

Die Gründung von Svensburg...

Hintergrund

Sven der Spalter, Ordenskrieger der Sybonthia, findet auf seinem letzten Abenteuer in der Nähe seines Heimattempels, der bekanntlich in Danama liegt, die Ruinen einer Burganlage. Sie eignet sich hervorragend dafür, dort eine Ausbildungsstätte für die Ordenskrieger der Göttin zu schaffen. Neben Danama und Tiafla wäre das der dritte Stützpunkt des Sybonthia-Glaubens. Gemeinsam mit seinen Kameraden macht sich Sven auf, die Ruinen auszukundschaften. Wie es für seinen Glauben üblich ist, muss er eine Quelle finden und diese der Sybonthia weihen, um die Ruinen zu einem von der Göttin geweihten Ort zu machen. Welche Abenteuer Sven dabei erleben kann, wird an dieser Stelle geschildert...

1 Die Ruine

In den Weiten des Ving-Hügellandes liegt, drei Tagesreisen von der 1000-Seelen-Stadt Edelburg entfernt, eine kleine, heruntergekommene Burganlage, von der aus weite Teile des Hügellandes überblickt werden können.

Die Burganlage **derer von Adiamar** ist stark zerfallen, außer den Grundmauern des Burgfriedes stehen nur noch Reste der umliegenden Gebäude. Vom Turm ist noch das Erdgeschoss erhalten, ein Teil der Decke sowie der darunter liegende Keller.

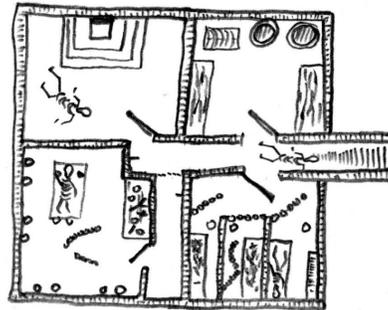
In den Resten des Turms haust ein alter Einsiedler namens Weazle, der dort seit etlichen Jahren lebt und daher den größten Teil des Erdgeschosses von Trümmern und Steinen gesäubert hat. Ein Treppenabgang führt an der Nordwand des Turms nach

unten in die darunter liegenden Räume, die denselben Grundriss haben wie der darüber stehende Turm.

Der Treppenabgang ist etwa 1,5 m breit. An beiden Seiten befinden sich Haltegriffe, die bei Berührung rasend schnell zu drehen beginnen und einen Helden, der sich daran festhält, in die Tiefe schleudern kann. Die Treppenstufen selbst sind moosbewachsen und relativ glatt.

Am Fußende der Treppe liegt ein menschliches Skelett. Kleidungsstücke sind völlig verrottet, Wertsachen sind nicht zu finden, ebenso keine gebrauchsfähigen Waffen, Schilde oder Rüstungsteile.

Eine schwere Holztür verschließt den Kellerzugang. Sie lässt sich aber problemlos mit etwas Körpereinsatz aufdrücken. Im Keller ist es stockfinster, ein Geruch nach Moder und Verwesung steigt den Helden in die Nase.



Entfachen die Helden Licht, so erkennen sie einen etwa 8 m langen Gang, der auf der rechten Seite zwei offene Türen und links eine Tür und ein heruntergelassenes Fallgatter hat.

Der Vorratsraum: Hier finden die Helden alte Fässer mit mittlerweile verdorbenem Öl und Wein. In einer Truhe ist außer einigen leeren und mottenzerfressenen Stoffbeuteln nichts zu finden. Auf den beiden Regalen links und rechts von der Tür lagern die Überreste von Vorräten aller Art. Außer einer mit einem Wachspropfen verschlossenen Flasche ist nichts Brauchbares zu finden. In der Flasche, die nur dann entdeckt werden kann, wenn die Helden den Unrat auf den Regalen genau untersuchen, befindet sich Gewürzessig, der noch hervorragend erhalten ist und in keiner guten Küche fehlen darf.

Der Thronraum: An der Nordwand des Raumes direkt der Tür gegenüber steht ein schwerer, thronähnlicher Stuhl mit der Lehne an der Wand auf einem Podest, das sich über zwei Stufen erhebt. Vor dem Thron liegt ein Skelett, dessen Kleidung zerfallen ist. Die Knochen weisen schwere Verletzungen durch Krallen auf. Der Schädel ist eingeschlagen. Auf dem Stuhl sitzt ebenfalls ein Skelett, dessen rechte Hand die Form einer tierischen Kralle besitzt. Die Kleidung des Skeletts ist teilweise zerfallen, man kann immer noch die gute Qualität und den Wert erkennen.

An der linken Hand trägt das Skelett am Mittelfinger einen prachtvollen goldenen Ring. Er lässt sich problemlos vom Finger abziehen,

Ruinen von Svensburg



jegliche Zerstörungsversuche des Skeletts hingegen sind fruchtlos. Sobald der Ring nicht mehr am Finger des Thronskeletts sitzt, erhebt sich dieses und greift den Ringräuber an.

Kampfwerte Thronskelett mit Krallenhand:

Aw: 17 Pw: 8 RS: 0 Re: 54 LE: 45
TP: 1W+6

Der Ring, einmal über einen beliebigen Finger gestreift, lässt sich nicht mehr ohne Gewalt entfernen. In der anderen Hand spürt der Held ein unangenehmes Kribbeln, langsam verändert sich die Hand in eine Krallenhand (TP: 1W6+4+SB). Die Klugheit des Helden sinkt um 20 Punkte (a/m), dafür steigt die Körperkraft um denselben Wert (a/m). Dieser Ring wurde vom letzten Herrscher der Burg während des Zwergenangriffs in letzter Not eingesetzt. Die verheerenden Eigenschaften waren der Herrscherfamilie bekannt, daher wurde der sogenannte „Krallenring“ nur in absoluten Notfällen eingesetzt (neugierige Helden können in der Familiengruft feststellen, dass einigen der dort begrabenen Skelette ein oder mehrere Finger fehlen).

Untersuchen die Helden den Thron genauer, so stellen sie fest, dass sich die Sitzfläche anheben lässt und sich darunter ein kleiner Hohlraum befindet. Im Hohlraum liegt ein metallener Ring, der an einer kleinen Kette befestigt ist. Wird an dem Ring gezogen, so hört man ein Schaben von Stein auf Stein.

Der „Befragungsraum“: In der Mitte des Raumes steht ein etwa 2,5 m langer und 1,2 m breiter Tisch. Auf dem Tisch liegt ein zwergisches Skelett, dessen Fuß- und Handknochen in eisernen Fesseln stecken. Das Skelett trägt keinerlei Kleidungsreste und weist keine Beschädigungen auf.

An den Wänden des Raumes sind in etwa 2 m Höhe Eisenringe an den Wänden befestigt. In einigen hängen Ketten oder Seilreste.

Zwischen Tür und Wand steht ein Tisch, auf dem Folterwerkzeuge in großer Zahl liegen. An allen hat der Zahn der Zeit ausgiebig genagt, nur noch eine Zange aus Eisen ist nicht völlig unbrauchbar.

Zwischen dem verfaulten Stroh auf dem Boden des Raumes entdecken aufmerksame Helden noch fest eingelassene Ketten, ansonsten nichts von Wert oder Interesse.

Der Kerkerraum mit drei Zellen: An der Südwand dieses Raumes stehen zwei Türen aus Metallstäben offen, die mittlere ist fest verschlossen. Hinter den Türen können die Helden sehr schmale Zellen erkennen mit einer Pritsche, einem Eimer und Ketten an Wänden und Boden. Nur noch auf der linken Pritsche liegt etwas. Das Skelett trägt verrottete einfache Kleidung. Es ist nicht angekettet und weist auch keine Beschädigungen auf. Die Tür der mittleren Zelle ist fest verschlossen (der Riegel mit dem Vorhängeschloss ist völlig verrostet und lässt sich nur mit äußerster Gewalt lösen). Die Zelle dahinter ist leer.

Die rechte Kerkerzelle ist bis auf eine ausgeklappte Pritsche mit alten Decken und einer verfaulten Strohschicht leer.

Der Südgang: Durch ein Fallgatter ist der Südgang vom W-O-Gang abgetrennt. Am Ende des W-O-Ganges ragt ein kleiner Hebel aus der Wand. Bei Betätigung hören die Helden knirschende Geräusche und das Fallgatter hebt sich etwa 20 cm. Mit einem Ruck bleibt es hängen und lässt sich auch mit Gewalt nicht weiter nach oben drücken. Sichern die Helden das Gatter nicht und kriechen darunter her, so besteht pro Held eine 10%-ige Chance, dass es wieder nach unten fällt. Wird ein Held getroffen, so erleidet er 2W6+5 Schaden am Kopf (5%), Brust (30%), Bauch (20%), beide Beine (45%), wobei die Trefferzone auszuwürfeln ist.

Bei ausdrücklichem Suchen finden die Helden in der Südwand des Ganges eine Geheimtür, die keinen Öffnungsmechanismus zeigt.

Haben die Helden den Thron untersucht und an dem Ring mit der Kette gezogen, so steht die Südwand des Ganges ein kleines Stück auf. Mit leichter Kraftanstrengung lässt sich die Geheimtür weiter aufziehen.

Hinter der Geheimtür liegt ein kleiner Raum, der von einem unangenehmen Summen und einem seltsamen blauen Licht erfüllt ist. Das Summen und das Licht gehen von einem klaren Kristall aus, der in einer Fassung auf einem Tisch ruht. Die Fassung besteht aus Metall, seltsame Schriftzeichen bedecken sie. Viele der Schriftzeichen sind geschmolzen, nur eines strahlt aus sich heraus in dem blauen Licht. Die Wände weisen in regelmäßigen Abständen Löcher auf. Nur eines der Löcher ist durch das Licht des Kristalls ausgeleuchtet, alle anderen Löcher sind schwarz. Das beleuchtete Loch liegt in Richtung der Treppe, die in den Keller hinunter führt.

Zerkratzen die Helden das Schriftzeichen, so erlischt das blaue Licht und der Kristall hört auf zu summen. Gleiches passiert, wenn die Helden den Kristall aus der Fassung herausheben. Nach einer der beiden Taten können die Helden feststellen, dass der Treppenabgang in den Keller nicht mehr die Gefahr sich drehender Handläufe aufweist.

Der Kristall spendete der zugehörigen Rune und den sich drehenden Handläufen die nötige Energie für den magischen Vorgang. Daher ist der Kristall (Bergkristall, 160 Karat) in der Lage, vier gleiche Zauber zu speichern.

1.1 Die Suche nach der Quelle

Wie auf der Karte zu erkennen liegt der Burgfried auf einem etwa 12 m hohen Hügel, der aus dem Burghügel herausragt. Seine Hänge sind recht steil und stark zerklüftet. Überall wachsen Büsche verschiedener Größe. An einer Stelle im Süden des Burgfrieds können die Helden nach einigem Suchen hinter einem der Büsche eine schmale Felsspalte entdecken, durch die ein kleiner und schlanker Mensch problemlos hindurch passt.

Hinter dem Eingang führt ein schmaler natürlicher Gang leicht bergan. An dessen Ende liegt eine kleine Grotte mit einem See. In der Decke der Höhle befindet sich ein kreisrundes Loch. Nach genauer

Untersuchung stellen die Helden fest, dass ein unterirdischer Abfluss des Sees existiert. Wohin das Wasser abfließt, kann nicht ohne weiteres festgestellt werden.

Das Loch in der Decke führt nach oben zu einem von Geröll und einer schweren Holzplatte abgedeckten Brunnenschacht. Der Schacht lässt sich nach einigem Suchen leicht finden. Das Wegräumen der Felsbrocken und Steine sowie der schweren Holzplatte dauert mehrere Stunden. Danach sind die Helden sicherlich völlig erschöpft.

In der Nacht hat Sven einen Traum...

Die Göttin ist von seiner Arbeit sehr angetan, wünscht aber ein offen verlaufendes, fließendes Gewässer, das später die Becken mit Heilwasser versorgen soll.

Nahe liegend ist die Idee, den unterirdischen Abfluss des Sees in der Grotte zu verstopfen. Geröll und Steine sind in ausreichender Menge vorhanden. Mit einiger Mühe sollte das den Helden dann auch gelingen.

Mit 20%-iger Chance verstopfen die Helden mit dieser Aktion den Zufluss der Grotte. Dann steigt das Wasser nicht an, sondern der Tümpel fällt langsam trocken.

Bei erfolgreichem Verstopfen des Abflusses steigt das Wasser im Becken langsam an und läuft anschließend aus dem Gang nach draußen, um dort eine tiefer liegende Stelle innerhalb der Burgmauern zu füllen. Langsam bildet sich ein Rinnsal, das von dem neu entstandenen Tümpel durch eine Breche in der westlichen Burgmauer abfließt. Nach etwa 200 m trifft das Rinnsal auf einen Bach und geht in diesem auf.

1.2 Umwandeln der Quelle in eine durch Sybonthia geheiligte Quelle

Testen die Helden die Qualität des Wassers, so stellen sie fest, dass es sehr mineralreich ist und einen angenehmen Geschmack hat. Leider hat das Wasser keinerlei magische oder heilende Eigenschaften.

Sven kann durch ein intensives Gebet zu Sybonthia erfahren, dass ein heiliger Kristall die Quelle in eine durch Sybonthia geheiligte Quelle mit heilenden Eigenschaften umwandeln kann. Solch ein Kristall ist unter dem Badehaus von Danama zu finden, leider wurden sämtliche Zugänge zum Höhlensystem verschlossen. Nur alle 1000 Jahre öffnen sich die Zugänge, um den Kristall erneuern zu können. Was nun?

Sven erfährt im Tempel in Danama, dass sich Laryssa Eding, die im Sybonthia-Tempel in Tiafla lehrt, intensiv mit der Geschichte der Göttin auseinandersetzt. Vielleicht weiß sie etwas über einen Ort, wo diese Kristalle zu finden sind.

In Tiafla finden die Helden schnell zum Tempel der Sybonthia. Mitten zwischen neu angepflanzten Bäumen inmitten eines kleinen Gartens liegt der Tempel mit mehreren Nebengebäuden. Vor dem Tempel liegt ein kleiner Tümpel, der in Sandstein eingefasst ist und in dem sich mehrere Badende tummeln. Hinter einem Holzzaun liegen die Um-

kleidekabinen. Hellblau gekleidete Priester, Maskeure und Helfer versorgen die Badenden und verschaffen deren Leiden Linderung.

Die reichen Bewohner Tiaflas dürfen das Badehaus betreten, das direkt am Tempel anschließt. Das Wasser des Badehauses ist geheizt, eine angenehme Atmosphäre von Ruhe und Entspannung beherrschen die Räume des Badehauses.

Die Helden um Sven werden freudig durch Laryssa begrüßt, sie führt sie in ihre eigenen, sehr schlichten Räume.

Laryssa weiß, dass Kristalle, die von der Göttin gesegnet werden können, in einer natürlichen Höhle in den Ving-Bergen in der Nähe von Danama gefunden werden können. Die Öffnung zu dieser Höhle soll nordöstlich etwa 15 km vom Badehaus in Danama entfernt liegen. Über der Höhlenöffnung soll ein eigenartiger Fels aufragen, der die Form eines Bärenschädels haben soll.

2 Der Kristall

In diesem Kapitel wird die Suche und die Umwandlung des Kristalls zu einem der Sybonthia geheiligten Kristall des Lebens beschrieben. Die Suche in einer scheinbar verlassenem Mine führt die Helden hinein in eine Geschichte voller Gefahren.

2.1 Die Suche nach dem Kristall

Die Reise nach Danama verläuft zügig und ereignislos. In Danama angekommen finden die Helden in nordöstlicher Richtung die Ausläufer des Ving-Gebirges auf. Der Aufstieg ist äußerst mühsam, je nach Bedarf können Begegnungen mit der örtlichen Flora und Fauna eingebaut werden.

Endlich erreichen die Helden ein Plateau, an dessen Ostseite eine steile Felswand aufragt. Das Plateau ist dicht mit Sträuchern und Gebüsch bewachsen. In halber Höhe der östlichen Felswand ist ein Felsen zu erkennen, der eindeutig Züge eines Bärenschädels aufweist. Nach kurzem Suchen entdecken die Helden hinter dichtem Buschwerk einen schmalen Höhleneingang.

Der Eingang scheint natürlichen Ursprungs zu sein, denn die Felswände sind rau und weisen keine Spuren einer Bearbeitung auf. Kein Lüftchen regt sich hinter dem Eingang, es ist stockfinster.

1. Eingangsbereich: Hinter dem schmalen Höhleneingang verbreitert sich die natürliche Höhle zusehend. Die Decke erreicht eine Höhe von ca. 3 m. Von dem nierenförmigen Felseinschnitt führen vier weitere Ausgänge in verschiedene Richtungen. Alle Ausgänge sind natürlichen Ursprungs, nirgends sind Bearbeitungsspuren zu finden. Der Boden der

Höhle ist über und über mit Fledermauskot bedeckt, der bestialisch stinkt und in kürzester Zeit Stiefel/Schuhe und Beinkleider beschmutzt. Solange sich die Helden nichts dagegen unternehmen, sinkt ihr Charismawert um satte 40 Punkte. Der SL sollte dies im Hinterkopf behalten!

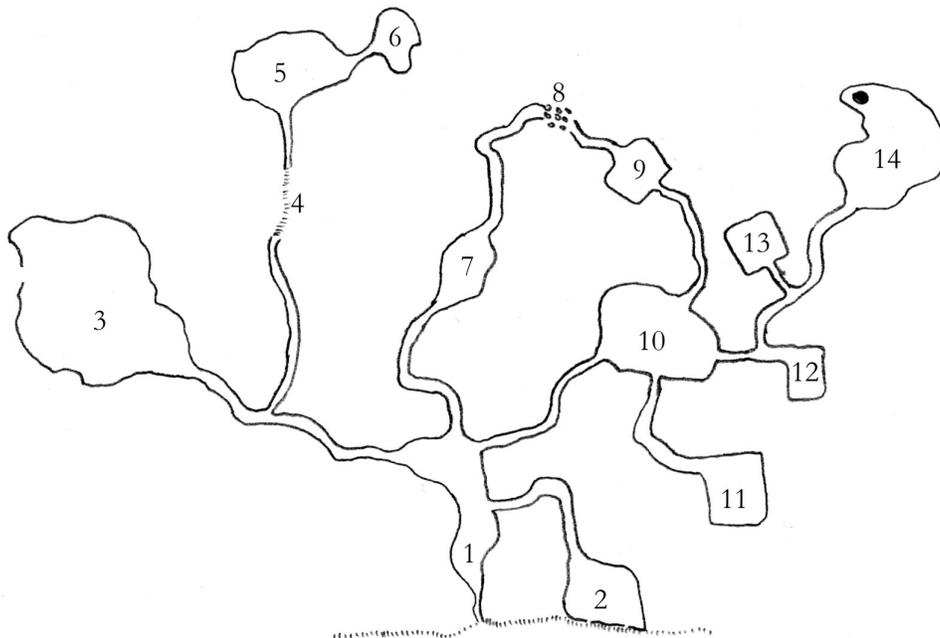
An der Decke der Höhle hängen unzählige Fledermäuse, die durch das ungewohnte Licht und die Geräusche aufgeschreckt werden. Die Fledermäuse sind harmlos, krallen sich jedoch an Kleidung und Haaren der Helden fest, was äußerst unangenehm ist und bei Helden mit Raummangel zur panikartigen Flucht führt. Je mehr sich die Helden gegen die Fledermäuse wehren, umso mehr werden ausgescheucht... Ruhiges Herabnehmen der Tiere aus den Haaren und der Kleidung ist hingegen erfolgreich.

Sobald die Helden den hinteren Bereich der Höhle erreichen, wird die Kotmenge weniger, auch hängen deutlich weniger Tiere an der Decke.

2. Beobachtungshöhle: Der Gang zu diesem Raum ist in der Nähe des Eingangsbereichs noch natürlich, weist aber nach einigen Metern Bearbeitungsspuren auf. Er endet vor einer einfachen Holztür, die sich problemlos öffnen lässt. Der Geruch, der den Helden beim Öffnen entgegenschlägt, verschlägt ihnen den Atem. Es riecht nach Erbrochenem, Blut und Fäkalien.

Hinter der Tür liegt ein nahezu rechteckiger Raum. Im Raum finden die Helden sechs Schlafgelegenheiten (einfache Strohsäcke), einen Tisch mit sechs Stühlen, an der Ostwand einen großen Schrank, an der Westwand eine einfache Waschgelegenheit sowie zwei verschlossene und drei umgestürzte offene Körbe.

In der Südwand fällt durch zwei kleine Öffnungen Licht in den Raum. Die Öffnungen liegen in etwa



1,50 m Höhe und sind etwa 10 cm x 2 cm groß. Auf zwei der Schlafstätten liegen mumifizierte menschliche Leichen, die grässliche Wunden durch Krallen aufweisen. Überall sind Spuren eines Kampfes zu entdecken...

Im Schrank finden die Helden einfache derbe Kleidungsstücke, wie sie von Bergleuten bevorzugt getragen wird. Auffallend ist Kinderkleidung, die in einem der Schrankfächer zu finden ist (in Wahrheit Zwergenkleidung). Die umgestürzten Körbe sind leer. Einer der verschlossenen Körbe enthält Leinenbeutel mit Mehl und Salz. Am Boden des anderen sind kleine Kristallsplitter zu finden. Untersucht ein Held diese Splitter genauer, so verletzt er sich daran. In der nächsten Nacht, in der Lykanthro voll am Himmel steht, wird sich dieser Held in ein Werwesen verwandeln...

Die Kristallsplitter weisen eine starke magische Strahlung auf.

3. Wohnhöhle der Oger: Der natürliche Gang, der an dieser Stelle etwa 4 m hoch und 3 m breit ist, weitet sich zusehends zu einer ovalen Höhle, die von Feuerschein erhellt wird. Geräusche einer den Helden unbekannt Sprache sind deutlich zu vernehmen.

Im Westen der Höhle kann man durch einen etwa 2 m breiten und 2 m hohen Spalt in der Wand nach Draußen schauen. An der Südwand der Höhle liegt ein Berg aus Knochen, Lumpen, verrotteten Rüstungen und Waffen, Tierkadavern und anderen überaus unappetitlich aussehenden und riechenden Dingen. Besitzer hiervon scheinen drei Oger zu sein, die um ein Feuer in der Höhlenmitte herum sitzen und in sich ihrer gutturalen Sprachen unterhalten. An der Nordwand liegen Äste von Nadelbäumen sowie Lumpen, die zu drei Lagern zusammengeschoben wurden. An der NO-Wand stehen mehrere Fässer, auf denen Leinensäcke liegen. In den Fässern ist Wein, den die Oger irgendwo gestohlen haben, die Beutel beinhalten Mehl, Tabak, Salz und eine komplette Abenteurerausrüstung (was von Außen jedoch nicht zu erkennen ist).

Die Oger sind in schmutzige Felle und Lumpen gekleidet. Neben ihnen liegen riesige Keulen, von denen eine sogar mit Gesteinssplittern gespickt ist.

Kampfwerte: Oger mit einfacher Keule			
Aw: 10	Pw: 15	RS*: 5	LE: 56
TP: 3W6+3	SB: 7	Sn: 59	
Wi: 64	Kf: 64	Re: 19	

Kampfwerte: Oger mit Steinsplitter-Keule			
Aw: 11	Pw: 13	RS*: 6	LE: 61
TP: 3W6+6	SB: 8	Sn: 71	
Wi: 68	Kf: 24	Re: 52	

*der RS der Haut beträgt 3.

Der Anführer der Oger (derjenige mit der Steinsplitter-Keule) trägt um seinen Hals einen Lederbeutel, in dem ein etwa kindskopfgroßer Gegenstand steckt, was die Helden auch von Weitem erkennen können, wenn sie die Oger genauer anschauen. In dem Beutel ist eine völlig glatt geschliffene Kristallkugel zu finden (die Kristallkugel einer

Hexe, die ihre Begegnung mit den Ogern nicht überlebt hat).

Weitere Gegenstände von Wert sind in der gesamten Höhle nicht zu finden.

Der Weg aus der Höhle heraus führt in ein kleines Tal. Ein häufig begangener Trampelpfad leitet die Helden zu einem Hügel, von dem die Handelsstraße zwischen Danama und Edelburg gut einzusehen ist.

4. Überfluteter Gang: An dieser Stelle senkt sich der etwa 3 m hohe natürliche Gang. Gleichzeitig steigt der Pegel einer pechschwarzen Flüssigkeit, die den Gang an dieser Stelle geflutet hat. Die Flutung hat eine Länge von etwa 10 m. Berührt ein Held mit der Haut die Flüssigkeit, so spürt er ein leichtes Brennen. Die Stelle verfärbt sich dunkel. Die Flüssigkeit im Gang ist Wasser, das durch mineralische Salze schwarz verfärbt ist. Die Salze dringen in die Haut ein und dunkeln diese. Der SL kann entscheiden, ob dies soziale Auswirkungen auf andere haben soll. Die Färbung verschwindet nach etwa 4 Wochen.

Helden, denen eine Tauchen-Probe gelingt, kommen völlig durchnässt aber unbeschadet an der anderen Seite an. Der Spielleiter sollte darauf achten, was die Helden auf ihrer Tauchtour alles mit sich führen... Gelingt einem Helden die Probe nicht, so dreht er nach 2 m um und gelangt nur mit Mühe und Not zum Ausgangspunkt zurück. Nur bei einer gelungenen Selbstbeherrschungsprobe wagt er einen zweiten Anlauf.

5. Tropfsteinhöhle: Die Helden gelangen in eine Tropfsteinhöhle. Sie können nicht sehr weit blicken, da vom Boden aufragende sehr dünne Stalagmiten den Blick versperren. Von der etwa 5 m hohen Decke hängen unzählige nadelspitze Stalaktiten, die durch leichte Erschütterungen zu Boden fallen. Wird ein Held getroffen, so erleidet er einen Schaden von 2W6+5 auf Kopf (60%), Brust (10%) oder an einem Arm (30%). Schilde schützen gut vor diesen speerartigen Kalkklanzen. Bei jeder misslungenen Schleichen-Probe (jeder Held muss eine machen) fallen 1W6 Stalaktiten von der Decke. Welcher Held getroffen wird, entscheidet der Zufall.

6. Kristallhöhle: In dieser kleinen Seitenhöhle entdecken die Helden ein mit einer trüben Flüssigkeit gefülltes Becken, das den Boden vollständig bedeckt. Die Oberfläche der Flüssigkeit ist in ständiger Bewegung. Benetzt ein Held eine Wunde mit der Flüssigkeit, so heilt die Wunde einmalig 1W6 Lebenspunkte.

Am Boden des Beckens, der etwa 50 cm tief liegt, können die Helden einen größeren Stein ertasten. Sven spürt sofort, dass dies der gesuchte gesegnete Kristall der Sybonthia sein muss.

7. Verbreiteter Gang: An dieser Stelle verbreitert sich der gewundene natürliche Gang bis auf 10 m. Der vorderste Held sieht in einiger Entfernung die leuchtende Silhouette eines Bären. Der Höhlenbär steht auf seinen Hinterbeinen und misst etwa 4 m. Eine gespenstische Stille liegt über der Situation. Nähern sich die Helden der Silhouette, so ändert sie ihre Position und geht in Angriffshaltung über. Mit vorgestreckten Tatzen schlägt die Silhouette nach

den Helden, hält aber noch Abstand. Kommen die Helden noch näher, so sehen sie in der Verbreiterung des Ganges zwei menschliche Körper am Boden liegen.

Greifen die Helden die Silhouette an, so verliert sie ihre äußere Form. Tausende kleine Lichtpünktchen stieben in alle Richtungen auseinander. Erst nun können die Helden erkennen, dass die Silhouette aus kleinen Glühwürmchen bestanden haben muss.

Die am Boden liegenden Körper weisen schwerste Verletzungen durch Krallen auf. Sie sind mumifiziert. Beide tragen einfache Bergarbeiterkleidung, es finden sich keine Wertgegenstände. An der Ostwand der Verbreiterung lehnen zwei Spitzhacken sowie eine Schaufel an der Wand. Nahe beim nördlichen Ausgang stehen noch zwei schwere Körbe. Die Ostwand durchzieht ein Band eines hellen kristallinen Gesteins. Deutlich sind Bearbeitungsspuren durch Hacken zu erkennen. Einer der beiden Körbe enthält Kristallsplitter, der andere ist bis auf einige kleinste Splitter am Boden leer.

Die Gesteinsader besteht anscheinend aus Bergkristall.

Im Korb liegen 5 kg Kristallsplitter im Wert von 80 Goldstücken.

8. Eingestürzter Gang: Die Helden kommen an einen natürlichen Gang, der an einigen Stellen von schweren Holzstempeln abgestützt wird. Je weiter die Helden diesem Gang folgen, desto morscher werden die Stützen. Nach einer Biegung ist der Gang durch heruntergefallene Felsbrocken versperrt. Die Felsbrocken sind unterschiedlich groß, von schrankgroßen bis kopfgroßen Brocken.

Es sollte einige Mühe bereiten, den Gang wieder frei zu legen, da von Oben immer wieder Gestein nachrutscht. Die Einsturzstelle ist etwa 5 m lang und muss durch Stempel gesichert werden, um sie wieder passieren zu können.

9. Lagerraum: Der Gang endet vor einer schweren Holztür. Sie ist nicht verschlossen. Hinter der Tür liegt ein nahezu quadratischer Raum mit zwei Ausgängen. Im Raum stehen an der Südwand etliche schwere Holzstämme, die vollständig entastet sind. Daneben liegen in einem Regal vielerlei Werkzeuge (Hämmer, Sägen, Zangen, Beile, Meißel, Stiele von Äxten bzw. Spitzhacken, Axt- und Spitzhackenköpfe usw.) sowie einige Kisten mit Nägeln.

An der Nordwand liegen etwa 2 m lange Holzstangen sowie viele Reisigbündel. Auf einem Tisch daneben stehen nicht vollendete Körbe. Zwei Messer sowie mehrere Knäuel Schnur sind ebenfalls zu finden.

10. Zentraler Versammlungsraum: Aus dieser etwa 20 x 20 m großen Naturhöhle führen vier Ausgänge hinaus. Die gesamte Einrichtung ist verwüstet. Man kann allerdings noch erkennen, dass diese Höhle eine Aufenthaltsgelegenheit für die Bergleute gewesen sein musste, denn ein Tisch mit 6 Stühlen, ein Regal mit Geschirr, ein kleiner Schrank mit Schüsseln sowie in einer Ecke ein großer offener Kamin mit einem Dreibein und einem schweren Kochtopf sind von der Verwüstung verschont geblieben und noch gut zu erkennen.

In der Asche des Kamins können die Helden den verkohlten Leichnam eines Zwergen finden. Auch er weist deutliche Verletzungen durch Krallen auf.

11. Schlafraum: Der Gang endet vor einer schweren Holztür. Nach einiger Anstrengung lässt sie sich öffnen, da sie sich im Laufe der Zeit verzogen hat. Hinter der Tür liegt ein aus dem Fels heraus gehauener Raum, in dem drei Etagenbetten stehen. Ein bestialischer Geruch schlägt den Helden entgegen. Ursache sind drei verstümmelte Leichname, die auf den Betten liegen. Neben jedem Doppelbett steht ein spindähnlicher Schrank. Darin sind persönliche Habseligkeiten der Bergleute zu finden. Neben Kleidung finden die Helden insgesamt 22 Goldstücke, 87 Silberstücke und 322 Kupferstücke. In einem der Spinde findet sich ein seltsames Tagebuch. Es besteht nicht aus Pergament, sondern aus dünnen Schieferplatten. Auf den einzelnen Platten ist in zwergischer Schrift ein Text eingeritzt. Er beschreibt die Arbeit in der Mine, die Suche nach Kristallen und den alltäglichen Ablauf. Verschiedene Namen werden immer wieder genannt. Der Minentrupp bestand wohl aus 14 Arbeitern und dem zwergischen Chef namens Argobasch. Auf den letzten Seiten beschreibt der Tagebuchschreiber von seltsamen Zwischenfällen in der Mine: „Heute haben Rasgan und Leilif eine neue Kristallader im Stollen 2 gefunden. Die Aufregung ist groß. Endlich wieder ein Erfolg! Argobasch hat den Quarz genau untersucht. Er ist ganz begeistert von der Qualität des Quarzes. Er soll sogar leichte magische Einschlüsse zeigen! Hoffentlich bezahlt der alte Knauser uns dann besser.“

„Heute gab Argobasch den Abbau frei. Er ist seit der Entdeckung der neuen Ader sehr gereizt. Heute Morgen hat er Pingrin angeschrien wegen einer Nichtigkeit.“

„Was ist bloß los? Ich wurde gerade geweckt durch Schreie. Ich werde mal nachschauen, was da wieder los ist.“

Dies ist die letzte Eintragung.

12. Raum des Chefs Argobasch: Der kurze Gang endet vor einer mit einer zwergischen Inschrift versehenen Tür. Sie ist nicht verschlossen. Hinter der Tür ist es stockfinster. Der vorderste Held wird von einer aus der Dunkelheit heranstürmenden Kreatur angegriffen. Des Wesen hat den Überraschungseffekt auf seiner Seite, es sei denn, die Helden öffnen bewusst vorsichtig die Tür und leuchten in den Raum hinein.

Kampfwerte: Zwergischer Werbär*

Aw: 14 Pw: 18 RS: 4 LE: 49
TP: 1W6+9 SB: 7 Sn: 48
Wi: 88 Kf: 64 Re: 44 kA: 128 gA: 18

* Man kann ein Werwesen dauerhaft nur durch silberne Waffen verletzen. Wunden, die durch andere Waffen verursacht worden sind, regenerieren 2 Lebenspunkte pro Kampfrunde. Ein Lykanthrop kann jeden Körperteil bis zu dessen Zerstörung einsetzen (-10 LE), falls der Schaden nicht durch silberne Waffen verursacht worden ist. In diesem Fall ist jeder Körperteil unbrauchbar, sobald er seine Lebenspunkte verloren hat.

Auch ein zerstörter Körperteil regeneriert noch Lebenspunkte. Jedoch wird ein Werwesen mit dem Abschlagen seines Kopfes entgültig getötet (weniger als -10 Punkte auf Kopf).

Schaffen es die Helden tatsächlich, diesem Untier den Kopf abzuschlagen, so verwandelt es sich nach kurzer Zeit in einen Zwergen zurück.

Im Raum herrscht ein riesiges Chaos. Er muss einstmals das Zimmer des Minenchefs Argobasch gewesen sein. In einer Ecke steht ein zertrümmertes Bett, daneben liegt ein Schrank. In der Mitte des Raumes steht ein schwerer Schreibtisch. Der dazugehörige Stuhl liegt zerschmettert in einer Ecke des Raumes. Gegenüber vom Schreibtisch steht neben der Eingangstür eine schwere, verschlossene metallene Truhe.

In den Schubladen des Schreibtisches finden die Helden dünne Schieferplatten, die zum Teil beschrieben sind. Ein Griffel mit einer Metallfeder, ein hölzernes Lineal, ein feiner Pinsel usw. sind zudem noch zu finden. Die Texte auf den Schieferplatten beschreiben Ein- und Verkäufe, die Lohnbuchhaltung usw. In einer Ecke des Raumes liegt ein fast kreisrunder, etwa kindkopfgroßer Kristall neben einer dazu passenden hölzernen Halterung.

Der Kristall ist ein wunderschöner 120 Karat schwerer, lupenreiner Rosenquarz (3.000 Goldstücke wert).

Der Schrank enthält Zwergenkleidung. Die Metallkiste lässt sich nur mit dem richtigen Werkzeug knacken. Der Schlüssel zur Kiste findet sich in einem Versteck in der Ostwand, das nur nach intensivem Suchen gefunden werden kann. In diesem Versteck liegt außerdem noch ein kleiner Geologenhammer, der eine magische Aura aufweist.

In der Metallkiste liegen 245 Goldstücke, Pergamente über die Schürfrechte für Herrn Argobasch, ein großer Schlüssel, ein Schlüsselbund mit kleineren Schlüsseln sowie ein kleiner Beutel mit 10 Edelsteinen (auswürfeln, Karat mit 5W20).

Geologenhammer: Auf diesem Hammer, der zu Kampfzwecken nicht geeignet ist, liegt ein mächtiger Zauber. Mit ihm lassen sich Kristalle, die Fehler haben, zu reinen Kristallen umwandeln. Dazu schlägt man den Hammer auf den Kristall, der nicht größer als 100 Karat sein darf. Alle Unreinheiten werden durch den Schlag entfernt. Spieltechnisch bedeutet dies, dass der Stein nun mehr magische Energie speichern kann, nämlich genau doppelt so viele, wie es der Größe entsprechen würde. Die Ausbrennwahrscheinlichkeit des Hammers beträgt 10%.

13. Kristallkammer: Der Gang endet nach einigen Metern vor einer massiven Metalltür. Die Tür lässt sich keinen Millimeter öffnen. Ein großes Schlüsselloch befindet sich unter der Türklinke. Schaut ein Held hindurch, so erkennt er nur tiefe Dunkelheit. Der Schlüssel aus der Metalltruhe passt ins Schlüsselloch und lässt sich problemlos drehen. Dennoch lässt sich die Tür nicht öffnen, sie scheint von Innen verbarrikiert zu sein. Ohne Gute Ideen lässt sich die Tür nicht öffnen.

Hinter der Tür liegt ein 4 x 4 m großer quadratischer Raum. Die Tür wurde von mehreren schweren, übereinander gestapelten Truhen sowie Keilen, die unten und oben zwischen Tür und Boden bzw. Zarge getrieben wurden, von Innen verbarrikiert. An der Nord- und Ostwand stehen weitere schwere hölzerne Kisten. An der Westwand sitzen drei mumifizierte Leichname, zwei menschlich, einer zwerghisch. Eine Durchsuchung fördert typische Bergmanns utensilien zutage. Mehrere leere Beutel, die Wasser und Nahrung enthielten, deuten wohl auf die Todesursache hin... die Männer müssen elendig verdurstet sein.

Die Truhen lassen sich mit den Schlüsseln am Schlüsselbund öffnen. Sie enthalten Bergkristallstücke in verschiedenen Größen und Qualitäten.

Der Wert beträgt, wenn ein Abnehmer gefunden würde, sicherlich mehrere 1.000 Goldstücke.

14. Abbaugebiet: Diese Höhle ist komplett aus dem Stein herausgeschlagen worden und weist annähernd die Form einer Acht auf. Die Wände sind durchzogen von Kristalladern. Die Decke ist abgestützt durch Holzstempel. In der NW-Ecke befindet sich eine natürliche Ausbuchtung. Aus einem Loch an der Decke läuft durch eine Rinne Wasser zu einem ca. 30 cm durchmessenden Loch im Boden (der Abort). Durch eine Holzplatte kann das Wasser zu einer anderen Rinne geleitet werden, die zu einem hölzernen Becken führt, das an der Nordwand der Höhle steht. Ein Stopfen verhindert, dass das Wasser aus dem Becken ablaufen kann.

Aus dem Nordosten hören die Helden ein schmerzverzerrtes Keuchen. Sie finden dort einen Zwerg, der gerade die Verwandlung in einen Wertiger durchmacht. Kurz bevor die Verwandlung abgeschlossen ist, verwandelt sich der Wertiger wieder in die Gestalt des Zwerges zurück. Diese Verwandlung wiederholt sich immer wieder. Der Blick in den Augen des Zwerges strahlt unendliche Schmerzen aber auch einen unglaublich starken Willen aus. Wie die Helden mit diesem Lykanthropen umgehen, ist nicht vorherzusehen. Besiegen die Helden die Lykanthropie des Zwerges, so kann er ihnen die Geschichte der Mine erzählen. Sein Name ist Sorborasch. Kurz nach der Entdeckung der neuen Ader verwandelte sich der Chef in einen Werbaren, der alle Arbeiter angriff und zum größten Teil tötete. Wer entkommen konnte, ist dem Zwergen nicht klar. Er selbst wurde vom Argobasch schwer verletzt. Nur sein unglaublich starker Wille ließ die Lykanthropie nicht die Überhand gewinnen.

Zum Dank schenkt Sorborasch ihnen so viele Bergkristalle, wie sie tragen können, zumal er weiß, wo der Schlüssel im zum Kristalllager im Geheimversteck des Chefs Argobasch zu finden ist. Anschließend will er die Mine zum Einsturz bringen, um die Gefahr, die von den Kristallen ausgeht, für immer zu beenden. Von einem magischen heilenden Kristall weiß der Zwerg nichts.

Im Abbaugebiet liegen Werkzeuge, mehrere Körbe usw. herum, jedoch keine weiteren Toten.

2.2 Die Segnung des Kristalls

In Danama übernimmt der oberste Priester Sybothar den Kristall, um ihn der Sybonthia zu weihen. Die Zeremonie ist sehr feierlich und für alle Helden ein Erlebnis, denn das Wirken der Göttin wird in einem hellen Erstrahlen des Steins für alle Anwesenden deutlich sichtbar. Alle Helden erhalten durch dieses Erlebnis einen permanenten Bonus von 5 Punkten auf ihre Lebensenergie.

Sybothar teilt den Helden mit, dass der Stein so lange in Danama bleiben solle, bis die Besitzverhältnisse der Burganlage geklärt seien. Sven möge sich doch bitte darum kümmern, dass die Burg in den Besitz des Sybonthia-Tempels übergehe. Zu diesem Zweck solle er nach Tiafla gehen, da die Burg im Besitz des König sein dürfte.

3 Der Kauf der Burg

Nun geht es darum, die Burg in Besitz zu nehmen. Doch wem gehört die Burg? Was wird der Kauf wohl kosten? Was sagen die Zwerge dazu, dass die Burg wieder aufgebaut werden soll, da sie doch von ihnen mühevoll zerstört worden war im Kampf gegen die Familie von Adiamar?

3.1 Was kostet eine Burg?

Die Helden kommen in Tiafla an. Laryssa besorgt ihnen eine Audienz beim König Sorbjörn Schwertmeister II. Dieser teilt den Helden mit, dass die Burg im Besitz der Familie von Adiamar war. Dieses Geschlecht ist im Kampf mit den Zwergen des Ving-Gebirges ausgelöscht worden. Sicherlich sähen es die Zwerge nicht gern, wenn die Burg wieder aufgebaut würde, da sie sehr nahe an den Zwergenbingen liegt und den Warenfluss nach Tiafla behindern könnte.

Es sollte Sven schon einige Mühe kosten, den König von den edlen Absichten des Sybonthia-Ordens zu überzeugen. Gelingt ihm dies, so erklärt sich der König bereit, die Burg zum symbolischen Preis von 2000 Goldstücken dem Orden zu überlassen.

Nach dieser Information sollten die Helden zu Laryssa zurückkehren. Diese teilt den Helden mit, dass der Orden keine 2000 Goldstücke habe. Wollen die Helden aus eigener Tasche zahlen, indem sie den Verkauf von Kristallen planen, so finden sie leider keinen Käufer.

Nachforschungen über potentielle Käufer führen sie sehr schnell zur **Magiergilde der Lichtsucher**. Diese ist bereit (der auftraggebende Magier heißt Normond), die Kristalle zu einem ordentlichen Preis abzunehmen, wenn sie im Gegenzug bereit wären, ein Problem der Gilde zu lösen. Die Gilde selbst möchte dabei nicht in Erscheinung treten, um ihren guten Ruf zu wahren.

Bei dem Problem handelt es sich um ein gestohlenes Buch, das der Magier **Grumborak** aus der Bibliothek entwendet hat. Der Magier lebt in einem Turm mitten im Lago Baran. Der Turm ist jedoch zur Zeit verlassen, da Grumborak nach Emerik gereist ist. Was der Magier dort sucht, ist den Lichtsuchern nicht bekannt.

Die ganze Geschichte ist nicht mehr als ein Test, den neuen Außenposten der Gilde der Lichtsucher zu testen. In dem Turm des Magiers Grumborak sollen in Zukunft die Experimente durchgeführt werden, die für die Stadt wenig geeignet sind (vor allem Beherrschungszauber über nekromantisch geschaffene Kreaturen).

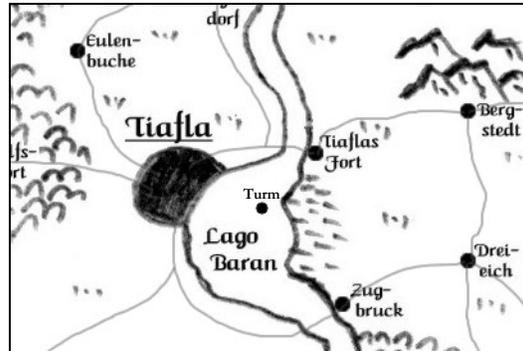
Über dem gesamten Turm ist ein hochkomplexer Schutzzauber gelegt, der dafür sorgt, dass Helden, die bei diesem Auftrag sterben, nicht wirklich tot sind, sondern in eine tiefe Totenstarre fallen, aus der sie von den Magiern zurückgeholt werden können. Da der gesamte Turm magisch wirkt, lässt sich diese Magie nicht so einfach entdecken.

Der SL sollte dafür sorgen, dass die Helden einen vermeintlich toten Kameraden nicht einäschern oder ähnliches. In einem solchen Fall wäre der Tod des Helden endgültig...

3.2 Wiederbeschaffung des Buches

Bei dem Buch handelt es sich um das nekromantische „*Daimonophiacum*“, das sich um die Beschwörung von Dämonen und deren speziellen Furchtzaubern dreht.

Die Lichtsucher geben den Helden eine Karte mit, auf der der Turm eingezeichnet ist. Der Turm liegt mitten im Lago Baran und ist nur per Schiff zu erreichen.



Die Magier können den Helden den Namen eines Fischers (Orton) nennen, der sie in der Nähe des Turmes in einem Beiboot aussetzen und dort auf sie warten würde.

Gehen die Helden auf das Angebot ein, so erfahren sie von Orton, der sie am nächsten Morgen zum Turm bringen kann. Orton ist ein einfacher Fischer, der keine Fragen stellt und nur auf ein paar zusätzliche Münzen aus ist. Die Helden stellen schnell fest, dass man sich auf ihn verlassen kann.

Orton bringt sie südlich vom Turm und will dort bis zum nächsten Morgen auf sie warten. Dann würde er gern zurück nach Tiafla, seinen Fang ausladen (er will während der Wartezeit natürlich Fischen).

Die Helden haben also einen ganzen Tag und eine Nacht Zeit, das gestohlene Buch zurückzuholen.

3.3 Der Turm

Die Helden rudern auf einen Turm zu, der auf einem steilen Felsen mitten im Lago Baran errichtet worden ist. Er ist 5 Stockwerke hoch (incl. Erdgeschoss). Anstelle von Fenstern weist der Turm schmale Schießscharten auf, aus denen kein Licht nach außen dringt. Im Osten führt von einem Anlegesteg eine aus dem Fels geschlagene Treppe zu einer doppelflügeligen Tür.

Der Anlegesteg: Nähern sich die Helden dem Steg (der einzige Möglichkeit, auf den Felsen zu gelangen, die anderen Seiten sind sehr steil), so entdecken sie vor dem Steg im Wasser einen sich bewegenden großen Schatten. Dabei handelt sich um einen mit einem Beherrschungszauber gefügig gemachten riesigen, etwa 4 m langen Wels. Er bleibt immer dicht unter der Wasseroberfläche und versucht, sich nähernde Boote zum Kentern zu bringen.

Nähern sich die Helden mit ihrem Ruderboot dem Anlegesteg, so rammt der Wels sie von unten. Allen Insassen muss eine Rudern- bzw. Balancieren-Probe gelingen, um nicht ins Wasser zu fallen.

Der Wels greift ins Wasser gefallene Helden nicht an, jedoch sollte der SL den schwimmenden Helden durch Scheinangriffe in Angst und Schrecken versetzen. Ebenfalls sollte der SL darauf achten, was der Held alles an Ausrüstung mit ins Wasser nimmt... bekanntlich sind Helden die reinsten Lastesel.

Der Weg zur Tür: Die aus dem Fels gehauene Treppe ist ziemlich steil. Die elfte Treppenstufe ist mit einem magischen Mechanismus versehen (daher ist sie deutlich magisch). Wird die Stufe überquert (dabei ist es unerheblich, ob sie dabei berührt wird), so erschallt eine Alarmglocke im Turm.

Unter der doppelflügeligen Tür quillt eine grün schillernde Masse hervor, die sich langsam vor den Helden aufrichtet und zwei armähnliche Tentakel ausbildet, mit denen es die Helden attackiert.

Kampfwerte: Schleim					
Aw: 11	Pw: 13	RS: *	LE: 30		
TP: 1W6+3		Sn: 2			
Wi: 68	Kf: 22	Re: 41	kA: -	gA: -	

* Schaden nur durch Magie, magische Waffen oder Feuer

Der Schleim greift mit zwei ausgebildeten Ektopoden an und kann daher pro KR zweimal angreifen.

Würden Körperteile durch magische Schnittwaffen abgetrennt, so bildet sich daraus ein neues Schleimwesen mit 30 – W6 LE (usw., jedes neue Schleimwesen hat die LE des ursprünglichen Wesens minus W6, bei LU oder darunter bildet sich kein neues Schleimwesen).

Die Tür: Natürlich ist die doppelflügelige Tür fest verschlossen. An der Seite der Tür hängt eine Kette, die durch ein kleines Loch in der Wand ins Innere des Turmes führt.

Dass Ziehen der Kette ruft ein leises Glockengeläut hervor. Nach kurzer Zeit hören die Helden Schritte. Die Tür öffnet sich und darin steht ein gewaltiger buckliger Oger, gekleidet wie ein typischer Butler, allerdings mit einer riesigen Keule in der Hand, der die Helden überrascht anschaut. Er meint: „Uh, ihr nicht Meister sein... Meister nicht da... ihr hier nicht rein... ihr hier verschwindet... sonst haut Uggah euch mit Keule...“ Er schaut die Helden erwartungsvoll an.

Gehen die Helden, so schließt der Oger die Tür. Bei jedem erneuten Klingeln dieselbe Situation.

Uggah ist eine Illusion. Sollten die Helden dennoch kämpfen wollen, so nehmen sie illusionären Schaden.

Kampfwerte: Uggah					
Aw: 9	Pw: 14	RS*: 4	LE: 46		
TP: 3W6+3		SB: 5	Sn: 49		
Wi: -	Kf: -			Re: 52	

Ignorieren die Helden Uggah, so schließt er nach kurzer Wartezeit wieder die Tür.

Machen sich die Helden an der Tür zu schaffen, so öffnet Uggah dir Tür und fragt nach (s.o.).

Erdgeschoss: Hinter dem letzten Helden fällt die Tür ins Schloss (es sei denn, sie haben Uggah ignoriert, dann schließt dieser die Tür). Von Innen ist sie nur durch Uggah zu öffnen (magisch, da Illusionen normalerweise keine Handlungen vollziehen können). Durch die Helden kann sie nur dadurch geöffnet werden, dass irgendein Zauber auf die Tür gewirkt wird (oder eine Illusion geschaffen wird, die auf die Tür zugeht).

Der Raum ist nun stockfinster, kreisrund und durchmisst etwa 15 m. An der Innenwand führt eine etwa 1 m breite Treppe mit Geländer nach oben und unten. Es sind keine Geräusche zu hören. Der Turm riecht sehr sauber und staublos.

Das gesamte Erdgeschoss ist eingerichtet wie ein gemütliches Wohnzimmer mit Diele. Neben der Eingangstür steht rechts ein „Stummer Diener“, der auf Mäntel und Jacken zu warten scheint. Links steht auf einem kleinen Tisch eine leere Glaswanne, an deren Boden Schleimreste zu erkennen sind. An einer Wand steht ein großer, kalter Kamin, davor eine gemütliche Sitzecke mit einem kleinen Tisch. Auf dem Tisch steht eine Glaskaraffe mit einer roten Flüssigkeit. Unter der nach oben führenden Treppe befindet sich ein großes Bücherregal mit Schriftrollen und Büchern. Schwere Teppiche bedecken den Boden. An der rechten Wand steht ein großer Schrank mit Glaseinsatz in den Türen. Allerlei Gläser sind zu erkennen.

- **Kamin:** Im Kamin finden sich auf einer metallenen Bodenplatte Aschereste. Links neben dem Kamin lagern Eichenscheite; rechts hängen an der Wand ein Schürhaken, Zange, Besen und Schaufel. Im Abzug findet sich ein schwerer verrosteter Metallhaken. Damit lässt sich der Abzug durch eine schwere Metallplatte verschließen. Zur Zeit ist der Abzug verschlossen. In den Ascheresten entdecken die Helden völlig verkohlte Pergamentfetzen.

- **Karaffe:** In ihr befindet sich guter Wein.

- **Bücherregal:** Die Hochstrebenden des Regals weisen in ca. 1,5 m Höhe Schnitzereien von 30 Dämonenköpfen auf, deren Augen rote Kristalle zu sein scheinen.

Die Buchrücken zeigen verschiedenste Schriften in unterschiedlichen Sprachen. Das „*Daimonophobiaicum*“ ist leider nicht dabei. Bei fast allen Büchern handelt sich um Werke der Magieforschung, z.B.:

- Stormgards Grimoire
- Der Fluss zwischen den Welten
- Ingredienzien der nekromantischen Magie
- Wilde Magie für Anfänger
- Die Macht des Blutes usw.

Das gesamte Regal weist eine enorme Magiestrahlung auf. Wird ein beliebiges Buch berührt, so schießen aus den Augen der Dämonenköpfe rote Strahlen auf den Übeltäter (Aw: 18). Der Betroffene kann bei einer gelungenen Re-Probe auszuweichen versuchen. Wird er hingegen getroffen, so verliert er pro Strahl 2W6 LE (es treffen so viele Strahlen, wie der Ausweichversuch in Punkten zu niedrig lag).

Nur ein Rundumspiegel schützt vor den Strahlen. Die Magie kann durch ein Schlüsselwort („Magicae nihiliae“) für 2 Minuten abgeschaltet werden. Gewaltsames Herausbrechen der Kristallaugen der Dämonenfratzen oder das Berühren der Bücher mit Stäben oder Waffen führt ebenfalls zu einer Attacke.

- **Teppiche:** Unter den Teppichen ist ein gemauerter Steinboden zu sehen. Die Teppiche zeigen verschlungene Mandala-ähnliche Muster.
- **Schrank:** Der Schrank beherbergt etliche gläserne Krüge, Karaffen, Gläser, Silbertablets, Geschirr, Besteck usw.

Keller: Der Keller ist stockfinster. In der Decke ist nahe der Kellerwand eine Metallplatte eingelassen. Darunter stehen mehrere Metalleimer, die jedoch leer sind. Auf Regalen an den Wänden liegen unzählige Tiegel, Säckchen, Dosen, kleine Fässchen usw. Auf dem Boden stehen auf einem Holzrost weitere Leinensäcke. An der linken Wand ist im Boden ein Becken mit einer klaren Flüssigkeit eingelassen. An einem in der Decke in einem eimergroßen Loch verschwindenden Seil hängt ein Holzeimer direkt über dem Becken.

- **Metallplatte:** Ein Holzgriff ist in ihr eingelassen. Mit einiger Kraft lässt sie sich aufziehen. Ein Schwall kalter Asche regnet auf die Helden herab. Darüber muss anscheinend der Kamin liegen.
- **Regale:** Die Vorräte bestehen größtenteils aus Nahrungsmitteln. Die Qualität ist hochwertig.
- **Leinensäcke:** Sie sind mit Mehl, Salz und Äpfeln gefüllt. Einige der Äpfel sind angefault.
- **Becken:** Das Wasser im Becken ist kristallklar und schmeckt gut.

Der Eimer lässt sich vom Seil lösen, jedoch nicht mit dem Seil tiefer hinunterziehen.

Der Boden des Beckens liegt etwa 2 m tief. Ein weißes Schemen löst sich vom Boden. Aus dem Wasser taucht ein Skelett auf, das die Helden sofort angreift und im ganzen Turm verfolgt. In der Hand hält es eine glänzende Sense...

Kampfwerte: Sensen-Skelett aus dem Becken			
Aw: 12	Pw: 8	RS: *	LE: 60
TP: 2W6		SB: 5	Sn: 28
Wi: -		Kf: -	Re: 31

* Schaden nur durch Magie oder magische Waffen

Die Sense hat keinerlei magische Fähigkeiten.

1. Stock: Die Treppe endet auf einem 2 m langen Absatz, von dessen Ende die Treppe weiter nach oben führt sowie an dessen Seite ein dunkler Flur abzweigt. Der Flur hat links, rechts und am Ende eine Tür, die nicht verschlossen sind.

- **Schlafzimmer:** Hinter der linken Tür liegt ein beinahe halbkreisförmiger Raum, der ein Bett mit Nachttisch, einen Schrank, eine schwere Holztruhe, eine Waschkommode und einen Tisch mit Stuhl enthält. Durch drei schmale Öffnungen fällt ein wenig Licht in das Schlafzimmer.

- **Bett:** Das Himmelbett ist sauber bezogen und sehr bequem. Unter dem Bett finden die Helden einen Nachttopf (magisch: Flüssigkeiten verschwinden beim Zauberwort „exhundopp“ auf

Nimmerwiedersehen; ABW: 2%). Auf dem Nachttisch steht ein Kerzenhalter mit einer halb heruntergebrannten Kerze. Daneben liegt ein in schweres Leder gebundene Buch mit dem Titel: „Jenseits des Antamen Meeres: Die Reisen des Josof Locke“.

In der Schublade des Nachttisches liegen parfümierte Taschentücher.

- **Schrank:** Er besteht aus schwerem Holz und lässt sich leicht öffnen. Zu finden ist edle Magierbekleidung. Am Boden des Schranks steht eine kleine metallene Schatulle. Sie ist scheinbar auf magischem Wege verschlossen. Ihr Gewicht beträgt etwa 8 kg. Im der Schatulle liegen 4 Fläschchen mit verschiedenen Parfums.
- **Truhe:** Nach einigen Mühen lässt sich die verschlossene Truhe knacken. In ihr findet sich Bettzeug.
- **Waschkommode:** Über ihr hängt ein Spiegel. Auf der Marmorplatte steht eine Waschsüssel und ein großer Wasserkrug. In der Schublade darunter liegen Handtücher, Kämme, Bürsten, ein Brenneisen sowie verschiedene parfümierte Seifen.
- **Tisch:** Auf ihm steht eine kleine Laterne sowie ein kleiner Blumenstrauß, der schon bessere Tage erlebt haben muss.

- **Bad:** Die Tür geradeaus führt in ein kleines Badezimmer. Neben einer Zinkbadewanne enthält der Raum einen kleinen Ofen sowie einen kleinen Schrank. Im Schrank liegen Woldecken und Handtücher.

- **Küche:** Dieser Raum weist alle Merkmale einer Küche auf. An der halbkreisförmigen Wand stehen ein Seilzug mit danebenstehendem Becken, ein schwerer Metallofen mit daneben gestapelten Holzscheiten, ein großer Arbeitstisch mit allerlei Küchenwerkzeugen, ein dazu passendes Regal sowie mehrere abgedeckte Zinkeimer. In der Mitte des Raumes steht ein runder Esstisch, an dem drei Stühle stehen. Auf einem der Stühle sitzt eine dunkel gekleidete Gestalt, die sich langsam aufrichtet, als die Helden die Tür öffnen.

„Ihr seid nicht vom Meister geschickt...“, spricht euch die außerordentlich gut aussehende Frau an, die ganz in einen schwarzen Umhang gekleidet ist. Sie lächelt, und die Helden erkennen ungewöhnlich lange Eckzähne! Eine Vampirin!

Alle männlichen Helden spüren das übererotische Verlangen, sich von ihr beißen zu lassen, wenn ihre Wi-Probe misslingt. Es kommt zum Kampf!

Vampire können durch Verbrennen, Abschlagen des Kopfes oder einen ins Herz geschlagenen Holzpflöck zerstört werden. Alle anderen Verletzungen werden von Vampiren regeneriert (jede Wunde schließt sich innerhalb einer Kampfunde!).

Kampfwerte: Vampirin			
Krallenhände (2 Attacken pro KR)			
Aw: 19	Pw: 10	TP: 1W6+1	
Biss			
Aw: 16	Pw: 10	TP: 1W6+4 (Vampirismus!)	
RS: 1*	LE: 44	Sn: 35	kA: - gA: -
Kk: 95	Wi: -	Kf: -	Re: 84

*Schaden nur durch gezielte Angriffe (s.o.)

Wird ein Held von der Vampirin gepackt (erfolgreiche Angriffe mit beiden Krallenhänden gegen denselben Gegner incl. Schaden), so beißt sie ihn in der nächsten KR in den Hals, falls dem Helden keine vergleichende Kk-Probe gelingt. Der Biss-Attacke kann nur ausgewichen werden, wobei der Ausweichen-Wert um 4 Punkte vermindert ist. Verursacht die Vampirin Biss-Schaden am Hals, so besteht eine 20%-ige Chance, dass das Opfer zum Vampir wird. Jede weitere KR mit Biss erhöht diese Chance um 20%. Die Vampirin trägt einen kleinen Schlüssel als einzigen bemerkenswerten Gegenstand bei sich.

Die Küche ist penibel aufgeräumt, nirgends ist ein Staubkörnchen zu sehen.

• *Becken mit Seilzug*: Das Seil verschwindet in einem dunklen, etwa 30 cm durchmessenden Loch im Boden. Am Seilende hängt ein Eimer. Wird dieser herabgelassen, so ist ein Platschen zu hören. Nach anschließendem Heraufziehen ist im Eimer kristallklares, gut schmeckendes Wasser.

Am Boden des Beckens ist ein Korkstopfen, durch den es geleert werden kann.

• *Metallofen mit Holzscheiten*: Er ist völlig asche- und rußfrei. Ein Rohr geht vom Ofen aus an der Wand entlang und verschwindet im obersten Bereich der schmalen Schießscharte.

Die Holzscheite sind allesamt aus Eichenholz (und ließen sich innerhalb von 15 KR durchaus zu einem Holzpflöck umschneiden).

• *Arbeitstisch mit Küchenwerkzeugen*: Der Tisch weist deutliche Spuren von intensivem Gebrauch auf. Die Küchenwerkzeuge sind Messer, Zangen, Töpfe, Platten, Nudelhölzer usw.

• *Regal*: Auf dem obersten Regalbrett liegen viele kleine Leinenbeutelchen mit Gewürzen und Salz. Darunter stehen verschlossene Tiegel und Töpfchen mit Schmalz, Honig, Öl, pulverförmige Gewürze und Essig. Auf dem untersten Regalbrett steht eine verschlossene Metalltruhe. Der Schlüssel der Vampirin passt. In der Truhe liegen in mehreren Lagen gewachstes Tusch eingewickelt mehrere Knoblauchzehen.

• *Abgedeckte Zinkeimer*: Die meisten sind leer. Einer enthält Kartoffeln, ein anderer Zwiebeln. In einem dritten erkennen die Helden einen Abfalleimer.

2. Stock: Die Treppe endet an einem Absatz, vom dem aus eine Tür abzweigt und die Treppe weiter nach oben führt. Die Tür ist verschlossen. Links und rechts neben der Tür stehen ca. 2 m große steinerne Golems. Eine leichter magischer Schimmer ist bei genauem Hinsehen bei der Tür und den Golems für Magiekundige sofort zu erkennen. Eine große Gefahr spüren empfindliche Helden.

Die Tür und die Türzarge sind komplett aus Metall. Weder ein Türgriff noch ein Schlüsselloch sind zu erkennen. Die Tür wird von den Helden auf keinen Fall zu öffnen sein, denn dahinter ist der komplexe Zauber aufgebaut, der dafür sorgt, dass die Helden nicht sterben können (s. **Kap. 3.1**).

3. Stock: Die Treppe endet auf einem ähnlichen Absatz wie beim 2. Stockwerk. Eine Metalltür, die magisch ist und weder Schloss noch Klinke besitzt, verschließt den Weg. Hinter der Tür sind Schreie, Stöhnen und Weinen zu hören. Im etwa 1,5 m Höhe ist ein Skelettschädel in die Tür eingelassen. Wird dieser berührt, so stellt er folgende Frage:

Unter allen Schlangen ist eine,
auf Erden nicht gezeugt,
mit der an Schnelle keine,
an Wut keine sich vergleicht.
Sie stürzt mit furchtbarer Stimme
auf ihren Raub sich los,
vertilgt in einem Grimme
den Reiter und sein Ross.
Sie liebt die schönsten Spitzen;
nicht Schloss, nicht Riegel kann
vor ihrem Anfall schützen;
der Harnisch - lockt sie an.
Sie bricht wie dünne Halmen
den stärksten Baum entzwei;
sie kann das Erz zermahlen,
wie dicht und fest es sei.
Und dieses Ungeheuer
hat zweimal nie gedroht -
es stirbt im eig'nen Feuer:
wie's tötet, ist es tot.

(Lösung: *Blitz*)

Bei falscher Lösung erzittert die Tür wie von einem schweren Hammer getroffen und ein lauter Gongschlag ertönt. Die beiden Golems erwachen zu Leben und greifen die Helden sofort an.

Kampfwerte: Stein-Golem

Fäuste (2 Attacken pro KR)

Aw: 5 Pw: 7 TP: 3W6

RS: 12* LE: 51 Sn: 6 kA: - gA: -

Kk: 218 Wi: 47 Kf: 39 Re: 29

* Die Golems sind aus Stein. Daher machen Klingengewaffen nur halben Schaden.

Sprechen die Helden die richtige Lösung laut aus, so blitzt die Tür hell aus, dass alle Helden für 5 KR geblendet sind (nur derjenige Held, der den Schädel berührt, ist vom Blitz unbeeinflusst).

Die Tür versinkt langsam im Boden. Sobald ein Held über sie hinweg steigt, schiebt sie sich wieder nach oben. Auf der Innenseite der Tür ist oben ein knöcherner Griff angebracht. Zieht derjenige Held daran, der den Skelettschädel berührt hatte, so öffnet sich die Tür auf gleicher Weise wie beim Eintreten in den Raum.

Der Raum besitzt keine Öffnungen nach draußen, daher ist es sehr dunkel in ihm. An den Wänden und von der Decke an schweren Ketten hängend erkennen die Helden unzählige Käfige. In ihnen sind verschiedene Vertreter von Untoten eingeschlossen (Skelette, Zombies, Mumien, Ghoule, Vampire und Seelenvampire). Alle Käfige weisen eine magische Aura auf. Schwere Bügelschlösser sorgen zusätzlich dafür, dass kein Untoter entkommen kann.

In einem kleinen Käfig sitzt ein kleines, etwa 7-jähriges Mädchen, das jämmerlich weint. Es streckt den sich nähernden Helden die dünnen Ärmchen entgegen. Beim Weinen ist der Mund wie zu einem stummen Schrei weit geöffnet. Ihre Zunge wurde herausgetrennt!

Nur der Käfig weist eine magische Aura auf, das Mädchen selbst ist sowohl in der erotischen Sphäre

als auch im Astralraum eindeutig nichtmagisch. Das Schloss an ihrem Käfig lässt sich mit dem passenden Werkzeug öffnen (Schlösser-öffnen-Probe +10).

Mit dem Zauber „Urwesen erspüren“ sowie dem Wunder „Entdecken von Urwesen“ entpuppt sich das Mädchen eindeutig als Urwesen. Auch Kleriker spüren in ihrer Nähe ein deutliches Gefühl des Unwohlseins.

Wird das Mädchen frei gelassen, so entpuppt es sich als niederer Dämon, der leider keinerlei Dankbarkeit zeigt, sondern die Helden attackiert.

Kampfwerte: Niederer Dämon						
Krallenhände (2 Attacken pro KR)						
Aw:	20	Pw:	14	TP:	1W6+8	
RS:	10*	LE:	64	Sn:	84	kA: – gA: –
Kk:	109	Wi:	132	Kf:	65	Re: 79

* Schaden nur durch Edelmetall-/magischen Waffen

Der Dämon verändert immer wieder seine äußere Gestalt, nur die Krallenhände bleiben unverändert. Pro KR muss jeder Held eine Wi-Probe ablegen, um sich gegen die unheilige Aura des Dämons zu wehren. Gelingt die Probe nicht, so übermannt den Helden eine der folgenden negativen Emotionen für 1W4 KR:

W6	Emotion
1	Angst vor dem Dämon
2	Depression
3	Ekel gegen sich selbst
4	Hass auf einen bestimmten Mithelden
5	Trauer über die Vergangenheit
6	Zorn gegen einen bestimmten Gegenstand

Droht den Helden eine vernichtende Niederlage, so erscheinen mitten im Raum fünf in weiße Roben gekleidete Magier der Gilde der Lichtsucher, die den Dämon zurück in seinen Käfig bannen. Damit ist das Abenteuer im Turm für die Helden beendet und sie werden zurück in die Gilde teleportiert (s. **Kap. 3.4**).

Besiegen die Helden den Dämon, der in einer gleißenden Explosion in seine Sphäre zurückgeschleudert wird, so können sie weiter den Raum durchsuchen. Es findet sich aber nichts von Wert.

4. Stock: Auch dieser Treppenabsatz sieht aus wie der des 3. Stocks. Eine schwere Metalltür versperrt den Weg in die Etage. Sie wird links und rechts von steinernen Golems flankiert. Eine aufgerollte Schriftrolle wurde in das Metall der Tür eingelassen. Ein Text erscheint, sobald sie berührt wird:

Kennst du das Bild auf zartem Grunde,
es gibt sich selber Licht und Glanz.
Ein andres ist zu jeder Stunde,
und immer ist es frisch und ganz.
Im engsten Raum ist's ausgeführt,
der kleinste Rahmen fasst es ein,
doch alle Größe, die dich rühret,
kennst du durch dieses Bild allein.
Und kannst du den Kristall mir nennen,
ihm gleicht an Wert kein Edelstein,
er leuchtet, ohne je zu brennen,
das ganze Weltall saugt er ein.
Der Himmel selbst ist abgemalet
in seinem wundervollen Ring,
und doch ist, was er von sich strahlet,
noch schöner, als was er empfing.
(Lösung: *Auge*)

Bei falscher Lösung erzittert die Tür wie von einem schweren Hammer getroffen und ein lauter Gongschlag ertönt. Die beiden Golems erwachen zu Leben und greifen die Helden sofort an.

Kampfwerte: Stein-Golem						
Fäuste (2 Attacken pro KR)						
Aw:	6	Pw:	8	TP:	3W6+1	
RS:	12*	LE:	56	Sn:	8	kA: – gA: –
Kk:	238	Wi:	52	Kf:	44	Re: 24

* Die Golems sind aus Stein. Daher machen Klingengewaffen nur halben Schaden.

Bei Nennung des richtigen Lösungswortes und gleichzeitigem Berühren der Schriftrolle bildet sich auf dem Metall der Tür ein riesiges Auge, das die Helden anstarrt. Bei nicht gelungener Wi-Probe rennt ein Held von der Tür fort, nur derjenige, der die Schriftrolle berührt, bleibt vom Blick unbeeinflusst. Von der Pupille des Auges ausgehend verschwindet das Metall der Tür, ein Durchgang entsteht. Nach kurzer Zeit ist die Tür komplett verschwunden, um sich nach Betreten des dahinter liegenden Raumes wieder irisartig aufzubauen. Auf der Rückseite der Tür sind in menschlicher Gesichtshöhe zwei Augen eingraviert. Bei Berührung der beiden Augen durch den Benutzer der Schriftrolle öffnet sie sich wieder auf bekannte Art.

Der Raum hinter der Tür wird durch das Licht erhellt (je nach Tageszeit), das durch drei Schießscharten im Turmrund fällt.

Im der Raummitte steht ein beeindruckender Schreibtisch samt Stuhl. Die Wände sind von Regalen gesäumt, in denen unzählige Schriftrollen, Pergamentstücke, Bücher und Folianten liegen. Durch die Schießscharten kommt kein Windhauch, eine magisches Schild scheint sie zu verschließen. Untersuchen die Helden die Öffnungen, so entdecken sie rings um jede Schießscharte herum sechs kleine Smaragde (je 1 Karat) im Mauerwerk eingelassen. Mit dem passenden Werkzeug lassen sie sich sogar unbeschädigt herausbrechen. Eine magische Entladung (2W6 Schaden) trifft allerdings denjenigen, der sich an diese Arbeit macht.

Die Regale sind für einen Magier eine wahre Fundgrube nekromantischen Wissens. Er kann Schriftrolle zu jedem nekromantischen Zauberspruch finden sowie viele Abwandlungen. Die Bücher behandeln meist übergreifend ein nekromantisches Thema, z.B.:

- Die Macht des Blutes
- Vom Fleische der Skelette
- Der Weg in die Nacht
- Die Mumie
- Vampirismus: Weg zurück
- Die dunklen Sphären
- Frevel – Vorbeugen und Heilen
- Das *Nekrophatium*
- Die Macht der Monde
- Lykanthro: der Magiermond
- Ursprünge der Verderbermagie

usw.
Nehmen die Helden Bücher/Schriftrollen mit, so müssen sie diese bei der Gilde der Lichtsucher

wieder abgeben, da diese genau wissen, was in ihrem Turm fehlt.

Auf dem Schreibtisch liegt das *Daimonophobia-cum*.

Berührt ein Held dieses Buch, so muss ihm eine Wi-Probe +30 gelingen, um nicht von der Macht des Buches übermannt zu werden. Wenn dieses geschieht, reißt er es an sich und attackiert alle übrigen Mithelden (per Magie bzw. Waffengewalt). Er kämpft bis zu seinem Tod. Durch die Macht des Buches wird er vorher nicht bewusstlos. Indirektes Berühren des Buches (mit einem Stock, einer Waffe, Handschuhen usw.) erleichtert die Probe, die Erschwernis um +30 Punkte fällt also weg. Sobald einem Helden die Wi-Probe gelingt, erringt das Buch keine Macht über ihn. Dieser Moment ist der Punkt für die Magier der Gilde der Lichtsucher, sich in den Turm zu teleportieren, um die Helden zu ihrem Erfolg zu gratulieren. Damit ist das Abenteuer im Turm für die Helden beendet und sie werden zurück in die Gilde teleportiert (s. **Kap. 3.4**).

5. Stock: Die Treppe endet in einer kleinen Kammer, in der vor einer weiteren Metalltür zwei metallene Golems stehen. In die Tür ist ein Pentagramm eingraviert. Berührt ein Held das Pentagramm, so beginnt der linke Metallgolem zu sprechen: „Du hast das Pentagramm berührt. Daher werde entweder ich dich mit einem Schlag töten oder...“

Der rechte Golem spricht weiter: „... ich werde dich erschlagen oder die Tür öffnen!“

Beide gemeinsam sprechen weiter: „Sprich nun, was du von unserem Angebot hältst. Ist deine Aussage falsch, so...“

„...werde ich dich mit einem Schlag töten“, spricht der linke Golem.

„Ist sie jedoch wahr, so erschlage ich dich oder öffne die Tür!“ spricht der rechte Golem.

Der Held, der das Pentagramm berührt, ist völlig erstarrt und kann nur seinen Mund zum Sprechen bewegen. Die übrigen Helden können noch so sehr auf die Golems eindreschen, sie zerstören höchstens ihre Waffen.

Hoffentlich lautet die Aussage des Pentagramm-Berührers: „Ich werde nicht vom rechten Golem erschlagen.“

Andere Antworten führen dazu, dass der Held entweder vom linken oder vom rechten Golem erschlagen wird... und die Tür verschlossen bleibt.

Die richtige Antwort zwingt den rechten Golem dazu, die Tür zu öffnen. Dazu schlägt er leicht gegen das Pentagramm.

Hinter der Metalltür liegt ein großer, nahezu kreisrunder Raum (mit Ausnahme des Eingangsbereichs). Drei Schießscharten erhellen den Raum (je nach Tageszeit). Ähnlich wie im 4. Stockwerk sind die Öffnungen magisch gesichert (siehe oben).

Der Raum ist bis auf einen Schrank, der zwischen zwei Schießscharten steht und einem großen Pentagramm auf dem Boden leer.

• **Schrank:** In ihm hängen an einer Stange drei schwere Bleischürzen. Auf mehreren Regalböden sind folgende Schätze zu finden: drei Bleihelme mit kristallklaren Quarzscheiben anstelle von Augenöffnungen, drei schwere Bleihandschuhe, drei

dicke mit Bleiplatten besetzte Hosen und Jacken, eine große sowie ganz unten eine verschlossene Holzkiste. Mit Gewalt lässt sich die große Kiste problemlos öffnen. In ihr liegen kleine und große Kerzen in verschiedenen Farben.

In der kleinen Holzkiste liegen fünfzehn kleine verschürte Leinenbeutelchen. Jedes Beutelchen enthält W6 Portionen einer Kräuterpflanze.

• **Pentagramm:** Der fünfzackige Stern ist an den Ecken durch Wachsreste verschmutzt. Die Linien sind in den Stein des Bodens geritzt. Ober- und unterhalb jeder Linie sind Runen eingraviert. Ein Magiekundiger (Probe Magiekunde bzw. Lesen/Schreiben von Visduma) stellt fest, dass es Bannrunen sind.

Egal, ob die Helden letztendlich das Buch finden oder Aufgrund von Zeitnot zum Fischerboot zurückrudern oder allesamt sterben, für die Auftraggeber waren sie in jedem Fall erfolgreich.

3.4 Zurück in der Gilde der Lichtsucher

Kehren die Helden zur Gilde zurück, so erwartet sie Normond mit einer Überraschung. Alle verstorbenen Helden sind quicklebendig.

Sind hingegen alle Helden gestorben, so wachen sie in der Gilde der Lichtsucher in Normonds Zimmer auf.

Normond klärt die Helden über ihren Auftrag auf. Sollten die Helden das Buch zurückgebracht haben, so ist Normond von den Fähigkeiten der Helden sehr beeindruckt und ist bereit, jedem „überlebenden“ Helden ein magisches Geschenk zu machen (der SL sollte hier schauen, was zu den einzelnen Helden passt). Außerdem kauft er ihnen den Quarz ab.

War die Erlangung des Buches zu schwierig für die Helden, so ist er sehr zufrieden mit seiner Arbeit. Gerne kauft er den Helden den Quarz ab.

Die Helden können ihr gesamtes Quarzvermögen in Platinbarren oder Goldmünzen umtauschen. Pro Held konnten aus der Quarzmine (außer besondere Quarzkristalle) 500 Goldstücke in Quarz (entsprechen ca. 22-25 kg Quarz) mitgenommen werden.

3.5 Der Kauf der Burg

Der Sekretär Golbetz des Adelsrates von Emje, der die Liegenschaften des Adels im Namen des Königs verwaltet, ist gern bereit, die Helden mit ihrem Anliegen zu empfangen.

Für 2.000 Goldstücke kann Sven im Namen des Sybonthia-Glaubens die Burgruine des ausgestorbenen Adelsgeschlechts derer von Adiamar kaufen. Bevor der Sekretär die Kaufurkunde unterschreibt und siegelt, fordert er Svens Heldenkollegen auf, den Raum zu verlassen.

Anschließend unterrichtet er Sven, dass er am morgigen Tag drei Stunden nach Sonnenaufgang allein bei ihm vorbei kommen möge, es gäbe da noch ein kleines Problem. Egal wie sehr Sven drängt, er bekommt keine weiteren Informationen.

Am nächsten Tag ist Sven hoffentlich pünktlich beim Sekretär Golbetz. Dieser führt ihn in ein edel ausgestattetes Besprechungszimmer, in dem drei vornehm gekleidete Zwerge warten.

Der Zwerg mit dem imposantesten Bart ergreift das Wort, wobei er ein lupenreines Khamsatisch spricht.

„Werter Herr Spalter, wir in der Zwergenbinge *Hammerschacht* wurden davon in Kenntnis gesetzt, dass Euer Orden die Burgruine Adiamar aufkaufen und wieder in Stand setzen möchte. Es hat uns viel Gold und Mühe gekostet, die Burg in den Zustand zu versetzen, in der Ihr sie heute vorfindet. Ihr müsst wissen, das Verhältnis zwischen der Adelsfamilie Adiamar und den Zwergen von *Hammerschacht* war nie gut.“

Ein mit einem schweren Kettenhemd gekleideter Zwerg springt erregt auf: „Oh ja“, schimpft er, „Halsabschneider und Diebe waren die Adiamars! Wucherzölle und Wegegebühren verlangten sie von uns! Ha! Das werde ich von dieser Sybonthia zu verhindern wissen!“

„Beruhigt Euch, Gernold“, unterbricht Adigoron, der Anführer der Zwergendelegation, „wir wollen hören, was der wertere Herr Spalter zu sagen hat...“

Sven sollte äußerst diplomatisch vorgehen. Der König möchte sich aus dieser Sache so weit wie möglich heraus halten, was der Sekretär auch sehr deutlich macht, wenn er darauf angesprochen wird.

Die Zwerge bestehen darauf, dass die Wege hin zu ihrer Binge, die über das Land der Burgruine führt, offen und zollfrei bleiben.

Der Sekretär händigt Sven nun die Kaufurkunde aus. Anschließend legt der bis zu diesem Zeitpunkt still vor sich hin schreibende Zwerg Sven ein Pergament vor, das akribisch auflistet, dass die Wege zur Binge, die durch das Land der Burgruine führen, auch in Zukunft, so lange die Burg im Besitz des Sybonthia-Tempels ist, offen und zollfrei bleiben soll.

Da Sven in dieser Sache laut Laryssa weisungsbefugt ist, kann er frei entscheiden, wie er über den Vertrag mit den Zwergen entscheiden will. Eine Abschrift des Vertrages wird Sven mitgegeben, auch für den Fall, dass Sven sich erst noch mit seinen Leuten beraten will. Am nächsten Morgen sollen dann die Unterschriften gesetzt werden.

Wenn Sven die Verträge unterschrieben hat (unabhängig vom Zeitpunkt), lehnen sich die Zwerge zufrieden zurück. Adigoron lädt Sven und sein Gefolge in die Gastwirtschaft „Frische Gnome“ ein, um den Vertrag gebührend zu feiern. Er lässt keine Ablehnung der Einladung zu.

3.6 Im Gasthaus „Frische Gnome“

Am Abend versammeln sich die Helden im alten Festungsturm Tiaflas, in dem sich seit etlichen Jahren ein von einem Zwerg und mehreren Halbblingen geführtes Gasthaus mit Namen „Frische Gnome“ befindet. Nach kurzer Wartezeit der Helden betreten die drei Zwerge die Wirtsstube, die von einer großen Theke im Zentrum des sechseckigen Raumes beherrscht wird.

Adigoron stellt sich und seine Begleiter den Helden vor, sollte dies noch nicht geschehen sein: „Mein Name ist Adigoron Eisenblick. In der Zwergenbinge *Hammerschacht* bekleide ich das Amt des Metallmeisters; man könnte mich als den obersten Außenhändler der Binge bezeichnen. Der junge Zwerg zu meiner rechten ist Gernold Breitaxt, mein persönlicher Wächter.“ Gernold nickt den Helden grimmig zu, wobei sein Blick am längsten auf dem besten Kämpfer der Helden liegen bleibt. „Zu meiner linken steht Bregor Erzhaar. Er arbeitet als Schreiber für die Binge. Es ist mir eine große Freude, die neuen Besitzer der Burgruine Adiamar kennen zu lernen.“

Im Gespräch bei gutem Bier und leckerem Essen stellt sich heraus, dass die Zwerge vor etlichen Jahrzehnten die Burg Adiamar geschleift haben, aus Wut über unterbrochene Handelswege und horrenden Zölle, die von den Adiamars auf ihrem Land von den Zwergen verlangt worden waren. Sie kennen die Ruine gut, zumal sie vor drei Jahrhunderten von den Zwergen selbst angelegt worden war, um die eigenen Wege zu schützen.

Adigoron bemüht sich herauszufinden, welche Ziele der Sybonthia-Orden mit dem Kauf der Burg bezwecken will. Berichtet Sven von seiner Vision, in der Burg eine Ausbildungsstätte für die Ordenskrieger der Sybonthia zu gründen, wird Gernold, der Leibwächter Adigorons, hellhörig.

„Wie wollt ihr den mit den paar Leuten die Burgruine jemals wieder aufbauen? Zufälliger Weise weiß ich recht genau, dass Ihr“, sein Blick fokussiert Sven intensiv, „der einzige Ordenskrieger der Sybonthia seid. Und der Orden strotzt ja auch nicht gerade vor lauter Geld...“

Bregor unterbricht ihn. Er holt aus einer seiner vielen Taschen ein Pergament hervor und meint, in einem äußerst sachlichen Ton: „Der Aufbau inklusive sanitärer Einrichtungen kostet sicherlich 3.500 Goldstücke. Dabei ist noch keinerlei Inneneinrichtung eingerechnet. Alles in allem wird der Wiederaufbau der Burg etwa 9.700 Goldstücke kosten.“

Nach diesen Informationen lehnt er sich genüßlich zurück und entzündet sich eine Pfeife, die er aus einer anderen Tasche hervor zaubert.

Egal wie die Reaktionen der Helden ausfällt, nach etwa einer halben Stunde wendet sich Adigoron an Sven und meint: „Wir Zwerge der Binge *Hammerschacht* wären bereit, Euch beim Aufbau zu helfen... wenn Ihr und Eure Freunde ein kleines Problem in unserer Binge lösen könntet. Ihr müsst wissen, wir *Hammerschachtler* sind furchtlose Kämpfer, wenn es gegen Gegner geht, die wir verstehen können. In unserer Binge hat sich etwas eingenistet, das wir nicht erklären können. Zwei Trupps mit jeweils acht kampferprobten Zwergen sind bisher verschwunden. Vielleicht könntet Ihr ja mal nachschauen... immerhin seid Ihr ja in der Lage, göttliche und weltliche Magie zu wirken. Was meint Ihr? Wenn Ihr es schafft, bauen wir Euch kostenlos die Burg wieder auf. Sogar das Baumaterial würden wir stellen...“

Reist Sven erst nach Danama zum Haupttempel Sybonthias, um die Finanzierung zu klären, so wird

ihm mitgeteilt, dass 4 000 GS für die Renovierung und Instandsetzung der Burg zur Verfügung stehen. Das Angebot der Zwerge wäre für ihn also durchaus zu überdenken, zumal die Beziehungen der zukünftigen Ordensburg mit den Zwergen der Binge Hammerschacht nicht ignoriert werden sollten. Stimmt Sven dem Vorschlag der Zwerge an einem zwei Wochen später stattfindenden Treffen mit dem Zwergen zu, so begleiten die drei Zwerge die Helden zur Binge Hammerschacht.

4.0 Die Binge Hammerschacht

In der Binge wurde ein neuer Schacht vorgestoben, der in einem uralten Versteck der Hartschaligen endet. Durch diese Störung die Hartschaligen aus Hartschaligenhäusern während den Schlaf geweckt. Nun streben sie danach, endlich an die Oberfläche zu kommen. Noch ist die Hartschaligenpopulation klein, doch steigt sie mit jedem verstreichenden Tag an. Mit Vernichtung der Königin kann die Gefahr gebannt werden.

4.1 Die Situation in der Binge

Außerhalb der Binge, zu der ein deutlich ausgetretener, von Wagenspuren gezeichneter Weg führt, der an der Burgruine derer von Adiamar vorbei führt, stehen etliche größere und kleinere Steinhäuser. Aus den meisten Schornsteinen steigt Rauch auf, ein beißender Geruch von verbranntem Holz liegt in der Luft. Vor acht der Steinhäuser stehen große Schmelzöfen, an denen Zwerge emsig arbeiten. Große schmiedeeiserne Metallblöcke werden auf Karren zu anderen Häusern transportiert. Lautes Hämmern und Schlagen ist zu hören. Hinter dem Dorf ragt ein Berg auf, in dessen Flanke ein Loch gähnt. Zwerge gehen durch diesen Höhleneingang ein und aus. Neben dem Höhleneingang rauscht ein mittelgroßer Wasserfall den Berg hinunter. Das Wasser sammelt sich in einem kleinen See. Von ihm geht ein Bachlauf aus, der hinter den Häusern entlang fließt, aus denen ein stetiges Hämmern zu vernehmen ist. Große Wasserräder scheinen die Hämmer anzutreiben.

Adigoron führt die Helden in den Höhleneingang hinein. Sie werden mit großen Augen und teilweise grimmigen Blicken gemustert. Die Autorität, die Adigoron besitzt, wird aber schnell deutlich, indem er die Helden vorstellt, wodurch sich die meisten Blicke entspannen.

Nach etwa einem Kilometer Fußmarsch durch einen breiten, durch spärliche Öllampen erhellten Gang, erreichen die Helden die eigentliche Binge. In einer natürlichen Höhle, deren Durchmesser etwa 400 Meter beträgt und deren Decke in der Mitte mindestens 100 Meter hoch ist, liegt eine kleine Zwergenstadt: die Binge Hammerschacht. Die Häuser stehen dicht an dicht, viele messen mindestens fünf Stockwerke. In alle Richtungen zweigen Gänge ab, was die Helden dadurch erkennen können, dass in ihren Öffnungen Öllampen brennen.

Die Helden werden von Adigoron in ein großes, zentral liegendes Gebäude gebracht. Dort werden ihnen recht große, jedoch nur 1,5 m hohe Räume zur Verfügung gestellt. Zudem können sie sich erfrischen und ausruhen.

Nach zwei Stunden Pause werden die Helden zum Erzmeister Asterithon Feinhaar, dem höchsten Adligen und Führer des Adelsrates der Binge, geführt. Dieser begrüßt die Helden freundlich, die sicherlich froh sind, in den Hallen des Erzmeisters stehen zu können. Nach einem opulenten Mahl mit ausgezeichnetem Bier wiederholt Asterithon die

Bitte und das Angebot an Sven. Sollten die Helden ablehnen, so werden sie noch ein paar Tage freundlich bewirtet, bis sie hinauskomplimentiert werden.

Asterithon berichtet von einem neuen Stollen, an dessen Ende das Grauen lauern soll: „Die Zwerge, die den Stollen gegraben hatten, sind spurlos verschwunden, zwei Suchtrupps mit jeweils acht kampferprobten Zwergen ebenfalls. Zur Sicherheit haben wir den Stollen mit einem schweren Stahltor verschlossen. Dahinter hört man immer wieder ein furchterregendes Kratzen und Schaben. Da wir Zwerge keine Magie wirken können, hoffen wir nun ganz auf eure Hilfe. Gebete an Ognior verhalten ungehört... Ich verspreche euch jede Hilfe zum Erreichen des Ziels sowie reiche Belohnung und den kostenlosen Wiederaufbau der Burg Adiamar.“

Die Helden können sicherlich mit Asterithon handeln. Pro Held springt ein besonderer metallischer Gegenstand heraus, wenn die Zwerge diesen schmieden können (Material: Zwergenstahl, Herstellungsqualität: maximal).

4.2 Die Bedrohung

Am nächsten Morgen führt Gernold die Helden zum verschlossenen Stollen. Zehn Zwergenkrieger, teilweise mit Armbrüsten bewaffnet, folgen ihnen. Hinter dem Tor sind keine Geräusche zu hören. Öffnet Gernold das Tor, so ist der Gang dahinter völlig glatt und fast kreisrund, als wäre er von innen mit flüssigem Gestein ausgekleidet worden. Die Zwerge wünschen den Helden viel Glück und schließen das Tor nach Durchschreiten.

Der etwa 5 m durchmessende Gang führt leicht bergab. Nach einigen Biegungen und Knicken werden die Helden an einer scharfen Wende von zwei grässlichen Wesen überrascht, die sie prompt angreifen. Die Wesen sehen aus wie zwei übergroße Termiten, die mit ihren Mandibeln und den obersten Extremitäten angreifen. Von den Mandibeln tropft ein gelbes Sekret, das beim Auftreffen auf dem Boden aufzischt.

Kampfwerte: Hartschaligenkrieger						
Krallen (2 Attacken pro KR)						
Aw:	10	Pw:	12	TP:	1W6+3	
Mandibel						
Aw:	8	Pw:	12	TP:	2W6+3 (+ Säure*)	
RS:	7	LE:	46	Sn:	33	kA: 207 gA: 33
Kk:	73	Wi:	32	Kf:	24	Re: 58 SB: 2

* Die Säure verursacht auf der Haut 2W6 Schaden. Lederrüstungen verlieren 1W6 und Metallrüstungen 2W6 Punkte Rüstungsqualität.

Die beiden Wächter haben keine Wertgegenstände bei sich.

Besiegen die Helden diese Wächter, so können sie ihren Weg fortsetzen. Nach etwa einer halben Stunde Fußmarsch hören sie vor sich viele kratzende und trippelnde Geräusche. Wenn die Helden ihr Licht nicht löschen, so können sie wenige Meter in eine riesige Höhle hinein blicken. Durch das Licht angelockt werden sie von vier Hartschaligenkriegern angegriffen. Ein Kampf lockt viele weitere Hartschaligen an, so dass die Helden schon bald

ihre Unterlegenheit erkennen müssen. Eine Flucht sollte möglichst spektakulär inszeniert werden. Immer wenige Meter den Verfolgern voraus endet die Flucht vor der verschlossenen Metalltür. Maximal zwei Helden können gleichzeitig gegen die vordersten zwei Hartschaligenkrieger kämpfen und ihren Freunden dadurch den Rücken frei halten. Droht eine Niederlage, so öffnet sich endlich die Tür und etliche Zwerge unterstützen die Helden mit Armbrüsten, Hacken usw. Nur mit Mühe und Not kann die Metalltür wieder fest verschlossen werden. Drei mutige Zwerge finden den Tod. Hoffentlich haben die meisten Helden überlebt.

Schleichen sich die Helden ohne Licht zu den Geräuschen innerhalb des Ganges, so droht der Vorderste eine in der Dunkelheit unmöglich zu erkennende Rampe hinunterzufallen, sollte ihm die Reaktionsprobe nicht gelingen. Nur langsam gewöhnen sich die Helden an das seltsame grüne Licht, das aus der Höhle zu ihnen hinauf schimmert. Zwerge können gut erkennen, dass der Höhlenboden von riesigen Termiten bedeckt ist, die emsig hin und her eilen. Etliche Tiere krabbeln an der Decke, andere an den Wänden. Verhalten sich die Helden absolut still, so werden sie nur mit einer 20%-igen Chance entdeckt. Jedes Geräusch erhöht die Chance um 5%. Bei Entdeckung wird eine schnelle Flucht die einzige Chance zu Überleben sein (s.o.).

Im Zentrum der Höhle ist im Dämmerlicht ein riesiger Umriss zu erahnen, der sich gelegentlich bewegt. Zwerge können eine ca. 5 m durchmessende, 15 m lange Termiten erkennen, die sorgfältig gefüttert wird. An ihrem Hinterleib nehmen wartende Termiten Kokons entgegen und bringen sie in den Hintergrund der Höhle, der von den Helden nicht eingesehen werden kann.

Ob es weitere Ausgänge aus dieser Höhle gibt, lässt sich vom Aussichtspunkt der Helden nicht mit Sicherheit sagen. Untersuchungen ergeben, dass an einer Stelle etwa 20 Termiten damit beschäftigt sind, einen neuen Tunnel zu graben, der eindeutig nach draußen führen soll. Der SL sollte immer daran denken, dass die Gefahr, entdeckt zu werden, immens groß ist. Werden die Helden gefangen genommen bzw. besiegt, so erleiden sie dasselbe Schicksal wie die verschwundenen Zwerge: sie werden vorverdaut und der Königin zu fressen gegeben.

Wie die Helden es schaffen, die ca. 200 Hartschaligen samt Königin zu besiegen, sei der Kreativität der Spieler überlassen. Eine Idee soll an dieser Stelle exemplarisch vorgestellt werden.

Mit Hilfe der Zwerge kann der neben dem Eingang der Binge befindliche Wasserfall so umgelenkt werden, dass das Wasser in die Hartschaligenhöhle fließt. Wichtig dabei ist, dass möglichst viel Wasser auf einen Schlag in die Höhle fließt, damit die Hartschaligen den Zufluss nicht verstopfen können. Zu diesem Zweck wird der Gang vor dem Metalltor geflutet. Über einen Seilzug-Mechanismus wird das Tor schlagartig geöffnet, sodass sich tonnenweise Wasser in die Höhle der Hartschaligen ergießt.

Halten die Helden am Zufluss des gefluteten Ganges Wache, so können sie nach etwa 3 Stunden

einen riesigen Schatten sich durch das Wasser nach vorne kämpfen sehen. Die erschöpfte, aber mehr als übel gelaunte Königin der Hartschaligen greift rasend vor Wut alles an, was sich ihr in den Weg stellt.

Kampfwerte: Hartschaligenkönigin

Krallen (2 Attacken pro KR)

Aw: 15 Pw: 6 TP: 2W6+5

Mandibel

Aw: 13 Pw: 6 TP: 4W6+5 (+ Säure*)

RS: 11 LE: 83 Sn: 13 kA: 503 gA: 239

Kk: 142 Wi: 78 Kf: 24 Re: 42 SB: 9

* Die Säure verursacht auf der Haut 4W6 Schaden.

Lederrüstungen verlieren 2W6 und Metallrüstungen 4W6 Punkte Rüstungsqualität.

Dies ist der finale Kampf. Drei Kämpfer können nebeneinander gleichzeitig in dem Gang kämpfen. Sollte die Königin nach draußen gelockt werden, um mehr Platz zum Kämpfen zu haben, so durchbricht sie die Kampfreiheiten und versucht zu fliehen.

5. Das Ende

In der Hoffnung, dass alle Helden den Showdown überlebt haben, erwartet sie ein rauschendes Fest. Mehrere Zwerge haben ein Standbild der Helden geschaffen, die besonders aktiv für den Sieg über die Hartschaligen gekämpft haben. Der Erzmeister Asterithon löst sein Versprechen ein und schenkt jedem Helden einen Zwergenmetall-Gegenstand im Maximalwert von 1000 GS. Zwergische Bardengedichte dichten über die Helden und viele der Jungzwerge betteln darum, mit den Helden mitziehen zu dürfen.

Adigoron, Gernold und Bregor weichen in den folgenden Tagen der Erholung und des Feierns nicht von der Seite der Helden und planen den Wiederaufbau der Burg, die von den Zwergen schlicht „Svensburg“ umgetauft wurde.

Die Burg wird wieder aufgebaut.

Abenteuerpunkte:

300 pro Held

+30 für den Retter Sorboraschs

+30 für den Finder des „Heiligen Steins“

+30 für jedes gelöste Rätsel im Turm

+50 für die geniale Idee zum Besiegen der Hartschaligen

Handelnde Personen (in auftretender Reihenfolge):

Weazle:	Einsiedler im Turm
Laryssa Eding:	Tempelvorsteherin Sybonthias
Argobasch	Chef der Kristallmine (Werbär)
Sorborasch	Minenarbeiter (Wertiger)
Sybothar	Oberpriester der Sybonthia
Normond	Magier der Lichtsuchergilde
Orton	Fischer
Golbetz	Sekretär des Königs
Adigoron	Bote der Binge Hammerschacht
Gernold	Leibwächter Adigorons
Bregor	Schreiber Adigorons
Asterithon	Erzmeister Hammerschachts