

WIEDERKEHR

EINFÜHRUNG

Wiederkehr ist ein kurzes D & D 4th Edition Abenteuer für vier Charaktere der 9. Stufe, kann aber sicher leicht an die jeweilige Stufe oder Gruppengröße angepasst werden. Das Abenteuer spielt in keiner bekannten Kampagnenwelt, verwendet aber die Götter des Spielerhandbuches der 4th Edition.

Der in kursiv gehaltene Text in Grau sollte den Spielern vorgetragen oder in eigenen Worten erzählt werden.

Zum Spielen ist das Spielerhandbuch 4th Edition und auf jeden Fall das Monsterhandbuch der 4th Edition von Nöten, da die Statistik Blöcke der Monster nicht in diesem Abenteuer enthalten sind. Ich muss mich entschuldigen, da ich das Monster Handbuch nur auf Englisch besitze, sind die Monsternamen auch in Englisch, es dürfte allerdings nicht schwer sein, diese zu übersetzen.

HINTERGRUND

Abseits der großen Städte, in wenig besiedeltem Gebiet befand sich vor ca. 100 Jahren ein Heiligtum der Kirche Bahamuts. Ein kleines Kloster wurde um eine heilige Quelle errichtet, in der Isidur, ein Streiter des rechtschaffenen Gottes, einst vor hunderten von Jahren seine Wunden gewaschen haben soll und vom Göttlichen geheilt wurde.

Diese Pilgerstätte, die Quelle des heiligen Isidur, leitete Gerwin von Kaltenbach. Er war ein hochgewachsener, strenger Mann, der von seinen wenigen Mitbrüdern geliebt und gefürchtet wurde. Ebenso groß wie seine Hingabe zum Glauben, waren sein Hochmut und seine Selbstverliebtheit. Mit dem Alter verlangte er von seinen Untergebenen eine fast religiöse Anbetung, ebenso nahm er immer größere Spenden der Pilger an und baute den Tempel weiter aus, ja ließ sogar zu Lebzeiten bereits Statuen seiner selbst errichten.

Schließlich starb Gerwin und seine Brüder erwiesen ihm in seinem Heiligtum die letzte Ehre und versiegelten sein Grab anschließend.

Ohne die strenge Leitung des Klosters verfiel dieses mit der Zeit und schließlich wurde es vom Orden Bahamuts aufgegeben und geriet schnell unter der spärlichen Landbevölkerung in Vergessenheit, doch damit begann sich der Geist des alten Leiters zu regen.

Der Geist Gerwins brauchte fast ein Jahrhundert um sich zu manifestieren, doch schließlich war sein Wille und vor allem sein Unmut, dass man sein Werk, seine Pilgerstätte verlassen hatte, größer als der Sog ins Reich der Toten.

Keine Liebe und Gerechtigkeit waren mehr in dem Geist des alten Paladins, sondern nur noch Hass und Wut. Doch die Gruft, in der sein Körper lag war versiegelt und er somit gefangen.

Doch seine Gedanken und sein Wille irrten in der Nähe des alten Klosters umher, zogen Ungetüme und Böses an und fanden schließlich eine Bande von Orks. Diesen zwang er seinen Willen auf, wissend, dass sie zu dumm seien, um die Siegel seines Grabes zu brechen, benutzte er sie als sein Werkzeug. Ihm war klar, dass eine Gruppe leichtsinniger Abenteurer

früher oder später kommen würde, um die Taten der Orks zu rächen und ihn aus seinem Grab zu befreien.

Gerwin beherrschte die Orks nicht, flüsterte ihnen aber seine Gedanken und Wünsche ein, sodass ihnen ihr Handeln ganz selbstverständlich erschien. Die Orks wussten und wissen von diesem Einfluss nichts. Marodierend ziehen sie durch Land und griffen schließlich ein einsames Gehöft an.

EINBINDUNG DER ABENTEURER

- Das Einfachste wäre, wenn die Gruppe einfach des Weges entlang kommt und das brennende Bauernhaus sieht. Da es sich um eine eher entlegene Gegend handelt, sind sie die einzigen Zeugen des Orküberfalls und werden es auch bleiben.
- Alternativ kann auch jemand in einem nahen Dorf die Abenteurer darauf ansprechen, dass er eine Lieferung von den Bauern erhalten sollte, diese aber nicht kamen.
- Oder ein Bekannter der Bauern macht sich einfach Sorgen um diese, da er schon einige Zeit nichts von ihnen gehört hat.
- Auch könnte ein alter Priester der Kirche Bahamuts eine Gruppe engagieren, um in dem alten Heiligtum nach dem Rechten zu sehen.

INFORMATION

Gerwin ist zu keiner Zeit des Abenteuers mit einem Erkenntniszauber oder anderen magischen Mitteln ausfindig zu machen, da er sich in seiner versiegelten Gruft befindet.

DER BRENNENDE HOF

Ihr wandert gemütlich auf der kleinen Landstraße dahin und euer Ziel ist noch fern, trotzdem seid ihr guter Dinge, denn das Wetter ist gut und die Strahlen der Sonne wärmen euch. Plötzlich seht ihr in ca. 500 m Entfernung über dem Wald leichte Rauchschwaden aufsteigen und schließlich vernehmt ihr auch den Geruch verbrannten Holzes. Ihr bemerkt einen kleinen Pfad der Anscheinend in die Richtung der Feuerstelle führt. Schließlich gelangt ihr auf eine riesige Lichtung im Wald, auf der einst ein großes Bauernhaus stand, das jedoch fast zur Gänze abgebrannt ist. Hinter dem Bauernhaus seht ihr Felder und Zäune, sowie zwei kleine Scheunen.

Das **Bauernhaus** hat ungefähr die Maße von 30 m x 20 m und wurde vollständig aus Stein gebaut. Der Dachstuhl ist eingestürzt und obwohl das Haus nicht mehr wirklich brennt, schwelt es noch in den Balken, dadurch auch der Rauch. Das Untergeschoß, welches noch fast vollständig zugänglich ist, ist spärlich eingerichtet, doch machen die Charaktere einen schrecklichen Fund.

Selbst im Untergeschoss, wo der Brand nicht gewütet hat, ist die Hitze der schwelenden Dachbalken deutlich zu spüren. Doch das bannst nicht eure Aufmerksamkeit, sondern das viele Blut von zwei schrecklich zerhackten Leichen. Myriaden von Fliegen schwirren bereits trotz des Rauches um die Leiche einer Frau und eines Mannes, beide im besten Alter.

Die beiden Bauern wurden von großen Klingen brutal getötet. Anscheinend ist jemand durch das Blut der Beiden gewatet und hat mit groben Stiefeln Abdrücke auf dem Steinboden hinterlassen. In dem Bauernhaus ist nichts mehr von Wert, es hat den Anschein als wurde es

vollständig ausgeraubt. Nach dem Umstand der Leichen zu urteilen, dürften dieses bereits zwei Tage tot sein.

Hinter dem Hof befindet sich ein kleines Gatter, vielleicht für Ziegen, es ist auf jeden Fall leer, sämtliches Vieh ist gestohlen worden.

Das Gatter hinter dem Hof steht offen, sofort fällt euch das Summen der Fliegen auf. Ein toter, großer Jagdhund liegt auf der Erde, ein zweiter hat anscheinend eine Kreatur unter sich begraben. Als ihr näher kommt, seht ihr, dass es sich um einen toten Ork handelt, der sein Messer tief in den Körper des Hundes geschlagen hat, sowie dieser, noch im Tod, seinen Kiefer um den Hals des Ork geschlungen hat.

Der tote Ork hat 8 SM bei sich, sowie eine rostige Handaxt und den Dolch. Anscheinend haben ihn seine Kameraden einfach hier gelassen, nachdem er gefallen war.

Beide **Scheunen** sind gleicher Bauart und enthalten nur Stroh und ein paar landwirtschaftliche Geräte. Eine der Beiden war jedoch Schauplatz einer schrecklichen Tat.

Als ihr die Scheunentür aufmacht, huschen eiligst ein paar Ratten davon, die sich gerade an dem Körper eines jungen Mannes gütlich getan haben. Auch er wurde von einer Klinge ermordet und hält noch eine Mistgabel in seinen steifen Händen. Seine Augen und Wangen wurden bereits von den Aasfressern verschlungen. Plötzlich vernehmt ihr einen ersticken Laut.

Mit einem Wurf auf Wahrnehmung gegen SG 20, kann man unter dem Stroh eine gut versteckte Falltür erkennen. Sie führt unter den Doppelboden in einen ca. 1,50 m hohen Raum, der durch das Licht, welches durch die Luken der Bretter fällt, nur schwach beleuchtet wird.

Als sich eure Augen an das schwache Licht gewöhnt haben, erkennt ihr deutlich eine kleine Gruppe aus vier, vollkommen traumatisierten Kindern. Die zwei Mädchen und zwei Buben scheinen vollkommen ausgehungert zu sein und an großen Durst zu leiden. Sie drängen sich ängstlich an den größten Buben.

Bei der Gruppe Kinder handelt es sich um den Nachwuchs der Bauern. Anscheinend wurden sie von dem getöteten Mann rechtzeitig unter der Falltür versteckt, was sie nicht davor bewahrte den schrecklichen Tod ihres Retters mit anzusehen.

Die Kinder heißen Wulfgar (11 Jahre alt), Einar (8 Jahre alt), seine Zwillingsschwester Finnja und Nanna (4 Jahre alt).

Sie sind sehr hungrig und durstig und leider schwer traumatisiert. Die Spieler sollten ihnen Verpflegung zukommen lassen.

Um aus ihnen **Informationen** zu locken ist eine Fertigkeiten Herausforderung von Nöten. Diplomatie, 4 erfolgreiche gegen 2 nicht geglückte Würfe gegen SG 21 (2000 Erfahrungspunkte). Mit freundlichen Gesten und einer liebevollen Behandlung kann man den SG um 2 verringern.

Erfolg: Wulfgar erzählt zu anfangs zögerlich, dann immer schneller, dass die Orks aus Osten gekommen sind. Ein alter Wanderpriester habe ihm einst erzählt, dass sich dort in den Wäldern mal ein Heiligtum befunden haben sollte. Vielleicht schlagen diese Monster ja dort ihre Lager auf.

Misserfolg: Die Kinder sind zu verstört um irgendeine brauchbare Information von sich zu geben. Nun gibt es zwei Möglichkeiten um die Orks zu stellen, entweder die Spieler schauen sich in der näheren Umgebung um und entdecken Spuren der Orks, die sie zu ihrem Lager bringen, oder sie warten zumindest einen Tag, damit sich die Kinder ausruhen können, dann werden sie die oben genannten Informationen preisgeben.

Was sollten heldenhafte Charaktere mit den Kindern machen?

Entweder sie werden verpflegt und mit genügend Proviant in dem Raum unter der Scheune zurück gelassen, oder man bringt sie in die nächste Ansiedlung, wo sich bestimmt jemand finden wird, der die Kinder aufnimmt.

Je nachdem wie sich die Spieler entscheiden, sollten entsprechend zusätzliche Erfahrungspunkte vergeben werden.

Eher fatal würde ich es finden, die Kinder in das Bauernhaus der Eltern zu bringen, solange sich dort die Leichen der Erwachsenen befinden.

DAS LAGER DER ORKS

Folgt man der Wegbeschreibung Wulfgars, findet man schon nach einigen Zehnermetern einen kleinen, unscheinbaren Pfad, der Richtung Osten in den Wald führt.

Sollte man die Umgebung absuchen, ist ein Wahrnehmungswurf gegen SG 25 zu bewältigen, um den Pfad auszumachen.

Nach ca. 2 Kilometern wird der Wald lichter. Die Charaktere nähern sich dem Kloster, um das die Orks ihr Lager aufgeschlagen haben.

Ihr folgt einem schwach erkennbaren Pfad immer tiefer in den Wald hinein. Plötzlich scheint es euch, als würde das Gehölz lichter werden. Ihr bemerkt den Duft von gebratenem Fleisch und schließlich hört ihr Brüllen und Gegröle, das anscheinend Singen sein soll.

Ihr seht ein verfallenes Gebäude, das anscheinend mal ein Kloster oder ähnliches war, welches aus einem rötlichen Sandstein gebaut ist. Davor seht ihr rundliche Zelte aus Tierhäuten und etliche Orks, die sich um zwei große Feuer geschart haben, in dem etliche Tiere zubereitet werden.

Die Orks feiern gerade, sie haben ja genug Fleisch durch den Überfall auf den Hof. Die Orks sind unvorsichtig und haben keine Wachen aufgestellt. Ihr Wahrnehmungswert ist um 3 verringert. Trotzdem sind ihre Waffen nie weit weg und sie werden bei einem Überfall schnell kampfbereit sein.

Die Wahrnehmung der Kampfhunde (Wölfe), die sich gerade an Knochen gütlich tun, ist allerdings nicht verringert und sollte beachtet werden.

Den Plan des Lagers, sowie den Standort und Art der Orks, findet man im **Anhang**.

Bei den Orks sind neben den Waffen auch ein Diamant im Wert von 4000 GM, vier Heiltränke, sowie einen Orb der aufgehobenen Polarität (Orb of reversed polarities) Lv. 2 für 4200 GM, zu finden.

DAS KLOSTER ZUR QUELLE DES HEILIGEN ISIDUR (UNTERGESCHOSS)

Das Kloster ist aus rotem Sandstein erbaut und wirkt von außen eher schmucklos. Der Dachstuhl ist zusammengebrochen und begrub den Großteil des Obergeschosses unter sich. Ebenso ist der östliche Flügel vollkommen zerstört und nicht mehr betretbar. Sowohl das Gebäude und das Umland, als auch der ehemalige Garten, sind verwildert und dicht mit Pflanzen bewachsen.

Die Orks haben sich auch hier einquartiert und haben Fallen installiert um nicht überrascht zu werden. Da die anderen Orks vor dem Kloster feiern, werden sie vom Kampflärm nicht alarmiert. Es könnte jedoch durchaus einer der Orks die anderen alarmieren, wenn er sich in einer ausweglosen Lage befindet.

Um den Innenhof läuft eine Art Kreuzgang mit Blick auf die gefasste Quelle des heiligen Isidor. Diese Quelle ist noch vorhanden, obwohl leck und sich in die Vegetation ergießend.

Sollten die Charaktere aus der Gegend stammen oder dem Orden Bahamuts angehören, könnten sie durchaus das Wissen über diesen Ort und seine ehemalige Bestimmung wissen.

Wenn die Charaktere das Kloster betreten hören sie plötzlich eine Stimme in ihrem Kopf, sanft und flehend: *„Abenteurer, Helden, bitte hört mich an! Ich bin der Geist eines Paladins Bahamuts und wurde von diesen Kreaturen im Verlies unterhalb des Klosters eingesperrt, bitte helft mir!“*

Natürlich meldet sich hier der Geist Gerwin von Kaltenbach, doch im Prinzip steckt keine Lüge in seinen Worten. Auch nach diesen Worten ist sein Aufenthalt oder seine Gesinnung mit keinem Zauber zu erkunden.

Im Kloster sind keine Türen mehr vorhanden, alle Räume stehen offen.

Die Karte des Untergeschosses des Klosters ist im **Anhang** vorhanden.

1. *Ein kleiner Nebeneingang, mit Efeu umwachsen, führt in das dunkle Innere der alten Klosterruine. Dieser Raum dürfte einst ein Lagerraum gewesen sein, Holzreste von Fässern und Kisten liegen herum, sowie einige Metallreste.*

Am Boden des Eingangs ist ein Stolperdraht mit einer angeschlossenen Armbrust installiert, außerdem wird eine kleine Klingel geläutet, wenn die Falle ausgelöst wird. **Falle:** Auslöser: Kreatur die unbedacht durch den Eingang geht. Wahrnehmung SG 19. Angriff +8 vs. RK, 1W8 Schaden. Entweder man steigt einfach über den Draht, oder man versucht mit Diebesfertigkeiten SG 23 die Falle zu entschärfen (100 EP). Sollte die Klingel läuten, werden auf jeden Fall die Orks in Raum 3 alarmiert, die in Raum 4 können einen Wurf gegen SG 25 auf Wahrnehmung ablegen, um ebenfalls das Geräusch gehört zu haben.

2. *Dieser Raum war einst die Küche des Gebäudes. Ein großer Steinofen und ein leeres Waschbecken zeugen noch davon. In einem Haufen, der wohl einst einen Kasten*

darstellte, findet man noch die Scherben von Geschirr. Es hat den Anschein als wäre der Ofen unlängst in Gebrauch gewesen, da verkohlte Tierüberreste darin sind.

Nichts von Wert ist in der alten Küche zu finden. Einen zerbeulten Stahlkochtopf kann man aber mitnehmen, wenn man will.

- 3. Durch die offenen Fensterschlitze fällt Licht in den fast leeren Raum. Es hat den Anschein als wären hier einst viele Betten für Pilger gestanden, doch nun liegen nur Tierhäute und verfaultes Brot herum.*

Hier haben sich drei Orks zurück gezogen. Sollten sie nicht durch eine Falle alarmiert worden sein, liegen sie hier. Sie schlafen zwar nicht, dösen aber gelangweilt herum und verlieren einen Punkt auf ihre Wahrnehmung. Sie haben neben ihren Waffen insgesamt 8 GM bei sich.

- 4. Dieser große Raum wird von einem gewaltigen Steintisch in der Mitte dominiert. Anscheinend hat man auf eben diesem eine Feuerstelle errichtet. An den Rändern stehen zwei Statuen, die einen großen Mann mit erhobenen Waffen zeigen, auf seinem Schild prangt das Symbol Bahamuts. In einer Ecke des Raumes sieht man noch den Ansatz einer Steintreppe, die anscheinend mal ins Obergeschoss geführt hat.*

Hier lagern zwei Orks, die aber momentan schlafen. Sie haben auf ihre Wahrnehmung -5. Der Eine trägt eine Berserker Zweihandaxt Lv. 10 (Berserker Weapon), ansonsten keine Schätze.

Bei den zwei Statuen handelt es sich um Abbildungen von Gerwin von Kaltenbach, was man mit dem nötigen Wissen SG 29 (Religion, Straßenwissen), durchaus in Erfahrung bringen kann.

Die Treppe ist nicht mehr zu gebrauchen, das Obergeschoss befindet sich ca. 4 m über dem Erdgeschoss (siehe Kloster zur Quelle des heiligen Isidor (Obergeschoss)).

- 5. In dem verwilderten Hof sprudelt eine klare Quelle. Ein Engel hält ein Füllhorn, aus dem das kühle Nass fließt. Das steinerne Becken hat einen großen Sprung, sodass das Wasser auf den Boden fließt und schließlich versickert.*

Das ist die Quelle des heiligen Isidor. Das Wasser dieser Quelle hat immer noch heilende Kräfte. Trinkt man davon, hat es dieselben Eigenschaften wie ein Heiltrank, allerdings wirken ihre Kräfte für einen Charakter nur zweimal täglich. Sollte man das Wasser in Flaschen füllen, verliert der Trank nach 10 Stunden seine Wirkung.

- 6. Im Inneren des Klosters ist es kühl und düster. Blätter und Unrat liegen herum und es hat einen modrig, fauligen Geruch. Vereinzelt kann man an den Wänden noch Reste von Malereien erkennen, die anscheinend einen Mann darstellen, der schwere Kämpfe besteht und anschließend in einer klaren Quelle badet.*

Ca. 3 m hinter dem Eingang ist eine Bärenfalle unter Blättern versteckt. Falle: Auslöser: Kreatur die auf ein Feld (1,5 m x 1,5 m) tritt. Wahrnehmung SG 20. Angriff +13 vs. REF, 2W8+10 Schaden und die betroffene Kreatur ist bewegungsunfähig. Diebesfertigkeiten SG 22 um die Falle zu entschärfen (150 EP).

- 7. Gleich neben dem Eingang befindet sich ein Becken, das anscheinend mal mit Weihwasser gefüllt war. Das kleine Fenster beleuchtet den Raum nur schwach. Steinbänke stehen vor einem kleinen Altar, auf dem die Statue eines Mannes steht.*

Dahinter, fast vollkommen versteckt, befindet sich ein Steinkopf eines Drachen, der anscheinend Bahamut darstellen soll.

Dies ist eine kleine Kapelle Bahamuts. Die Statue des Mannes stellt wieder Gerwin von Kaltenbach dar, was man mit dem nötigen Wissen SG 29 (Religion, Straßenwissen) im Gedächtnis haben kann.

- 8. In diesem Raum liegen einige verfaulte Strohsäcke herum, anscheinend war dies einmal die Ruhestätte für Reisende oder Pilger.*

Hier spielen gerade Orks ein primitives Würfelspiel um Geld. Sie verlieren 3 Punkte auf ihre Wahrnehmung. Neben ihren Waffen sind hier 150 GM zu finden.

- 9. In diesem Zimmer sind die Überreste eines Schreibtisches und Bücherregale, sowie vergilbte, unleserliche Bücher zu finden. Anscheinend handelte es sich um ein Arbeits- oder Studierzimmer.*

Eine immer brennende Fackel, eine Kristallkugel (nicht magisch), sowie ein Lv. 10 Ritualspruch sind in den Überresten zu finden.

- 10. Der Raum ist dunkel und leer, die Wand im Süden schon deutlich eingedrückt von den Resten des Ostflügels. Eine abgetretene Treppe führt in die Dunkelheit.*

Am Eingang ist wieder eine Drahtfalle angebracht. Sollte die Klingel läuten, werden auf jeden Fall die Orks in Raum 8 alarmiert, die in Raum 4 können einen Wurf gegen SG 25 auf Wahrnehmung ablegen, um ebenfalls das Geräusch gehört zu haben **Falle**: Auslöser: Kreatur die unbedacht durch den Eingang geht. Wahrnehmung SG 19.

Angriff +8 vs. RK, 1W8 Schaden. Entweder man steigt einfach über den Draht, oder man versucht mit Diebesfertigkeiten SG 23 die Falle zu entschärfen (100 EP).

Die Treppe führt ins Verlies des Klosters. Die Orks meiden diesen Ort, da einige fielen, als sie ihn erstmals erkundeten. Da sie abergläubisch sind, haben sie ihn seither nicht betreten.

DAS KLOSTER ZUR QUELLE DES HEILIGEN ISIDUR (OBERGESCHOSS)

Die Reste des Obergeschosses sind nicht auf herkömmliche Art zu erreichen. Die Reste der Treppe im Raum 4 des Untergeschosses reichen nicht sehr weit. Jedoch kann man von hier mit einem guten Athletik Wurf (Klettern) das Obergeschoss erreichen, SG 23. Leichter ist es von außen, da das Mauerwerk spröde ist und von Kletterpflanzen bewachsen ist, die recht guten Halt geben, Athletik Wurf (Klettern) gegen SG 19.

Das Obergeschoss ist kaum mehr begehbar, entweder ist es vom Dachstuhl und Dach begraben worden, oder eingebrochen.

Die Karte des Obergeschosses des Klosters ist im Anhang vorhanden.

- 1. Die Dachbalken stehen wie die Rippen eines riesigen Skelettes in die Luft. Wetter und Vogelexkreme haben stark an Mauer und Boden genagt. Ihr könnt nichts Auffälliges erkennen.*

Überall befinden sich Vogelnester, ansonsten ist dieser Teil des Obergeschosses leergeräumt.

2. *Das Dach ist eingestürzt, man muss in diesen Raum kriechen. Hinten steht eine Metallkiste, die anscheinend zurück gelassen wurde. Sie ist verrostet, das schwere Schloss scheint aber noch intakt zu sein.*

Mit Diebesfertigkeit (Schlösser öffnen) ist es möglich das schwere Schloss zu öffnen, SG 23. Alternativ kann man es auch aufbrechen, was einen Athletikwurf gegen SG 26 benötigt, die Zuhilfenahme von passenden Geräten kann diesen SG verringern. In der Kiste befindet sich eine schöne, glänzende Rüstung mit dem Zeichen Bahamuts auf der Brustplatte, Plattenrüstung magisch +3, Lv. 11, 9000 GM.

VERLIES DES KLOSTERS

Die abgetretenen Stufen führen in die Dunkelheit. Modrig, fauliger Gestank kommt euch von unten entgegen.

Die Treppe macht nach ca. 5 m eine Biegung und führt dann nochmals ca. 5 m in die Dunkelheit. Die Decke des Verlieses befindet sich ca. 4 m unter dem Boden des Untergeschosses des Klosters.

1. *Die Treppe endet und ihr befindet euch in einem großen Raum. Insgesamt vier Fackeln an den Wänden gehen auf magische Weise an und enthüllen einen seltsamen Raum. Ungefähr in der Mitte fällt der Boden mit einer glatten, steilen Rampe 3 Höhenmeter ab und am Fuß der Rampe ist eine große Lacke. Durch einen Spalt in der Decke tröpfelt unablässig Wasser auf die Rampe, Schleim und Algen bedecken sie nun. Widerlich grunzende Untote greifen euch an.*

Jedes Mal wenn die Charaktere einen Bereich betreten, außer es ist anders angegeben, aktivieren sich magische Fackeln und erhellen diesen. Oben am Eingang des Raumes stehen zwei Boneshard Skeletons (200 EP) und zwei Chillborn Zombies (250 EP), unten hinter der Rampe warten zwei Deathlock Wights (175 EP) und ein Blazing Skeleton (200 EP). Die Rampe ist an die 4,2 m lang und hat einen Winkel von 45°, überbrückt somit 3 Höhenmeter. Die Rampe ist sehr glitschig und schwer zu betreten, jeder Charakter muss einen Akrobatik Wurf (Balancieren) gegen SG 26 bestehen. Schlägt der Wurf um mehr als 4 fehl, rutscht der Charakter aus und fällt in die Lacke am Fuß der Rampe. Dort sind allerdings Speere in das ca. 2 m tiefe Wasser eingelassen (nur die Reihe Felder direkt am Fuß), die von oben schwer zu erkennen sind (Wahrnehmung SG 25). Die Speere greifen pro Feld mit +10 gegen RK an, und machen 2W6+10 Schaden. Da die Begegnung erschwert ist, sollten doch insgesamt 2000 EP vergeben werden. Es gibt keine Schätze zu finden.

2. *Der lange Gang ist mit großen Steinquadern ausgelegt. An den Mauern sind noch die verblassten Überreste von Malereien zu erkennen, die anscheinend große Heldentaten im Namen Bahamuts darstellen.*

2 Felder nach der Kreuzung befindet sich eine Fallgrube, überdeckt von einem falschen Steinboden. Falle: 2 x 2 Felder, Wahrnehmung SG 20, +6 vs. REF, 1W10 SP. Kann mit Diebesfertigkeit zum Einsturz gebracht werden (SG 11), entschärft werden, so dass der Boden passierbar wird (SG 25) oder man springt einfach drüber (SG 11, oder ohne Anlauf SG 21) (150 EP).

Die **Fallgrube** endet in einer kleinen natürlichen Höhle (vielleicht 4 x 6 Felder groß), in der ein Schleimkubus (Gelatinous Cube) beheimatet ist und sich von grabendem Getier ernährt. Es besteht eine 30% Chance, dass der Charakter (oder Charaktere), der in die Fallgrube fliegt, genau in dem Kubus landet und dann sofort gefangen ist. Wenn dies nicht geschieht, greift der Schleim sofort an. In den Überresten in der Höhle kann man 212 GM finden.

- 3. Die Steintür schiebt sich langsam und ächzend zur Seite und gibt die Sicht auf einen dunklen Raum frei. Er ist mir Unrat und Überresten übersät. Rostige unbrauchbare Waffen und Rüstungen, sowie zerstörte Steinstatuen liegen herum.*

Dieser Raum wird durch eine Geheimtür vom Gang getrennt. Diese lässt sich durch Druck auf einen Steinquader öffnen, Wahrnehmung SG 20. Der Raum dahinter ist dunkel und keine Fackeln werden aktiviert. In den Überresten kann man ein heiliges, magisches Symbol Bahamuts +3 finden (Wahrnehmung SG 18).

- 4. Der Raum wird durch leicht violett brennende Fackeln erleuchtet. Vor euch steht die Statue eines Drachen in Menschengröße, daneben liegen überall abgebrannte Kerzen, ansonsten ist der Raum leer.*

Dieser Raum ist eine Kapelle Bahamuts und ein heiliger Ort. Hierher wird sich kein Untoter oder ein anderes böses Wesen verirren.

- 5. Als ihr die schwere Eisentür öffnet, seht ihr einen fast zur Gänze eingestürzten Raum, in den Wänden befinden sich fast 1,50 m hohe Löcher aus denen ihr seltsam schabende Geräusche vernehmt.*

Aus zwei gegenüberliegenden dieser Löcher kommen jeweils ein Umber Hulk (Umbrakoloss) und ein Hellstinger Scorpion und greifen die Charaktere an. In dem Raum ist nichts Wertvolles zu finden, das Gangsystem der Umbrakolosse ist weit verzweigt und zieht sich durch die gesamte Region. Zu finden ist dort nichts, sollten die Charaktere jedoch diesem System nachgehen, sollte man sie des öfteren mit seinen Bewohnern konfrontieren.

- 6. Der Gang weitet sich in einen seltsamen Raum, der von einem gewaltigen Steintor dominiert wird. Die Steinquader, die die Wände des Raumes bilden, haben alle ein Loch in der Mitte. Neben dem Steintor, welches ein schönes Relief eines mutigen Mannes im Kampf mit einem Dämon zeigt, befinden sich 5 große Schalter an der Wand.*

Das Relief an dem Tor zeigt Gerwin von Kaltenbach, was man mit dem nötigen Wissen SG 29 (Religion, Straßenwissen) im Gedächtnis haben kann. Sollten die Spieler Gerwin bereits oben erkannt haben, ist ihnen das Wissen natürlich bekannt. Das Tor besteht aus einem halben Meter massiven Gesteins und ist mit dem nötigen Werkzeug in vielleicht einer Woche aufzubrechen.

Um das **Tor** zu öffnen muss man die Schalter daneben in der richtigen Reihenfolge umlegen (siehe unten). Ist ein Schalter in richtiger Reihenfolge in Position gebracht, hört man ein Klicken und der Schalter bleibt umgelegt. Sollte man einen Schalter nicht richtig umlegen, werden alle sofort wieder in die Ausgangsposition gebracht und eine Falle aktiviert. Aus den Löchern der Steinquader im Raum schießen Pfeile und treffen jeden, der in diesem Raum steht. +13 vs. RK, 1W8 Schaden. Die Falle ist nicht zu entschärfen und der Mechanismus nicht zu umgehen. Entweder man löst das

Schalterrätsel, oder man bricht die Tür gewaltsam auf. Für die Lösung kann man durchaus 500 EP verteilen.

Schalter 1	Schalter 2	Schalter 3	Schalter 4	Schalter 5
1	4	3	5	2

7. *Dieser Raum ist gewaltig und im Prinzip vollkommen leer. Dem Tor gegenüber ist eine große Steintür, die einen Mann in Demut kniend aufgemalt zeigt. Genau in der Mitte erhebt sich eine Plattform ca. einen Meter über dem Boden mit einem großen Steinquader davor. Auf diesem ist zu lesen: "Passiert jedes Feld nur einmal, ob Ihr abbiegt oder geradeaus geht, bleibt Euch überlassen. Doch ehrt Bahamut indem ihr in Demut abbiegt und verachtet den grausamen Kriegstreiber indem ihr mit erhobenem Haupt gerade über ihn schreitet. Habt Ihr jedes Feld einmal passiert und ist das Ende wieder der Anfang, wird sich die Tür für Euch öffnen." Die Plattform besteht aus 24 polierten Marmorplatten, auf dreien ist das Zeichen Bahamuts eingraviert und auf einer das von Tyrannos.*

Das Rätsel sowie die Lösung befinden sich im Anhang. Die Felder müssen abgegangen werden, ist das Rätsel gelöst öffnet sich die Tür auf der anderen Seite des Raumes. Diese kann man mit herkömmlichen Mitteln fast nicht aufbekommen, man müsste schon an die zwei Wochen stemmen und hämmern.

Jedes Mal wenn eine Marmorplatte betreten wird, leuchtet diese leicht auf, sollten sie bei diesem Rätsel einen Fehler machen, verschwindet das Leuchten und sie müssen wieder von Vorne beginnen. Das Rätsel sollte ausgedruckt werden und den Spielern übergeben werden, damit diese tüfteln können. Bei erfolgreichem Bestehen erhalten die Spieler 1000 EP und die Tür auf der gegenüber liegenden Wand öffnet sich (das Relief zeigt wieder Gerwin). Sollten die Spieler oder der Spielleiter keine Rätsel in dieser Art mögen, kann man es durch eine Fertigkeiten Herausforderung ersetzen.

8. *Als sich die gewaltige Steintür langsam und knirschend zur Seite bewegt, hört ihr eine stöhnende Stimme aus der Dunkelheit: „Ahh, endlich erwache ich aus der Vergessenheit und kann Rache nehmen an jenen, die mich und mein Werk verraten haben.“ Aus dem dunklen Raum tritt ein großer, imposanter Ritter in angelaufener und altmodischer Vollrüstung, mit einem gewaltigen Schwert in der Hand.*

In der Gruft ist es vollkommen dunkel, Statuen von Gerwin von Kaltenbach in seiner einstigen Pracht stehen an den Wänden. In der Mitte befindet sich ein gewaltiger Granitsarg, in dem an der Oberfläche eingraviert ist:

Gerwin von Kaltenbach

Hüter der heiligen Quelle von Isidur

Der Sarg und auch die Gruft sind leer.

Der Geist Gerwins hat seinen Körper schlussendlich wiederbelebt und nun ist er zu einem Todesritter geworden (Death Knight, Human Fighter). Sollten die Spieler dem alten Ritter Ehrfurcht und Demut entgegen bringen, wird er sie als belanglos einstufen und sie in Ruhe lassen. Er zieht wortlos von dannen und wird sich auf die Suche nach den Nachfahren seiner einstigen Diener begeben, um an ihren Familien Rache zu üben. Stellen sie sich dem Todesritter entgegen, wird es ein harter Kampf werden. Gerwin trägt ein Zweihandschwert (Dragonslayer Weapon Lv. 9, 4200 GM) und eine Plattenrüstung (Battleforged Armor Lv. 10, 5200 GM).

EPILOG

Wird der Todesritter nicht vernichtet, wütet er durchs Land, wird mit der Zeit vielleicht Anhänger bekommen und schließlich dunkle Ziele verfolgen.

Besiegt man jedoch den Untoten, wird sein Geist wieder Ruhe finden und aller Voraussicht nach auch nicht mehr zurück kehren. Jegliches Böse ist somit aus dem Kloster gebannt und sämtliche Untote, die nicht vernichtet wurden, zerfallen zu Staub.

Sollte man die Orks still und leise umgangen haben, so werden die sich nach dem Verschwinden Gerwins zwar fragen, was sie an diesen Ort gebracht hat, jedoch nicht überstürzt ihre Zelte abbrechen.

Sollten die Spieler die Kinder des Gehöftes zurückgelassen haben, ist es nun an der Zeit sie wieder aufzusammeln und in das nächste Dorf zu bringen.

ANHANG

Das Orklager:

Or...Orc Raider
(150 EP)

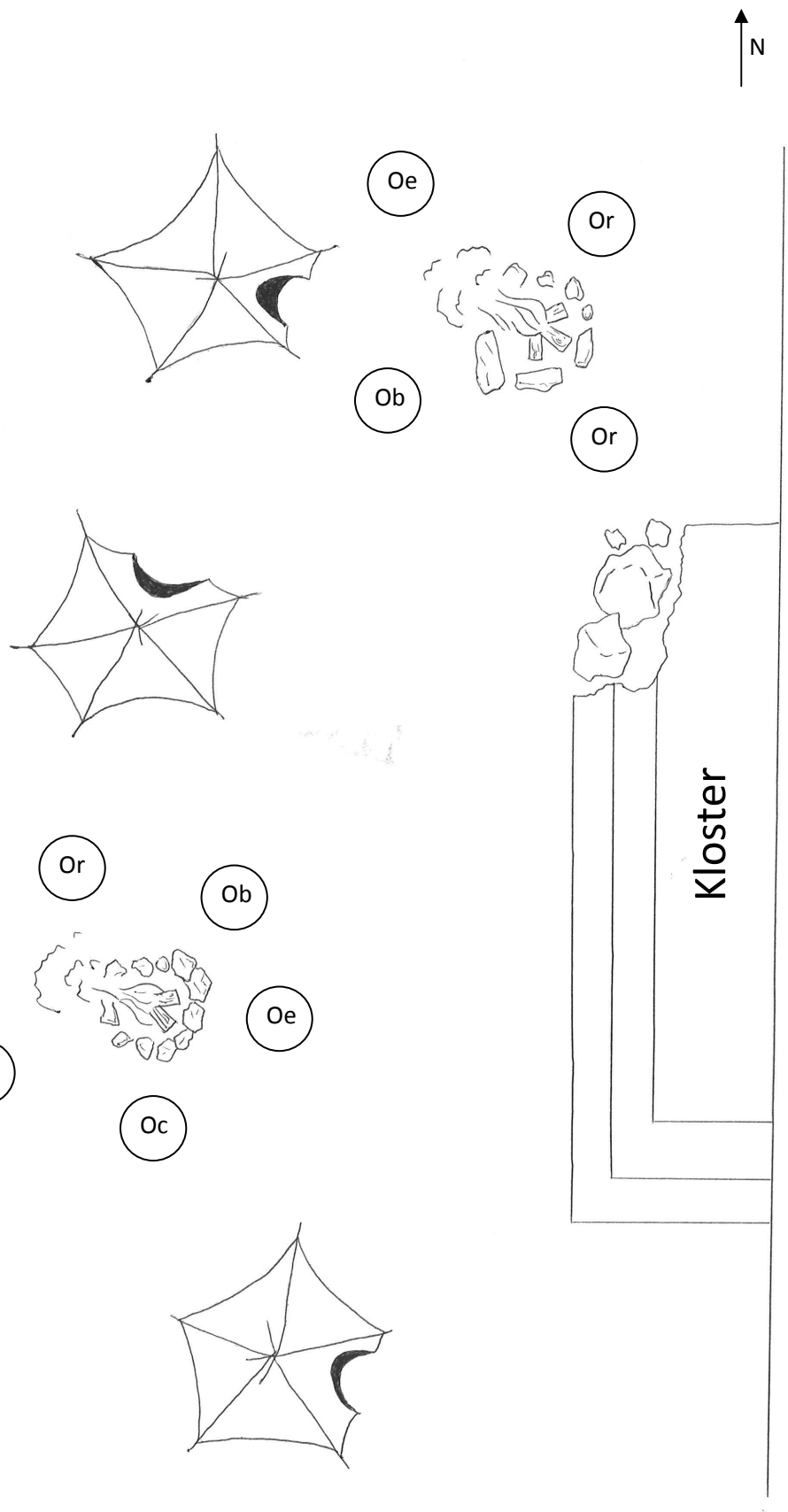
Ob...Orc
Berserker (175
EP)

Oe...Orc Eye of
Gruumsh (200
EP)

Oc...Orc Chieftain
(700 EP)

OI...Orc
Bloodrager (600
EP)

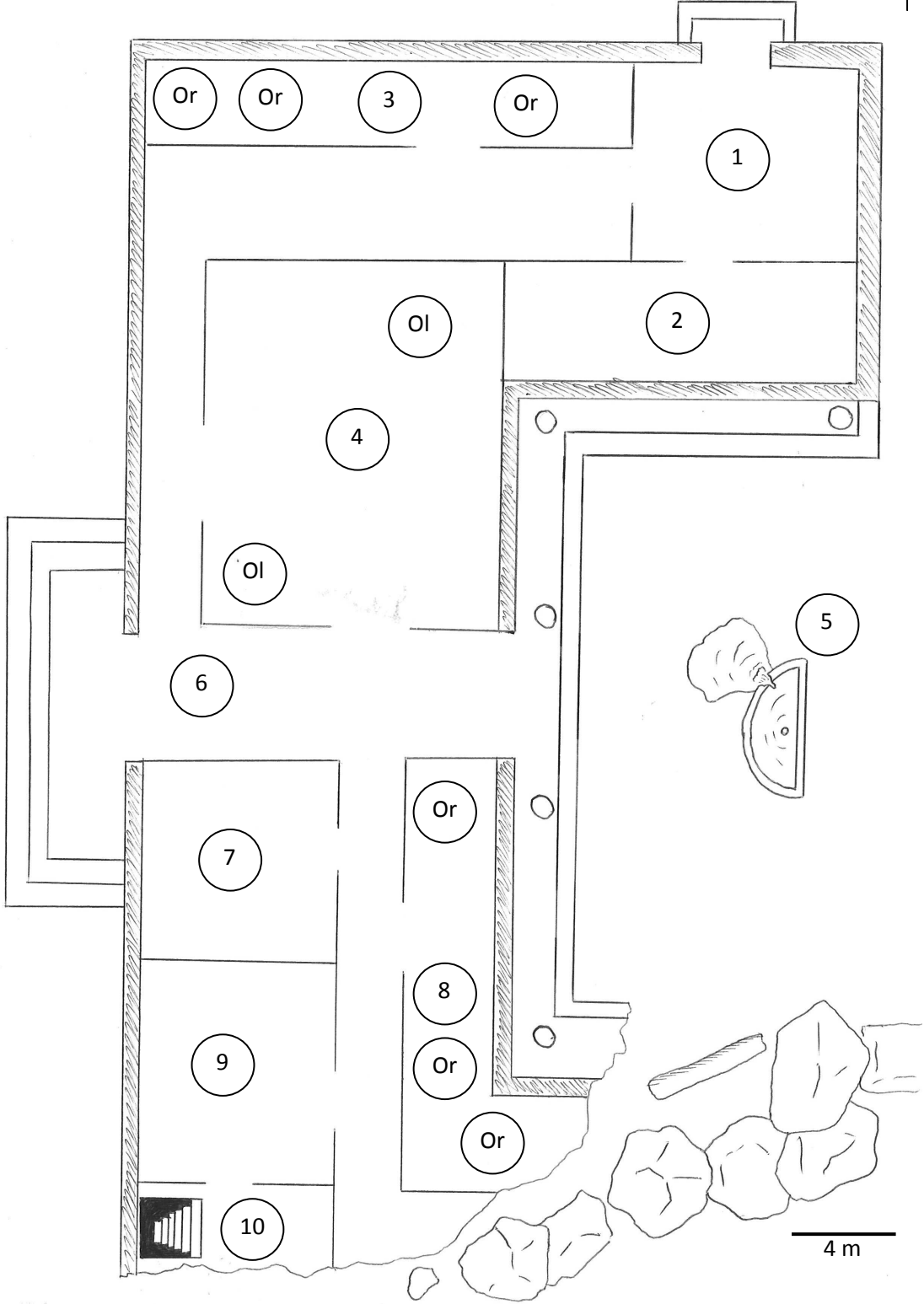
W...Wachhunde
(Gray Wolf) (125
EP)



→
Pfad vom Bauernhof

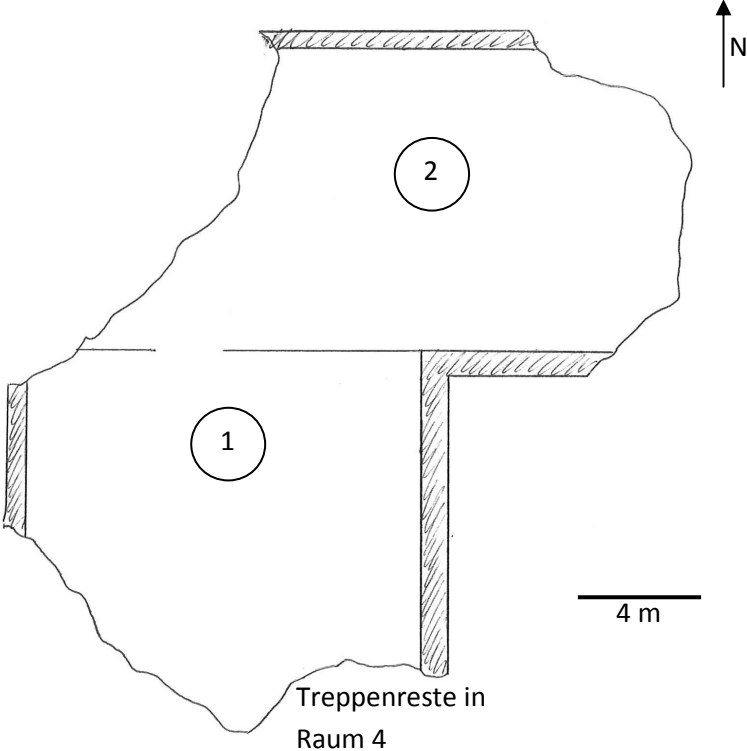
Ein Feld, 1,5 m

Das Kloster des heiligen Isidor (Untergeschoss)



Legende siehe „Das Lager der Orks“.

Das Kloster des heiligen Isidor (Obergeschoss)



Verlies des Klosters

