprochen lebendig und frisch. Seine tiefschwarzen Augen funkeln euch böse an und seine schmalen langen Finger spielen nervös mit der Armlehne des Throns. Einige Minuten lang spricht er kein Wort und auch euch ist, obwohl ihr viele Fragen auf den Lippen habt, die Kehle zugeschnürt. Das Pochen in eurem Kopf ist inzwischen zu einem Tosen geworden und euch fällt es schwer, sich zu konzentrieren. Endlich erhebt die Gestalt das Wort und die dunkle, rauhe Stimme erklingt gleichzeitig aus seinem Mund und in eurem Hirn:

„Das sind sie also. Die Gesandten Ingerimms. Ich dachte er würde jemanden schicken, der gefährlicher für mich sei, doch mit euch hatte ich leichtes Spiel. Ich habe eure Gedanken schon gehört, kurz bevor ihr ins Rorwhed Gebirge gekommen seid. Ahh, was lese ich da. Ihr habt einen meiner Späher getötet ? Na, das macht nichts, er war unbedeutend.

Ihr habt euch bestimmt schon gefragt, warum ich aus euch keine hirnlosen Figuren gemacht habe, wie all die anderen hier. Erst hatte ich das auch vor, doch das wäre zu einfach. Ich werde Ingerimm zeigen, wer wahre Macht besitzt. Morgen, zu früher Stunde, werdet ihr vor die Tore meiner Mine geführt. Dort werde ich euch meine grenzenlose Macht zeigen. Ich werde euch dem Volke der Tiefzwerge opfern. Ihr werdet einen langsamen und grauenvollen Tod haben, wenn ich euren Geist auseinandernehme. Ihr werdet glauben, der Namenlose persönlich würde euch euer Hirn herausreißen. Dann wird Ingerimm sehen, was ich mit seinen Gesandten tue, und er wird meine Macht anerkennen müssen.

Ich werde hier ein neues Umrazim, eine neue Stadt der Tiefzwerge erbauen, und ihr sollt ihr zu Ehren geopfert werden.“

Ein hämisches Grinsen macht sich auf dem Gesicht des dunklen Zwerges breit:

„Keine Angst. Ich werde euren Geist heute Nacht nicht beeinflussen. Der Druck soll von eurem Kopf weichen damit ihr euch uneingeschränkt auf das morgige Ereignis freuen könnt. Ich wünsche euch eine geruhsame Nacht. Führt sie ab !“

Der Zwerg macht eine kleine Handbewegung und der Druck aus euren Köpfen ist plötzlich wie weggeblasen. Dann packen euch die Wachen schon wieder und führen euch aus dem Saal in östliche Richtung.

#### *Spezielle Informationen:*

Die Beschreibung zum Verlies steht in der Karte und weiter oben. Die Helden kommen in Zelle M10.

Mit einem Tritt werden sie hinein befördert und die Tür wird geschlossen. Es ist stockdunkel und es riecht muffig und schimmelig.

#### *Meisterinformationen:*

Die Helden werden natürlich versuchen, zu flüchten. Bevor es aber ernsthaft dazu kommt, geschieht folgendes.

#### *Allgemeine Informationen:*

„So ihr denkt also an Flucht“, ertönt wieder die tiefe Stimme in eurem Hirn.

„Wagt nicht einmal daran zu denken. Ihr habt keinerlei Chance. Aber zur Sicherheit werde ich euch bewegungsunfähig machen. Ich wünsche eine geruhsame Nacht“

Mit einem Mal werden eure Glieder steif. Ihr könnt nicht einmal einen Finger rühren. Bewegungsunfähig liegt ihr auf dem Boden. Sollte dies das Ende sein?

Die Strapazen der letzten Tage liegen schwer auf euch. Immer wieder fallen euch die Augen zu.

#### *Meisterinformationen:*

Jeder muß jetzt eine KK-Probe +3 würfeln. Mißlingt diese, so schläft der Held erschöpft ein. Schafft ein Held die Probe, so bleibt er wach. Aber nach weiteren zehn Minuten fallen ihm die Augen schon wieder zu. Diesmal ist die Probe um 5 erschwert. So geht das weiter bis alle Helden eingeschlafen sind. Besteht ein Held mehr als 5 Proben so kann er krampfhaft wachbleiben, muß aber den Raum verlassen, da er die folgenden Ereignisse nicht mitbekommt.

## **In Lorfiniels Traumwelt...**

#### *Allgemeine Informationen:*

Kaum seid ihr eingeschlafen, so habt ihr schon das Gefühl wieder aufzuwachen. Seltsamerweise müßt ihr eure Augen zukneifen, da es sehr hell ist. Auch der Duft von frischem Gras dringt euch in die Nase und ihr könnt das Rauschen einiger Bäume hören.

#### *Spezielle Informationen:*

Schauen sich die Helden um, so können sie erkennen, daß sie sich auf einer Lichtung mitten in einem wunderschönen Wald befinden. Das Gras auf der Lichtung ist von solch einem schillernden grün wie es die Helden wohl noch nie gesehen haben. Auch die Bäume erscheinen mächtig und wiegen sich im sanften, warmen Wind, der auch den Helden durch das Haar fährt. Alles ist von einer lebendig wirkenden Aura umgeben.

Die Helden sehen auch kleine, zierliche Gestalten, die mit kleinen Flügeln durch die Luft schwirren.

Zu der Verwunderung der Helden fliegt ein bunter Vogel an ihnen vorbei, der einen goldenen Schweif hinter sich herzieht. Er öffnet seinen Schnabel und die Helden können deutlich die Worte: „Seid willkommen und folgt mir“, vernehmen. Dann fliegt der Vogel in den Wald hinein, wobei sein Schweif weit zu sehen ist.

#### *Meisterinformationen:*

Die Helden sollten dem Vogel folgen. Sie kommen in einen wunderschönen Wald, wo alles in Frieden miteinander zu Leben scheint. Unterwegs sehen die Helden folgende Dinge.

- Einige kleine Wichtel, die im Wald fangen spielen. Sprechen die Helden sie an, so reden sie in einer ihnen unverständlichen Sprache. Einer der Wichtel schenkt einem Helden einen Apfel, der extrem wohlschmeckend ist.
- Die Helden sehen ein riesiges Schildkrötenartiges Wesen, dessen Panzer aus grellroten Blättern zu bestehen scheint. Bei näherer Untersuchung sehen die Helden, daß es sich bei den Blättern anscheinend um ein eigenes lebendes Gebilde handelt. Es ist mit dem Wesen verwachsen.
- Einige Winzlinge beschwerten sich, die Helden sollen doch schauen wo sie hintreten. Beinahe wären sie auf sie draufgetrampelt. Auf Fragen der Helden antworten sie nur zögernd. Die Herrin wisse schon was zu tun sei.

#### *Allgemeine Informationen:*

Ihr seid nun schon eine ganze Weile dem Vogel gefolgt, als ihr vor euch das wilde Rauschen eines Flusses hört. Als sich der Wald lichtet, könnt ihr ihn auch erkennen. Der Vogel fliegt einfach drüber hinweg.

#### *Spezielle Informationen:*

Der Fluß ist ca. 15 Schritt breit. Er ist wild und scheint auch sehr tief zu sein. Während die Helden noch überlegen wie sie hinübergelangen können, hören sie hinter sich eine tiefe, knorrige Stimme:

„Soll ich euch helfen, ihr seltsamen, fremden Leut?“

Drehen sich die Helden um, so sehen sie einen Baum, der sie freundlich, mit seinem knorrigen Gesicht ansieht. Sagen die Helden freundlich ja, so schnappt sich der riesige Baum einen der Helden mit einem Ast und hebt ihn mit Leichtigkeit über den Fluß. Das macht er mit jedem Helden.

## **Lorfiniel...**

#### *Allgemeine Informationen:*

Der bunte Vogel landet plötzlich auf einem kleinen Felsen, der in einer weiten Graslandschaft steht.

„Hier seid ihr nun. Dreht euch um. Dort ist sie!“



#### *Spezielle Informationen:*

Drehen sich die Helden um, so müssen sie sich erst einmal wieder abwenden, da sie direkt in das Gleißeln Lorfiniels geblickt haben. Jeder Held der Lorfiniel sehen will muß eine MU-Probe bestehen. Schafft er diese so kann er dem Gleißeln standhalten und nach einer Weile auch etwas erkennen.

#### *Allgemeine Informationen:*

*(Nur für die Leute die Lorfiniel sehen)*

Langsam gewöhnen sich eure Augen an das Gleißeln und was ihr erblickt raubt euch den Atem. Ihr seht eine sehr große, schlanke Gestalt, die von solcher Schönheit ist, daß ihr meint euer Herz müsse zerspringen. Das Wesen trägt keine Gewänder, den jedes Kleidungsstück würde die Schönheit des Wesen entweihen. Die Gestalt ist von einem schimmernden, weiß goldenen Licht umhüllt.

„Seid willkommen, meine Retter“

Ihr könnt die Stimme nicht mit euren Ohren hören, doch habt ihr alles verstanden.

#### *Spezielle Informationen*

Die Helden können sich nun vorstellen und werden Lorfiniel mit Fragen überhäufen. Lorfiniel bittet die Helden sich zu setzen. Dann beginnt sie langsam, mit fast singender Stimme zu sprechen.

#### *Allgemeine Informationen:*

„Ich bin Lorfiniel, eine Holde aus einem Feenreich. Ich sage extra *einem* Feenreich, den es gibt viele Reiche der Feen und jedes ist anders. Ein Gott aus eurer Welt hat mir berichtet, ihr würdet kommen mich zu retten. Es wird schwer werden, doch diesem dunklen Wesen muß ein Ende bereitet werden.

Alles was ihr hier seht, ist nur ein Traum. In Wirklichkeit liegt ihr immer noch im Verlies. Doch der böse Zwerg schläft jetzt. Er hat noch nicht erkannt, daß wenn er schläft, seine Macht ein wenig nachläßt und so konnte ich euch in meinen Traum holen und euch von den Geschehnissen berichten. Hört gut zu.“

„Es gibt ein Tor von eurer Welt in meine Welt. Ich nenne es meinen Spiegel. Der diesseitige Eingang zu der Halle des Spiegels liegt unter dem Thron des Zwerges. Durch ihn gelangt man in mein Feenreich.

Eines Tages, so vor etwa 100 eurer Sommer, kam ein Zwerg durch den Spiegel in unser Reich. Es war der erste Besucher überhaupt, denn noch nie hatte jemand aus eurer Welt die Idee den Spiegel zu betreten. Ich hieß ihn willkommen, denn wir kennen kein Schlechtes auf unserer Welt und auch in den Gedanken des Zwerges fand ich nichts Negatives. Heute weiß ich, daß er seine Gedanken nur gut verbergen konnte und ich auch zu naiv war weiter zu forschen. Er nannte sich Darborosch. Ich zeigte ihm unsere Welt und er war begeistert davon, so daß es mir eine Freude war. Also zeigte ich ihm auch „Den Baum des Lebens“. Er ist der Grundstock unseres Friedens. Unter dem Baum, in seinem Wurzelwerk, lag der Kristall der Kraft. Dieser Stein ist sehr mächtig und er hält unsere Welt in ihren Fugen. Ich gehöre zu dem ewigen Baum des

Lebens, denn er besitzt den Kristall. Der, der den Kristall besitzt, hat auch Macht über mich.

Dem Zwerg aber erzählte ich nichts von dem Stein, doch er schien den Kristall gespürt zu haben. Als wir wieder am Spiegel, auf der Seite unseres Feenreiches ankamen, bat er mich noch ein wenig bleiben zu dürfen. Ich hatte keine Bedenken, doch hielt ich ihn an, solange er hier lebe, dies im Einklang mit der Natur zu tun.

Als er alleine war, ging er zum ewigen Baum. Er spürte den Kristall und begann zu graben. Als ich diesen Frevel spürte, eilte ich dorthin. Der Wald und alles Getier bäumte sich auf. Ein Sturm zog auf und unsere Welt schrie. Doch ich kam zu spät. Als ich auf der Lichtung eintraf, hatte er den Stein bereits in seinen Händen und ich begann zu schreien. Viele aus eurer Welt hätte der Stein vernichtet, doch dieser kleine Zwerg, war der Magie sehr mächtig und er schaffte es den Stein zu kontrollieren. Ich merkte wie er meine Gedanken las und er grinste als er erkannte, daß ich Angst hatte.

Der Zwerg ging wieder auf die Lichtung und befahl mir ihm zu folgen. Unsere Welt um uns herum versank im Chaos. Nichts war mehr wie es war, denn was ihr hier seht ist meine Welt wie sie vorher gewesen ist. Er ging in den Spiegel und befahl mir ihm zu folgen. Doch als er auf der anderen Seite ankam, krümmte er sich vor Schmerzen. Er erkannte, daß dem Stein die Verbindung in das Feenreich fehlte und sich gegen ihn wehrte. So wirkte der Zwerg, mit Hilfe des Steins einen Zauber. Er schickte mich in den Spiegel, ließ mich aber nicht auf der anderen Seite heraus. So bin ich gefangen zwischen den Welten, und für den dunklen Zwerg bin ich die Verbindung in meine Welt. Er kann sich zwar nicht weit vom Spiegel entfernen, doch erhält er durch den Stein große Macht, die ihr ja selbst schon erlebt habt.

Er grub in der Erde nach Schätzen und zwang immer mehr Wesen aus eurer Welt in seine Gewalt die für ihn alles Wertvolle aus den Tiefen holen sollten. Dies aber erboste einen der Götter auf eurer Welt, den ihr Ingerimm nennt, denn schon einmal hatte er mit dem Volke des Zwerges große Sorgen. Er schickte jemanden aus, um das Treiben des dunklen Zwerges zu beenden.“

#### *Spezielle Informationen:*

Lorfiniel hält gedankenversunken inne. Die Helden können nun Fragen stellen. Folgende Informationen sollten sie noch bekommen.

- Der Zwerg kontrolliert sogar die Zwerge aus seinem eigenen Volke, da er jedem mißtraut und der Kristall mit seiner Macht ihn wahnsinnig gemacht hat.
- Lorfiniels Welt stirbt ohne den Kristall und sie als Hüterin des Baumes. Es wird ein fürchterliches Chaos in ihrer Welt herrschen und alles wird sich ins Gegenteil verkehrt haben.
- Wollen die Helden ihr helfen, so muß das schnell geschehen. In dieser Nacht noch, wenn der Zwerg schläft, denn dann ist seine Kraft etwas verringert. Die

Chance ist groß, da die Helden noch ihren eigenen Willen besäßen. Der Zwerg kann im Schlaf nicht kontrollieren, was die Leute tun. Bei denen die schon beeinflusst sind, macht das nichts, denn sie gehorchen trotzdem noch den alten Befehlen. Dafür dauert es zu lange bis der Bann seine Wirkung verliert. Da die Helden aber nicht beeinflusst sind, hätten sie eine Chance. **Auf keinen Fall darf der Zwerg erwachen, da die Helden sonst keine Chance mehr hätten und auch Lorfiniel ihnen nicht mehr helfen könnte.**

- Das Problem der Starre kann Lorfiniel lösen. Sind die Helden wieder wach im Verlies, so wird sie all ihre letzten Kräfte sammeln und versuchen diesen Bann zu lösen. Danach allerdings wird sie für jede Hilfe zu schwach sein.
- Ihr Plan ist es, daß die Helden zu dem Zwerg gehen und ihm während er schläft den Kristall abnehmen. Dabei sollte nur ein Held den Raum betreten und dem Zwerg so nahe kommen, weil er die Helden spüren könnte. Auch sollte dies kein magisch begabter Held tun, da der Tiefzweig die Aura dieser Person spüren könnte. Lorfiniel rät sie zur Vorsicht. Keiner der Helden sollte den Stein berühren. Es könnte tödlich sein, oder aber die Machtgier würde auch den Helden überkommen und ihn blenden. Auf keinen Fall sollten die Helden versuchen den Zwerg zu töten, wenn er den Kristall noch bei sich trägt. Sie würden es nicht schaffen, denn der Stein gibt unglaubliche Kraft. Selbst wenn die Helden den Stein entwendet haben und der Zwerg zu sich kommt, ist er noch sehr stark, denn die Kraft des Steins wirkt noch eine ganze Weile in ihm. Doch er ist dann verwundbar und bei weitem nicht mehr so mächtig.
- Haben die Helden den Stein, so sollten sie ihn so schnell wie möglich in ihre Welt bringen. Dazu müssen sie zum Spiegel und ihn betreten. In ihrer Welt müssen sie dann den Baum finden. Es gibt einen Pfad, der in nördliche Richtung verläuft. Den müssen die Helden folgen. Irgendwann kommen sie dann zum Baum. Dort muß der Kristall wieder an seinen ursprünglichen Platz zurückgelegt werden und das Loch im Wurzelwerk und der Erden geschlossen werden. Dann wird Lorfiniel wieder ihre alte Kraft zurückgewinnen.

#### *Allgemeine Informationen:*

Lorfiniel schaut euch aus ihren wunderschönen, silbrigen Augen an:

„Ich hoffe ihr habt Erfolg, sonst weiß ich nicht, was dieser Zwerg noch alles anrichtet. Noch hat er die ganze Macht des Steins nicht nutzen können, aber wehe wenn es soweit ist. Dann könnte er auch eure Welt ins Chaos stürzen. So, werte Freunde, nun wachet auf.“

## Wieder im Verlies...

#### *Spezielle Informationen:*

Die Helden wachen wieder im Verlies auf. Sie haben natürlich in der Dunkelheit kein Gefühl für die Zeit, so daß sie nicht sagen können, wie spät es ist. Kurz nach dem Aufwachen, merken die Helden, wie ihre Arme und Beine zu kribbeln beginnen. Langsam können sie sich wieder bewegen und nach kurzer Zeit ist die Starre von ihnen abgefallen.

#### *Meisterinformationen:*

Die Helden sollten sich jetzt so schnell wie möglich befreien. Ihre Fesseln können sie durch Bewegungen ihrer Hände langsam lösen. Sie müssen hierzu einen FF-Probe +4 bestehen. Es reicht wenn ein Held sich befreit. Dieser kann sich dann zu den anderen hintasten und ihre Fesseln ebenfalls lösen. Nun müssen die Helden hinaus. Die eiserne Tür ist natürlich verschlossen. Ein Foramen kann sie öffnen, wobei dazu 4 ASP eingesetzt werden müssen. Dies ist natürlich die lautloseste Methode, denn hinter der Tür sitzt ein Ork und schiebt Wache. Natürlich können die Helden es auch mit einer Schlösserknack-Prob +4 versuchen, aber nur wenn sie noch irgendein Werkzeug bei sich haben. Rohe Gewalt sollten die Helden lieber lassen, da sonst Alarm geschlagen wird und der Darborosch alarmiert werden könnte. Dies wäre das Ende der Helden.

#### *Spezielle Informationen:*

Haben die Helden die Tür offen und schauen hinaus, so sehen sie einen Ork am Tisch sitzen. Er hat ihnen den Rücken zugekehrt und ist mit einem Säbel bewaffnet.

#### *Meisterinformationen:*

Auch dieser Ork muß leise erledigt werden. Ein Held könnte sich z.B. von hinten anschleichen und ihn leise töten. Da die Helden aber keine Waffen haben, kann er dies nur mit bloßen Händen tun (Erwürgen o.ä.). Auch kann ein magisch begabter Held, den Ork irgendwie aus dem Weg räumen. Die Helden sollten auf alle Fälle leise sein. Wie sie es anstellen bleibt ihnen überlassen.

Nun können sie sich ihre Ausrüstung wieder beschaffen. Durch ihre Beobachtungen beim Eintreffen, dürften sie ungefähr wissen, wo ihre Sachen liegen. In der Miene ist es relativ ruhig, da die meisten Leute schlafen. Nur in der Miene arbeiten noch einige Goblins und graben nach Gold. Trotz der Ruhe kommt es auf dem Weg zur Vorratskammer zu einer kleinen Begegnung.

- Wollen die Helden die Treppe M6 nach oben hören sie von oben schwere Schritte. Sie sollten sich schleunigst im Thronsaal verstecken. Sie können beobachten, wie der riesige Troll sich durch den Gang der Treppe zwängt um dann im Gang rechts zu verschwinden, wobei er aber auf allen Vieren Kriechen muß, da der Gang sehr schmal ist.

#### *Spezielle Informationen:*

Irgendwann erreichen die Helden die Vorratskammer. An der nördlichen Wand steht eine große, hölzerne Truhe. Sie ist nicht verschlossen und wenn die Helden sie öffnen, finden sie hier alle ihre Gegenstände wieder.

#### *Meisterinformationen:*

Nun ist es an der Zeit, daß Zimmer Darboroschs zu suchen. Auf ihrer Suche orientieren sie sich als Meister auf den Plan. Man kann immer mal wieder ein paar gefährliche Szenen einbauen, wo die Helden versuchen müssen unentdeckt zu bleiben. Irgendwann einmal werden sie es bei der Tür im Thronsaal versuchen die nach Norden geht. Die erste Tür ist auf. Die zweite verschlossen. Die entsprechenden Proben entnehmen sie aus der Beschreibung M15.

Die Helden sollten dabei extrem leise vorgehen.

Nun sollte nur einer der Helden den Raum betreten. Er sieht dann Folgendes...

#### *Allgemeine Informationen:*

(Beschreibung Raum M 16)

Auf dem Bett liegt Darborosch und schläft ruhig. In dieser Lage wirkt er gar nicht mehr so bedrohlich wie bei eurer ersten Begegnung. Sein Atem geht ruhig. Er trägt immer noch seine dunklen Gewänder und liegt rücklings auf dem Bett.

#### *Spezielle Informationen:*

Der Kristall ist mit einer goldenen Kette um den Hals Darboroschs befestigt. Er liegt in einer Art Korb aus Lederriemen und berührt Darboroschs Brust. Fast man mit den Händen nach dem Kristall, so berührt man ihn durch die Lederriemen zwangsläufig.

#### *Meisterinformationen:*

Jetzt ist absolute Vorsicht angesagt. Der Held sollte natürlich nicht einfach nach dem Kristall greifen. Das hätte fatale Folgen. Er soll genau beschreiben was er tut. Die Kette über den Kopf zu ziehen ist auf jeden Fall sehr schwer FF+6. Der Zwerg wird natürlich nicht gleich bei jedem Fehlwurf erwachen, da das Abenteuer dann gescheitert wäre und die Helden nicht überleben würden. Stellen sie sich allerdings extrem dumm an, so haben sie es natürlich nicht anders verdient.

Die beste Lösung ist, wenn der Held die Kette etwas genauer untersucht und eine Sinnesschärfe-Probe macht. Gelingt diese, so entdeckt er einen Verschuß. Diesen kann er mit einer FF-Probe +2 öffnen. Zuvor kann er eine Mechanik-Probe würfeln. Gelingt diese, so ist die FF-Probe nicht erschwert. Nun kann der Held den Kristall an sich nehmen, wobei er ihn nicht berühren sollte. Berührt er ihn doch so muß er erst einmal eine Probe auf MU/KL/KK +20 würfeln. Dies ist eine Probe, um zu sehen ob der mächtige Kristall ihn nicht vernichtet. Mißlingt die Probe, so stirbt der Held unter fürchterlichen Schmerzen, wobei es ihn innerlich förmlich zerreißt. Sein Körper geht in Flammen auf und nur ein kleines Häufchen Asche bleibt übrig. Der Kristall bleibt unversehrt. Gelingt die Probe, so kann er

dem Stein widerstehen, doch muß er dann eine Selbstbeherrschungs-Probe +25 würfeln, ob er nicht auf der Stelle von der Macht des Steins besessen ist und großwahnstinnig wird. Es helfen auch keine zwei Einsen. Er muß bei allen Proben die Punkte unterbringen. Besteht er auch diese Probe, so ist er der neue Herr des Kristalls, was aber eigentlich nicht passieren darf. Der Meister sollte dies wenn möglich verhindern und bei sehr mächtigen Helden die Proben deutlich steigern.

Ist der Kristall nun im Besitz des Helden so erwacht Darborosch schlagartig, da er den Verlust seiner Macht sogleich bemerkt.

#### *Allgemeine Informationen:*

Der Tiefzerg schlägt schlagartig die Augen auf. „Was ihr. Das kann nicht sein... Ihr könnt doch nicht... Wartet, das werdet ihr büßen.“

Mit diesen Worten schnellt der Zwerg nach oben und postiert sich, kampfbereit im Raum.

„Dann werde ich euch eben mit meinen normalen Mitteln töten müssen !!!“

#### *Meisterinformationen:*

Darborosch ist ein Geode, der zwar der Macht des Kristall beraubt wurde, aber doch immer noch sehr mächtig ist. Durch den Kristall ist er auch noch sehr gestärkt und die Wirkung hält noch eine ganze Weile an was man an seiner LE und AE deutlich merkt. Liefern sie den Helden einen packenden Endkampf.

Es ist auch möglich, daß sich die Helden auf gar keinen Kampf einlassen, sondern gleich mit dem Kristall in Richtung Brunnen stürmen, so wie es in meiner Heldengruppe geschehen ist. Ihre Helden werden dann aber von Darborosch gnadenlos verfolgt werden.

#### **Der Geode Darborosch**

**LE 120 AE:105 MU:15 KL:17 IN:18 CH:13 FF:14  
GE:12 KK:13 TP: Keine Waffen RS:2 AT:8 PA:9  
Ausweichen: 9**

#### **Zauberkenntnisse für den Kampf:**

Seelenfeuer (Ritual) : Magie d. Schwarzen Auges S. 73  
Große Verwirrung (TW 14): Codex Cantiones S. 32  
Zunge Lähmen (TW 13): Codex Cantiones S. 50  
Zwingtanz (TW 14): Codex Cantiones S. 51  
Fulminictus Donnerkeil (TW: 10): Codex Cantiones S. 174  
Höllennein zerreiße dich(TW: 11): Codex Cantiones S. 177  
Plubumbarum Narretei (TW: 13): Codex Cantiones S. 182  
Paralü-Paralein (TW: 9): Codex Cantiones S.228  
Brenne Toter Stoff (TW: 13): Codex Cantiones S. 245

#### **Taktik des Geoden (Vorschlag des Autors):**

- Darborosch wird zuerst ein Seelenfeuer machen, wenn die Helden auf ihn zustürmen und zwar genau da, wo sie gerade stehen. Er wird dies nur für eine Kampfrunde tun.
- Nun kommt es zum Nahkampf. Darborosch wird schwere Schläge hinnehmen müssen. Er wehrt sich mit

Fulminictus, Brenne toter Stoff und Plumbumbarum Narretei. Es sollen nicht gleich ein paar Helden vom Kampf ausgeschlossen werden.

- Wird seine LE knapper so kommen Höllenpein zerreiße dich, Paralü Paralein, Zwingtanz und Zunge Lähmen.
- zum Schluß wird er nur noch verzweifelt mit seinem Fulminictus um sich werfen.

#### *Spezielle Informationen:*

Die Helden werden Darborosch schließlich besiegen. Sie werden hoffentlich auch einige Wunden vom Kampf getragen haben. Ist Darborosch tot, so hören die Helden Aufruhr in der Mine. Sie brauchen aber keine Angst mehr zu haben, denn die Gebannten flüchten wie von Sinnen von diesem schrecklichen Ort. Auch Frigon und Toran machen daß sie schnell wegkommen. Die Helden sehen sie teilweise wild durch den Thronsaal in Richtung Ausgang rennen. Auch die anderen Tiefzwerge machen sich aus dem Staub. Nun ist es an der Zeit, den Brunnen zu suchen. Wie man dorthin gelangt, kann man aus den Beschreibungen weiter oben entnehmen. Immer noch müssen die Helden aufpassen, den Kristall nicht zu berühren. Sind sie im Raum des Brunnens, so kann man die Beschreibung vorlesen. Dann geht es unten weiter.

## **Der Weg durch den Spiegel...**

#### *Meisterinformationen:*

Die Helden müssen nun nur noch in den Brunnen steigen und untertauchen. Es sind keine Proben erforderlich. Egal, wie sich die Helden auch zieren, sie müssen in den Brunnen, um in Lorfiniels Reich zu gelangen. Geht ein Held in den Brunnen, so lesen sie folgenden Abschnitt vor.

#### *Allgemeine Informationen:*

Das Wasser des Brunnens ist seltsamerweise sehr angenehm und warm. Als du untertauchst, spürst du erst nichts, doch dann erfaßt dich ein kräftiger Sog, der dich mit enormer Kraft in die Tiefe zieht. Wirbelnd und um dich selber drehend wirst du hinfortgezogen. Du spürst längst kein Wasser mehr um dich. Die Umgebung ist tiefschwarz und bunte Lichter scheinen um dich zu tanzen. Du versuchst zu schreien, doch kein Ton kommt dir über die Lippen. Nach einer Weile wird der Sog noch kräftiger und dir wird ein wenig übel. Du spürst plötzlich wieder Wasser um dich herum und mit einem mal dringst durch die Wasseroberfläche mit deinem Kopf ins Freie und ein erlösender Atemzug ist von dir zu hören.

#### *Meisterinformationen:*

Diese Prozedur muß jeder Held durchmachen. Mit der Beschreibung des Zieles sollte man warten bis alle Helden drüben angekommen sind.

## **Das chaotische Feenreich**

#### *Allgemeine Informationen:*

Ihr befindet euch wieder in dem genau gleich aussehenden Brunnen, in den ihr gestiegen seid, nur die Umgebung hat sich verändert.

Als ihr nach oben seht, bemerkt ihr, daß ihr im Freien seid. Der Himmel ist tiefschwarz und es sind tausende von Sternen zu erkennen. Euch ist dieses Bild der Sterne völlig unbekannt und auch könnt ihr kein Madamal entdecken.

Der Brunnen, in dem ihr euch befindet, steht auf einer felsigen Lichtung und um euch herum ist finsterner, unheilvoller Wald, aus dem euch unbekannte Geräusche der seltsamsten Art dringen. Lorfiniel hatte recht. Mit ihrer Welt stimmt etwas nicht. Ihr könnt die Gefahr förmlich spüren, die überall um euch herum droht.

#### *Spezielle Informationen:*

Die Geräusche sind den Helden völlig unbekannt. Sie reichen von tiefem knurrartigen Lauten, bis zu hohem Fiepen. Steigen die Helden aus dem Brunnen so stehen sie, völlig durchnäßt auf der Lichtung. Suchen sie den Pfad in nördliche Richtung. So können sie ihn problemlos entdecken. Sie sollten diesem Pfad folgen, doch dabei größte Vorsicht walten lassen.

#### *Meisterinformationen:*

Die Helden müssen auf jeden Fall auf dem Pfad bleiben. Verlassen sie ihn mutwillig, so liegt es an ihnen, werter Meister, sie die Schrecknisse des Waldes erleben zu lassen. Es gibt dort riesige Bären, vom Chaos durchdrungene Insektenschwärme und der Wald ist auch sehr lebendig. Durch das Fehlen des Kristalls und Lorfiniel hat sich die Welt verändert. Alle Lebewesen, denen die Helden begegnen können, sind extrem aggressiv und greifen sofort und ohne Vorwarnung an. Der Weg bis zum Baum dauert etwa 2 Stunden. Hier einige Ereignisse, mit denen die Helden konfrontiert werden können.

### **Der Bär**

#### *Spezielle Informationen:*

Plötzlich könnt ihr ein Donnerrollen hören und als ihr nach oben blickt, erkennt ihr, wie sich der Himmel ungewöhnlich schnell zuzieht. Schon fallen die ersten Regentropfen und in einiger Entfernung erhellen grelle Blitze den Himmel.

Aus dem Wald springt ohne Vorwarnung ein Bär hervor, der den ersten der Helden angreift. Er ist ungewöhnlich groß, selbst für einen Bären (4,5 Schritt) und hat enorme Kräfte. Er schlägt immer wieder mit seinen Pranken zu und kämpft bis er tot ist.

<b>Bär:</b> <b>LE: 100 MU: 21 AT: 12 (2AT/KR) PA:6 RS:3</b> <b>TP:2*2W AU: 50 MR:2</b>
--

*Spezielle Informationen:*

Ist der Bär besiegt, so laufen die Helden weiter. Nach nur kurzer Zeit wird der Wald immer dichter und es kommt zu folgenden Ereignis.

### Der lebende Wald

*Meisterinformationen:*

Lassen sie ihre Helden eine Gefahreninstinkt-Probe würfeln. Besteht einer sie, so glaubt der Held beobachtet zu werden. Immer wieder sieht er Augen im Wald, die ihn anstarren.

*Allgemeine Informationen:*

Ihr hört plötzlich leises, tiefes Flüstern. Mit einem Mal schießen einige Äste der euch umgebenden Bäume herab und versperren euch den Weg. Als ihr nach hinten blickt, seht ihr, wie auch dieser Weg versperrt ist. Schon könnt ihr einen Ast heranhauschen hören. Mit vor Schreck geweiteten Augen erkennt ihr, daß euch die finsternen, knorrigen Gesichter der Bäume anschauen. Der Regen ist in der Zwischenzeit immer stärker geworden und das Gewitter wütet über euren Köpfen.

*Meisterinformationen:*

Jeder Held muß nun eine Körperbeherrschungs-Probe würfeln, ob er es schafft den heranschnellenden Ästen auszuweichen. Mißlingt bei einem Helden die Probe, so wird er zu Boden geschleudert und muß 1W6 TP hinnehmen. Die Helden haben wenig Zeit, denn sie werden die ganze Zeit von den umliegenden Bäumen attackiert. Schlagen die Helden mit ihren Waffen nach den Ästen, so muß dem Held eine Attake +2 gelingen um den Ast zu treffen. Dieser fällt dann zu Boden, doch der ganze Wald scheint im Aufruhr und diese Treffer sind nur Tropfen auf dem heißen Stein.

Die Helden sollten die Flucht nach vorne wählen. Mit AT-Proben und Körperbeherrschungs-Proben können sie sich durch den Wald schlagen. Es kommt auf die LE der Spieler an, wie viel sie unterwegs einstecken können.

Irgendwann erreichen sie den Waldrand.

## Die Schlacht mit dem Riesen...

*Allgemeine Informationen:*

Endlich erreicht ihr den Waldrand und laßt diesen fürchterlichen Spießrutenlauf hinter euch, doch anstatt daß ihr Ruhe bekommt, erblickt ihr von der kleinen Anhöhe auf der ihr steht, ein seltsames, aber wahrlich riesiges Schauspiel.

In einer baumlosen Ebene, die von dem seltsamen Wald vollkommen eingeschlossen ist, seht ihr ein Wesen, welches euch die Sprache verschlägt. Es ist einfach riesig und von menschlicher Gestalt. Von Kopf bis Fuß mißt es mindestens 20 Schritt, und nur der graue haar -und bartwuchs, der bis an die Knie reicht, bedeckt den mächtigen Körper. Der Riese schwingt einen Baum in seiner rechten Hand und sein Wutgebrüll läßt euch erzittern und übertönt sogar das Donnern des Gewitters. Ihm gegenüber könnt ihr mit einiger Mühe hunderte kleine geflügelte Feenwesen erkennen, die allesamt mit winzigen Speeren und Bögen bewaffnet sind. Sie schnellen auf den Riesen zu. Mit donnernder Stimme könnt ihr den Riesen sprechen hören:

„Ihr kleinen Biester seid schuld, daß unsere Herrin verschwunden ist. Ihr habt sie vertrieben.“, und mit diesen Worten schwingt er seine Keule in der Luft.

Als die Feenwesen auf den Riesen treffen, entbrennt ein wilder Kampf. Die Geflügelten versuchen dem Riesen mit zahlreichen Stichen beizukommen, doch der merkt dies überhaupt nicht und mit jedem Schlag seiner Keule erwischt er einige von ihnen, deren Leiber zerschmettert zu Boden fallen. Mitten im Kampfgetümmel kommt plötzlich ein pechschwarzes Pferd aus dem Wald, daß ein rotglühendes Horn auf der Stirn trägt. Der Riese und die Feenwesen hören sofort auf zu kämpfen und das schwarze Einhorn deutet mit seinem Kopf in eure Richtung und spricht mit tiefer Stimme zu ihnen:

„Dort sind sie. Diese Fremden haben Lorfiniel vertrieben und unsere Welt ins Chaos gestürzt. Tötet sie !!!“

Mit diesen Worten läßt der Riese ein fürchterliches Gebrüll los und beginnt in eure Richtung zu stürmen.

*Meisterinformationen:*

Die Helden haben nun ein Problem. Die ganze Meute ist hinter ihnen her. Die letzte Chance die sie haben, ist weiter dem Pfad zu folgen, der sie wieder in den Wald führt. Die Verfolgungsjagd sollte möglichst spannend gestaltet werden. Die Verfolger kommen immer näher und vor allem des Riesen mächtige Schritte dringen immer lauter an die Ohren der Helden. Folgendes könnte die Helden aufhalten.

- Einige angreifenden Äste, welche die Helden attackieren (Ge-Probe um auszuweichen)
- Ein kleiner Bach, den die Helden überspringen müssen (Körperbeherrschungs-Probe)
- Der Sturm wird immer wilder. Die Helden brauchen eine KK-Probe um weiterhin schnell voranzukommen.
- Denken sie an die Ausdauer der Helden. Sie wird bei der Flucht immer weiter sinken. Lassen sie besonders schwache Helden ruhig einmal zurückfallen, so daß sie von den anderen mitgezogen werden müssen.

## Die Lichtung und der Baum der Kraft...

### *Allgemeine Informationen:*

Vor euch tut sich eine Lichtung auf und ihr seht endlich euer Ziel. Der Baum sieht genauso aus, wie ihn Lorfiniel beschrieben hat. Es ist der mächtigste Baum, den ihr je gesehen habt und seine dicken Äste wiegen sich im Wind des Sturmes. Deutlich könnt ihr erkennen, wie ein Loch vor dem Baum in das Wurzelwerk gegraben wurde. Alle Blätter des Baumes scheinen abgefallen zu sein und so steht er kahl, aber majestätisch vor euch. Hinter euch kommen die mächtigen Schritte des Riesen bedrohlich näher. Ihr könnt

Holz splintern hören und das laute Wutgebrüll übertönt alles um euch herum.

### *Spezielle Informationen:*

Blicken die Helden in das Loch, so können sie eine kleine hohle Stelle im Wurzelwerk erkennen, in welche der Kristall genau hineinpassen würde.

### *Meisterinformationen:*

Eigentlich haben es die Helden jetzt geschafft. Es bleibt nichts weiter zu tun, als den Kristall in das Wurzelwerk zu legen und das Loch zu schließen. Dann geschieht dies...

## Die Rettung des Feenreiches...

### *Allgemeine Informationen:*

Mit einem Mal wird es still um euch herum. Das Wurzelwerk schließt sich um den Kristall und das Loch schließt sich mit der umliegenden Erde. Verwundert steht ihr vor dem Baum.

Der Sturm hat sich verzogen und auch die Schritte des Riesen könnt ihr nicht mehr hören.

Langsam wird es heller um euch herum und ihr erlebt einen unbeschreiblich schönen Sonnenaufgang, der alles wieder zum Leben erweckt. Überall ist Vogelgezwitscher zu hören und euch steigen wundervolle Frühlingsdüfte in die Nase. Es scheint, der Wald wäre aus einem bösen Traum erwacht. Tausende von Schmetterlingen beginnen um den großen Baum zu tanzen. Sie schillern in den buntesten Farben und ihr könnt beobachten, wie wieder Blätter aus den Ästen sprießen und nach kurzer Zeit steht der Baum wieder in seiner vollen Pracht vor euch. Dann vernehmt ihr eine vertraute Stimme:

„Ich danke euch. Ihr habt uns alle gerettet. Ewig werden wir in eurer Schuld stehen.“

Vor euch kommt direkt aus dem Baum Lorfiniel auf euch zu. Wieder schmerzen eure Augen bei dem Anblick, doch diesmal könnt ihr alle standhalten.

„Unsere Welt ist gerettet und es ist wieder vereint, was vereint gehört. Nur eurem Mut, eurem Heldentum ist dies zu verdanken. Kommt mit mir zu meinem Spiegel. Wir werden jetzt meine Welt verlassen und in Eure gehen. Euer Heldentum soll reich belohnt werden und eure Götter haben mir die Macht verleiht und mich beauftragt euch gebührend zu entlohnen.“

### *Spezielle Informationen:*

Die Helden sollen Lorfiniel zum Brunnen folgen. Dort müssen sie wieder in den Brunnen steigen.

Auf der anderen Seite sehen sie, wie auch Lorfiniel durch den Brunnen kommt und folgendes spricht.

### *Allgemeine Informationen:*

„Ich möchte euch nochmals danken. Ihr könnt nicht errahnen, was ihr für uns getan habt. Ich habe nun die

Belohnung für euch, die euch sicherlich zusteht. Eure Götter haben mir dazu die Macht gegeben.“

### *Meisterinformationen:*

Da ich dieses Abenteuer speziell für meine Heldengruppe schrieb, habe ich mir auch besondere Geschenke einfallen lassen, die sie bekommen. Da ich die Geschichte jedes unserer Helden gut kenne, fiel mir es nicht schwer etwas zu finden. Es liegt an ihnen, werter Meister, wie sie ihre Heldengruppe belohnen wollen. Wer will schon schnödes Gold, wenn er etwas besonderes haben kann. Denken sie nach und machen sie ihren Spielern eine Freude. Im folgenden Teil habe ich als Beispiel aufgeschrieben, was unsere Helden bekommen haben.

## Beispiel der Belohnung

### *Allgemeine Informationen:*

Lorfiniel richtet ihr Wort an die Helden.

„Ich bitte euch. Derjenige den ich rufe soll zu mir kommen und niederknien um sein Geschenk zu erhalten.“

## Wulfen (Krieger)

„Wulfen, kommt zu mir, edler Krieger und nehmt, was euch zu teil wird.“

*Nachdem Wulfen niedergekniet ist.*

„Wulfen, euer Geschenk soll Wissen sein. Ihr seid ein ehrenvoller Mensch und ihr werdet noch große Taten vollbringen. Euer Leben ist erfüllt vom Kampf und dem Glauben an deine Göttin. Ihr habt gute Freunde und doch gibt es einen Schatten in eurem Leben. Ihr seid von eurem Heim fortgegangen und Zwist liegt in eurer Familie. Euer Vater wollte euch nach seinem Willen formen, doch ihr seid einen anderen Weg gegangen und nun sitzt eurer Vater in eurer Heimat und seine Gedanken sind vom Zorn verblendet. Die Bindung zwischen euch ist gebrochen und

dies lastet schwer auf euch, doch kann ich euch sagen, daß euer Vater euch immer noch innig liebt, wie er es schon immer getan hat. Die Götter schickten ihm eine Vision, in der er deine Taten sah, die ihr bis jetzt vollbracht habt und unendlicher Stolz erfüllte sein Wesen und der Zorn wich. Er erkannte wie töricht er war, dich fortgehen zu lassen und nun ist er voller Sehnsucht nach seinem Sohn. Wulfen, geht in eure Heimat und schnürt wieder das Band der Familie, denn es muß vereint sein, was vereint gehört. Dies soll dein Geschenk sein.“

### **D'Lorian (Novadi)**

„Kommt zu mir, Sohn der Wüste und nehmt euer Geschenk.“

*Nachdem D'Lorian niedergekniet ist.*

„Ihr seid ein stolzer Mann, der die Gesetze seines Gottes ehrfürchtig einhält. Doch seid ihr vom Pech verfolgt und euer Weg war oftmals ein Weg des Leides. Das Schicksal zeigte kein Erbarmen und euer Herz verdunkelte sich. Es gibt etwas, um das ihr immer noch trauert. Es ging euch verloren und ihr dachtet es ward für immer verloren. Doch mit euren heldenhaften Taten in den zurückliegenden Ereignissen habt ihr euch eine Wendung des Schicksals verdient.“

Auf Lorfiniel Hand erscheint der Mannbarkeitsdolch des Novadi und er funkelt im Gleißeln Lorfiniels.

„Dieser Dolch ist euch sehr heilig und er wurde euch einstmals genommen. Es ist bestimmt worden, daß ihr ihn zurückerhaltet um euch eure Ehre wieder zu geben. Glaub mir, es ist keine Fälschung, sondern der echte Dolch eurer Mannbarkeit. Es gibt heute noch einen Ork, der sich wundern wird, wo sein Beutestück abgeblieben ist. Dies ist euer Geschenk.“

### **Ariane (Weißmagierin)**

„Nun zu euch Ariane. Kommt zu mir.“

*Wenn Ariane sich niedergekniet hat.*

„Die Magie in euch war schon immer sehr stark und ihr glaubtet stets an das Gute. Doch auch auf euch liegt ein Schatten. Vor langer Zeit wolltet ihr helfen, doch dies gelang euch nicht. So seid ihr also fortgelaufen und seitdem plagen euch die Zweifel. Ihr seid gildenlos und somit fern der Gemeinschaft der Magier, doch habt ihr euch in eurem Leben auf Reisen mehr als einmal bewährt. Auch die hohen Magier in der Halle des Lebens hatten eine Vision, die sie direkt von den Göttern erhielten. Man erfuhr von deinem Schicksal und es wurde von den Göttern persönlich bestimmt, euch euren wohlverdienten Stand und den Platz in der Gemeinschaft der weißen Gilde zu geben. Seht auf eure Hand.“

Wenn Ariane auf ihre Hand sieht, so erkennt sie wie sich aus dem nichts das Gildensiegel ihrer Akademie formt.

„Dieses Siegel trägt ihr nun zurecht, denn es gibt nicht viele die es so verdienen wie ihr. Kehrt in die „Halle des Lebens“ zurück, wo euresgleichen auf euch wartet. Sie sind

gespannt darauf von dieser Frau zu hören, die den Göttern so wohl gefallen hat. Auch vermißt euch euer Vater sehr. Er ist voller Stolz in dir seine Tochter zu haben. Dies ist dein Geschenk.“

### **Marla (Hexe)**

„Nun du Marla, schöne der Satuarua, komm zu mir.“

*Wenn Marla sich niedergekniet hat.*

„Was sollen wir dir nur schenken, du die alles schon besitzt. Du bist unsterblich, da aus einem Ei geboren und wunderschön noch dazu. Doch gibt es etwas, was auch dich bedrückt.“

Lorfiniel macht eine Handbewegung und die Vertraute Eule Marlas kommt zu Lorfiniel und setzt sich auf ihren Arm.

„Du bist unsterblich, doch wird deine geliebte Eule irgendwann einmal sterben müssen und dieser Verlust wäre fürchterlich für dich. Mit meiner Macht und die Macht der Götter in eurer Welt ist bestimmt worden, daß dein Vertrauter erst sterben soll, wenn du von der Welt gehen wirst und sollte es 1000 Sommer dauern. Er wird nicht altern, genau wie du und dich immer begleiten. Sei dankbar für dieses wahrlich mächtige Geschenk, das dir zuteil wurde.“

### **Mykland (Thorwaler)**

„Nun zu dir Mykland, Mann des Meeres, komm zu mir.“

*Wenn Mykland sich niedergekniet hat.*

„Auch dein Geschenk soll Wissen sein. Du bist ein rauher Geselle und deine Taten werden oft nicht verstanden. Doch gibt es auch in deinem Leben einen dunklen Fleck, der dich in deinen Träumen verfolgt und dich sehr schmerzt. Es ist der Verlust deines Bruders, den du sehr liebtest. Er wurde ungerechter Weise zum Tode verurteilt und sprang vom Boronfelsen in die Tiefe. Dieses Ereignis erfüllt dich immer noch mit tiefer Trauer, doch soll dir gesagt sein, dein Bruder starb nicht. Als er, mit einem mächtigen Satz von den Klippen sprang, hatte Swafnir Erbarmen mit ihm, denn die Tat die er beschuldigt wurde begangen zu haben, war gerecht und nicht verwerflich. Er wendete sich an Boron dir zu helfen. So entschloß sich Boron deinem Bruder zu retten, wenn auch für einen Preis. Als dein Bruder Eirik in die Tiefe sprang, kam Gulgari, und bremste seinen Fall, anstatt ihn mit in die Hallen seines Herrn zu nehmen. Sanft, aber ohnmächtig glitt dein Bruder ins Wasser und einige Delphine kamen, die von Swafnir gesandt wurden. Sie brachten deinen Bruder an Land, wo sie ihn seinem Schicksal überließen. Wo er ist, soll hier nicht gesagt werden, doch wisse, der Preis den er zahlen mußte, war der Verlust seiner Erinnerung. Es ist bestimmt, daß er solange umherirren muß, bis er dir, Mykland Magnusson, Auge in Auge gegenübersteht. Dann wird sein Geist sich aufhellen und er wird sich wieder an alles erinnern. Dies ist dein Geschenk.“

(Anm. des Autors : Ist doch eine tolle Idee für ein neues Abenteuer nicht wahr !)

## Das Beben...

### *Spezielle Informationen:*

Lorfiniel richtet noch einmal das Wort an die Helden, wobei sie bemerken, daß die Erde leicht erzittert.

### *Allgemeine Informationen:*

„Nun ich danke euch nochmals für euren Heldenmut. Geht jetzt. Dieser Ort wird vernichtet werden und der Spiegel wird geschlossen. Es soll niemals wieder solch eine Gefahr für eure Welt aufkommen. Die Wesen in eurer Welt sind nicht bereit für meine. Ich wünsche euch alles Gute und lebet wohl.“

Lorfiniel wunderbare Gestalt taucht wieder in den Brunnen ein. Das Donnern und Zittern der Erde um euch herum wird immer stärker. Schon fallen erste kleine Gesteinsbrocken von der Decke.

### *Meisterinformationen:*

Die Helden sollten sich nun beeilen zum Ausgang zu kommen und ein wenig Abstand gewinnen. Der Weg durch die Mine ist kein Problem, doch hinter den Helden bricht die Hölle los. Gänge stürzen ein und der Boden reißt auf. Sind die Helden im Freien endet hier das Abenteuer und sie können sich entscheiden, wohin sie gehen wollen und weitere Taten vollbringen ...

# Das Ende

### *Meisterinformationen:*

Das Abenteuer ist nun zu Ende. Ich hoffe es hat ihnen, werter Meister und ihren Spielern gefallen und Spass gemacht. Sollte ihnen wegen der Belohnung absolut nichts einfallen, so hätte ich noch einen Vorschlag (obwohl ein persönliches Geschenk meiner Meinung nach doch besser wäre !). Lorfiniel könnte jedem der Helden eine goldene Rose schenken, deren Blüten jedoch geschlossen sind. Pustet man leicht über diese Blüte, so öffnet sie sich und es erscheint Lorfiniel selbst. Allerdings nur für eine kurze Zeit um den Held in irgendeiner Bedrängnis zu helfen. Um was für Hilfe es sich dabei handelt, bleibt Sache des Meisters. Die Rose kann nur einmal benutzt werden. Wenn Lorfiniel wieder verschwindet, verwelkt sie auf der Stelle. Abenteuerpunkte sind natürlich auch fällig. Zusätzlich zu den Punkten, die sie während des Abenteuers verteilt

haben, bekommt jeder Held noch 400 AP. 100 AP können noch für gutes Rollenspiel verteilt werden.

Auch kann jeder Held einen Steigerungsversuch auf Götter und Kulte und Geschichtswissen machen. Es bleibt ihnen natürlich offen, weitere Steigerungsversuche zu verteilen, je nach dem ob ein Held ein Talent sehr oft gebraucht hat.

## **Kontakt:**

Mirko Krech

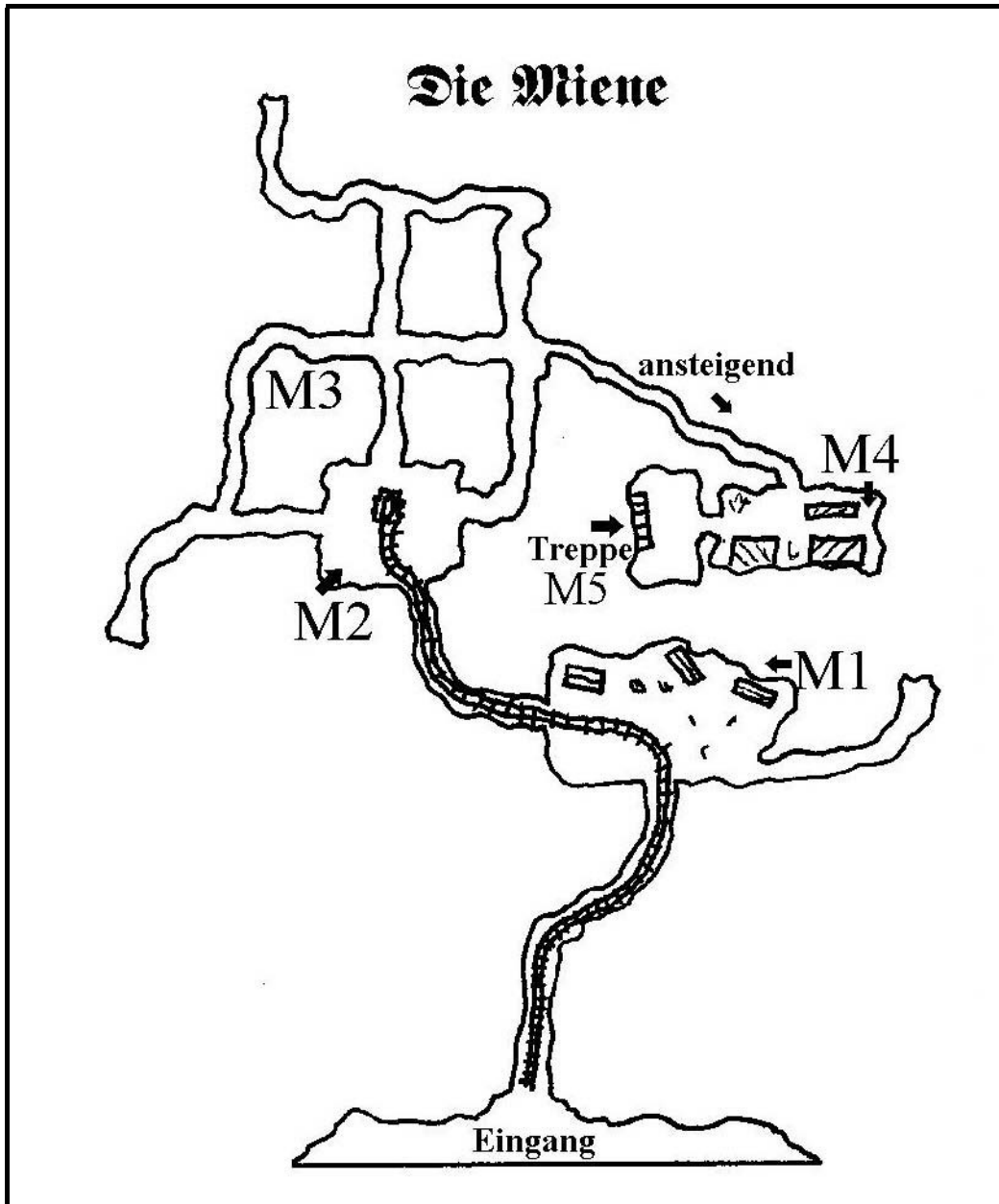
[Schwarztag@web.de](mailto:Schwarztag@web.de)

[www.odewald-helden.de](http://www.odewald-helden.de)

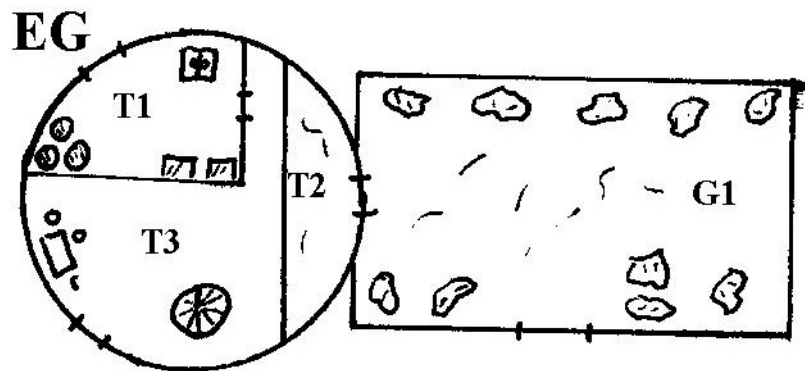
(Schaut mal vorbei)



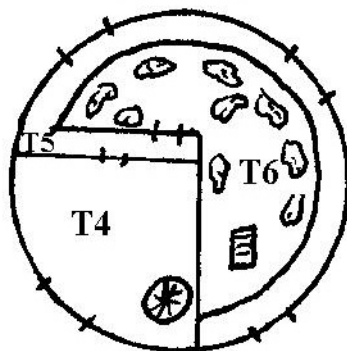
# Karten



# Das Gebäude und der Turm



**1. OG**



**2. OG**

