

ANDORAS HELM

ANMERKUNG

Auf einer Messe habe ich zwei verschiedene Szenen immer und immer wieder mit Besuchern gespielt. In dieser begegnet die Gruppe einem Nichtspielercharakter, dessen Motive und wahre Natur im Dunkel verborgen bleiben. Am Ende jeder Proberunde habe ich damit enden müssen, dass man auf einer Messe nicht ein ganzes Abenteuer spielen könne und das es lediglich zur Demonstration des Spielsystems und der Spielart diene. Jedes Mal haben mich die Teilnehmerinnen und Teilnehmer gefragt, wie es denn dann weitergehen würde und was alles dahinter stecke – in der Erwartung, dass es nur eine mögliche Entwicklung des Spiels gibt. Gerade das gibt es aber eigentlich nicht, denn ich entfalte das Abenteuer mit der Gruppe gemeinsam. Doch „was dahinter steht“ kann ich sehr wohl erläutern. Auf der Messe habe ich da einige Variationen angeboten. Eine genaue Ausarbeitung gab es nämlich nicht.

Aber die Szenen haben mir keine Ruhe gelassen. Das Spiel hat mir mit jeder Gruppe so gut gefallen, dass ich immer wieder darüber nachdenken musste. Deshalb habe ich sie in Kurzabenteuer gegossen. Hier nun das erste Abenteuer...

Ein Mini-Abenteuer von Sebastian Witzmann für zwei bis sechs Spielerinnen und Spieler mit Charakteren der Stufe 4 - 6.

Schwierigkeitsstufe: Mittel
Spieldauer: Ein bis zwei Sitzungen
Anzahl der Spieler: 3-6
Text, Idee und Layout: Sebastian Witzmann
Lektorat: Tobias Freund

EINLEITENDE WORTE

Der Legende nach birgt ein alter Turm im nördlichen Teil des Casnewydd einen einzigartigen Helm, der dem Träger große Kräfte verleiht. Überdies ist er extrem wertvoll: Sein Gewicht ist bestimmt mehr als das Fünffache in Gold wert, so sagt man.

„Darum sage ich euch: Wer ihn aufsetzt, ist frei von Unbill aller Art, insbesondere schützt er vor tückischer schwarzer Magie! Das Langohr Andoras soll ihn einst getragen haben, als er den Orkarmeen des Westens entgegen getreten ist. Als er fiel hat man ihn gemeinsam mit seinem Helm zur Ruhe gebettet. Er ist also immer noch da draußen.“

Das Abenteuer führt die Gruppe wieder einmal in den nordwestlichen Teil des dichten Waldes, nah dem Ort, wo das Timselwasser in den Laan fließt. Das Abenteuer ist nicht sonderlich schwer, aber es lauern große Gefahren für Unvorsichtige und wenn die SC nicht rasch handeln, kann eine große Bedrohung für die Gegend entstehen.

WIE ALLES BEGINNT

In Leet spielt Enros, der Barde, im Brandkessel ein Lied auf, das er das erste Mal hier spielt. Es handelt von Andoras und ist ein Drama in vierzig Strophen. Es handelt von der Liebe des Elfen Andoras` zu Mariel, einer Menschenfrau, die nach den Gesetzen seines Stammes nicht sein darf. Als er sich von seinem Stamm abwendet, wird dieser von einer Orkarmee angegriffen. Er, als der größte Krieger des Stammes, fehlt und es droht die Niederlage. Als er davon erfährt, kehrt er um. Seine Heimkehr dreht das Schlachtenglück und es scheint, dass die Orks zu besiegen sind. Als aber Mariel davon hört, will sie an seiner Seite sein. Als sie das Schlachtfeld betritt, ist er abgelenkt und ein tödlicher Streich beendet die Liebe.

Eine Strophe widmet sich ausgiebig seinem magischen Helm. Und die letzte berichtet von seiner letzten Ruhestätte.

Enros meint hinter das Geheimnis gekommen zu sein und wähnt Andoras unter dem Turm auf dem Hügel aufgebahrt mit seinem Helm. Später – in Bierlaune – wird er auch bereitwillig den genauen Standort nuscheln.

- Die Gruppe kann nun selbst auf die Idee kommen dort nach dem Artefakt zu suchen.
- Enros bietet drei Goldstücke für den, der das Geheimnis lüftet. Außerdem soll er alleine von allem erfahren, damit er es in Verse gießen kann.
- Unrit, der kahlköpfige Jäger, wittert Gefahr und behauptet, dass Böses dort umginge und man das Gebiet großzügig umgehen solle. Ihn würde dort niemand mehr hinbekommen. Aber wenn einer mutig sein würde und eine gute Tat tun wolle, dann solle er dort mit dem Bösen aufräumen.
- Irgendwann kommt das Problem auch zur Gruppe – siehe weiter unten.

DER TURM

Auf einer baumlosen Anhöhe thront ein beinahe 6m hoher Rundturm mitten in dem Teil des Casnewydd, der den meisten als Rabenwald bekannt ist. Rankpflanzen umwildern den grobgemauerten Bau und in der Höhe liegt ein offenes Fenster, wie ein trauriges Auge. Eine verwitterte hölzerne Tür verschließt den Turm nach zwei breiten Stufen. Auf dem Schindelspitzdach sitzen Raben, die vor allem dann krächzen, wenn sie etwas in ihrer Ruhe stört.

Einst wurde der Turm Südwest genannt, aber das Reich seiner Erbauer ist längst vergangen und heute ist er unter den meisten Waldläufern als Vogelturm bekannt.

Die Südwest wurde auf den breiten Säulen eines viel älteren Mals errichtet, dessen Sinn lange schon kaum mehr bekannt war. Die Zwischenräume des Rundtempels wurden mit Steinen zugemauert und noch heute kann man die äußeren Teile der Säule im Innenraum als wunderliche Zeugen vergangener Generationen erkennen.

Die oben beschriebene Geschichte der Südwest kennen: Wissen, Kultur: Trion (MS 12)

Nähert man sich nachts dem Turm, dann dringt unruhiges Licht aus dem Fenster. Es ist ungewöhnlich kalt und wirkt unnatürlich. Tagsüber kann man das Licht auch erkennen, wenn man aufmerksam ist.

Wer klopft oder sich laut bemerkbar macht, wird scheinbar ignoriert. Auch ein Eindringen in den Turm scheint keine Reaktion hervorzurufen.

Im Turm gibt es zunächst erkennbar nur eine Treppe, die aus Steinbalken besteht, die in der Außenmauer befestigt sind. Diese Steinstufen, die sich im Inneren zu dem einzigen Zimmer hinauf winden, sind in der Mitte bereits ausgetreten. Millionen von Füßen müssen diese bereits gelaufen sein.

OBER

Die Stufen enden vor einer runzeligen Holztür, die mit Eisenleisten verstärkt ist. Im unteren Bereich ist sie schartig und man kann durch sie durch spähen. Auch gibt es ein Schloss, was aber schon lange keinen Schlüssel mehr gesehen hat. Das kalte Licht flackert auch hier durch. Aufmerksame Charaktere werden den Geruch von verbrannten Kräutern erschnüffeln können, und wer dicht an die Tür tritt, wird auch Wärme spüren.

Oben in dem Turmzimmer lebt Warze, die wahrscheinlich hässlichste Frau im Umkreis von vielen Tagesritten. Sie hat die Südwest vor zwei Monden besetzt. Sie wirkt ausgehungert, dürr und kränklich. Ihr letztes gutes Mahl war ein Hase, der vor ein paar Tagen in der Nähe von einem Wolf erlegt wurde, der aber dann selbst zum Gejagten wurde und seine Beute unverrichteter Dinge zurücklassen musste. Warze hatte Glück und seit Wochen zum ersten Mal einen mageren Hasen, statt Rinden- und Brennesselsuppe.

Im Turmzimmer ist in der Mitte eine Feuerstelle, auf der seit vielen Stunden bereits ein komplizierter Trank angerührt wird, der grün-violett schimmert und in dem Federn und mindestens eine Hühnerkralle schwimmen. Von der Decke hängen Kräuter und Blumen, die trocknen und eine Kakophonie der Gerüche verbreiten. Pasten, Tinkturen, Beutel und Bündel zeugen von einer hart arbeitenden Warze. Der Schrank eines ehemaligen Bewohners und eine jämmerliche Schlafstelle runden das Bild der Unterkunft Warzes ab.

Sollte Warze entdeckt haben, dass Fremde sie hier in der Wildnis gefunden haben, dann wird sie sich auf alles vorbereiten. Sie weiß, dass sie, findet man den Turm, schnell gefunden sein wird. Auch kann sie nicht einfach fliehen. Schließlich steht für sie auch eine Menge auf dem Spiel und sie wird den Turm und die ersten Ergebnisse ihrer vielen Mühen nicht einfach aufgeben. Allerdings konzentriert sie sich stark auf ihr Vorhaben und ist daher abgelenkt:

Wahrnehmung (IN +2, Situationsmodifikation -2) +0

[Würfeln Sie verdeckt für Warze gegen das Ergebnis des List-Manövers der SC; verhalten sich die SC „normal“ oder misslingt das List-Manöver, dann ist es für Warze einfach (MS 8) die SC zu bemerken.]

Sie wird daher zunächst ihre Arbeit an dem Kessel unterbrechen. Der hölzerne Löffel wird sich noch etwas mit dem Inhalt mitdrehen. In ihrer Panik vergisst sie ihren Zauberstab aus dem einzigen Schrank des Raumes zu nehmen, wo er im unteren Schubladenbereich verstaut ist.

Aber sie ist geistesgegenwärtig genug einen Unterschlupf zu formen. Wenn es brenzlich wird und sie die Fremden nicht loswerden kann, wird sie dorthin versuchen zu fliehen.

Warze wird mit ihrer kratzigen und piepsigen Stimme möglichst freundlich den Fremden begegnen. Große Hoffnungen macht sie sich aber nicht – zu gut weiß sie um ihre Wirkung auf andere. Ihr Ziel ist es die Fremden schnellstmöglich los zu werden. Ein paar mögliche Antworten auf Fragen könnten sein:

- Ihr sucht den Turm ... ach ... der ... das ist hier der falsche. Der richtige liegt zwei Tagesreisen nach Norden.
- Ich? Ich erforsche hier... äh... Pflanzen. (...) Untersuche Rankpflanzen. (...) Will das die besser ... äh... ranken. Ich bin Pflanz... ologin?!
- Das im Kessel? Nun ja, das ist ... macht Rankpflanzen rankiger.
- Wollt ihr einen Tee? Später? Ach ist das schon spät. Entschuldigt mich. Ihr könnt gerne vor dem Turm euer Nachtlager aufschlagen. Hier ist leider zu wenig Platz. Vielleicht sind auch die Dämpfe giftig, wenn ich einen Fehler begehe.

WARZE (SG 6)

Warze will niemandem schaden. Sie wird hauptsächlich versuchen zu fliehen, wenn man sie angreift oder sie Angst hat angegriffen zu werden. Sie weiß, dass sie gegen eine Gruppe von Angreifern keine Chance haben wird. Sie wird versuchen mit ihrem Zauberstab die Gruppe festzuhalten und dann in ihren magischen Unterschlupf zu flüchten.

Sie hat im Laufe der Jahrzehnte des Versteckens eigenwillige und höchst-kreative Formungen entwickelt. Sollte man Warze helfen, könnte sie aus Dank den Schlingpflanzenspruch aufzeichnen und den SCs schenken.

TP 20, Rüstung 0, Dolch, Ini +1, Schaden -1, KB +3, MP 32, Weiße Magie 6, Schwarze Magie 2, Wilde Magie 5

Warzes Zauberstab – Warze hat in ihrem Zauberstab eine komplizierte Formung (Rang 8) eingewirkt. Diese erlaubt die Schaffung von Schlingpflanzen in einem Gebiet von 3m Umkreis, die sofort alles darauf umschlingen und festhalten. Sie wird die SC ablenken und

dann ihren Zauberstab in der Not ziehen und den Boden auf dem die SC stehen damit verzaubern. Die Schlingpflanzen werden sich dann um die Beine der SC winden und diese so mit dem Boden verwurzeln. Warze wäre dann eine Flucht erlaubt. Sich aus der Umschlingung loszureißen ist nicht einfach (SG 10). Die Schlingpflanze kann man auch probieren abzuschlagen (Verteidigungswert 12). Sie besteht aus einer Art materiellen Illusion und ist deswegen nur schwer zu zerstören. Schwertstiche können durch sie durchfahren ohne Schaden anzurichten. Übertrifft man aber den Verteidigungswert mit seinem Angriffswurf, dann reicht dies bereits aus um den Zauber an der Stelle zu zerfasern und aufzulösen. Der Zauber hält 30 Runden. In dem Zauberstand ist noch eine weitere Ladung des Zaubers.

Hintergrund

Warze ist über 182 Jahre alt und wurde mit 21 verflucht. Sie trat früh in die Fußstapfen ihres Vaters, der selbst nur kurz lebte und seinen Unterhalt als Räuber „verdiente“. Bereits mit 16 führte sie eine Handvoll Räuber an und mit 21 folgten der „Witwenmacherin“ zwei Dutzend Verbrecher. Entgegen ihrem schrecklichen Ruf war sie erstaunlich harmlos und lies oftmals Fünfe grade sein. Sie gierte nach dem Gold und trachtete nicht nach dem Leben ihrer Opfer. Ihrem letzten Überfall gingen schon seit Tagen Reiberein innerhalb der Bande voraus. Das jüngste Mitglied machte ihr den Rang streitig und sie musste befürchten bald im Wald verscharrt zu werden, wenn sie nicht ihre Position mit Nachdruck verteidigen würde. Bei ihrem letzten Hinterhalt brachten sie nun einen reichen Händler auf und dieser drohte alle Diebe an den Galgen zu bringen. Er spuckte ihnen übermütig zu, keine Ruhe zu finden, bis er alle aufgespürt habe. Alle beobachteten sie und warteten auf ihre Reaktion. Sie fürchtete nun ihrem Konkurrenten zuzuspielen, wenn sie abermals Schwäche zeigen würde. Zum ersten Mal wurde ihr der Spitzname zurecht nachgesagt. Sie tötete den wehrlosen Händler und machte damit seine Frau zur Witwe.

Die Witwe des Händlers aber war keine gewöhnliche Frau. Sie wurde später unter dem Namen Hexe von Landerin bekannt und war alter Magie mächtig. Sie verfluchte die Witwenmacherin zu einem endlosen Leben als Aussätzige. Hässlich, tollpatschig und freudlos sollte Warze fortan leben.

Anfangs hat sich Warze ihrem Schicksal ergeben. Viele Jahre stromerte sie durch die Wälder, kroch durch die Kanalisationen der alten Städte, versteckte sich in Gassen und lebte von Abfall und Resten. Doch eines Tages wollte es der

Zufall, dass sie einem Gespräch zuhören durfte, in dem ein Gelehrter einem anderen bei dem Namen Seistas schwor, man habe die Hexe von Landerin wirklich gefangen. Und das man nun endlich hoffen könne den Fluch vom guten Baron nehmen zu können.

Es kostete Warze viel Leid und noch mehr Jahre mehr über Flüche, die Hexe von Landerin und vieles mehr in Erfahrung zu bringen. Sie entdeckte selbst die Magie für sich und lernte den Umgang damit. Doch der Fluch erschwerte ihr selbst die einfachsten Dinge. Es dauerte deshalb noch viele Jahrzehnte bis sie endlich einen Weg gefunden hatte ihren Fluch zu brechen. Sie schöpfte sogar Hoffnung, dass sie nicht nur ihre Odyssee beenden, sondern sogar ihr Leben zurückerhalten könnte. Und das wollte sie dann richtig leben, frei von Fehl – und sie wünschte sich eine Familie. Sie begann wieder zu träumen.

Das letzte Stück des Puzzles meint sie nun gefunden zu haben. Unter dem Turm vermutet sie die Gebeine eines Vorfahren der Hexe. Mit diesen kann sie den Fluch in einem Ritual lösen. Doch der Eingang zu den Katakomben ist durch den massiven Schlussstein versperrt. Jetzt arbeitet sie an einer magischen Säure, die ihr den Weg freizähen soll.

Tatsächlich kann Warze sich so von ihrem Fluch befreien. Einmal gebrochen, wird sie wieder zu dem liebevollen Anblick von einst. Doch nach wenigen glücklichen Tagen, holen sich die Götter der Zeit die erschlichenen Jahre innerhalb weniger Stunden zurück. Am Ende wird Tira, wie sie eigentlich heißt, unausweichlich sterben.

UNTEN

Und das Fundament des Turms ist von den Jahrhunderten geschliffen und älter als die Südwest – es ist noch der ursprüngliche Boden des Denkmals. Genau in der Mitte – unter einer Schicht Dreck – liegt ein großer quadratischer Schlussstein. Dieser ist offensichtlich aus einem anderen Stein. Es scheint so, als wäre die Steinplatte einst graviert gewesen, aber die Zeichnung ist nicht mehr gut zu erkennen.

Wissen, Geologie (MS 8) – bezogen auf den Stein: Diese Steinsorte ist sehr selten und die nächste bekannte Quelle ist der Weiße Berg im Ghalgrat, mehrere beschwerliche Tagesreisen von hier.

Wahrnehmung (MS 8): Die Gravur kann anhand der Schemen erahnt werden. Viele der Formen und Linien müssen ergänzt werden. Es könnte sich um Runen handeln und ein Bild eines Reiters, der eine Sonne vor sich her trägt.

Wissen (MS 10): Die Runen sind älter als 1.200 Jahre und ähneln einer Sprache die einst im Norden an der Küste des Pjorn gesprochen wurde.

Wissen (MS 12): Sie könnten rituellen Zwecken dienen – man kann eindeutig Vorläufer des heutigen Zeichens Ænoras erkennen. Die Sonne, die der Reiter trägt, ist wahrscheinlich eher ein Mond.

Wissen (MS 14): Der Stein dient als Verschluss für einen spirituellen Ort. Es könnte sich hierbei um einen Schrein handeln oder um eine Gruft. Wahrscheinlich beides. Die Inschrift verbirgt auch einen Schutzzauber, der aber heute nicht mehr wirksam scheint.

ÖFFNEN DER GRUFT (SG 3)

Der Stein ist eng eingesetzt und ca. 1,5m im Quadrat groß – die Fugen haben sich im Laufe der Zeit dicht gefüllt. Den Schlussstein auszuhebeln ist eine außerordentlich schwere Sache. Zunächst müssen die Fugen ausgekratzt werden. Dann müssen idealerweise zwei Hebel an einer Seite angebracht werden und ein Stärke-Manöver (MS 12) durchgeführt werden. [Beachten Sie, dass helfende SC einen Bonus geben.]

GRABKAMMERN

Manchmal gibt es SC die sich weigern werden eine Gruft zu öffnen, da man den Grabfriedhof stören könnte. Die meisten Trioner verbrennen übrigens ihre Toten. Das hat zum einen Gründe im Glauben – siehe auch Spielerheft – und zum anderen ist es wohl auch rein praktischen Überlegungen geschuldet, da Leichen Überträger von Krankheiten sein können und auch Ungeheuer anziehen.

Die Asche wird meist ins Wasser gestreut und Symboliken der Reise genutzt. Manchmal werden aber Totenbauten errichtet in denen Brandaltäre stehen und Sarkophage und Urnen und anderes. Insbesondere große Persönlichkeiten werden zur bleibenden Erinnerung für die Lebenden auf diese Weise verewigt.

Jedenfalls könnten die SC der Meinung sein, dass man diese Gruft wohl besser nicht öffnet, um nicht den Zorn der Götter heraufzubeschwören.

DIE STEINBEISSER-SCHLUCHT

Ein paar Wegstunden nördlich vom Turm liegt eine langgezogene Schlucht. Tannen staken krumm und schief in den jäh abfallenden Schluchtwänden. Ein kleiner Bach schlängelt sich am Boden der Schlucht an moosigen Felsen vorbei und durch aufgeweichte Wiesen. In der Schlucht befindet sich hinter ein paar ausladenden Felsen der Eingang zu einer Höhle. Über eine Reihe von natürlichen Gängen kann man – schneller als oberirdisch – bis in die Nähe der Südacht gelangen. In dem vorderen Bereich der Höhlen finden sich Skelette von Tieren und Humanoiden. Sogar ein Schädel eines Riesen findet sich in einer der ersten Höhlen.

Wahrnehmung (MS 8): Je weiter man vordringt, desto häufiger kann man Kratzspuren entdecken. Von drei bis fünf „Fingern“. Bei genauerer Betrachtung kann man auch Abrieb von Haut und getrocknetes Blut erkennen. Wer lauscht, kann in der Ferne auch dumpfes Stöhnen und hohles Heulen hören.

Nördlich der Südacht liegt ein Gebiet, um das sich viele Hundert Jahre mit dem Schwert gestritten wurde. Die meisten Auseinandersetzungen sind namenlos und ihre Gründe seit langem vergessen. Es ist ein Land voller spiritueller Schätze und strategisch wichtiger Ressourcen. Nicht immer war alles im Griff des Waldes und es gab sogar eine Hochzeit der Elfen. Doch Orks, Riesen, Trolle und anderes wurde schon seit jeher von dem Gebiet angezogen. Die bekannteste und größte Schlacht fand weiter westlich statt, zog sich aber blutig quer durch den Wald bis zu den Westhängen des Vorgebirges – sie brachte das Ende des großen Elfenreiches im Casnewydd.

Überall finden sich hier Grabhügel, Gräfte, Schlachtfelder und Schreine. Und all die Toten haben unzählige Ungeheuer angelockt: Grabunholde, Leichenfresser, Ghule, Zombies und vieles mehr. Die Südacht markiert die südlichste Grenze dieses Gebietes.

In den Höhlen der Steinbeißer-Schlucht verbergen sich einige der Monster. Irgendetwas in der Gruft unter der Südacht scheint sie anzulocken. Sie kratzen sich durch die Tiefen und versuchen in das Mal einzudringen. Sie stehen kurz davor in die nördlichste Kammer einzubrechen.

LEICHENFRESSER (SG 3)

TP 15, Rüstung 0, Beißen, Ini +1, Schaden +1, KB 3, Leichengift (SG 2: jeder erfolgreiche Angriff vergiftet das Opfer für 1W10 Stunden mit -1 auf alles; wirkt nicht kumulativ), Wiederbelebung 1

Tag (Wenn der Körper nicht vollständig zerstört wird, belebt das Monster nach der angegebenen Zeit wieder.)

GRABUNHOLD (SG 6)

TP 80, Rüstung 0, Klauen, Ini -2, Schaden +3, KB 0, Angst (SG 8), Grabeskälte 1 (Jeder erfolgreiche Treffer verursacht Konstitutionsschaden wie angegeben.), Seelenwanderschaft 1 Tag (Wenn die Seele des Unholds nicht zerstört wird oder der tatsächliche einstige Körper, wandert die Seele zu einem anderen Leichnam und beseelt diesen innerhalb der angegebenen Zeit.)

[Beachten Sie, dass es in den Höhlen noch viele weitere Monster gibt. Einige sind passiv und müssen erst die Witterung von lebendem Fleisch aufnehmen, damit sie aktiv werden. Diese Höhlen können schnell zur tödlichen Falle werden: Überprüfen Sie alle 25 Meter einmal, ob dort Monster sind. Würfeln Sie einmal und wenn Sie 8 oder 9 erreicht haben, dann werden Ungeheuer aktiv. Schauen Sie dann nach, wie viele Leichenfresser es sind. Würfeln Sie erneut und teilen Sie das Ergebnis durch 3 und runden Sie ab. Das ist die zufällige Menge (jedenfalls aber immer wenigstens einer) der Leichenfresser. Haben Sie sogar eine 0 (also die 10) gewürfelt, dann ist auch ein Grabunhold dabei. Sind die SC genau den Gang bereits lang gelaufen, verringert sich die Wahrscheinlichkeit. Nur noch bei einer 10 treffen sie dann auf einen Leichenfresser.]

DAS NAHE UMLAND

[1] Im Umland kann man die Überreste einer elfischen Waldläuferin entdecken. Die Leiche ist in der Nacht von Leichenfressern angefressen worden. Sie kann nicht mehr identifiziert werden. Allerdings scheint die Ungeheuer etwas vertrieben zu haben und man kann Schleifspuren entdecken. Irgendetwas oder irgendwer wollte die Tote wohl wegbringen, aber konnte auch sein Werk nicht vollbringen.

Die Waldläuferin wurde von Pfeilen niedergestreckt – ein gutes Dutzend haben sie aufgespießt.

Wissen (MS 8): Die Pfeilspitzen sind orkische Arbeit.

Bei den Überresten findet sich ein Lederbeutel, der aber bereits geplündert wurde.

[2] Außerdem befindet sich im Umland eine Grube, in der ein Zombie gefangen wurde. Wer die Falle aufgestellt hat, bleibt unklar. Der Zombie scheint unermüdlich aus dem Loch entkommen zu wollen – aber er rutscht immer wieder hinab. Die Falle ist ebenso konstruiert, wie die andere [siehe 3].

[3] Schließlich gibt es eine weitere – noch nicht ausgelöste – Falle. Ein Stück gammeliges Fleisch hängt von einem wulstigen Ast. Darunter ist eine offensichtlich zu entdeckende Fallgrube unter ein paar dünnen und trockenen Ästen. Rund herum wurden weiße Blumen verstreut.

Wissen oder Natur (MS 10): Die weiße Blume ist auch als Stinker bekannt. Sie verströmt einen unangenehmen Geruch, der Tiere auf Abstand hält.

DIE GRUFT

Man kann über zwei Wege in die stickige Gruft gelangen: Entweder über den Durchbruch in den Höhlen der Steinbeißer-Schlucht oder durch das Öffnen des Abschlusssteines in der Südacht.

Die Luft hier unten ist abgestanden und es riecht nach altem Leder und Muff. Jedem richten sich sofort die Nackenhaare auf, wenn man die Katakomben betritt. Es knistert förmlich in der Luft und man spürt eine wachsende Last auf der Brust, die einem das Atmen schwerer macht. [Für jede Stunde in der Gruft -1 auf alles – bis maximal -3. Verlässt man den Ort, dann geht es einem schlagartig besser: man verliert einen Maluspunkt pro Minute außerhalb der Gruft.]

Die Katakomben sind tief in den Hügeln getrieben und die Wände sind mit großen zierlosen Steinplatten verkleidet. Leere eiserne Fackelhalter sind alle fünf Meter in den Wänden verankert. Die Gänge sind knapp drei Meter breit und hoch und die großen Hallen zehn Meter lang, fünf Meter breit und vier Meter hoch. Eine Treppe mit langgezogenen Stufen führt in die Hauptkammer. Dort befinden sich der Schrein und der große Sarkophag. Dieser ist aufgebrochen. Darin finden sich sonderbare Grabbeigaben: Steinstäbe mit Runengravuren, Tonscheiben mit Inschriften.

Wissen (MS 8): Es handelt sich bei den Runen um die gleichen, wie auf dem Verschlussstein.

Wissen (MS 12): Die Stäbe und Scheiben tragen Schutzzauber, die aber kaum noch spürbar sind. Ihre Kraft hat sich vermutlich erschöpft.

In den großen Hallen sind in den Wänden Alkoven in denen mumifizierte Leichen liegen. Ab und an finden sich auch Urnen, vor denen einst Kräuter auf kleinen Altären verbrannt wurden.

In der Gruft wandelt der lebende Leichnam des Hexers Mithruel von seinem Gefängnis befreit umher. Noch ist er schwach – er braucht Nahrung: Blut und Fleisch. Er kann nicht sprechen. Aber er ruft alle Untoten durch seine bloße Wesenheit zu sich. Gelingt es dem Hexer-Leichnam der Gruft zu entkommen, wird er endlich an frisches Blut kommen und erstarken.

Ein neuer Schrecken wird in diesem Gebiet dann hausen...

Die SC haben die einmalige Chance Mithrueis noch schwachen Leichnam zu vernichten. Später wird dies nicht mehr so einfach möglich sein.

HEXER MITHRUEL, SCHWACH (SG 7)

Lebender Leichnam

TP 50, Rüstung 3, Salz (Langschwert), Ini +3, Schaden +2 (magisch), KB 6, Angst (SG 10, Sichtweite), MP 40 (beherrscht „Belebung“ und „Reich der Toten (Rang 2)“), Gezielte Sprüche 5

HEXER MITHRUEL NACH 10 TAGEN (SG 9)

wie oben, aber MP 60, Zauberesistenz +1, Schwarze Magie bis Rang 8

HEXER MITHRUEL, NACH 30 TAGEN (SG 12)

wie oben, aber MP 90 und Zauberesistenz +2, Schwarze Magie bis Rang 10, Elementare Magie bis 3

HEXER MITHRUEL, NACH 90 TAGEN (SG 18)

wie oben, aber MP 120 und Zauberesistenz +2, Schwarze Magie bis Rang 10, Elementare Magie bis 5, Flammenschwert

MUMIE DER SÜDWACHT (SG 3)

Belebte Mumie der Südwacht-Gruft

TP 15, Rüstung 0, rostiger alte Krummsäbel, Ini -2, Schaden +1, KB 3, Angst (SG 8), Schatz B

AUSBLICK

In diesem Gebiet spielt auch der letzte Teil der Kampagne „Abenteuer in Trion“, die mit Elisera beginnt. Daher kann man dieses Kurzabenteuer auch in dem Zusammenhang spielen.

In der Südwacht-Gruft sind längst nicht alle Rätsel gelöst. Insbesondere hat man den Andoras Helm nicht gefunden. Ist er vielleicht nur eine Geschichte? Und wenn ja, wie ist sie entstanden? Was ist der „wahre Kern“?

Am Ende der großen Halle mit dem Sarkophag ist die gesamte Wand eine magische Tür. Sie ist getarnt mit 5 Tarnpunkten und die Fläche davor trübt den Geist um 4 Punkte.

- Wahrnehmen (MS 17) der Magie an der Wand
- Wahrnehmen (MS 13) der Trübung davor

Aber es gibt keinen Weg hindurch, außer man zerstört den Zauber (Rang 7).

Was auch immer dahinter ist, soll gut verborgen werden.

In späteren Abenteuern wird man vielleicht darauf zurückkommen...

Sollten die SC Mithruel nicht ausschalten, dann wird er immer stärker und immer größere Schrecken verbreiten. Schon nach 40 Tagen wird man in Leet die ersten Berichte von Waldläufern über ungewöhnliche Vorkommnisse nahe der Südwacht erhalten. Wandelnde Tote, Schreie in der Nacht und „das Böse“ im Norden. Reisende werden verschwinden und man wird Mutige suchen, die dem nachgehen...

© 2012 13Mann Verlags- und Großhandelsgesellschaft mbH
Düsseldorf: Alle Rechte vorbehalten. Aborea™ ist eine eingetragene Marke und Spielwelt von Sebastian Witzmann.

Die in diesem Abenteuer beschriebenen Charaktere und Ereignisse sind frei erfunden. Jede Ähnlichkeit zwischen Charakteren und lebenden oder toten Personen ist rein zufällig.