

Alte Schrecken

Ein Abenteuer für 4 Charaktere der 9. Stufe

Hintergrundgeschichte für das Abenteuer:

Die Zwerge vom Clan Argil-Dilum wurden vor etwa 200 Jahren von einer großen Plage heimgesucht: Den Steintrollen. Diese großen und besonders starken Trolle kamen ohne Vorwarnung aus dem Osten und belagerten die große Feste der Zwerge des Clans Argil-Dilum am Berg Huarranath. Diese hatten keine Chance im Kampf Mann gegen Mann, weshalb die größten Runenmagier des Clans die Trolle in eine Falle lockten und mithilfe großer Runensteine in einer unterirdischen Höhle einsperrten. Die 4 Trollanführer mussten sie sogar „gesondert“ unterbringen. Außerdem wurde ein Zwergentrupp (die „Uelltar“) beauftragt, die späteren Bewohner des Berges vor den Trollen zu schützen und notfalls ihr Leben dafür zu geben.

Die Trolle waren ursprünglich die Schöpfung eines großen Zwergenklerikers, der sich loyale Diener schaffen wollte. Dabei kamen menschenähnliche Wesen heraus, die dem Kleriker aufgrund ihrer „mangelnden Macht“ nicht gefielen. Er verstieß sie und startete einen neuen Versuch. Da ein Krieg im Anzug war, wurde er angewiesen, Wesen zu schaffen, denen die Feinde nichts entgegenzusetzen hatten. Aus Erdelementaren, Trollen und anderen Wesen entstanden so die Steintrolle, die allerdings so mächtig waren, dass der Zwerg sie nicht mehr kontrollieren konnte. Sie überrannten die Stadt und auch das nahe Heer und zogen nach Westen (in Richtung Berg Huarranath).

Die ursprünglichen Schöpfungen der Zwerge wurden dabei fast alle vernichtet, nur einige wenige entkamen und suchten sich ihren Platz in der Welt. Der Einsiedler ist einer davon. Er sieht das Desaster von Argil-Dilum als seine Schuld an, denn er wusste, mit welchen Mächten sein Erschaffer spielte und eigentlich auch, dass er diese Mächte nicht zu kontrollieren vermochte. Andererseits brannte in ihm auch das Feuer der Loyalität zu seinem Schöpfer, das dieser ihm und seinen – inzwischen alle verstorbenen – Artgenossen mitgegeben hat. Dieser Gewissenskonflikt lässt ihn während des Abenteuers auch so lange zögern, den SC von seinem Schicksal zu erzählen.

Der einzige Sohn des alten Mannes Arundin brach vor 13 Jahren mit einem Freund aus dem Tal ins Gebirge auf, um den Huarranath und die umliegenden Berge zu erforschen. Der Freund, Neallik, ein Magier, hatte einige Zeit vorher etwas über Gebirgsgeister in den Bergen erfahren und wollte deshalb dorthin. Die Freude, mit Arundins Sohn mitzugehen und die vermeintliche Freundschaft war deshalb jedoch nur eine Farce. Neallik fand auf Nahrungssuche eine der Höhlen, unter denen die Trollanführer gefangen waren. Ihm gelang es, die Runen und ihren Zweck zu entschlüsseln, und entledigte sich seines Gefährten in der Nacht darauf. Danach fand er den Eingang zum alten Reich des Zwergenclans und stieg hinab zu den Trollhöhlen. Seitdem arbeitet er, auch mithilfe der Bibliothek von Argil – Dilum, an einem Zauber, um die Runen zu brechen und die Trolle aus ihrem Gefängnis zu befreien und zu kontrollieren. Seine Anstrengungen befinden sich bereits in einem weit fortgeschrittenen Stadium.

Hier kommt das Dorf Ralindell hinzu. Diese kleine Ansiedlung, in der zwischen 100 und 200 Menschen leben, ist der Ort, der von den bald geschehenden Ereignissen betroffen sein wird....

Das Dorf Ralindell

Das Dörfchen Ralindell liegt am Ende einer kleinen Schlucht zu Füßen des Gebirges. Nördlich des Dorfes ragt der Berg Huarranath mit seinen steilen kahlen Wänden auf, nach Süden hin erstreckt sich im Terrain leicht abfallend die Schlucht. Diese ist am Boden im Sommer mit trockenen Wiesen bedeckt, auf denen sich einige Bergbauern niedergelassen haben, die dem Dorf Nahrung liefern. Die Schlucht ist von der Straße, die Richtung Süden zur nächsten großen Stadt führt, durchzogen, sowie von dem kleinen Bach Huar. Die Schlucht ist an der breitesten Stelle ungefähr 700m breit und rechts und links von steilen, unpassierbaren Klippen gesäumt. Nach wenigen Kilometern werden diese jedoch kleiner und enden schließlich ganz mit dem Enden des Gebirges. Nach Norden, die unbewachsenen Steilwände des Huarranath hinauf, schlängelt sich in Serpentina die kleine Pfad vom Dorf aus durchs Gebirge.

In Ralindell leben die wenigen Bewohner ein abgeschiedenes Leben, weit entfernt von dem geschäftigen Treiben der großen Städte. Nur sehr selten kommen Abenteurer durch das Dorf, auf dem Weg in das Gebirge. Ansonsten kommen keine Reisenden nach Ralindell. Und auch die meisten der Bewohner, außer einer Hand voll Händlern, verlassen ihr Dorf fast nie. So kommt es, dass das Dorf von großen Ereignissen im Land nichts mitbekommt und meistens auch nicht davon betroffen wird.

Das Dorf besteht aus ungefähr vierzig oder fünfzig kleinen Hütten. Es ist grob in zwei Teile eingeteilt, auch wenn eine klare Trennlinie nicht zu erkennen ist. Zum Berg hin liegt das Nordviertel, von den Bewohnern oft auch Huar genannt, weil das kleine Bächlein Huar, in welchem in den warmen Monaten das Wasser der schmelzenden Gletscher zum Tal fließt, hier aus einer Höhle im Berg kommt und kurz durchs Dorf fließt. Im Süden liegt das sogenannte Viertel Südweg. Durch ihn führt die einzige mit Wagen befahrbare Straße im Dorf Richtung Marktplatz, der zentral in der Mitte des Dorfes zwischen den beiden Vierteln liegt. Hier findet sich das hauptsächlich Geschehen im Dorfe ab. Neben dem kleinen Gasthaus, in dem viele der Dorfbewohner nach der Feldarbeit einkehren, gibt es hier noch das Rathaus und den Milizturm. Letzteres fällt einem sofort auf, wenn man sich der Stadt nähert. Der 4-stöckige Glockenturm überragt die übrigen Bauwerke und warnt die Bewohner in Notfällen wie Feuer. Die Stadt besitzt keinerlei Verteidigungsanlagen wie Mauern oder eine Armee. Allein die etwa fünfzehn Mann starke Miliz die im Turm ihr Hauptquartier hat, sorgt im Dorf für Ordnung.

Das letzte wichtige Gebäude im Dorf ist der kleine Tempel der Gerechtigkeit am Südweg, der für die Dorfbewohner die einzige religiöse Einrichtung darstellt.

🦋 **Ralindell (Dorf):** konventionell; GES: RG und NG; GM-Limit: 100 Maximum; 715 GM Vermögen; Bevölkerung 143; Isoliert (96% Menschen, 2% Halblinge, 1% Elfen, 1% andere Völker).

Autoritätspersonen: Bürgermeister Nathanael Nofuch, männlicher Mensch, RG, ADL 2; Wirt Hannes Dankwart, männlicher Mensch, NG; Bros Knott, männlicher Mensch, RG, KRI 3, Anführer der Miliz; Rinas, männlicher Mensch, RG, KLE 3 des Gottes der Gerechtigkeit.

Im Dorf kann man kaum besondere Gegenstände einkaufen. Sowohl die Händler auf dem Marktplatz wie auch die in den Geschäften bieten lediglich Nahrungsmittel und Gebrauchsgegenstände. Waffen und Rüstungen werden nur für die Miliz hergestellt und auch nur, wenn sie benötigt werden. In den Wintermonaten erhöhen sich die Preise drastisch, da es für die Lieferanten schwieriger wird, durch die zugeschnitten Schlucht das Dorf zu erreichen.

Die Stadtteile:

Südweg: Durch den Stadtteil Südweg führt die gleichnamige Straße, die als einzige von größeren Wagen befahrbare Straße direkt zum zentralen Marktplatz führt und von Süden aus der Schlucht kommt. Das Südwegviertel ist kleiner als Huar, es ist jedoch das etwas wohlhabendere von beiden. Die Häuser sind größer und hier finden sich auch die wenigen Geschäfte der Stadt.

Typische Geschäfte: Nahrung, Lebensmittel, Gebrauchsgegenstände

Art der Gebäude: einfache Einfamilienhäuser, ein- bis zweistöckig

Stadtwache: Zur vollen Stunde eine zwei Mann Patrouille tagsüber, Nachts alle zwei Stunden Rundgang des Nachtwächters.

Nordviertel (Huar): Der von den Bewohnern Nordviertel oder Huar Teil der Stadt ist hauptsächlich „Wohngebiet“. Kleine, dicht gedrängte Hütten, die scheinbar willkürlich nebeneinander gestellt worden sind, beherrschen das Bild des Viertels. Hier gibt es keinerlei Geschäfte, nur eine alte, verfallene Wassermühle am Huar hebt sich von den anderen Gebäuden ab.

Im Norden, an der Stelle wo der Bergpfad die Stadt verlässt, tritt der Huar aus einer kleinen Höhle aus dem Berg und bildet einen kleinen See, bevor er das Dorf nach kurzer Zeit Richtung Westen wieder verlässt.

Art der Gebäude: Kleine, einstöckige Holzhütten, vereinzelt größere Bauten.

Stadtwache: Zur vollen Stunde eine drei Mann Patrouille tagsüber, Nachts alle zwei Stunden Rundgang des Nachtwächters.

Einstiegsmöglichkeiten für die Spielercharaktere

Nachfolgend einige Vorschläge als Einstiegsmöglichkeiten für die Spielercharaktere. Da eher selten Reisende nach Ralindell kommen, besonders im Winter, der momentan dort herrscht, brauchen die Charaktere einen bestimmten Grund.

- Die Charaktere könnten jemandem im Dorf kennen, den sie besuchen wollen, einen Verwandten oder Freund zum Beispiel. Vielleicht hat sich der Lehrmeister einer der Charaktere im Alter ins Gebirge zurückgezogen.
- Die Charaktere sollen für jemanden eine Pflanze oder Ähnliches im Gebirge suchen, die nur im Winter dort wächst. Dabei machen sie Zwischenstation im Dorf.
- Sofern die SC einen Wagen haben, können sie damit beauftragt worden sein, eine Ladung Nahrungsmittel durch die verschneite Schlucht zur Stadt zu bringen.

Beschreibung der Stadtumgebung:

Die Stadt liegt in einer kleinen natürlichen Ausbuchtung des Berges. Einen Kilometer nordöstlich steht der große Berg Huar und wirft seinen Schatten auf die Ansiedlung. Der Berg ist links und rechts von ebenfalls mächtigen anderen Bergen gesäumt, deren Spitzen vollkommen zugeschneit sind. Bis dahin ist es allerdings eine schwierige Kletterpartie durch steil ansteigendes und oft schneebedecktes Gebirge.

Eine kleine Straße führt hinab in die nächstgrößere Stadt, die bereits einige Höhenmeter weiter unten ist. Aus dieser Stadt kommen in regelmäßigen Abständen die Wagen der fahrenden Händler. Diese Transporte sind lebenswichtig für die Menschen im Vorgebirge, denn sie selbst haben, besonders im Winter, nur wenige Möglichkeiten zur Nahrungsbeschaffung.

Das Abenteuer:

1. Ankunft in Ralindell

Je nachdem, was du als Spielleiter als Einstieg für die Spieler in das Abenteuer vorsiehst, können diese sich von Norden, vom Gebirge aus, oder von Süden aus der nächsten großen Stadt durch die Schlucht dem Dorf Ralindell nähern. Lies ihnen in beiden Fällen den nachfolgenden Text vor:

Das Dörfchen Ralindell liegt am Ende einer kleinen Schlucht, dort wo die kahle Felswand des Berges Huarranath den langen Riss im Gebirge wie eine Mauer beendet. Das Dorf ist auf einer kleinen Anhöhe im Gelände errichtet und obwohl Ihr keine Menschenseele sehen könnt und ebenso wenig ein Tier auf den kleinen Äckern der Bauernhöfe am Stadtrand, strahlt das Dorf mit seinen rauchenden Schornsteinen und schneebedeckten Dächern doch ein wenig ein Gefühl von Geborgenheit und Harmonie in Euch aus. Dicht gedrängt stehen die gut fünfzig Hütten, die nur von dem vierstöckigen Glockenturm im Zentrum Ralindells überragt werden. Nach dem langen, einsamen Marsch freut Ihr Euch auf ein warmes Bett im Gasthaus und darauf, bei einem heißen Tee wieder mit anderen Menschen zu reden und sich Geschichten zu erzählen.

Die Abenteurer haben nun die Möglichkeit, sich im Dorfe umzusehen. Sie können die wenigen Personen, die sie draußen sehen, nach dem Gasthaus fragen, denn der Tag neigt sich bereits dem Ende zu. Sie können auch noch das Dorf erkunden und finden dabei heraus, dass es sich grob in zwei Viertel einteilen lässt und wo die wichtigen Plätze im Dorf zu finden sind (Gasthaus, Rathaus, Milizturm, Marktplatz, Alte Mühle). Früher oder später werden Sie jedoch das Gasthaus aufsuchen, da es zu dämmern beginnt und ihnen ein Reisen bei Nacht durch die verschneiten Berge dringend abgeraten wird. Zudem setzt ein in diesem Gebiet zu dieser Jahreszeit nicht seltener Schneesturm ein.

2. Im Gasthaus

In dem kleinen Gasthaus „Bauersstüble“, welches direkt am Marktplatz liegt, herrscht noch reger Betrieb. An den schäbigen Tischen sitzen zahlreiche, zumeist männliche Dorfbewohner vor einem großen Humpen Bier und spielen Karten oder erzählen sich Geschichten. Draußen tobt der Sturm immer lauter gegen die klappernden Fensterläden, als Ihr Euch dem Mann hinter der Theke nähert. Der dicke Wirt trägt eine schmutzige und abgewetzte Schürze, die wohl ehemals von weißer Farbe gewesen sein musste und um das fettige Haar, welches ihm in Strähnen ins Gesicht hängt, kreist eine Fliege. Als Ihr ihn nach Zimmern für die Nacht bittet, schaut er Euch nur verwundert an, greift dann stumm in eine Schublade in der Theke vor ihm und fischt zwei kleine graue Schlüssel hervor. Mit rauchiger Stimme erklärt er Euch kurz angebunden, dass er lediglich zwei Gästezimmer zu vermieten hat, da hier fast nie Reisende vorbeikommen und dass die Übernachtung eine Silbermünze kostet.

Die Spieler werden sich höchstwahrscheinlich noch zu den anderen Gesellen in der Gaststube begeben, um etwas zu trinken. Dabei können sie den Geschichten lauschen, die an den Tischen erzählt werden (entweder Rollenspiel oder „Informationen sammeln“).

SG für Informationen sammeln:

SG 10: In letzter Zeit gab es im Gebirge mehrere Erdbeben. Die Bewohner sind besorgt, dass sich diese auch auf das Dorf ausweiten könnten.

Der Fluss Huar, der durch die Stadt führt, ist stehen geblieben, sodass das Wasser kurz gefrieren konnte. Erst 2 Tage später floss er wieder normal.

SG 14: Die Bewohner erzählen, dass merkwürdige Gebirgsgeister etwas damit zu tun haben könnten.

SG 17: Ein Bauer erzählt, dass eines seiner Schafe eines Nachts verschwunden sei. Am nächsten Tag seien keinerlei Spuren da gewesen.

SG 20: Ein Einsiedler lebt am Berg Huarranath. Dieser weiß angeblich etwas mehr über die Gebirgsgeister. Auch Rinas, der Kleriker des Gottes der Gerechtigkeit weiß angeblich noch etwas. Allerdings werden die SC wegen dem Nachfragen ein wenig schief angeschaut.

SG 25: Ein etwas älterer Bauer namens Arundin bittet die SC zu einem Gespräch in seinem Haus. Dort erzählt er ihnen mit immer mehr tränenerstickter Stimme, dass sein Sohn vor 13 Jahren mit einem Freund ins Gebirge gegangen sei, um die Berge und die angeblich dort lebenden Gebirgsgeister zu erforschen. Er meint, dass der Sohn nie zurückgekommen sei. Der Mann sagt weiter, dass er ewig im Gebirge herumgekraxelt sei, um seinen Sohn zu finden. Dort habe er jedoch nur eine über und über mit Runen bedeckte Höhle gefunden, die sehr versteckt lag und in der sehr große Steine standen. Er übergibt den SC eine Karte dazu und verspricht ihnen ein magisches Amulett (Amulett der natürlichen Rüstung +1), den Talisman seines Sohnes, sollten sie ihn finden. Den Talisman fand er in einer weiteren Höhle, die kurz davor noch von 6 oder 7 Personen benutzt gewesen sein muss.

3. Am nächsten Tag

In der Nacht werden die Charaktere um 5 Uhr in der Früh durch laute Stimmen vor dem Gasthaus und dem Geläut der Dorfglocken geweckt.

Mehrere Zentimeter Neuschnee bedecken nun den Boden und die Dächer der Häuser. Doch mit der Ruhe und Idylle des Vortages ist es nun vorbei. Überall laufen schreiende Menschen herum, die Glocken des Turms läuten laut und am anderen Dorfe steigt dunkler Rauch auf. Gerade als Ihr nach dem Grund des Durcheinanders fragen wollt, beginnt der Boden zu beben. Überall um Euch fliehen die Dorfbewohner in ihre Häuser oder aus diesen hinaus. Es dauert nur gut eine halbe Minute, doch das Chaos ist perfekt. Die zwei kurzen Beben haben eine der Hütten in Flammen gesetzt und viele Dächer waren bereits nach dem ersten Beben unter der schweren Schneelast zusammengebrochen. Scheinbar die ganze Stadt scheint zu dieser frühen Stunde schon auf der Straße zu sein. Die einen löschen den Brand oder versuchen sonstwie zu helfen, die anderen laufen nur panisch durcheinander. Inmitten des Trubels steht der Kleriker des Gottes der Gerechtigkeit und ruft mit lauter Stimme über das Chaos hinweg: „Die Berggeister! Das waren die Berggeister. Oh ihr frevelhaften Dorfbewohner! Das habt ihr nun davon! Der Zorn der Geister des Huarranath hat euch getroffen!“

Die SC können nun die Menschen auf den Straßen fragen was passiert ist, werden dabei aber nichts Neues erfahren. Die Passanten reagieren durchweg abweisend wenn man sie auf die Gebirgsgeister anspricht. Die Charaktere können nun zum Kleriker gehen (weiter bei 4) oder gleich ins Gebirge aufbrechen (weiter bei 5).

WICHTIG:

Noch bevor die SC ins Gebirge aufbrechen, kommt ein Mann angerannt, der erzählt, dass eine Lawine offenbar den Weg durch die Schlucht versperrt hat. Die Stadt sei vollkommen von der Versorgung abgeschnitten.

Wollen die Spieler dieser Neuigkeit selber nachgehen, werden sie ebenfalls herausfinden, dass die Lawine keine Durchgangsmöglichkeit mehr gelassen hat. Selbst ganz nahe am Dorf reicht der Schnee noch bis zum Knie.

4. Tempel der Gerechtigkeit

Wenn die SC den Kleriker ansprechen, bittet er diese, mit ihm mitzukommen. Die Charaktere können bemerken, dass er scheinbar mit Freude seine Geschichte über die Gebirgsgeister erzählen will. Sein Name ist Rinas und er trägt zahlreiche Symbole seines Glaubens am Körper. Vor bzw. dann im Tempel lies den Spielern folgendes vor:

Der kleine Tempel hat eine achteckige Form und eine kleine Kuppel als Dach. Die Außenwände sind mit Symbolen verziert und eine kleine rechteckige Tür führt ins Innere. Der Innenraum ist durch eine Wand am gegenüberliegenden Ende in zwei Zimmer unterteilt. In der Mitte des ersten, größeren Raumes steht ein plumper Holzaltar, auf dem penibel angeordnet eine Waage sowie zwei Kerzen stehen. Dunst von mehreren Duftkerzen an den Wänden erfüllt den dusteren Raum, der nur von sanften Strahlen des Sonnenlichts aus den Kuppelfenstern erhellt wird. Der Kleriker führt Euch in den hinteren Raum, der im Gegensatz zum ersten mit Bücherregalen und Schränken vollgestopft ist. Inmitten des Zimmers steht ein abgewetzter Sekretär, an dem sich der Kleriker niederlässt.

Die Charaktere erfahren nun von ihm, dass er von seinem Vater, dem vorherigen Kleriker hier im Dorf, eine Schriftrolle erhalten hatte, die offenbar aus der alten Zeit stammt, als der Zwergengclan von Argil-Dilum hier herrschte. Er sagt, dass er dies den SC eigentlich nicht hatte erzählen wollen, doch das heutige Ereignis habe ihn umgestimmt.

Gelingt den SC ein Fertigkeitwurf auf Diplomatie (SG 15), erhalten sie von ihm eine Schriftrolle, die er einst von seinem Vater bekam.

Er zeigt den SC die Schriftrolle und erklärt ihnen, dass schon zu Zeiten seines Vaters schon sehr viel nicht mehr lesbar war (siehe die Schriftrolle im Anhang).

Um aus ihm herauszuquetschen, dass es im Dorf einen Mann namens Arundin gibt, der vor 13 Jahren einen Sohn im Gebirge verloren hat, verlangt dann schon einen Diplomatiewurf mit SG 25, denn eigentlich hatte er diesem versprochen, es niemandem zu erzählen.

Versucht einer der Charaktere sich an Ereignisse aus der Gegend bezüglich des Abenteuerhintergrundes zu erinnern, muss er einen Wissen (Lokales) SG 25- Wurf schaffen, um sich zu erinnern, dass hier einst der Zwergengclan Argil-Dilum lebte.

5. Auf ins Gebirge

Bevor sich die Charaktere auf den Weg ins Gebirge machen, sollten sie sich bei den Dorfbewohnern informieren. Diese helfen den Spielern nun auch bereitwillig, da sie in den Helden die einzige Hoffnung zur Aufklärung der Geschehnisse sehen. Die Helden benötigen Verpflegung und warme, für lange Märsche im Kalten geeignete Kleidung.

Beachte auch die Karte des Gebirges. Mit ein wenig rollenspielerischem Geschick können die SC diese Karte schon im Dorf erhalten und betrachten, bevor sie in die Berge aufbrechen.

Das Wetter: Während dem Aufenthalt der SC im Dorf und dem Gebirge ist es durchlaufend bitterkalt und stürmisch. Dicke Schneeflocken kommen fast den ganzen Tag vom Himmel gefallen. Deshalb lässt sich eventuell auch ein Schneesturm einbauen, wenn es den Spielern gefällt, so etwas „auszuspielen“.

Zufallsbegegnungen im Gebirge:

Pro 3 Stunden, die die SC durch das Gebirge wandern, solltest du einmal auf dieser Tabelle für Zufallsbegegnungen würfeln.

01-80: Keine Begegnung

81-85: 1 Yrthak (BS 9)

86-90: 3 aufgestiegene Gargoyles (BS 9)

91-94: Grottschrat – Plündertrupp (BS 9)

95-100: Frostriese (BS 10)

Grottschrat-Plündertrupp:

Der Grottenschratplündertrupp besteht aus einem Kleriker der 5.Stufe, einem Barbaren der 5. Stufe und 2 Schurken der 3.Stufe. Die Grottenschraten bewegen sich recht vorsichtig durch das Gelände und Rellokk, ihr Anführer, hat bereits erkannt, dass die momentane Situation bestimmt Abenteuerer oder unvorsichtige Reisende anlockt.

Es besteht eine 50%ige Chance, dass sich der Plündertrupp auf Streifzug durch das Gebirge befindet. Dabei nehmen alle 4 Grottenschraten so oft wie möglich 10 auf Lauschen (mit Ergebnissen von 18, 17 und 15).

Taktik: Sind die SC im Anmarsch, versuchen sich der Barbar und der Kleriker frontal zu ihnen zu verstecken, während die Schurken links und rechts von ihnen Stellung zu beziehen. Der Kleriker gibt dem Barbaren seinen *Trank: Bärenstärke* und nimmt, wenn es soweit ist, selber den *Trank: Unsichtbarkeit* ein. Außerdem wirkt er *Entropieschild* und *Schutz vor Gutem* auf den Barbaren bzw. *Weisheit der Eule* auf sich selbst. Danach folgt *Segnen* und auf ein Zeichen greifen die Schurken an (erst Fernkampf!). Währenddessen versucht der Kleriker, zu einem der empfindlichen Charaktere durchzudringen und ihn mit *Mittelschwere Wunden verursachen* sowie *Ansteckung* zu schädigen. Der Plündertrupp ist ein eingespieltes Team und alle 4 Grottenschraten erkennen, wann es Zeit ist, zu fliehen. Dabei verteilen sie sich in verschiedene Richtungen und kommen erst später wieder zu ihrem Lager zurück.

Je nachdem, welchen Weg die SC wählen, werden Sie entweder auf den Einsiedler (weiter bei 6), den Troll (weiter bei 7) oder den Eingang zur Trollhöhle (weiter bei 8) treffen. Allerdings kann es auch sein, dass sie das Plateau erklettern

6. Der Einsiedler

Im Gebirge treffen die SC auf einen alten Einsiedler. Wenn sie schon dem Troll begegnet sind, wird ihnen eine gewisse Ähnlichkeit auffallen. Der alte Mann hat einen langen weißen, dreckigen Bart. Er trägt eine abgewetzte braune Kutte und auf den ersten Blick glauben die Abenteuerer einen Menschen vor sich zu haben. Doch bei näherem Hinsehen fallen die plumphen und kantigen Gesichtszüge auf, die auf Zwerge im Stammbaum hindeuten (bei Nachfragen antwortet er nur ausweichend, er sei kein Zwerg.).

Der Mann stellt sich als Frondel Bargmohr vor und scheint den Spielern freundlich gesinnt zu sein. Er erzählt, er sei vor ungefähr zehn bis zwölf Jahren ins Gebirge gezogen. Er habe im Dorf gewohnt, dieses aber dann verlassen, weil er im Einklang mit der Natur leben wollte. Fragen die Abenteuerer nochmals im Dorf nach dem Einsiedler ist er zwar den meisten Dorfbewohnern als „seltsamer Alter“ bekannt, jedoch weiß niemand etwas über seine Geschichte. Es kann auch seltsamerweise niemand bestätigen, dass er mal im Dorf gelebt hat. Talentierten Abenteuerern kann bereits beim Gespräch auffallen, dass der Einsiedler nicht das ist, was er vorzugeben scheint (Motiv erkennen SG 20).

Der Einsiedler erzählt auf die Frage nach den Gebirgsgeistern, dass er nach den langen Jahren im Gebirge durchaus etwas über die Berge und ihre Natur wissen würde. Er erzählt, dass die Gebirgsgeister so etwas wie die Seele der Berge seien. Jeder einzelne Gipfel hat einen, der sie schützt und das Leben eines jeden Berges beinhaltet. Er sagt, dass die naiven Dorfbewohner zu weit in das Leben der Berge eingegriffen hätten und dass die Geister nun ihre Warnungen geschickt hätten (Bluffen + 18 des Einsiedlers).

7. Erste Begegnung mit dem Troll (BS 10)

Im Gebirge wütet ein ausgebrochener Steintroll. Dieser haust in einer kleinen Höhle (siehe unten) und streift ziellos im Gebirge umher, randaliert und wirft Felsen durch die Gegend. Die SC sollten ihn in seiner Höhle antreffen, auf die sie durch Zufall stoßen oder durch den Lärm des Trolls angelockt werden. In der Höhle list du den Spielern folgendes vor:

Hinter dem schmalen Eingang öffnet sich die Höhle zu einer weiten Halle mit ungefähr 15m Durchmesser. Es gibt keinen weiteren Ausgang, und die vollkommen glatten Wände sind über und über mit komplizierten Runen in allerlei Farben bedeckt.

Felsbrocken liegen auf dem Boden, die gewaltsam und mit unmenschlicher Kraft aus den steinernen Wänden herausgerissen sein wurden mussten. Auch sonst weist die Höhle einige Beschädigungen auf. Am Eingang kann man die Reste einer zerstörten Steintür erkennen und auf dem Boden ist ein verwischtes, aus roter Farbe gezeichnetes Pentagramm.

Kreaturen: Der große Steintroll ist ein furchterregendes Monster, das mit seinen 4,5 m Körpergröße und seinem von innen heraus leuchtenden Körper ein beeindruckendes Bild abgibt. Er wirbelt seinen magischen Flegel wild in der Luft herum, röhrt und schnaubt ohrenbetäubend.

Großer Steintroll:(145 TP)

Taktik: Der Troll zaubert zuerst einen *Eissturm* und wirkt einen beschleunigten *Sleet Storm*. Daraufhin führt er einen Sturmangriff durch und versucht, die Waffe eines der Spieler zu zerstören. Versuchen die Spieler zu fliehen, schneidet er ihnen mit *Eiswand* den Weg ab.

WICHTIG:

Bei einer eventuellen Flucht oder nach dem Kampf mit dem Troll bemerken scharfsinnige SC (Spieler, die sich ihre Umgebung halbwegs aufmerksam ansehen oder nach Entscheidung des SL) eine Gruppe Zwerge, die hoch oben eine Steilwand erklettern. Jegliche Kontaktaufnahme mit den Zwergen schlägt fehl, da sie zum Rufen zu weit entfernt sind und kurz, nachdem die SC sie entdeckt haben, hinter einem Felsen verschwinden.

Sollten die SC fliehen, lässt der Troll sie in Ruhe und bleibt in der Nähe seiner Höhle. Er schmiedet jedoch Pläne, wie er die SC bei einer erneuten Konfrontation besiegen kann. Halten sie sich weiterhin im Gebirge auf, wird er versuchen, einen Hinterhalt zu legen und sie komplett auszulöschen

8. Eingang zur Höhle (BS 9)

In der Nähe des Trolls finden die SC den Eingang zur Trollhöhle, deswegen kann es sein, dass sie bei Ihrer Flucht vor dem Troll auf den Eingang zum Berg stoßen.

Ein schmaler Gang führt ungefähr einhundert Meter steil in den Berg hinab und mündet schließlich in eine große Höhle. Diese hat ungefähr einen Durchmesser von 20 Metern und durch ein Loch in der Decke fällt Sonnenlicht in die Mitte der Halle, wo eine steinerne Zwergengestalt zu sehen ist. Die Gestalt hält eine schwere Axt hoch über dem Kopf und ist in eine schwere Rüstung eingepackt. Unter dem Helm kann man das fein aus dem Stein herausgehauene Gesicht erkennen, das so gut ausgearbeitet wurde, dass es fast lebensecht scheint. Hinter dem Zwerg ist eine schwere, zweiflügelige Steintür zu erkennen, die reich mit Bildern und Symbolen verziert ist.

Sobald einer der Spieler die Höhle betritt, beginnt die Gestalt sich zu bewegen und die graue Farbe des Körpers weicht einem natürlichen rosa. Fast gleichzeitig erbebt der Berg ein weiteres Mal und der Eingang hinter den SC wird von schweren Felsbrocken verschüttet und damit unpassierbar.

Kreaturen und Taktik (BS 9): Der Zwerg geht auf die Spieler zu und fragt, was sie in der Höhle suchen würden. Er erklärt, dass er über den Eingang zum Reich der Argil-Dilum wacht und er seit unzähligen Monden dafür sorgt, dass niemand ungeprüft passiert. Für die Helden bleibt entweder die Möglichkeit des Kampfes gegen den Zwerg oder die Lösung des folgenden Rätsels:

*Ich suche ein Haus.
Es hat kein Dach,
und doch eine Decke.
Es hat keine Mauern aus Stein,
und doch schützen es Wände.
Es hat keine Fenster,
und auch keine Tür.
Und doch wohnen Menschen schon seit Beginn,
voller Freude gern darin.
Was ist das für ein Haus?*

*Man geht mit Kummer hinein und kommt voll Freude heraus,
Verweilen, ob kurz oder lang,
Und lebt dort nicht in Saus und Braus,
Davor wird man bang,
Und will man auch nicht hin,
Eines zu haben, hat jedes Land im Sinn.*

Lösungen: Eine Höhle und ein Gefängnis. Sollten die SC die Rätsel lösen, gib ihnen Erfahrungspunkte, als hätten sie den Zwergenwächter besiegt. Gib ihnen allerdings nur je 2 Lösungsversuche. Brauchen sie diese auf, greift der Zwerg an.

Sollte es zum Kampf kommen, tritt ein uralter Zauber in Kraft, der sofort den Zauber *Zeitstopp* wie von einem Magier der 20.Stufe auslöst. Der Zwergenkrieger wirkt dann (in dieser Reihenfolge) 1.*Göttliche Macht*, 2. *Göttliche Gunst*, 3.*Schild der Gottheit*, *Magie bannen* oder *Abjuration Ward* (Gewährte Kraft – nur, falls du weißt, dass ein schwieriger Rettungswurf auf dich zukommt). Auch *Entropieschild*, *Aid* oder *Mächtige Magische Waffe* sind gute Optionen, falls der Zeitstopp noch länger anhält.

Zwergenwächter: 95 TP

Ist der Zwerg überwunden öffnet sich die schwere Tür automatisch und gibt den weiteren Weg frei. Zurück können die Spieler nicht, da der Eingang verschüttet ist.

9. Halle des Krieges

Ein etwa 20 Meter lang steil abfallender Gang führt in die Halle des Krieges, in der die Zwerge den Verlauf des Krieges mit den Trollen in bildlicher Form aufzeichneten aufzeichneten.

Der steil abfallende Gang mündet in eine 9 Meter durchmessende Höhle, deren Wände kunstvoll bearbeitet wurden, sodass sie wie steinerne Gemälde aussehen. Diese stellen offenbar Szenen eines heftigen Konfliktes zwischen Zwergen und einer humanoiden Rasse von gewaltigen Ausmaßen und steinerne Haut dar. Auf einem Gemälde sieht man, wie die unbekanntes Wesen die Zwerge bei einer Patrouille überraschen, auf dem nächsten kann man einen Zwergengeneral erkennen, der seine Truppen anfeuert, und schließlich einen Zweikampf zwischen ebenjenem General und einem weit mächtigeren als den zuvor abgebildeten Ungetümen. Die restlichen Zeichnungen sind zunehmend flüchtig und wirken unfertig. Sie stellen die Zwerge bei ihrer Flucht und eine Gruppe Kleriker des zwergischen Gottes bei einem besonderen Ritual dar. Alle diese Wandmalereien scheinen fließend ineinander überzugehen, manchmal sind

sogar Teile eines Bildes in einem anderen enthalten, und die Bruchstücke ergeben ein stimmiges Ganzes.

Zusätzlich stehen drei mächtige Sarkophage auf Sockeln in der Raummitte. Es scheinen die letzten Ruhestätten von Zwergenführern zu sein, denn ihre Banner sind ebenso auf dem Sargdeckel verewigt wie die Antlitze dieser tapferen Männer.

Öffnet man einen der Sarkophage, gibt es ein mächtiges Donnerrollen, und zwei Lehmgolems tauchen direkt vor den Sarkophagen auf und attackieren die SC. Darüber hinaus befinden sich in den letzten Ruhestätten der Zwerge keine Reichtümer: Man wollte den Geist und nicht den materiellen Wohlstand dieser Anführer betonen und ihre Sarkophage so gleichzeitig vor der früher oder später sowieso geschehenden Plünderung schützen.

Von der Halle führen mehrere Türen ab, die weiter in den Berg führen. Allerdings sind nur 2 davon begehbar – der Weg tiefer in den Berg und der Zugang zu einer kleinen Privatbibliothek eines ehemaligen Zwergenbewohners.

Die kleine Bibliothek lässt sich durch einige Kletterwürfe (SG 15-25) über eine Wand aus Geröll erreichen. Bei einem Fehlschlag von 5 oder mehr solltest du davon ausgehen, dass sich weitere Felsen aus der Decke lösen und den Weg versperren. Dazu muss dem betroffenen SC ein Reflexwurf (SG 17) gelingen, oder er erleidet 4W6 SP durch einen schweren Felsbrocken. Je nachdem, welche Richtung die SC wählen, stoßen sie auf eine weitere Trollhöhle (weiter zu 11) oder kommen gleich in das Magierlabor (weiter zu 12).

10. Die Privatbibliothek

Eine schwere Eisentür, die kunstvoll mit verschiedenen Metallen beschlagen und zwergischen Runen verziert ist, stellt den Eingang zu einem kleinen Gemach inklusive Bibliothek eines Zwergengelehrten dar. Mit einem erfolgreichen Wurf auf Schriftzeichen entschlüsseln (SG21) kann man in dem Text den Namen des Clans ausmachen: „Argil-Dilum“. Um die Gravuren vollständig zu entschlüsseln, ist hingegen schon ein Wurf mit SG 25 nötig. Die Schrift besagt, dass hier Grinet Steinhaus seine Stube hatte und bis an sein Lebensende die wichtigsten Taten des Clans dokumentierte und aus seiner eigenen Sicht beschrieb.

Lies das hier vor, wenn die Charaktere den Raum betreten:

Hinter der schweren und kunstvoll bearbeiteten Steintür liegt ein gemütliches Zimmer mit samt Schreibtisch, Privatbibliothek und vielen sorgfältig sortierten Schreibutensilien. Im hinteren Teil des Raumes befindet sich außerdem noch eine Vitrine, deren Inhalt man aufgrund der dicken Staubschicht allerdings nicht erkennen kann.

Die Vitrine beinhaltet einen *Stirnreif des Intellekts +4*. Das Glas ist magisch gehärtet und kann nur von magischen *Cold Iron* –Waffen zerstört werden. Das ist deshalb so, weil hier früher dieses Metall abgebaut wurde und man deshalb den Gegenstand schützen und bei einer Flucht trotzdem in der Lage sein wollte, es mitzunehmen.

In der Privatbibliothek finden die Charaktere Aufzeichnungen über die Geschehnisse und das Leben des Clans Argil-Dilum. Im Bezug auf das Abenteuer erfahren sie viel über dessen Hintergründe, nämlich alles, was im 1. Absatz des Abenteuerhintergrundes steht.

11. Zweite Trollhöhle

Diese zweite Trollhöhle sieht genauso aus, wie die erste, mit der Ausnahme, dass hier kein Troll wütet und es auch keine Beschädigungen gibt. Stattdessen steht in der Mitte, auf einem auf dem Boden gezeichneten Pentagramm ein Troll, den ein starker blauer Lichtschimmer umgibt und der sich auch wenn die SC sich ihm nähern und ihn berühren nicht bewegt.

12. Das Magierlabor

Irgendwann stoßen die Spieler auf das Magierlabor, wo sich die Story fortsetzt. Doch zunächst lies ihnen folgendes vor:

Die Tür zu dieser großen Halle, die von mehreren verzierten Säulen gestützt wird, steht weit offen. Seltsame Apparaturen aus Glas und Metall, Flaschen mit allerlei bunten Flüssigkeiten, und ein massiges Bücherregal, welches bis unter die hohe Kuppeldecke reicht, füllen den Raum. Auf einem Pult liegt ein aufgeschlagenes Buch und in einem Kamin an der Wand schwelt noch die Glut eines scheinbar hastig gelöschten Feuers. Das Magierlabor wirkt, als wäre es zwar provisorisch, aber professionell eingerichtet worden.

Unglücklicherweise ist neben den SC auch noch der Magier im Raum. Doch dieser hat sich kurz vor Eintreffen der SC unsichtbar gezaubert, da einige Meter vor dem Eingang zur Höhle ein *Alarm* wirkt. Er verschwindet so schnell wie möglich aus der Halle, sobald er die Charaktere hört. Haben die Charaktere aus irgendeinem Grund nicht den Alarm ausgelöst, finden sie den Magier an seinem Pult sitzend und lesend. Er wirkt dann sofort *Unsichtbarkeit* und haut durch die Hintertür ab. Zusätzlich versucht er, die SC durch Einsatz von Zaubern wie *Geisterhaftes Geräusch* zu verwirren und zu fliehen. Schaffen es die Helden sogar, ihn zu bemerken, ohne dass der Magier die Abenteurer entdeckt, zaubert er sich nicht unsichtbar, verlässt jedoch trotzdem den Raum durch die Tür auf der anderen Seite.

Folgen die SC ihm, gehe weiter zu 13.

Blättern die SC in den Büchern, stellen sie fest dass sie nahezu alle von Runenmagie und den Geist beeinflussenden Zaubern handeln. Sie können vielleicht jetzt schon eine Vermutung haben, dass der Magier versucht die Trolle aus einem magischen Gefängnis zu befreien und zu kontrollieren, wie es ja auch der Fall ist.

13. Das Trollgefängnis

Nach einigem Weg durch dunkle Gänge und weite, unbewohnte Höhlen gelangen die Spieler in die Höhle mit den gefangenen Trollen. Lies ihnen hier folgendes vor:

Am Ende des schmalen dunklen Tunnels taucht plötzlich ein Lichtschein auf und ein paar Meter weiter öffnet sich der Gang in einen ungefähr vier mal drei Meter großen Felsvorsprung. Circa 20m unter dem Felsvorsprung erstreckt sich eine riesige, zwölfeckige Halle mit fast 50m Durchmesser, zu der ein an der Wand entlanggehender Gang führt. In den Ecken steht jeweils eine mannshohe Säule, die mit Runen und Schriftzeichen verziert sind. Die Säulen sind mit blau zuckenden Blitzen verbunden und im Zentrum der Halle, wo sich die Blitze schneiden, stehen auf einem großen Podest an die 50 etwa 3,5m große, riesenartige Wesen mit zerfurchter, steinerner Haut. Sie stehen in einer blauen Blase und rühren sich kaum, doch machen sie trotzdem einen äußerst gefährlichen Eindruck.

Der Magier ist mithilfe von *Fliegen* in die Mitte der Höhle geflogen und die SC sehen, wie er zu den Trollen spricht. Dann hebt er die Hand und die Runen auf den Säulen verändern sich mit leisem Dampfen und Zischen. Doch noch bevor die Spieler ihn erreichen oder gar töten können, flieht er durch einen kleinen Durchlass links vom Felsvorsprung (der Gang führt bis unter das Felsplateau) Versuchen die SC, diese zu durchqueren, wird eine Falle ausgelöst und eine Steinwand schiebt sich vor den Durchlass, außer sie erfahren das Lösungswort, das „Ellegast“ lautet. Das ist der Name des letzten Clanführers der Argil-Dilum.

Den Spielern ist es auf keinen Fall möglich, das Gefängnis der Trolle zu betreten, da es von so mächtiger Magie erschaffen worden ist, dass nur ein sehr mächtiger Magier oder jemand, der die Säulen manipuliert (wie Neallik es tut), den Schutzzauber brechen kann.

Die Spieler können nun versuchen, die Runen auf den Säulen zu entziffern. Ist ein Spieler der zwergischen Sprache mächtig, kann er in etwa folgendes lesen:

„Trolle, die die Verderbnis über das Volk von Argil-Dilum gebracht haben, hier auf immer und ewig eingesperrt sein sollen.“

Weiter können die Spieler an den Wänden lesen, dass die Trolle eines Tages einfach aus dem Osten kamen und in ihr Reich einfielen. Die Zwerge metzelten Unzählige von ihnen nieder, doch irgendwann wurden sie zurückgedrängt; und so lockten sie die Trolle in eine Falle und sperrten sie in dieser Kammer ein. Allerdings sind die Runen durch die Zauber Nealliks bereits sehr stark verblasst, sodass man gute Lichtverhältnisse braucht, um alles lesen zu können.

Die Spieler werden nun vielleicht rasten. Der einzige weitere Weg ist, die Höhle wieder zu verlassen (weiter zu 14). Der verschüttete Ausgang ist einen Tag nach dem Betreten der Höhle wie durch Magie wieder passierbar (der Zwergenwächter hatte mit Magie den Eingang für kurze Zeit blockiert).

14. Die Schande des Einsiedlers

Während die SC rasten, ob innerhalb oder außerhalb der Höhle, kommt der Einsiedler zu ihnen. Er bewegt sich ganz normal und ist deshalb auch schon von weitem zu hören. Wenn die SC ihn zu sehen bekommen, hält er kurz an und schaut auf, läuft dann aber weiter. Dabei lässt er seine Schultern hängen, sodass sein Bart weit hinabbaumelt.

Wenn er die Spieler erreicht hat, schaut er sie mit gequältem Gesichtsausdruck lange und durchdringend an und beginnt dann, langsam und schwerfällig und wie in Trance zu sprechen. Selbst, wenn ihn jemand unterbricht, stört ihn das nicht.

„Viele Jahre habe ich meine Schande als unglaublich schwere Last auf meinem verdorbenen Herzen getragen. Selbst jetzt, da ich nun weiß, die Last abladen zu können, bangt mir davor. Doch die Schrecken, die durch mein Versagen hervorgerufen wurden, sind viel zu schlimm, als dass ich sie euch, die ihr ehrbare Leute zu sein scheint, vorenthalten könnte.

Ich bin nicht Frondel Bargmohr, wie ihr vielleicht schon angenommen habt. Das ist nur ein Name, den ich mir ausgedacht habe, um den Menschen etwas in die Hand zu geben, genau wie ich die Berggeister erfunden habe, um meine Schmach zu verdecken.“

Er macht eine Pause, holt hörbar Luft und redet dann weiter: „Die Wahrheit ist, dass ich kein Mensch bin. Eigentlich nicht mal annähernd. Ich bin – so unglaublich es auch klingen mag – per Definition meiner Schöpfer ein – er speit dieses Wort verächtlich aus – Steintroll. Zwerge schufen mich und meine Artgenossen, damit wir ihnen dienen konnten, doch Krieg stand bevor und man brauchte mächtigere Geschöpfe als uns, um sich zu verteidigen. Sagte man! Pah! Ihr seht ja, was daraus geworden ist. Der Clan wurde von den Biestern, die dort unten eingesperrt sind, überrannt, diese zogen nach Westen und griffen schließlich den Zwergenstamm der Argil-Dilum an, der hier lebte. Die Kleriker des Clans griffen auf mächtige Runenmagie zurück, um die Trolle zu bannen. Doch nun, seit bereits fast schon 15 Jahren, ist dieser Möchtegern-Magier hier, der die Trolle befreien will. Ein Narr ist er, getrieben von jugendlichem Leichtsin.“ Der alte Bergtroll steigert sich nun immer mehr in seine Wut hinein, wirkt nicht mehr so leer wie zu Beginn seiner Rede. „Ihr müsst ihn vernichten, ihn auslöschen, seine verdammten Knochen zermahlen und in die tiefste Grube werfen, die ihr finden könnt! Tut es zum Wohl des Dorfes, dessen Bewohner hier, am Fuße des mächtigen Huarranath, ihr klägliches Dasein fristen, und für alles Gute auf dieser Welt, dessen Erleuchtungen und Freuden mir seit nun schon so vielen Jahren verwehrt geblieben sind.“ Er verfällt wieder in seine anfängliche Schwermütigkeit, wendet sich ab und lässt sich in eine Ecke plumpsen, den Blick starr nach unten gerichtet.

15. Der nächste Tag

Am nächsten Tag verlässt der Magier die Höhle und steigt auf das Plateau, das auf der Karte eingezeichnet ist. Natürlich trifft er Sicherheitsvorkehrungen, falls er bereits von den Charak-

teren weiß. Das beinhaltet das Wirken des Zaubers „*Fliegen*“ und notfalls „*Unsichtbarkeit*“, allerdings von einer Schriftrolle.

Stellen sich die Charaktere geschickt beim Verschließen des Durchgangs an, wirkt Neallik einfach „*Teleportieren*“ von einer weiteren Schriftrolle aus der Bibliothek (dann solltest du allerdings den Troll die SC darauf hinweisen lassen). Bemerken die SC nicht, dass der Magier abgehauen ist, solltest du ihnen einen dezenten Hinweis darauf geben, wie zum Beispiel, dass das instabile Gestein bei der Privatbibliothek weiter nachgibt und weitere schwere Steine hinunterpurzeln (ist dann zwar nicht vom Magier verschuldet, aber es gibt den SC einen Hinweis, „dass dort was passiert ist“). Wenn sie auch darauf nicht anspringen, kannst du einbauen, dass der Einsiedler die SC auf den Magier aufmerksam macht und ihnen den Weg zum Plateau weist. In diesem Fall sagt er außerdem, dass er den SC nicht beistehen könne, weil er etwas „mindestens genauso wichtiges“ zu erledigen habe (nämlich Rultik und seine Kumpane zu alarmieren).

16. Die Entscheidung

Hier, in dem Runenkreis, entscheidet sich das Schicksal der Trolle. Der Magier spricht bereits seine Formel, die die fürchterlichen Trolle endgültig aus ihrem Schlaf reißen und wieder auf die Welt loslassen wird!

Während Neallik seine Beschwörung intoniert, baut sich ein Kraftfeld um den Runenkreis auf, das nach 25 Minuten soweit gewachsen und gestärkt ist, dass niemand mehr hindurch kann (Charaktere mit 9 m Bewegungsrate müssten es selbst zu Fuß in 20 Minuten vom Höhlenausgang zum Plateau schaffen – ganz davon abgesehen, hat ein Stufe-9-Magier ja normalerweise „*Teleportieren*“ zur Verfügung). Deshalb müssen die Charaktere vorher da sein. Ist dies nicht der Fall, können sie nur tatenlos zusehen und versuchen, die freikommenden Steintrolle zu vernichten.

Kreaturen: Neallik kommt hierher, um die Trolle nach jahrelanger Vorbereitung endlich aus ihrem kalten Gefängnis zu befreien. Er ist ein großer Mann mittleren Alters, dessen Haare von einem Stirnreif (*Stirnreif des Intellekts* +2) zusammengehalten werden. Seine Kleidung ist abgewetzt und dreckig, aber wärmend, und an seinen Händen trägt er 2 auffällige Ringe. Seine blauen Augen sind berechnend und hasserfüllt und schauen unter dichten, dunklen Brauen hervor. Wenn die Charaktere es bis ins Kraftfeld schaffen, verhöhnt er sie und prahlt über die Macht, die er und seine Steintrolle haben werden, unter anderem, weil er sich bereits mit einem „*Fliegen*“ – Zauber auf eine mögliche Ankunft der SC vorbereitet hat.

Neallik: (66 TP)

Taktik: Neallik wird schon ein wenig unruhig, wenn er die Charaktere auftauchen sieht, deshalb hört er sofort mit seiner Beschwörung auf und wirkt „*Wahrer Blick*“ von seiner Schriftrolle und „*Ausdauer*“ von seinem Stab. Falls die Bedrohung zu akut ist, kannst du „*Wahrer Blick*“ durch „*Verbesserte Unsichtbarkeit*“ ersetzen. Danach heizt er den zauberfähigen SC bzw. denen mit schwachem Zähigkeitswurf durch Zauber wie „*Fleisch zu Stein*“ und „*Auflösung*“ ein. Wird er im Nahkampf bedrängt, bekommt der jeweilige Kämpfer es mit „*Person beherrschen*“ und eventuell „*Bigbys Behindernde Hand*“ zu tun. Der Rest wird mit der „*Maximierten Magischen Geschoss*“ sowie dem normalen und dem *Verstärkten Feuerball* traktiert.

Weiterer Kampfverlauf: Sollte Neallik sterben, zerbricht das magische Kraftfeld sofort.

Andere Geschehnisse: In der 1W3+1. Runde des Kampfes zerschmettern die Trolle endgültig ihr Gefängnis, da Neallik die Runen durch seine finale Intonierung die Magie der Runensteine soweit geschwächt hat, dass es zu einem Ausbruch kommen konnte. Die Bestien dringen innerhalb von 10 Minuten bis an die Oberfläche und werden von Neallik kontrolliert.

17. Was weiter geschieht:

Die Uelltar: Die Uelltar sind eine vier-, ehemals siebenköpfige Gruppe aus Zwergen des Clans Argil-Dilum, die den Auftrag bekamen, die Bewohner des Berges unter allen Umständen von den Trollen fernzuhalten, um den Namen des Stammes nach dessen Zusammenbruch nicht noch zusätzlich unnötig zu beflecken. Die Gruppe zerbrach jedoch bereits vor 150 Jahren und die alten Kumpel von damals fanden sich erst vor 3 Jahren wieder zusammen, um dem Magier, dessen Anwesenheit Naradask bemerkt hatte, den Garaus zu machen.

Alle 4 sind gestandene Zwerge von etwa 230-260 Jahren und gehörten einst zu einer Eliteeinheit ihres Clans. Nun ist ihre ehemalige Freundschaft nicht mehr, und die 4 Bergbewohner halten nur noch zusammen, weil sie vor 2 Jahrhunderten einen heiligen Eid schworen.

Naradask ist ein kräftiger, grimmig dreinschauender Zwerg, der in seiner schweren Ritterrüstung sehr unfreundlich und grob wirkt. Hinter dieser harten Schale befindet sich ein Krieger von unglaublichem Willen und großer Standhaftigkeit, der sein Herz nur seinen wahren Freunden öffnet. Dazu gehören die anderen Uelltar, vor allem Scrimnesk, allerdings nicht.

Scrimnesk ist ein erfahrener Waldläufer, der allen Leuten mit Kühle und Gleichmut begegnet. Er betrachtet seine Mitstreiter als wertlose Mittel zum Zweck, um endlich die lästige Aufgabe zu erfüllen, die er törichterweise vor sehr vielen Jahren zu erfüllen gelobt hatte.

Tarak und Ellest sind 2 alte Freunde und ehrenhafte Kämpfer, die die wortlose Fehde zwischen ihren beiden Führern schon seit Ewigkeiten (erfolglos) zu beenden versuchen. Tarak versucht, so oft wie möglich mächtig zuzuschlagen und sich dann wieder zurückzuziehen, während Ellest die anderen mit seinen Zaubern unterstützt.

1. Neallik stirbt: Sind die 10 Minuten, die die Trolle brauchen, um an die Oberfläche zu kommen, schon um, hören die SC gedämpft ein unregelmäßiges und vielkehliges Röhren und Brüllen, vermischt mit gelegentlichen Kampfschreien, die eindeutig aus menschenähnlichen Kehlen kommen, aus der Richtung der Höhle. Das sind Rultik und seine Kumpane, die Uelltar, die Beschützer des Huarranath. Die Charaktere sollten sich – auf welche Art und Weise auch immer, schnellstens auf den Weg dorthin machen, um den Zwergen zu helfen, denn diese werden ganz schön von den Steintrollen bedrängt. Da Neallik nun tot ist, haben die 4 (oder 3, wenn die SC den einen getötet haben) Großen Steintrolle wieder das Kommando übernommen.

1W3+1 Minuten nach dem Auftauchen der Trolle müssen sich die Uelltar dann auch schon zurückziehen, denn die Trollübermacht ist einfach zu erdrückend. Dennoch wurden bereits knapp 10 von ihnen durch die Zwerge getötet.

Die Charaktere müssen, wenn sie die Trolle nicht mit irgendwelchen besonderen Maßnahmen aufgehalten haben, die Dorfbewohner alarmieren und in Sicherheit bringen. Die Trolle sortieren sich unter der Führung ihrer alten Fürsten nämlich sehr schnell und greifen dann geschlossen das Dorf an. Danach versuchen sie, auf schnellstem Wege die nächstgelegene Stadt zu erreichen, dort möglichst viel Verwüstung anzurichten und dann wieder zurückzukommen.

2. Neallik stirbt nicht: In diesem Fall lässt Neallik, der ja die Kontrolle über die Monster hat, die Trolle erst die Zwerge und die Charaktere verfolgen und dann das Dorf angreifen. In der darauf folgenden Zeit verschanzt er sich erst einmal in der Höhle. Um die mächtigen Steintrolle freizulassen, muss er noch eine extra Beschwörung starten, welche ihn (inklusive Vorbereitung etc.) 2 Tage kostet. Danach lässt er die niederen Trolle über die Höhle wachen und trainiert die Trollanführer gleichzeitig in der Kunst der arkanen Magie. Natürlich forscht er auch noch, um seine Diener weiter zu verstärken und mächtigere Varianten dieser Monster zu züchten.

Der Einsiedler: Er versucht den SC zu helfen, wo es geht, bekommt aber immer wieder Anfälle von Hoffnungslosigkeit.

Darstellung des Kampfes im Dorf gegen die Trolle: Nimm einen W20 und würfele. Bei 1-10 „gewinnen“ die Trolle und bei 11-20 die SC. Wenn die Trolle gewinnen, haben sie beim nächsten Wurf 1-11 und die SC nur noch 12-20. Wenn die SC sich schlau anstellen, kannst du Ihnen von Anfang an einen Bonus geben. Außerdem ist es auch möglich, kleinere Kämpfe wirklich auszuspielen, zum Beispiel wenn die Trolle einen Angriff von 2 Seiten versuchen und die SC den Angriff auf der einen Seite, wo er unerwartet kam, abwehren müssen.

Wie sich das Abenteuer weiterentwickeln könnte:

- Falls Neallik bereits tot ist, könnten die Charaktere versuchen, die restlichen Steintrolle auch noch auszulöschen, um die von ihnen ausgehende Gefahr vollständig zu bannen. Dabei können sie natürlich auch mit den Uelltar zusammenarbeiten und/oder die Bewohner der umliegenden Städte um Hilfe ersuchen. Hinterhalte und Fallen sollten hier bevorzugt die Waffen der Charaktere sein, denn sonst haben sie keine Chance gegen die riesischen Feinde.
- Scheitern die Charaktere (und sterben) und Neallik überlebt, könnte es eine neue Abenteuergruppe geben, die nun versuchen muss, der ständig wachsenden Gefahr ein Ende zu bereiten. Auch Späheinsätze für Städte, die etwas gegen die Trollbedrohung tun, sind möglich.
- Sollte Neallik überleben, kann er die Trolle auch dazu benutzen, um weitere, noch stärkere Monster aus ihnen zu züchten, die dann eine WIRKLICHE Gefahr für die umliegenden Gebiete darstellen.

ANHANG: SPIELTECHNISCHE WERTE

Begegnung 1: Ralindell:

Milizionär: Mensch, KRI 1; HG ½; mittelgroßer Humanoider; TW 1W8; TP 4 (Durchschnitt); INI +0; BR: 9m; RK 14 (+4Kettenhemd); A Nahkampf +1 (Langschwert 1W8, KT 19-20/x2) oder A Fernkampf +1 (Leichte Armbrust 1W8, KT 19-20/x2), Grundangriffsbonus/Ringkampf: +1/+1 GES RN; RW REF +0; WILL +0, ZÄH +2; ST 11, GE 10, KO 11, IN 10, WE 11, CH 10. *Fertigkeiten und Talente*: Einschüchtern +2, Handwerk oder Beruf (ein beliebiges) +4, Klettern +2 (+0 in Rüstung), Schwimmen +2 (+0), Springen +2, Ausdauer, Fertigkeitfokus (gewähltes Handwerk oder Beruf).

Ausrüstung: Kettenhemd, Leichte Armbrust, Langschwert, 20 Bolzen.

Rinas, Kleriker des Gottes der Gerechtigkeit: KLE 3; HG 3; mittelgroßer Humanoider, TW 3W8+6 (21TP), INI -1, BR: 6m; RK 16 (+5 Brustplatte +2 Großes Stahlschild -1GE); A Nahkampf +5 (Langschwert 1W8, KT 19-20/x2), Grundangriffsbonus/Ringkampf: +2/+3; GES NG; RW REF +1, WILL +5, ZÄH +4, ST 12, GE 8, KO 14, IN 10, WE 15, CH 11. *Fertigkeiten und Talente*: Heilkunde +9, Konzentration +6, Wissen (Religion) +3, Wissen (Lokales) +3, Handwerk (Holzschnitzer) +4, Fertigkeitfokus (Heilkunde), Waffenfokus (Langschwert), Ausdauer.

(Gewährte Kräfte): Wirkt Ordnung und Gutes -Zauber mit +1 auf die Zauberstufe.

Ausrüstung: Brustplatte (Meisterarbeit), Langschwert (Meisterarbeit), Großes Stahlschild mit dem Zeichen seiner Gottheit (Meisterarbeit). Heilset (+2 auf Heilkunde-Würfe), Kletterset (+2 auf Klettern-Würfe).

Vorbereitete Zauber(4/4/3) (SG:12/13/14): Grad 0 - Magie entdecken, Wasser erschaffen, Licht, Resistenz. Grad 1 – Schild der Gottheit, Böses entdecken, Elementen trotzen, Schutz vor Bösem*. Grad 2 – Zone der Wahrheit, Energien widerstehen, Gefühle besänftigen*. * = Domänenzauber. Gott: Gott der Gerechtigkeit. Domänen: Ordnung und Gutes.

Begegnung 4: Die Schriftrolle

Die Schriftrolle die Euch der Kleriker der Gerechtigkeit gab, ist an vielen Stellen zerrissen oder verdreht, sodass ein Grossteil des Textes unlesbar ist.

Sie kamen über Nacht. Über Nacht brach es über uns herein. Wir waren nicht darauf vorbereitet, sozusagen im Schlaf wurden wir überrascht.. mussten wir fliehen. Viele von uns sind tot und wir, die wir versuchen zu fliehen mussten fast all unser Hab und Gut am Berg zurücklassen. Wir ... aber der Huarranath ... verloren. Doch so leicht geben wir uns nicht geschlagen. Wir haben alles verloren doch ... geben wir nicht Preis. Wir müssen ... für ewig bannen, um die Nachwelt zu schützen. Der Huarranath ist verloren für uns. Wir wenigen, die noch leben ... ein neues Leben beginnen und wieder von vorne anfangen.

Begegnung 5: Zufallsbegegnungen:

2 Aufgestiegene Gargoyles:

Aufgestiegene Gargoyles; HG 6; Großer Monströser Humanoider (Erde); TW 7W8+45; TP 77; INI +1 (GE); BR 12m; 18m Fliegen; RK 18 (+1GE, +7 natürlich), Berührung 11, Auf dem Falschen Fuß erwischt 17; A Nahkampf +13 (2 Klauen 1W6+6), Nahkampf +11 (Biss 1W8+3) und Nahkampf +11 (Aufspießen 1W8+3); Grundangriffsbonus/Ringkampf: +7/+17; Größe/Reichweite: 3m/3m; BE Schadensreduzierung 10/Magie, Dunkelsicht 18m, Versteinern. GES CB; RW REF +4, WILL +5, ZÄH +8; ST 23, GE 12, KO 22, IN 6, WE 11, CH7. *Fertigkeiten und Talente:* Verstecken +9 (+1 bei nicht felsigem Hintergrund), Lauschen +5, Entdecken +5, Mehrfachangriff, Abhärtung, Verbesserte Natürliche Rüstung.

Grottschrat-Plündertrupp:

Bestehend aus:

1 Kleriker Stufe 5;

1 Barbar Stufe 5;

2 Schurken Stufe 3;

Grinsk, Grottschratbarbar; BRB 5; HG 7; mittelgroßer Humanoider; TW 3W8+9+5W12+15 (70TP); INI: +2; BR: 12m; RK 21 (+5 Kettenhemd +2 GE +1 Schutzring +3 natürliche Rüstung)(Berührung 13, Auf dem falschen Fuß erwischt 19); A Nahkampf +13/+8 (Zweihändige Axt 1W12+8); Grundangriffsbonus/Ringkampf: +7/+12; BE Dunkelsicht 18m, Geruchssinn, Kampfrausch 2x/Tag, Schnelle Bewegung, Reflexbewegung, Trap Sense +1. GES CB; RW REF +6, WILL +3, ZÄH +8, ST 20, GE 14, KO 16, IN 10, WE 9, CH 9. *Fertigkeiten und Talente:* Klettern +9, Verstecken +6, Lauschen +8, Entdecken +7, Leise bewegen +11, Eiserner Willen, Heftiger Angriff, Wachsamkeit.

Ausrüstung: Schutzring +1, Zweihändige Axt +1, Kettenhemd +1.

Werte im Kampfrausch und mit Trank: Bärenstärke: 86 TP; RK 19; A Nahkampf +17/+12 (Zweihändige Axt 1W12+12); Ringkampf: +16; ZÄH +10, ST 28, KO 20, Klettern +13.

Rellokk, Grottschratkleriker, KLE 5; HG 7; mittelgroßer Humanoider, TW 3W8+9+5W8+15 (60TP); INI +1, BR: 6m, RK 23 (+1 GE +7 Bänderpanzer +2 Stahlschild +3 natürlich)(Berührung 11, Auf dem falschen Fuß erwischt 22); A Nahkampf +7 (Streitaxt 1W8+2); Grundangriffsbonus/Ringkampf: +5/+7; BE Dunkelsicht 18m, Geruchssinn, 3x/Tag Untote befehligen und beeindrucken, Zauber. GES CB; RW REF +5, WILL +8, ZÄH +8, ST 14, GE 12, KO 16, IN 11, WE 17, CH 10.

Fertigkeiten und Talente: Lauschen +7, Konzentration +11, Entdecken +7, Klettern +6 (+1 in Rüstung), Leise bewegen -1. Wachsamkeit, Blind kämpfen, Im Kampf zaubern.

Vorbereitete Zauber (5/5/4/3 – SG 13 + Zaubergrad): 0.Grad: *Wasser erschaffen, Magie lesen, Magie entdecken, Licht, Gift entdecken.* 1.Grad: *Elementen trotzen, Entropieschild, Verdammnis, Segnen, Schutz vor Gutem**; 2.Grad: *Mittelschwere Wunden verursachen, Person festhalten, Weisheit der Eule, Zerbersten**. 3.Grad: *Fluch, Magie bannen, Ansteckung.*

Die Domänen Rellokks sind Böses und Zerstörung.

Zerschmettern (Gewährte Kraft): Einmal pro Tag kann Rellokk vor seinem Angriffswurf ansagen, dass er diese Fähigkeit einsetzt. Sie gewährt ihm einen Bonus von +4 auf den Angriffswurf und einen Bonus von +5 auf den Schaden, falls er trifft. Dies ist eine Übernatürliche Fähigkeit.

Ausrüstung: 1x Trank: Unsichtbarkeit, 1x Trank: Bärenstärke, Banded Mail +1, Halsband der Feuerbälle Typ 2, Großes Stahlschild, 2x Alchemistenfeuer.

Kilin und Tanterf, Grottschratschurken, SRK 3; HG 5; mittelgroßer Humanoider, TW 3W8+9+3W6+9 (42 TP); INI: +4; BR: 9m; RK 23 (+4GE +3 nat. +4 Kettenhemd +2 Tart-

sche)(Berührung 14, Auf dem falschen Fuß erwischt 19); A Nahkampf +10 (Kurzschwert 1W6+1), A Fernkampf +9 (Langbogen 1W8) Grundangriffsbonus/Ringkampf: +4/+5; BE Dunkelsicht 18m, Geruchssinn, HA +2W6, Entrinnen, Trapfinding. GES CB; RW REF +10, WILL +2, ZÄH +5, ST 13, GE 18, KO 16, IN 8, WE 10, CH 11.

Fertigkeiten und Talente: *Klettern* +5 (+3 in Rüstung), *Verstecken* +8, *Lauschen* +5, *Leise bewegen* +10 (+8 in Rüstung), *Suchen* +4, *Entdecken* +5, *Waffenfokus (Kurzschwert)*, *Waffenfinesse*, *Kampfreflexe*.

Ausrüstung: *Kurzschwert* +1, *Kettenhemd*, 1x *Verstrickungsbeutel*, 1 *Kletterset*, *Tartsche* +1, *Langbogen (Meisterarbeit)*, 20 *Pfeile*, *Trank: Mittelschwere Wunden heilen*.

Begegnung 8: Zwergenwächter:

Zwergenwächter, KLE 9; HG 9; mittelgroßer Humanoider, TW 9W8+54 (95 TP); INI: +0; BR: 6m; RK 22(+1 GE +8 Rüstung +3 Schild)(Berührung 11, Auf dem falschen Fuß erwischt 21); A Nahkampf +10/+5 (*Zwergische Streitaxt* +1 1W10+3); Grundangriffsbonus/Ringkampf: +6/+8; BE Dunkelsicht, Volkseigenschaften der Zwerge. BA Zauber. GES RN; RW REF +6, WILL +11, ZÄH +13 (+2 gegen Zauber), ST 14, GE 12, KO 20, IN 10, WE 18, CH 6.

Fertigkeiten und Talente: *Konzentration* +18 (+22 bei Defensiv zaubern), *Zauberkunde* +12, *Waffenfokus (Zwergische Streitaxt)*, *Blitzschnelle Reflexe*, *Blind kämpfen*, *Im Kampf zaubern*.

Ausrüstung: KO-Handschuhe +2; Großes Holzschild +1, *Zwergische Streitaxt* +1, *Resistenzumhang* +1, *Ritterrüstung* +1. *Trank: Rindenhaut* +2.

Zauber (6/6/6/5/4/2) SG 14+Zaubergrad: 0.Grad: *Gift entdecken*, *Magie entdecken*, *Magie lesen*, *Wasser erschaffen*, *Tugend*. 1.Grad: *Göttliche Gunst*, *Schild des Glaubens*, *Totenwache*, *Heiligtum**. 2.Grad: *Weisheit der Eule*, *Energie widerstehen*, *Person festhalten*, *Gift verzögern*, *Teilweise Genesung*, *Aid**. 3.Grad: *Magie bannen(2x)*, *Fluch*, *Unsichtbarkeit aufheben*, *Magischer Schutzkreis gegen Chaos**. 4.Grad: *Göttliche Macht*, *Mächtige Magische Waffe*, *Kritische Wunden heilen*, *Zorn der Ordnung**. 5.Grad: *Flammenschlag*, *Zauberresistenz**.

Die Domänen des Zwergenwächters sind Schutz und Gutes.

Werte mit vorbereitender Verbesserung: 104 TP; RK 25 (Berührung 14, Auf dem falschen Fuß erwischt 24); A Nahkampf +19/+14 (Schaden 1W10 +9); Grundangriffsbonus/Ringkampf: +9/+14; ST 20.

Begegnung 10: Rakshasa

Rakshasa; HG 10; mittelgroßer Externar („Native“); TW 7W8+21(TP wie in der Begegnungsbeschreibung angegeben); INI +2 (+2GE); BR 12m (9m in Rüstung); RK 26, Berührung 12, Auf dem falschen Fuß erwischt 24; Grundangriffsbonus/Ringkampf: +7/+8; Angriff: *Klaue* +8 Nahkampf (1W4+1), *Zweihänder* +9 Nahkampf (2W6+1); *Voller Angriff*: 2 *Klauen* +8 Nahkampf (1W4+1) und *Biss* +3 Nahkampf (1W6) oder *Zweihänder* +9/+4 (2W6+1); BA *Gedanken entdecken*, *Zauber*; BE *Gestaltenwechsel*, *Schadensreduzierung* 15/*Gutes* und *Stich*, *Dunkelsicht* 18m, ZR 27; GES RB; RW REF +7, WILL +6, ZÄH +8; ST 12, GE 14, KO 16, IN 13, WE 13, CH 17.

Fertigkeiten und Talente: *Bluffen* +17*, *Konzentration* +13, *Diplomatie* +7, *Verstecken* +17 (+19 auftretend)*, *Einschüchtern* +5, *Lauschen* +13, *Leise bewegen* +10(+13 ohne Rüstung), *Auftreten (Erzählung)* +13, *Motiv entdecken* +11, *Zauberkunde* +11, *Entdecken* +11, *Wachsamkeit*, *Im Kampf zaubern*, *Waffenfokus (Zweihänder)*.

Gedanken entdecken (ÜF): Ein Rakshasa kann ständig Gedanken entdecken wie der Zauber (*Zauberstufe* 18, *Willenswurf* SG 15, keine Wirkung). Er kann diese Fähigkeit als Freie Aktion unterdrücken oder wiederaufnehmen. Der Schwierigkeitsgrad basiert auf Charisma.

Gestaltenwechsel (ÜF): Ein Rakshasa kann als Standard-Aktion jede humanoide Form annehmen oder zu seiner eigenen Form zurückkehren. In humanoide Form verliert er seine

Klauen- und Bissangriffe (obwohl er sich stattdessen oft mit Rüstung und Waffen ausstattet). Ein Rakshasa verbleibt in einer Form bis er meint, eine neue annehmen zu müssen. Diese Fähigkeit kann nicht gebannt werden, aber der Rakshasa kehrt, wenn getötet, zu seiner eigenen Form zurück. Ein *Wahrer Blick* enthüllt die wahre Form des Rakshasa.

Zauber: Ein Rakshasa zaubert wie ein Hexenmeister der 7.Stufe. *Bekannte Zauber* (6/7/7/5; *SG 13 + Zaubergrad*): 0- *Magie entdecken, Licht, Magierhand, Message, Magie lesen, Resistenz, Touch of Fatigue*; 1.- *Person bezaubern, Magierrüstung, Magisches Geschoss, Schild, Stilles Trugbild*. 2.-*Unsichtbarkeit, Tashas Fürchterlicher Lachanfall, Melfs Säurepfeil*; 3.- *Einflüsterung, Verlangsamten*.

Fertigkeiten: Ein Rakshasa hat einen Rassenbonus von +4 auf Bluffen und Verkleiden. Wenn er seine Gestaltenwandelfähigkeit einsetzt, erhält er zusätzlich noch einen „Situationsbonus von +10 auf Verkleiden. Wenn er die Gedanken einer anderen Person liest, erhält er noch mal +4 auf Bluffen und Verkleiden.

Ausrüstung: Brustplatte (Meisterarbeit), Zweihänder +1, Trank: Fliegen.

Begegnung 16: Der Magier

Neallik, Befreier der Trolle: Mensch; MAG 12; HG 12; mittelgroßer Humanoider; 12W4+36 (66 TP); INI +6; BR 9m, RK 14 (auf dem falschen Fuß 12, Berührung 12), A Nahkampf +5/+0 (Kurzschwert 1W6-1); A Fernkampf +9/+4 (diverse Strahlenzauber) BE Permanentes „Unsichtbares sehen“; Grundangriffsbonus/Ringkampfwurf: +6/+5; GES RB; RW REF +8, WILL +10, ZÄH +9. ST 9, GE 14, KO 16, IN 22, WE 14, CH 10.

Fertigkeiten und Talente: Konzentration +18, Schriftzeichen entschlüsseln +21, Zauberkunde +21, Wissen (Arkane) +21, Entdecken +5, Lauschen +5, Suchen +9, „Survival“ +7. Zauber maximieren, Zauber verstärken, Zauberfokus (Hervorrufung), Großer Zauberfokus (Hervorrufung), Zauberfokus (Verwandlung), Schriftrolle anfertigen, Große Zähigkeit, Blitzschnelle Reflexe, Verbesserte Initiative.

Permanentes „Unsichtbares sehen“: Neallik hat nach dem Studium der Bibliothek von Argil-Dilum herausgefunden, wie man Zauber dauerhaft macht und dies mit diesem Zauber ausprobiert.

Ausrüstung: Stirnreif des Intellekts +2 (4.000 GM), Zauberstab: „Ausdauer“ (21 Ladungen)(4.500 GM), Rüstungsarmschienen +2 (4.000GM), 1x Trank: „Schwere Wunden heilen“. 1 Schriftrolle mit „Mächtige Magie bannen“, „Wahrer Blick“ und „Fly“(4000 GM) und 1 Schriftrolle mit „Geheimtüren entdecken“ und „Sprachen verstehen“, „Ring of Mind Shielding (8.000 GM), Ring der Gegenzauber („Feuerball“)(4.000GM).

Zauber im Zauberbuch: *1.Grad-* Magierrüstung, Magisches Geschoss, Alarm, Schmieren, Person bezaubern, Schutz vor Gutem/Bösem, Schwächestrahle, Erscheinung verändern. *2.Grad-* Scorching Ray(keine Übersetzung), Verschwimmen, Blind- oder Taubheit verursachen, Spinnennetz. *3.Grad-* Blitz, Verlangsamten, Mächtiges Trugbild, Feuerball, Fliegen. *4.Grad-* Feuerschild, Verbesserte Unsichtbarkeit, Fluch, Evards Schwarze Tentakel. *5.Grad-* Person beherrschen, Bigbys Behindernde Hand, Gedankennebel. *6.Grad-* Auflösung, Fleisch zu Stein, Mächtige Magie bannen, Antimagische Aura.

Vorbereitete Zauber(4/6/6/5/4/4/3) *SG 16+Zaubergrad +2 bei Hervorrufung und +1 bei Verwandlung*: *0.Grad-* Tanzende Lichter, Aufblitzen, Magie entdecken, Magie lesen. *1.Grad-* Magierrüstung, Magisches Geschoss, Schwächestrahle, Schmieren, Schutz vor Gutem, Erscheinung verändern. *2.Grad-* Scorching Ray (2x), Verschwimmen, Blind- oder Taubheit verursachen (2x), Spinnennetz. *3.Grad-* Mächtiges Trugbild, Feuerball, Blitz ,Fliegen, Verlangsamten. *4.Grad-* Feuerschild, Verbesserte Unsichtbarkeit, Maximiertes Magisches Geschoss, Evard's Schwarze Tentakel. *5.Grad-* Gedankennebel, Bigby's Behindernde Hand, Person beherrschen, Verstärkter Feuerball. *6.Grad-* Auflösung, Mächtiges Magie bannen, Fleisch zu Stein.

Begegnung 17: Die Uelltar

Naradask, der Anführer – KÄM 7/ZwV 3; HG 10; mittelgroßer Humanoider, 7W10+35+3W12+15+3(111 TP); INI +5; BR 6m; RK 25 (+1 GE +1 ZwV +10 Rüstung +2 Schild +1 Ring)(auf dem falschen Fuß 24, Berührung 13); A Nahkampf +17/+12 (Zwergische Streitaxt MA 1W10 +7); Grundangriffsbonus/Ringkampf: +10/+15; BE Volkseigenschaften der Zwerge, Bollwerk 2x/Tag, Reflexbewegung (GE-Bonus auf RK), GES RN; RW REF +4, WILL +6, ZÄH +12. ST 20, GE 12, KO 20, IN 8, WE 13, CH 8.

Fertigkeiten und Talente: *Klettern +7, Entdecken +2, Motiv erkennen +4, Reiten +7, Ausweichen, Waffenfokus (Zwergische Streitaxt), Ausdauer, Abhärtung, Waffenspezialisierung (Zwergische Streitaxt), Heftiger Angriff, Verbesserte Initiative.*

Ausrüstung: *Riterrüstung +2, Zwergische Streitaxt aus Adamantit, Schutzring +1, Trank: „Hast“, Amulett der Lebenskraft +2, Stiefel des Winterlandes, Stein des Alarms.*

Werte mit Bollwerk(hält 9 Runden): *131 TP; RK 29 (Berührung 17, Auf dem falschen Fuß erwischt 28), A Nahkampf +18/+13 (Zwergische Streitaxt MA 1W10 +8); Ringkampf: +15; RW REF +6, WILL +8, ZÄH +16. ST 20, KO 24.*

Werte mit Bollwerk und Trank: *Hast: 131 TP; RK 30 (Berührung 18, Auf dem falschen Fuß erwischt 28), A Nahkampf +19/+14 (Zwergische Streitaxt MA 1W10+8); Ringkampf: +15; RW REF +7, ST 20, KO 24.*

Scrimnek, der Waldläufer – WAL 9; HG 9; mittelgroßer Humanoider, 9W8 +9 (50)TP ; INI +4; BR 6m; RK 19 (auf dem falschen Fuß 14, Berührung 15); A Nahkampf +12/+7 (Dolch 1W4 +3), A Fernkampf +16/+11 (Mächtiger Kompositbogen [+3] (lang) 1W8 +3; Grundangriffsbonus/Ringkampf: +9/+12; BE Volkseigenschaften der Zwerge, Erzfeinde (Riesen +4 und Aberrationen +2), Wild Empathy, Tiergefährte, Verbesserter Kampfstil (Fernkampf), Woodland Stride, Swift Tracker, Entrinnen, GES NB, RW REF +13, WILL +9, ZÄH +9, ST 16, GE 20, KO 14, IN 11, WE 14, CH 8.

Fertigkeiten und Talente: *Heilkunde +8, Suchen +10, Leise Bewegen +12 (+11 mit RK-Malus), Survival +14, Verstecken +12 (+11), Entdecken +16, Wissen (Natur) +6, Wissen (Der Clan Argil-Dilum) +6, Spuren lesen, Schnelles Schießen, Ausdauer, Vielschuss, Präzisionsschuss, Waffenfokus (Mächtiger Kompositbogen (lang)), Eiserner Willen, Wachsamkeit.*

Ausrüstung: *Kettenhemd (Meisterarbeit), Mächtiger Kompositbogen [+3] (lang) (Meisterarbeit), 20 Pfeile, Resistenzumhang +2, Stiefel des Winterlandes, Trank: Unsichtbarkeit (2x), Trank: Heiligtum, „Bead of Force“.*

Zauber (2/1) SG 12+Zaubergrad. *1.Grad: Elementen trotzen, „Longstrider“; 2.Grad: Katzenhafte Anmut.*

Tiergefährte: *Lux, der Falke; sehr kleines Tier; 3W8 TP (13 TP); INI: +4; BR 3m, Fliegen 18m; RK 20 (Berührung 16, Auf dem falschen Fuß erwischt 16); A Nahkampf +7 (Klauen 1W4-2); Grundangriffsbonus/Ringkampf: +2/-8; Größe/Reichweite: 0,75m/0m; BE Zauberprüche teilen, Empathische Verbindung, Entrinnen; GES N, RW REF +7, WILL +3, ZÄH +3, ST 7, GE 18, KO 10, IN 2, WE 14, CH 6.*

Fertigkeiten und Talente: *Lauschen +3, Entdecken +15, Waffenfokus (Klauen), Waffenfinesse.*

Fertigkeiten: *Adler erhalten einen Rassenbonus von +8 auf Entdecken.*

Tarak, der Kämpfer – KÄM 9; HG 9; mittelgroßer Humanoider; 9W10+45 (97TP); INI: +5; BR 6m; RK 20 (Berührung 11, Auf dem falschen Fuß erwischt 19); A Nahkampf +16/+11 (Zweihändige Axt 1W12+11); Grundangriffsbonus/Ringkampf: +9/+15; BE Volkseigenschaften der Zwerge; GES NG, RW REF +4, WILL +5, ZÄH +11, ST 22, GE 12, KO 20, IN 14, WE 11, CH 11.

Fertigkeiten und Talente: *Klettern +18 (+12 mit RK-Malus), Einschüchtern +18, Handwerk (Waffenschmied) +10, Mit Tieren umgehen +8, Springen +14 (+8), Lauschen +2, Heftiger Angriff, Waffenfokus (Zweihändige Axt), Doppelschlag, Abhärtung, Waffenspezialisierung (Zweihändige Axt), Eiserner Willen, Verbesserte Initiative.*

Ausrüstung: *Adamantitene Zweihändige Axt (automatisch MA), Gürtel der Riesenstärke +2, 2x Trank: „Hast“, 2x Alchemistenfeuer, Stiefel des Winterlandes, Elixir des Feueratems, Ritterrüstung (MA).*

Werte mit Trank: *Hast: RK 21 (Berührung 12, Auf dem falschen Fuß erwischt 19); A Nahkampf +17/+12; RW REF +5,*

Ellest, der Kleriker – KLE 9; HG 9; mittelgroßer Humanoider, 9W8+36 (76 TP); INI +0; BR 6m; RK 18 (Berührung 10, Auf dem falschen Fuß erwischt 18); A Nahkampf +9/+4 (Zwergische Streitaxt 1W10+2); Grundangriffsbonus/Ringkampf: +6/+8; BE Volkseigenschaften der Zwerge, 2x/Tag Untote vertreiben ; GES RG, RW REF +5, WILL +10, ZÄH +10, ST 15, GE 10, KO 18, IN 10, WE 18, CH 8.

Fertigkeiten und Talente: *Konzentration +15, Diplomatie +7, Wissen (Religion) +8, Im Kampf zaubern, Blitzschnelle Reflexe, Fertigkeitfokus(Konzentration), Durchschlagende Zauber.*

Ausrüstung: *Zauberstab: Magisches Geschoss (Zauberstufe 5), Schriftrolle: 2x Kritische Wunden heilen, Elixir der Wahrheit, Perle der Macht (2.Grad), Hand des Magiers, Kletterring.*

Zauber (6/6/6/5/4/2), SG 14+Zaubergrad: *0.Grad: Magie entdecken, Licht, Magie lesen, Wasser erschaffen, Gift entdecken, Tugend; 1.Grad: Totenwache,, Entropieschild, Verdammnis, Sprachen verstehen, Heiligtum, Person vergrößern*; 2.Grad: Bärenstärke, Anderen schützen, Energie widerstehen, Lähmung aufheben, Bärenstärke* ; 3.Grad: Fluch, Magie bannen, Schwere Wunden heilen, Prayer, Magic Vestment*(keine Übersetzung gefunden) ; 4.Grad: Genesung, Zauberimmunität, Mächtige Magische Waffe, Zorn der Ordnung*; 5.Grad: Flammenschlag, Chaos bannen*.*

Domänen: Ordnung und Stärke.

Gewährte Kräfte: *1x pro Tag kann Ellest seine Stärke als Übernatürliche Fähigkeit für 1 Runde um 9 erhöhen. Außerdem wirkt er „Ordnung“- Zauber mit +1 auf die Zauberstufe.*

Begegnung 17: Der Einsiedler

Eterianhexenmeister; HXM 4; HG 7; mittelgroßer Humanoider, TW 3W8+12+4W4+16 (52TP); INI: +1;

BR: 9m; RK 15 (+1GE, +4natürlich); A Nahkampf +4 (Dolch 1W4); Grundangriffsbonus/Ringkampf: +4/+4; BE Dunkelsicht, Zauberähnliche Fähigkeiten, Zauber, Vertrauten herbeirufen. GES N, RW REF +5, WILL +9, ZÄH +6, ST 10, GE 12, KO 18, IN 16, WE 15, CH 20.

Fertigkeiten und Talente: *Konzentration +16, Lauschen +9, Entdecken +9, Bluffen +16, Diplomatie +9, Motiv erkennen +11, Zauberkunde +7, Im Kampf zaubern, Wachsamkeit, Blitzschnelle Reflexe.*

Ausrüstung: *Der Einsiedler hat keine persönlichen Habe und deshalb auch keine Ausrüstung mehr. Er lebt nur noch von dem, was er im Gebirge findet und/oder was er von früheren Zeiten hat.*

Zauber (6/8/4), SG 15+Zaubergrad. Bekannte Zauber(6/3/1): *0.Grad: Magierhand, Ausbessern, Magie entdecken, Magie lesen, Resistenz, Geisterhaftes Geräusch. 1.Grad: Magische Waffe, Magisches Geschoss, Person vergrößern. 2.Grad: Unsichtbarkeit.*

NEUE MONSTER:

Steintroll Großer Riese

Trefferwürfel: 8W8+24 (60TP)

Initiative: -1 (GE)

Bewegungsrate: 9m (12m Grundbewegungsrate)

RK: 16 (-1 Größe, -1 GE, +5 natürlich, +3 Fellrüstung)

Angriffe: 2 Hiebe, Nahkampf +10;

Schaden: Hieb 1W6+6,

Grundangriffsbonus/Ringkampf: +6/+14

Angriffsfläche / Reichweite: 3 m/3 m

Besondere Eigenschaften: Dunkelsicht 18m, Resistenz gegen Kälte 10,

Rettungswürfe: REF +1, WILL +4, ZÄH +9

Attribute: ST 19, GE 8, KO 16, IN 8, WE 10, CH 11.

Fertigkeiten: Lauschen +5; Entdecken +4

Talente: Heftiger Angriff, Verbesserter Ansturm, Eiserner Willen.

Klima / Gelände: Kalte und gemäßigte Gebirge

Organisation: Einzelgänger, Paar oder Bande (3-6).

Herausforderungsgrad: 4

Schätze: Standard

Gesinnung: Immer chaotisch böse

Aufstieg: 9-16 (groß), 17-24 (riesig)

Steintrolle sind knapp dreieinhalb Meter große, humanoide Wesen mit steinerner Haut, welche rissig und zerfurcht, aber dennoch kaum zu durchdringen ist. Ihr Gesicht ist wie ihr gesamter restlicher Körper breit und eckig, die gelben Augen funkeln böse aus sehr tief in die Haut eingegrabenen Höhlen. Ihre Hände gleichen gigantischen Schaufeln, die Köpfe mit Leichtigkeit zertrümmern können.

Steintrolle sind skrupellose und wenig intelligente Bestien, die eigentlich alles fressen und jagen, was ihnen über den Weg läuft. Sie wurden zum Zerstören und Töten erschaffen und diesen Zweck erfüllen sie ganz hervorragend.

Kampf

Steintrolle gehen keinem Kampf aus dem Weg und suchen ihn sogar aktiv. Ebenso fliehen sie nicht, sondern kämpfen bis sie oder ihr Gegner tot sind.

Sie versuchen immer, ihre Gegner erst zurückzudrängen und zu verängstigen, um dann mit ihren mächtigen Hieben auszuteilen.

Der Große Steintroll

Großer Riese

Trefferwürfel: 13W8+78 (136TP)

Initiative: +1

Bewegungsrate: 9m (12m Grundbewegungsrate)

RK: 26 (-1 Größe, +1 GE, +11 natürlich +5 Brustplatte)

Angriffe: Scharfer Schwerer Flegel +1 Nahkampf +18/+13 (17-20/ x2) oder 2 Hiebe +16;

Schaden: Scharfer Schwerer Flegel +1 2W8+11; Hieb 1W6+10;
Angriffsfläche / Reichweite: 3 m / 3 m
Grundangriffsbonus/Ringkampfwurf: +9/+20
Besondere Angriffe: Bluttausch, Aufstacheln, Zauberähnliche Fähigkeiten
Besondere Eigenschaften: Dunkelsicht 18m, SR 10/Adamantium, ZR 21
Rettungswürfe: REF +5, WILL +6, ZÄH +12
Attribute: ST 24, GE 12, KO 22, IN 16, WE 11, CH 18
Fertigkeiten: Lauschen +16; Entdecken +16; Zauberkunde +19; Konzentration +20; Leise bewegen +5; Suchen +11;
Talente: Waffenfokus (Schwerer Flegel); Beschleunigte Zauberähnliche Fähigkeit (Sleet Storm); Heftiger Angriff, Eiserner Willen, Verbessertes Waffe zerschmettern

Klima / Gelände: Kalte und gemäßigte Gebirge
Organisation: Einzelgänger
Herausforderungsgrad: 10
Schätze: Doppelter Standard
Gesinnung: Immer chaotisch böse
Aufstieg: 14-26 (groß); 27-39 (riesig).
Stufenanpassung: -

Große Steintrolle besitzen zauberähnliche Fähigkeiten und sind in allen Belangen gefährlicher als ihre kleineren Vettern.

Große Steintrolle sind normalerweise um die 4,5 Meter groß und haben einen deutlich dunkleren, aber von innen heraus schwach hell leuchtenden Panzer. Sie wirken allein schon durch ihr selbstsicheres Auftreten wesentlich erhabener und stärker als „kleine“ Steintrolle. Außerdem wirkt ihr Steinpanzer zuweilen, als hätten sich zwergische Runen tief hineingegraben. Im Kampf entflammen diese förmlich und stacheln den Troll zu einer wahnsinnigen Raserei an.

Kampf

Der Große Steintroll benutzt in seinem heimischen Gelände alle Tricks, Kniffe und Möglichkeiten für einen Hinterhalt. Er stellt sich nur dann einem offenen Kampf, wenn er den Gegner für schwach hält oder es ihm eilt, diesen zu vernichten. Ansonsten beobachtet er das Verhalten seiner Feinde so gut es geht und legt sich einen Schlachtplan zurecht, bevor er in den Kampf zieht.

Aufstacheln (Außergewöhnlich): Ein großer Steintroll verleiht allen normalen Steintrollen im Umkreis von 6 Metern einen Moralbonus von +2 auf Angriffs- Schadens- und Rettungswürfe.

Bluttausch: Durchdringt eine Waffe die Schadensreduzierung des Großen Steintrolls oder wird er von einem Feuerzauber betroffen oder erleidet er mehr als 40 Schadenspunkte in einer Runde, werden die Kräfte freigesetzt, die die Zwerge in den Runen speicherten. Der Große Steintroll erhält einen zusätzlichen Bonus von +4 auf seine natürliche Rüstung und wird behandelt, als ob er über das Talent „Wirbelwindangriff“ verfügt.

Zauberähnliche Fähigkeiten: 3x/Tag: *Eiswand* (SG 18), *Gebrüll* (SG 18), 2x/Tag: *Eissturm*, *Sleet Storm*. Zauberstufe 14. Schwierigkeitsgrad 14 + Zaubergrad. Die Rettungswürfe basieren auf Charisma.

Fertigkeiten: Der große Steintroll hat in steinigen Umgebungen einen „Racial Bonus“ von +8 auf seine Versteckenwürfe.

Normale Kampftaktik: Der Troll zaubert zuerst einen *Eissturm* und wirkt einen beschleunigten *Sleet Storm*. Daraufhin führt er einen Sturmangriff durch und versucht, die Waffe eines starken Nahkampfcharakters zu zerschmettern. Mit *Eiswand* schneidet er fliehenden Spielern den Weg ab.

Anmerkung zum Einsiedler: Diese Kreatur kommt im Abenteuer nur einzeln vor. Auch sein Volk ist ausgelöscht, sodass Werte zur Monsterrasse in diesem Zusammenhang keinen Sinn machen würden. Falls jemand jedoch Steintrolle und Große Steintrolle in seine Kampagne einbauen will, ist es vielleicht auch nicht verkehrt, die Werte für die Eterian zu haben.

Der Eterian (Zaubertroll) **Mittelgroßer Humanoider**

Trefferwürfel: 3W8+12 (26 TP)

Initiative: +1

Bewegungsrate: 9m

RK: 20 (+1 GE, +4 natürlich, +3 Beschlagenes Leder +2 Großes Holzschild)

Angriffe: Leichter Flegel Nahkampf +3;

Schaden: Leichter Flegel 1W8,

Grundangriffsbonus/Ringkampf: +2/+2

Angriffsfläche / Reichweite: 1,5m / 1,5 m

Besondere Angriffe: Zauberähnliche Fähigkeiten,

Besondere Eigenschaften: Dunkelsicht 18m, Zauberresistenz 14.

Rettungswürfe: REF +2, WILL +5, ZÄH +5

Attribute: ST 10, GE 12, KO 18, IN 16, WE 15, CH 20

Fertigkeiten: Konzentration +11, Lauschen +6, Entdecken +6, Bluffen +11, Diplomatie +9, Motiv erkennen +7.

Talente: Im Kampf zaubern, Waffenfokus (Leichter Flegel).

Klima / Gelände: Unterirdisch und kalte Gebirge

Organisation: Einzelgänger, Paar, oder Trupp (1 Anführer HXM der 5.Stufe, 4 Kämpfer der 1.Stufe)

Herausforderungsgrad: 2

Schätze: Doppelter Standard

Gesinnung: Häufig Rechtschaffen Neutral

Aufstieg: Nach Charakterklasse

Die Eterian (oder auch Zaubertroll – wegen der Ähnlichkeit zum Steintroll und ihrer Affinität zur Kunst) entstanden aus von Zwergen durchgeführten Experimenten mit anderen unterirdisch lebenden Wesen und sogar Externaren wie Erdelementaren. Allerdings sind Beweise dafür nicht mehr existent und auch sonst gibt es eigentlich keine verlässlichen Quellen mehr darüber, bis auf einige wenige mündliche Überlieferungen.

Eterian sind Zwergen vom Aussehen her recht ähnlich. Sie sind ebenfalls etwa 1,20-1,40 Meter groß, dafür aber weniger stämmig gebaut. Ihre Köpfe und sowieso die gesamten Körper wirken sehr eckig und an manchen Stellen etwas „unfertig“.

Dies kann allerdings auch daher rühren, dass die gesamte Haut eines Eterian eher an rissiges Gestein denn an normales Fleisch erinnert. Nur das Gesicht sieht halbwegs menschenähnlich aus, doch hier stechen dafür die dunklen, wissenden Augen heraus, die aus tief liegenden Höhlen ihre Umwelt sorgfältig betrachten.

Viele Eterian setzen sich ihr ganzes Leben lang für eine Sache ein und sind sehr konservativ eingestellt. Neuem und Unbekanntem stehen sie generell misstrauisch gegenüber, Freundschaften werden meist schon im Kindesalter geknüpft und halten in den allermeisten Fällen ein Leben lang. Aus diesem Grund gibt es in der eterianischen Gesellschaft nur sehr wenige Abenteurer.

Zaubertrolle neigen dazu, sich von der Außenwelt abzuschotten und leben meist in kleinen Dörfern mit etwa 100 Einwohnern, in denen der mächtigste Hexenmeister und ein Ältestenrat den Ton angeben. Letzterer besteht jedoch oft nur aus 3-5 Leuten, denn im Alter gilt es als normal, sich ein ruhiges, noch weiter abgeschiedenes Plätzchen zu suchen und dort seinen Lebensabend zu verbringen.

Kampf

Eterian beginnen von sich aus nie einen Kampf, sondern versuchen immer zuerst, einen Konflikt mit Diplomatie zu lösen. Klappt dies nicht, ziehen sie sich eher noch weiter ins Gebirge zurück, als eine offene Schlacht zu riskieren. Ist es dann jedoch soweit, kämpfen sie mit unglaublicher Verbissenheit und Entschlossenheit. Diese hält allerdings nur solange, wie ihr Anführer sie antreibt. Ist dessen Wille gebrochen, ist der Kampf so gut wie verloren.

Zaubertrolle benutzen bei jeder sich bietenden Gelegenheit den Vorteil aus, den ihnen der Zauber *Fliegen* gewährt. Eine beliebte Kampftechnik der Eterian ist es, 2 Reihen von Kämpfern in der Luft „aufzustellen“ und diese immer in Schüben angreifen zu lassen.

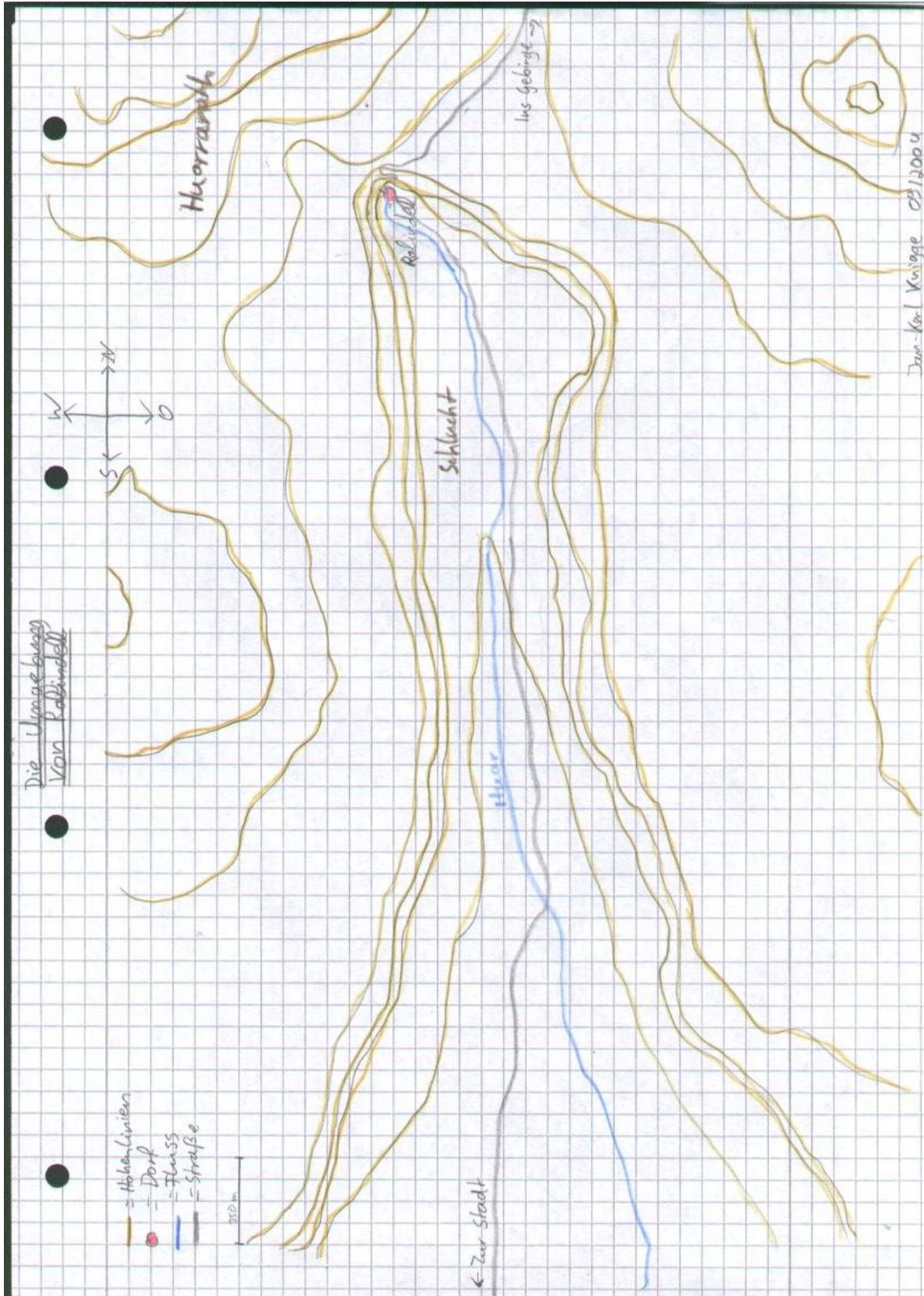
Zauberähnliche Fähigkeiten: Beliebig – *Magie entdecken*. 3x/Tag: *Fliegen*, *Spinnenklettern*, *Rascher Rückzug*. Zauberstufe 7.

Bevorzugte Klasse: Hexenmeister. Die Gesellschaft der Eterian wird von mächtigen Hexenmeistern angeführt und unter ihnen gibt es einfach sehr, sehr viele, die eine außerordentliche Begabung für diese Klasse zeigen. Fast immer konzentriert sich ein Eterian, der den Pfad des Hexenmeisters wählt, auf Verwandlungszauber, um die anderen Krieger bei der Verteidigung des Dorfes zu verstärken.

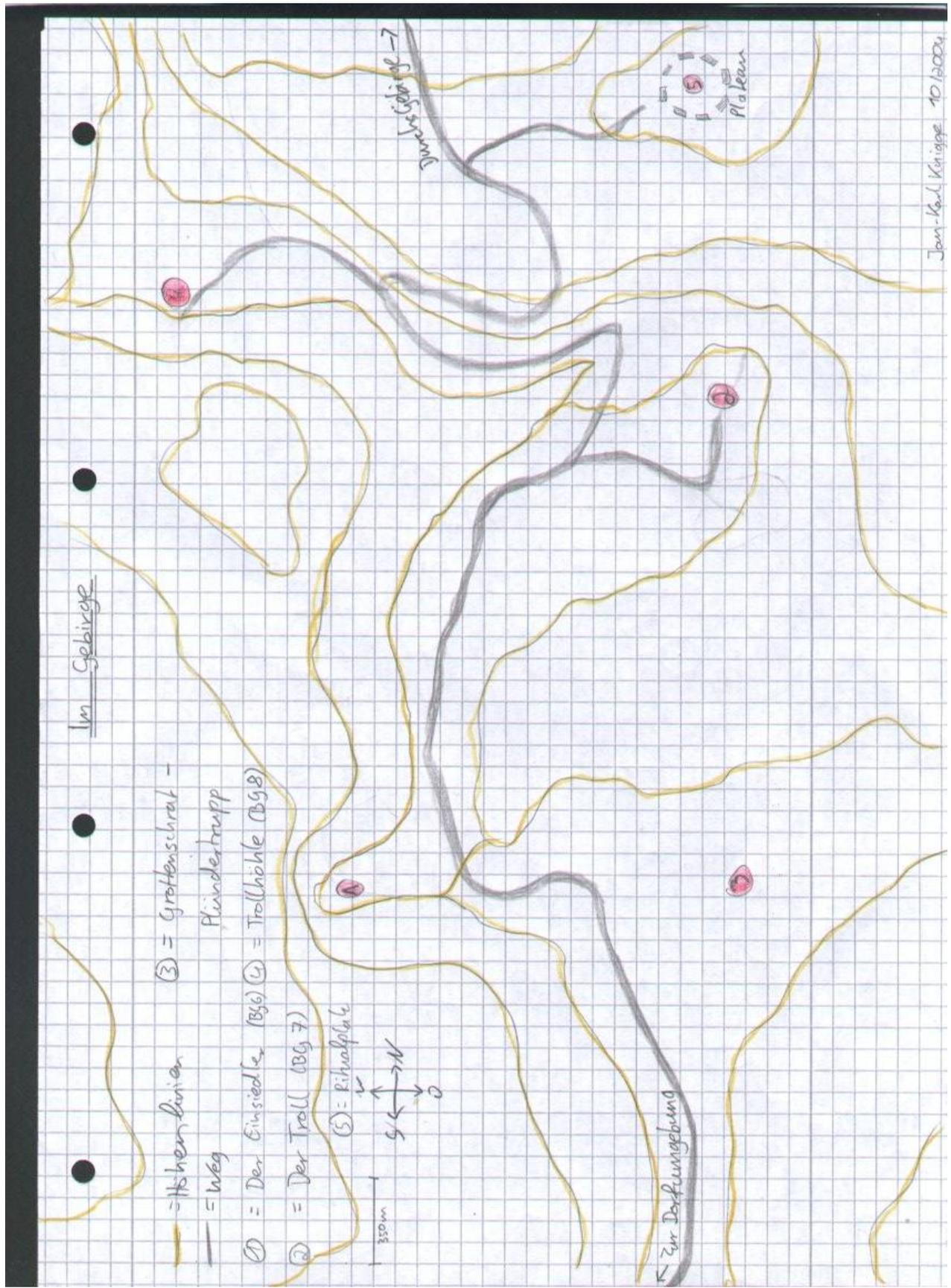
<p>Anmerkung der Autoren: Wir haben versucht, viele der Regelbegriffe in Deutsch festzuhalten. Selten musste ich aber auf die englischen Namen zurückgreifen. Wir entschuldigen uns hiermit für diesen Mischmasch und hoffen, dass das Abenteuer trotzdem gut spielbar ist und deiner Gruppe viel Spaß bereitet.</p>

KARTEN

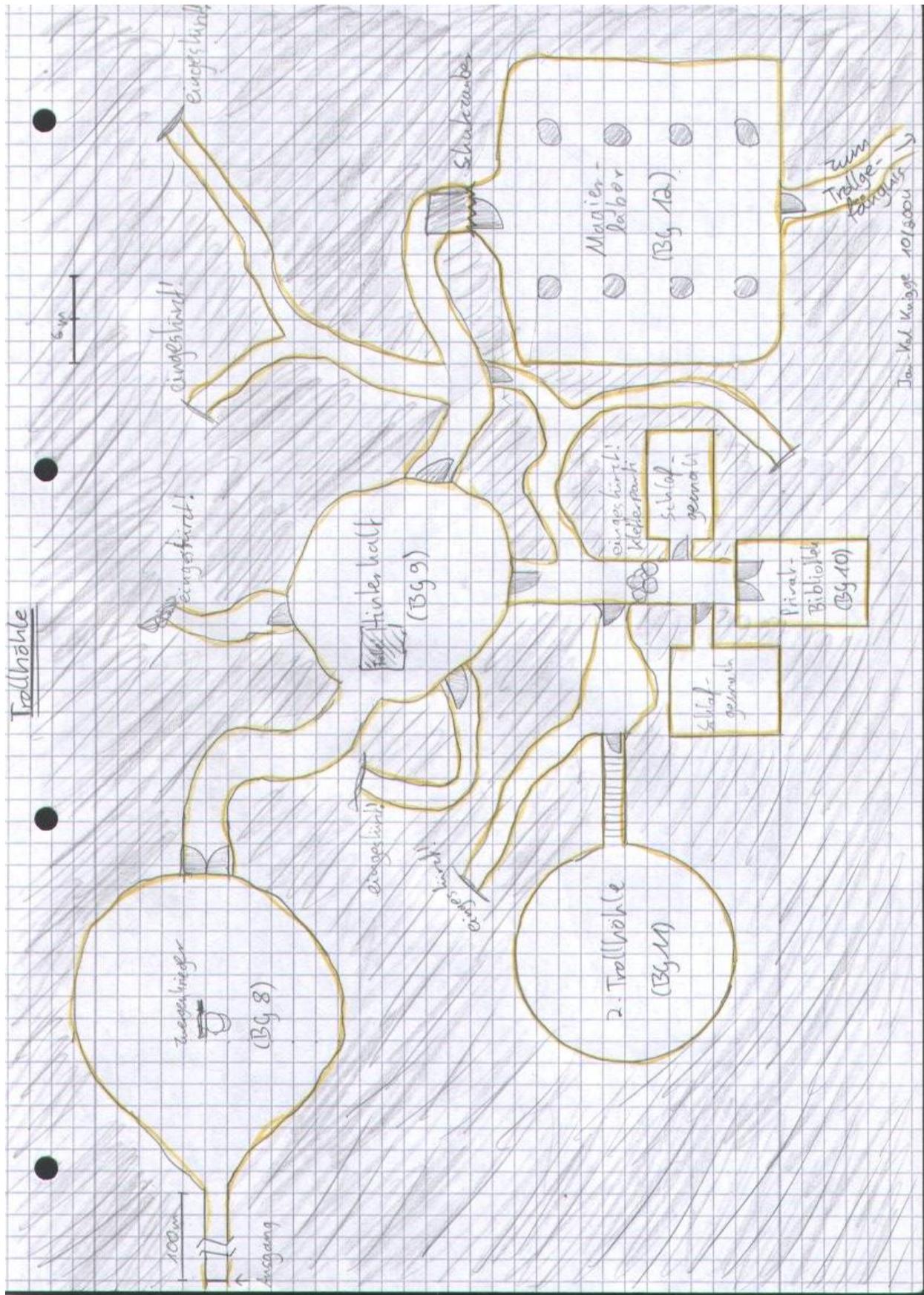
Karte: Umgebung von Ralindell



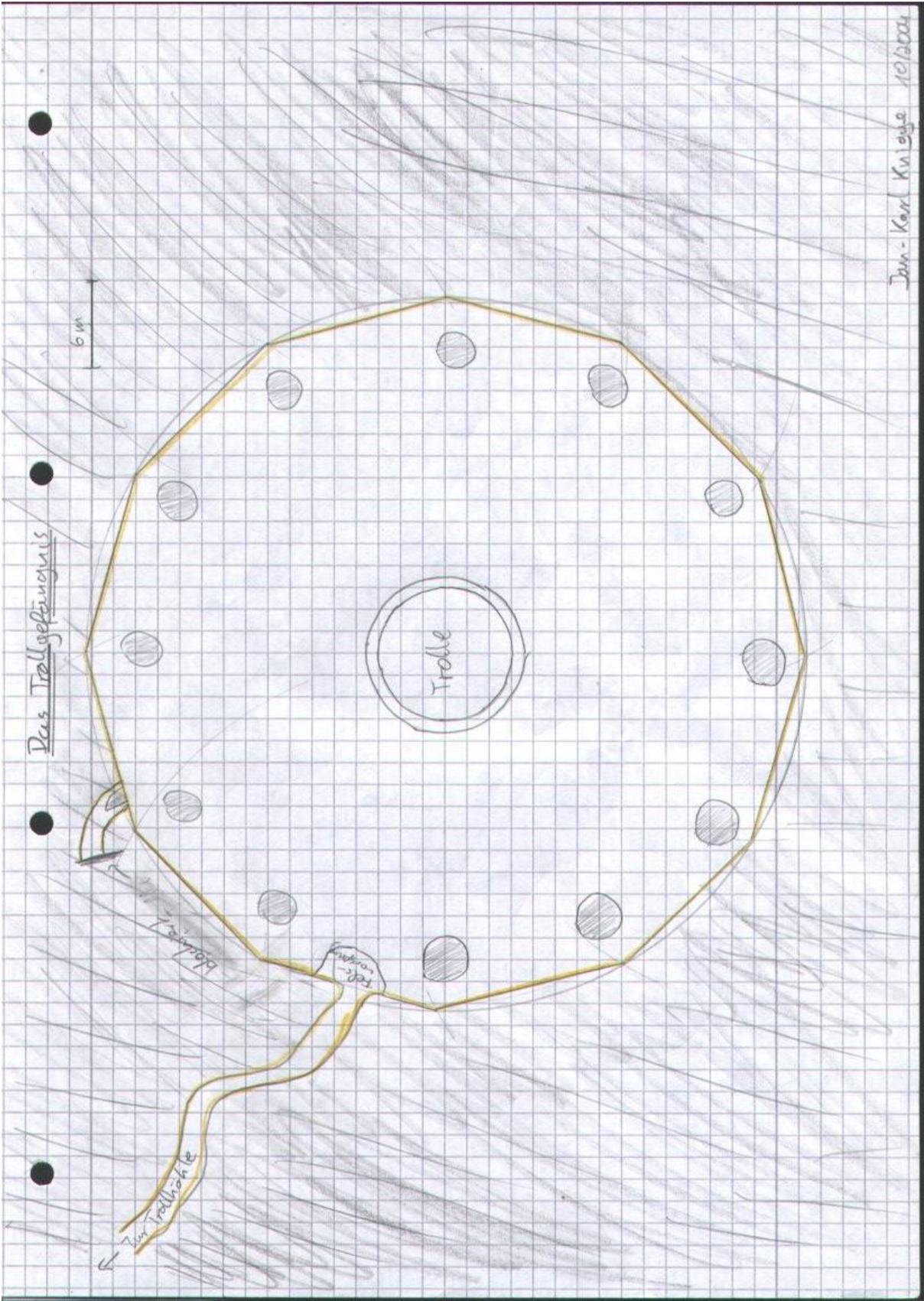
Karte: Im Gebirge



Karte: Trollhöhle 1

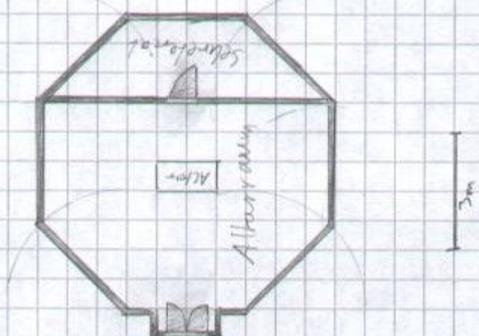


Karte: Trollhöhle 2

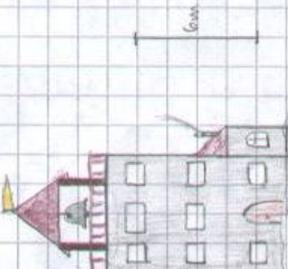


Karte: Verschiedenes

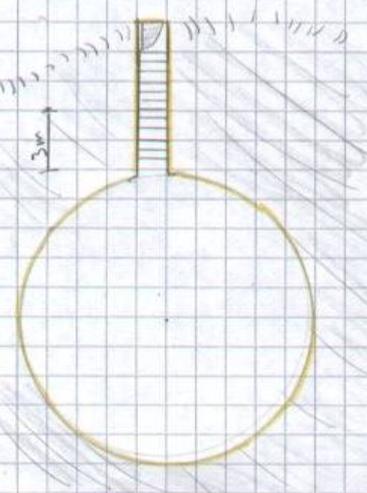
Tempel der Gerechtigkeit



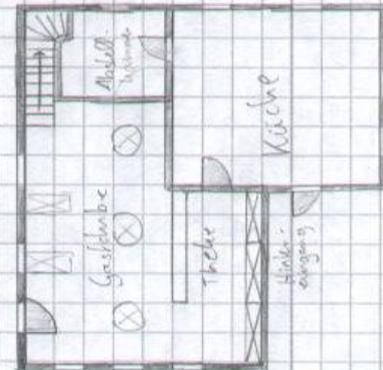
Der Milturum (außen)



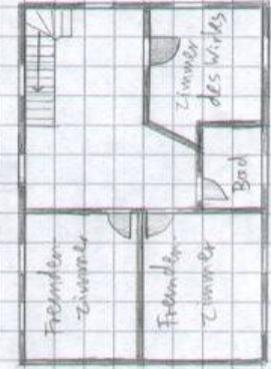
1. Tordröhle (B4, F)



Das Gasthaus "Bauernställe" Erdgeschoss



1. Stock



3m

Nachwort:

Diese Abenteuer wurde von Dominik „Doombrand“ Stieler und Jan Karl Knigge verfasst und hat am D20 Abenteuer Contest 2004 der von www.DnD-Gate.de veranstaltet wurde, teilgenommen.

Das Abenteuer darf zu Spielzwecken verwendet werden. Änderungen müssen jedoch mit den Autoren abgesprochen werden.

Die Kontaktadresse lautet: dstieler@gmx.de

Das Abenteuer unterliegt der D20 Lizenz und der OGL von Wizards of the Coast.

OPEN GAME LICENSE Version 1.0a

The following text is the property of Wizards of the Coast, Inc. and is Copyright 2000 Wizards of the Coast, Inc ("Wizards"). All Rights Reserved.

1. Definitions: (a) "Contributors" means the copyright and/or trademark owners who have contributed Open Game Content; (b) "Derivative Material" means copyrighted material including derivative works and translations (including into other computer languages), potation, modification, correction, addition, extension, upgrade, improvement, compilation, abridgment or other form in which an existing work may be recast, transformed or adapted; (c) "Distribute" means to reproduce, license, rent, lease, sell, broadcast, publicly display, transmit or otherwise distribute; (d) "Open Game Content" means the game mechanic and includes the methods, procedures, processes and routines to the extent such content does not embody the Product Identity and is an enhancement over the prior art and any additional content clearly identified as Open Game Content by the Contributor, and means any work covered by this License, including translations and derivative works under copyright law, but specifically excludes Product Identity. (e) "Product Identity" means product and product line names, logos and identifying marks including trade dress; artifacts; creatures characters; stories, storylines, plots, thematic elements, dialogue, incidents, language, artwork, symbols, designs, depictions, likenesses, formats, poses, concepts, themes and graphic, photographic and other visual or audio representations; names and descriptions of characters, spells, enchantments, personalities, teams, personas, likenesses and special abilities; places, locations, environments, creatures, equipment, magical or supernatural abilities or effects, logos, symbols, or graphic designs; and any other trademark or registered trademark clearly identified as Product identity by the owner of the Product Identity, and which specifically excludes the Open Game Content; (f) "Trademark" means the logos, names, mark, sign, motto, designs that are used by a Contributor to identify itself or its products or the associated products contributed to the Open Game License by the Contributor (g) "Use", "Used" or "Using" means to use, Distribute, copy, edit, format, modify, translate and otherwise create Derivative Material of Open Game Content. (h) "You" or "Your" means the licensee in terms of this agreement.

2. The License: This License applies to any Open Game Content that contains a notice indicating that the Open Game Content may only be Used under and in terms of this License. You must affix such a notice to any Open Game Content that you Use. No terms may be added to or subtracted from this License except as described by the License itself. No other terms or conditions may be applied to any Open Game Content distributed using this License.

3. Offer and Acceptance: By Using the Open Game Content You indicate Your acceptance of the terms of this License.

4. Grant and Consideration: In consideration for agreeing to use this License, the Contributors grant You a perpetual, worldwide, royalty-free, non-exclusive license with the exact terms of this License to Use, the Open Game Content.

5. Representation of Authority to Contribute: If You are contributing original material as Open Game Content, You represent that Your Contributions are Your original creation and/or You have sufficient rights to grant the rights conveyed by this License.

6. Notice of License Copyright: You must update the COPYRIGHT NOTICE portion of this License to include the exact text of the COPYRIGHT NOTICE of any Open Game Content You are copying, modifying or distributing, and You must add the title, the copyright date, and the copyright holder's name to the COPYRIGHT NOTICE of any original Open Game Content you Distribute.

7. Use of Product Identity: You agree not to Use any Product Identity, including as an indication as to compatibility, except as expressly licensed in another, independent Agreement with the owner of each element of that Product Identity. You agree not to indicate compatibility or co-adaptability with any Trademark or Registered Trademark in conjunction with a work containing Open Game Content except as expressly licensed in another, independent Agreement with the owner of such Trademark or Registered Trademark. The use of any Product Identity in Open Game Content does not constitute a challenge to the ownership of that Product Identity. The owner of any Product Identity used in Open Game Content shall retain all rights, title and interest in and to that Product Identity.

8. Identification: If you distribute Open Game Content You must clearly indicate which portions of the work that you are distributing are Open Game Content.

9. Updating the License: Wizards or its designated Agents may publish updated versions of this License. You may use any authorized version of this License to copy, modify and distribute any Open Game Content originally distributed under any version of this License.

10. Copy of this License: You MUST include a copy of this License with every copy of the Open Game Content You Distribute.

11. Use of Contributor Credits: You may not market or advertise the Open Game Content using the name of any Contributor unless You have written permission from the Contributor to do so.

12. Inability to Comply: If it is impossible for You to comply with any of the terms of this License with respect to some or all of the Open Game Content due to statute, judicial order, or governmental regulation then You may not Use any Open Game Material so affected.

13. Termination: This License will terminate automatically if You fail to comply with all terms herein and fail to cure such breach within 30 days of becoming aware of the breach. All sublicenses shall survive the termination of this License.

14. Reformation: If any provision of this License is held to be unenforceable, such provision shall be reformed only to the extent necessary to make it enforceable.

15 COPYRIGHT NOTICE

Open Game License v 1.0 Copyright 2000, Wizards of the Coast, Inc.