

Beschreibung:

Erst einmal eine kurze Erklärung zu meiner Beschreibung: Die Beschreibung handelt von der Elfenwaldläuferin Myriel, die schon in dem zweiten Runenklingen Band: *Wolfswinter* eingeführt wurde. In dieser Beschreibung wird Myriels Geschichte etwas verändert, bzw. ihr Hintergrund erweitert. Die Daten und das Aussehen von Myriel bleiben hingegen unverändert und sind auf *Midgard Online – Runenklingen – Die Spielerbögen (Wolfswinter)* zu finden
Nun die eigentliche Beschreibung:

Myriel

Myriel ist seit einigen Jahren die Jagdmeisterin Nervans auf Dun Irensrod. Sie ist eher ruhig, beileibe aber nicht verschlossen. Sie ist eine gute Freundin, wenn man ihre Freundschaft erst einmal erlangt hat.

Myriel kommt aus dem Zauberwald Broceliande, der im Südostern Albas liegt. Sie gehörte dort der Wilden Schar des Elfenfürsten Lindolfin an, die unbarmherzig Jagd auf Menschen macht. Eines Tages traf die Schar auf einen schwarzen Hexer namens Oxari. Dieser drang in den Wald ein um Jagd auf Elfen zu machen. Er brauchte seine Opfer um dunkle Experimente an ihnen zu vollziehen. Doch dann traf er selbst auf einen Jagdtrupp. Die Elfen griffen ihn sofort an. Da Oxari klar war, dass es chancenlos wäre, Hals über Kopf zu fliehen wandte er eine List an: Die Elfen, die etwa zu zehnt angriffen, fühlten sich völlig überlegen und unterschätzten Oxari deshalb. Er benutzte seine Magie um eine der Elfen zu kontrollieren. Es erwischte Myriel und so stellte sich diese den anderen Elfen in den Weg. Diese reagierten empört und realisierten gar nicht, dass Myriel unter dem Bann von Oxari steht. Myriel, kontrolliert von Oxari, hielt die Elfen so lange davon ab anzugreifen, bis sich dieser konzentrieren konnte, einen Teleportzauber zu benutzen um aus dem Wald zu fliehen. In dem Moment der Flucht brach der Bann auf Myriel und sie konnte sich nicht einmal mehr richtig erinnern, was gerade geschehen war. Die anderen Elfen waren sehr wütend auf Myriel und da diese nicht einmal eine Erklärung für den Vorfall hatte, wurde sie aus der Elfengesellschaft und aus dem Wald verstoßen. Myriel zog monatelang in der Wildnis umher und fand keine Ruhe. Dies ging so lange, bis ein menschlicher Gelehrter, auf den sie während ihrer Irrfahrten traf, sie von ihrer inneren Unruhe befreite. Der Gelehrte bei dem es sich um Nervan, den Herrn von der Burg Dun Irensrod handelte, gab ihr dort eine neue Aufgabe. Seitdem lebt sie als Jagdmeisterin in Dun Irensrod und wird von der Bevölkerung in Morvill und den Angestellten der Burg akzeptiert. Sie ist häufig im Wald von Tureliad und geht ihrem Beruf als Jagdmeisterin gewissenhaft nach. An Oxari kann sie sich nicht mehr erinnern, da sein teuflischer Zauber auch die Erinnerungen an ihn gelöscht hat. Nur manchmal fühlt sie tief in ihrem Inneren noch eine Rastlosigkeit, die sie an den Vorfall im Wald von Broceliande erinnert.

Verschlungene Pfade

Von Zendurak (Februar 2013)

Das Abenteuer verschlungene Pfade ist ein kleines Rätsel/Kampf Abenteuer und für 4-6 Spieler der Grade 3-5 geeignet. Durch anpassen der Gegner kann es jedoch auch leicht mit anderen Graden gespielt werden.

Das Abenteuer spielt in Morvill und in dem Wald von Tureliad so dass es sehr gut in die Runenklingen Reihe mit eingebunden werden kann. Am besten geeignet dafür ist die Lernphase am Anfang des zweiten Bandes, *Wolfswinter*.

Die Karten von Morvill und Umgebung und Dun Irensrod finden sich in dem zweiten Runenklingen Band: *Wolfswinter* oder unter Midgard Online – Runenklingen - Spielhilfen für *Wolfswinter* - Karten, Lagepläne etc.

Die an den eckigen Boxen erkennbaren Texte sind Vorlesetexte. Diese kannst du während des Abenteuers einfach ablesen, oder, besser noch, frei vortragen.

„Verschlungene Pfade“ handelt von Entführungen in Morvill durch die Häscher eines bösen Hexenmeisters. Am wichtigsten ist hierbei die Entführung der Elfenwaldläuferin Myriel, die oben beschrieben wurde. Die zwei Dienstmädchen von Gaylin, der Holzhändlerin, wurden ebenfalls verschleppt. Daraufhin werden die Abenteurer von Nervan beauftragt in dem Fall zu ermitteln. Nach einer kleinen Suche werden sie einer Spur in den Wald von Tureliad folgen und nach etwa drei Tagen bei dem verfluchten Versteck des Hexenmeisters und seinen Banditen ankommen. Dort einzudringen wird sich jedoch als schwieriger erweisen als man vermutet...

Am Anfang noch drei Tipps für den Spielleiter:

- In „Verschlungene Pfade“ kannst du die Gegner sehr individuell anpassen, so dass es für deine Gruppe nicht zu schwer und nicht zu leicht sein sollte das Abenteuer zu meistern.
- Als letztes ist es sehr wichtig für die Stimmung in dem Abenteuer, das Gefühl des Labyrinths gut rüberzubringen. Lass die Spieler hier also ruhig verzweifeln und ein paar Mal in Sackgassen laufen.
- Für die Atmosphäre ist es sehr schön, wenn du die Handouts für die Spieler (Karte des Labyrinths und Brief an Thalion) durch Dinge wie: Blutflecken mit roter Farbe nachmalen und Ränder anbrennen, „verschönerst“.

Ein neuer Auftrag

Die Abenteurer sitzen am Abend beisammen im weißen Hirschen, dem Gasthaus von Morvill. Plötzlich kommt der völlig aufgelöste Hauptmann Rensgar herein und geht zielstrebig auf den Tisch der Abenteurer zu. Er spricht die Abenteurer entweder vertraut oder zurückhaltend an, je nachdem ob sie schon in Morvill bekannt sind. Er wird nach einer kurzen Begrüßung auf jeden Fall diese Worte an die Abenteurer richten...

Habt ihr schon gehört, die zwei Dienstmädchen von Gaylin **und** Myriel die Jagdmeisterin der Burg verschwunden sind?
Ich wurde deshalb von dem Burgherren Nervan zu euch geschickt. Ihr sollt in diesem Fall ermitteln.
Im Erfolgsfall bekommt jeder von euch 100 GS von Gaylin! Ihr solltet auf jeden Fall die Dorfbewohner befragen und nach Spuren suchen.

Rensgar gibt nach etwas Verhandlung mehr Lohn, geht jedoch nicht über 150 GS.

Bei Nachfragen um Myriel schickt er die Gruppe zur Burg Dun Irensrod. Dort sollten sie die Angestellten befragen.

Wenn Fragen zu den Dienstmädchen von Gaylin schickt Rensgar die Abenteurer zu Gaylin.

Ermittlungen

Nachforschungen in Sachen Myriel:

Wenn die Abenteurer bei der Entführung von Myriel nachforschen, befragen sie wahrscheinlich die Wachen oder die Bediensteten der Burg. Diese wissen von Myriel nur, dass sie vor zwei Tagen in dem Wald ihrem Beruf als Jagdmeisterin nachgegangen ist. Sie wollte aber eigentlich schon am selben Tag wieder zurück sein und sonst verspätet sie sich nie.

Auf Fragen ob Myriel sich auffällig verhalten hat oder ähnliches wird immer geantwortet, dass sie zwar eine Elfe ist, sich aber nie etwas zu lasten kommen lassen hat.

Falls die Abenteurer auf die Idee kommen sollten, das Zimmer von Myriel zu durchsuchen, können sie es ohne Probleme betreten. In dem Zimmer (Beschreibung in *Runenklingen 2 Wolfswinter*) findet sich nichts, das Hinweise geben könnte.

Nachforschungen in Sachen Dienstmädchen:

Die Abenteurer werden wohl Gaylin zu ihren Dienstmädchen befragen. Gaylin teilt ihnen folgendes mit:

Ich habe die zwei Mädchen gestern Abend das letzte Mal gesehen hat. Sie wollten zu Gorwan, einem Fallensteller, der etwas abseits von Morvill am Rand von Wald von Tureliad wohnt. Er erzählt ihnen immer gerne gute Geschichten, solange sie ein gutes Bier mitbringen. Normalerweise kommen sie immer zeitlich zurück, aber gestern waren sie auch um Mitternacht noch nicht da und ich begann mir Sorgen zu machen! Auch heute Morgen waren sie nicht hier. Daher ging ich heute gleich zu Gorwan doch er war nicht zuhause. Im meiner Not wollte ich zu unserem Landsherren, Nervan, doch dieser ist gerade auf Reisen, so wandte ich mich an Rensgar und er schickte euch. Wie er euch schon mitgeteilt hat, werde ich euch gut dafür bezahlen, dass ihr meine Mädchen heil zurückbringt.
Ihr solltet jetzt noch mal bei Gorwan vorbeischaun und mit ihm sprechen.

Auf dem Weg zu Gorwan

Nachdem die Gefährten sowohl über Myriel als auch über Gaylins Dienstmädchen Erkundigungen gemacht haben werden sie sich zu Gorwan begeben. Auf dem Weg durch das Dorf zu ihm treffen sie auf Darren MacBeorn, einem königlich- albischen Waldläufer. Er gibt ihnen mit Wut in der Stimme folgendes zu hören:

Ahh, ihr ermittelt doch in diesen Entführungen. Ich habe euch da auch etwas mitzuteilen: Diese Elfe, Myriel will gewissermaßen ihren Ahnen alle Ehre machen und hat die zwei Mägde von Gaylin deshalb entführt. Ich denke die verdammte Elfe hat uns die ganze Zeit an der Nase herum geführt und lässt nun ihre wahre, dunkle Natur an die Oberfläche!

Darren hat nur dies zu sagen und weiß nichts über Myriels Aufenthaltsort oder ähnliches. Das liegt vor allem daran das seine Vermutungen völlig falsch sind und nur aus Misstrauen auf Elfen entstanden. Der Auftritt von Darren soll die Abenteurer nur auf eine falsche Fährte führen. Falls sie nun denken, Myriel sei die Entführerin, lasse sie ruhig eine Zeit lang in diesem Glauben.

Bei Gorwan

Sobald die Abenteurer bei Gorwans Haus ankommen, sehen sie schon Rauch aus dem Kamin kommen, er ist also zuhause. Nachdem die Abenteurer angeklopft haben öffnet er nach einiger Zeit auch die Tür. Wenn es zu diesem Zeitpunkt schon Nacht sein sollte wirkt er auch etwas verschlafen. Auf Fragen ob er Gaylins Mägde gesehen hat reagiert er erst mal verwundert bis die Abenteurer ihm von den Entführungen erzählen. Dann sagt er voller Sorge:

Verdammt, jetzt fällt mir wieder etwas ein, gestern Abend habe ich Lärm und einen Aufschrei gehört. Ich habe nachgeschaut was da draußen los ist, habe jedoch nichts gesehen und auch nichts mehr gehört. Daraufhin dachte ich es sei nur mal wieder ein geschmackloser Streich der „Wildlinge“, der Kinderbande von Morvill, gewesen. Das war es aber dem Anschein nach leider nicht! Hmm, diese ganze Sache erinnert mich an ein Gerücht das ich vor einiger Zeit bei einer kleinen Reise in den Wald gehört habe. Es war in einem kleinen Dorf am Rand eines großen Sees. Das Gerücht besagte, dass sehr viele Leute verschwinden. Die Begründungen gingen jedoch sehr weit auseinander und deshalb hielt ich das ganze eher für eine Gruselgeschichte um Kinder zu schocken. Doch jetzt kommt mir das ganze so vor als ob etwas Wahres dran sein könnte. Kommt wir suchen vor dem Haus noch nach Spuren von dem „Vorfall“ gestern Abend.

Gorwan geht nun mit den Gefährten vor die Tür. Wenn einem der Abenteurer ein Spurenlesen Wurf gelingt, findet derjenige etwas entfernt von der Hütte, bei einem Weg der weiter in den Wald hineinführt, Spuren. Die Spuren stellen sich genauer gesagt als Fußabdrücke von etwa 8 Menschen bzw. Menschenähnlichen heraus. Da es die letzten zwei Tage geregnet hat, sind die Spuren gut zu erkennen, so dass man sehen kann, dass drei der Fußspuren nicht so tief sind wie die anderen. Sie müssen also von leichteren Personen kommen. Wenn die Abenteurer die Spuren nicht alleine finden, findet Gorwan sie und zeigt sie den Gefährten. Nun werden die Gefährten bei den leichteren Fußspuren unweigerlich an Myriel und die Mägde denken. Sie liegen damit auch völlig richtig.

Gorwan teilt ihnen noch mit, dass der Weg auf dem die Fußspuren sind, genau zu dem Dorf führt von dem er gesprochen hat. Die Abenteurer sollten diesem also einfach folgen. Er sagt ihnen außerdem, dass sie den Weg zu Fuß gehen müssen, da der Wald für Pferde zu dicht ist. Bis zu dem Dorf seien es zu Fuß etwa drei Tagesreisen.

Die Abenteurer müssen sich jetzt entscheiden ob sie gleich in der Nacht losziehen sollen oder noch bis zum nächsten Morgen mit dem Aufbruch warten sollen. Unabhängig von dieser Entscheidung bekommen die Gefährten Verpflegung sowie Fackeln und Lampen + Lampenöl für die Reise von dem Wirt, Warwic spendiert.

Reise

Falls die Abenteurer sich entschieden haben schon in der Nacht aufzubrechen werden sie nach etwa einer halben Stunde laufen durch einsetzenden starken Regen und durch den dichten Wald dazu gezwungen ein Lager aufzuschlagen und völlig durchnässt auf den Morgen zu warten. Am nächsten Morgen hat sich das Wetter aber glücklicherweise wieder beruhigt und der Regen hat aufgehört.

Die Reise ist außer den Begegnungen (s. „Reisegefahren“) ereignislos. Und auch das Wetter bleibt stabil ohne Regen. Am Nachmittag des zweiten Reisetages kommen die Gefährten bei dem Dorf an (s. „Das traurige Dorf“).

Reisegefahren

Die Reise bis zum Dorf dauert 2 Tage und vom Dorf bis zu Labyrinth (siehe unten) noch mal 1 Tag (zu Fuß)

An jedem Reisetag ist die Chance von 20% (W%) das die Abenteurer folgendem begegnen:

Es wird mit einem W6 gewürfelt:

Bei 1,2,3: sechs Wölfe
4,5,6: sieben Orcs

Die Begegnungen können zu jeder Tageszeit passieren, so wie es dir gefällt.

Daten der „Reisegefahren“:

Wolf (Grad 2 – EP 2):
10 LP, 11 AP – TR – St50, Gw60, B30
Angriff: Biß+7 (1W6) - Abwehr+12. Resistenz+12/12/12

Orc (Grad 2 – EP 1)
12 LP, 11 AP - KR – St50, Gw55, B24
Angriff: Axt+7 (1W6+1), Bogen+7 (1W6+1)
Schild+1 Abwehr +11 Resistenz+11/11/11
Besonderes: Infrarotsicht: -1 auf alle EW und WW bei Tag

Das traurige Dorf

Am Nachmittag des zweiten Reisetages kommen die Gefährten bei dem kleinen Dorf an, das eigentlich nur aus etwa 10 kleinen Hütten besteht. Von Einwohnern ist weit und breit nichts zu sehen obwohl noch Tag ist. Nur eine alte Frau, die Dorfälteste, begrüßt die Gefährten von dem größten Haus aus, sie sagt:

Seid begrüßt, in diesen traurigen Zeiten.
Ihr seht nicht aus als ob ihr uns böses wollt, und wir sehen selten Reisende.
Unser Dorf hat schon wesentlich bessere Zeiten gesehen da seit einiger Zeit spurlos Leute verschwinden. Doch wenn ihr hier die Nacht verbringen wollt dürft ihr gerne eure Zelte aufschlagen und ihr bekommt selbstverständlich auch etwas von unseren Vorräten.

Nach dieser stürmischen Begrüßung, die die Alte mit nicht ohne den Hintergedanken auf Hilfe ausgesprochen hat (sie sieht das Potenzial der Gruppe), werden die Abenteurer wahrscheinlich fragen warum die Leute verschwinden. Während dieser Frage öffnen sich zaghaft die anderen Türen des Dorfes und die anderen, traurigen, abgemagerten

Dorfbewohner erscheinen. Alle fangen an zu Murmeln und jeder spricht seine eigene Vermutung aus. Die Gefährten hören vor allem folgendes:

- Ein Fluch ist für das Verschwinden der Leute verantwortlich. Der Fluch soll von dem „beschissenen“ Nervan ausgesprochen worden sein. (Schwachsinn, wenn Nervan das zu Ohren bekommen würde...)
- Das ganze geht von einem uralten „Ding“ an der anderen Seite des Sees aus. (Wahr, das „Ding“ ist das Labyrinth)
- Eine Bande von umherziehenden Banditen entführt sich jeden den sie haben wollen (in Kombination mit dem vorigen Gerücht ebenfalls wahr)
- Wölfe werden immer wilder und scheuen so nicht davor Menschen anzugreifen. (Falsch, Wölfe die Menschen entführen und keine Spuren hinterlassen gibt es noch nicht)

Wenn die Dorfälteste nach ihrer Meinung bzw. ihrem Verdacht gefragt wird, dann sagt sie, dass sie auch an das Gerücht von dem uralten „Ding“ glaubt. Sie weiß sogar, dass es sich dabei um ein großes heckenartiges Gebilde handelt. Außerdem gibt sie den Abenteurern eine genaue Wegbeschreibung bis zur dem „Ding“.

Während dem Gespräch mit den Dorfbewohnern und der Dorfältesten geht die Sonne langsam unter. Also sollten die Abenteurer in dem Dorf übernachten!

Sie können sich noch etwas mit den Dorfbewohnern unterhalten doch erhalten keine besonderen Informationen mehr von ihnen. Auch in der Nacht passiert nichts, aber du kannst die Abenteurer hier ruhig etwas zappeln lassen!

Am nächsten Morgen werden die Gefährten freundlich von den Dorfbewohnern verabschiedet, die große Hoffnung in sie setzen.

Reise 2

An dem nächsten Reisetag passiert auch wieder nichts außer den zufälligen Begegnungen (s. Reisegefahren).

Das verfluchte Labyrinth

Gegen Nachmittag kommen die Abenteurer zu dem Labyrinth, dass sie von außen jedoch nur als gigantische ca. 5m hohe Hecke sehen können. Ein kleiner ausgetretener Pfad führt zu dem Eingang des Labyrinths. Wenn die Abenteurer die Reise über auf dem Weg geblieben sind, kommen sie auf genau diesen Pfad. Der Eingang ist ein ist ein 2m breiter Durchgang in das Labyrinth. Der sichtbare Gang biegt nach etwa 50m nach rechts ab.

Beschreibung des Labyrinths (s. Karte)

- In das Labyrinth kommt man nur durch einen Eingang
- Das Labyrinth besteht aus 5m hohen Hecken die so dicht sind, dass man nicht durch sie durchkommt (siehe auch magische Besonderheiten des Labyrinths)
- Der Durchmesser des Labyrinths beträgt etwa 420m
- In den 5 Spitzen des Pentagramms warten besondere Herausforderungen auf die Helden. Außerdem liegt in der dritten Spitze die Leiche eines Banditen in der sich eine Karte des Labyrinths befindet. (Spielern die Karte des Labyrinths aushändigen)
- In der Mitte des Labyrinths befindet sich der Eingang zu der Höhle des Hexers und seiner Schergen.
- Der Boden des Labyrinths besteht aus normaler Erde.

Magische Besonderheiten des Labyrinths :

- Wenn man versucht die Wände zu verbrennen oder anderweitig zu zerstören, materialisiert
- sich jedes Mal ein Pflanzenmann und die betroffene Stelle wächst rasend schnell nach.
- Durch die Luft ist das Labyrinth auszuspähen (z.B. Vertrauter oder Schweben etc.)

Gegner im Labyrinth

In jeder Spitze des Pentagramms trifft die Gruppe auf Gegner. Hier die Spitzen und die dazugehörigen Gegner:

- 1: zwei Riesenkäfer
- 2: zwei Pflanzenmänner
- 3: drei Riesenkäfer
- 4: drei Pflanzenmänner
- 5: ein angeschlagener Baumkämpfer (halbe LP und halbe AP)

Riesenkäfer (Grad 4 – EP 2)

15 LP, 24 AP - KR – B12

Angriff: Biss+8 (1W6+1) Abwehr +13 Resistenz+12/12/12

Pflanzenmann (Grad 4 – EP 2)

- LP, 28 AP - OR – B18

Angriff: Pflanzenarme+8 (1W6+1) Abwehr +13 Resistenz+12/12/12

Besonderes: feuerempfindlich

Baumkämpfer (Grad 8 – EP 5)

26 LP, 45 AP - PR – B12

Angriff: Asthieb+10 (3W6) Abwehr +14 Resistenz+15/15/-

Besonderes: immun gegen psychische Zauber, feuerempfindlich

Im Labyrinth

Als Spielleiter gehst du mit der Labyrinth-Situation am Besten um, indem du die Spieler erst einmal fragst, in welcher Reihenfolge sie laufen (Es können immer zwei nebeneinander gehen). Dann beschreibst du den Spielern die Abzweigungen und Kreuzungen des Labyrinths. Der Spieler, der als vorderstes läuft, entscheidet der Einfachheit halber, wo lang die Gruppe geht.

Die Höhle des Hexers

Oxari fand, als er vor vielen Jahren in den Wald von Tureliad kam. Das Labyrinth und die Höhle so vor. Er richtete die Höhle ein, zog Banditen zusammen und schickte sie auf blutige Raubzüge. (s. Brief an Thalion)

Die ganze Höhle ist aus dem Stein gehauen und mit Fackeln beleuchtet.

Daten der Bewohner der Höhle:

Bandit (Grad 2 – EP 2)

14 LP, 15 AP – KR – St75, Gw65, B24

Angriff: Langschwert+7 (1W6+2), Dolch+8 (1W6+1), Bogen+9 (1W6), Axt+8 (1W6+1),
Keule+8 (1W6), Babarenstreitaxt+8 (2W6), Schild+1

Abwehr+12, Resistenz +12/12/12

Oxari (Grad 7 – EP3) (Schwarzer Hexer)

Normal (175cm), normal (71kg) – 113 Jahre

14 LP, 37 AP – TR - St 61, Gs59, Gw73, Ko74, In84, Zt95, B24

Angriff: Magierstab+10 (1W6+1) – Abwehr+14, Resistenz+18/16/18

Besonderheiten: Naturkunde+12, Kräuterkunde+13, Lesen von Zauberschrift+16, Naturkunde+17

Zaubern+17: Verdorren, Eisiger Nebel, Steinkugel, Schmerzen, Blitze schleudern, Pflanzenmann, Baumkämpfer, Dämonen beschwören, Bannen des Todes, Versetzen

Oxari hat schwarze Haare, dunkle Augen und sieht sonst aus, wie ein gewöhnlicher Mensch. Er hat sein Leben auf unnatürliche Weise verlängert und eifert seinem Meister, einem Todlosen, nach. Er ist Saron Neragal untergeben und will diesem eine Armee aus Dämonen erschaffen.

Dämon (Grad 2 – EP 1)

10 LP, 10 AP – OR – B6

Angriff: Langschwert+6 (1W6), Schild +1

Abwehr +12

Besonderheiten: kriecht

Dämon (Grad 3 – EP 2)

15 LP, 15 AP – TR – B12

Angriff: Schlachtbeil+6 (1W6+3)

Abwehr +12

Besonderheiten: 2 Beine

Dämon (Grad 6 – EP 5)
30 LP, 30 AP – PR – 36
Angriff: zwei mal Klauen (1W6), Biss (2W6)
Abwehr +12
Besonderheiten: 4 Beine

1: Durchgangsraum

Der Raum ist nur grob in den Fels gehauen. Abgesehen von der Leiter zum Labyrinth und einer Wendeltreppe (die nach 2 führt) leer.

2: Kreuzungsraum

Als ihr die Wendeltreppe heruntergeht seht ihr einen quadratischen Raum, von einem Durchmesser von etwa 6m. In dessen Mitte steht ihr auf der Wendeltreppe. An jeder der 4 Wände befindet sich eine massive Eichentür von denen drei geschlossen und eine geöffnet ist.

Die Wände in diesem Raum sind feiner bearbeitet und recht glatt. Die geöffnete Tür führt nach 3. Die anderen Türen sind nicht verschlossen. Es befinden sich keine Banditen in dem Raum.

3: Erster Schlafrum

Als ihr den Raum betretet kommt euch ein Schwall stickiger Luft entgegen. Ihr seht in einem ca. 10m langen und etwa 5m breiten Raum, viele aneinander gereihete Betten und nicht zueinander passende Tischchen und Kommoden. In einem der Betten liegt ein verwaorlost aussehender Mann der laut schnarcht.

Der Bandit wacht nur auf, wenn die Abenteurer **sehr** viel Lärm machen und hält sie selbst dann nur für seine Kumpanen. Wenn die Abenteurer die Kommoden durchsuchen können sie nach 10 min 26GS, 119KS und 9 Dolche finden. In den insgesamt 12 Betten sind nur dreckige Decken und Matratzen.

4: Latrine

Schon als ihr vor der Tür steht riecht ihr einen intensiven Gestank von Exkrementen und als ihr eintretet hört ihr einen Fluch und ein bärtiger Mann springt von einem Loch im Boden auf, über dem er gerade noch gehockt ist und zieht sich die Hose hoch.

Der Bandit erhält durch die Überraschung und durch Behinderung durch die rutschende(!!!) Hose -4 auf alle EW und WW. Sobald er besiegt ist können sich die Helden umsehen:

Nachdem ihr den überraschten Banditen überwältigt habt seht ihr euch um und könnt in dem kleinen Raum nichts, außer das tiefe Loch im Boden, mit dem unappetitlichen Inhalt finden.

5: Zweiter Schlafrum

Auch dieser recht große Raum ist mit Betten und Tischen + Schränken gefüllt und es riecht muffig.

Wenn die Abenteurer diesen Raum durchsuchen, finden sie nach acht Minuten 15GS 77SS und 86KS. Außerdem finden sich fünf Dolche und eine Keule.

6: Aufenthalts- Essraum

Sobald ihr den Raum betretet wenden sich neun interessierte Gesichter zu euch. Sieben davon gehören zu überrascht dreinschauenden Kerlen und die zwei anderen sind, ebenfalls überraschte, „halb“ bekleidete junge Frauen. Beide halten jeweils zwei Bierhumpen in den Händen.

Der Raum den in dem ihr euch jetzt befindet ist **sehr** groß und mit langen Tischen und Bänken eingerichtet. Auf dem Tisch rechts von euch stehen Bierkrüge und auf den Bänken um diesen Tisch sitzen die neun Banditen.

Falls die Helden an der Tür lauschen hören sie folgende Gesprächsfetzen:“...Wo sind...nur...sollten schon lange wieder da sein...sicher...Opfer...zu viel getrunken“ und dann lautes Gelächter. Danach unterhalten sie sich nur noch über Bier und Weiber.

Sind die Abenteurer eingetreten, werden sie von den Banditen sofort angegriffen und aus der Küche eilen nach 3W6 Runden zwei weitere Banditen. Die Sklavinnen halten sich abseits des Kampfes. Sie versprechen den Abenteurern großen Lohn, wenn die nach Morvill gebracht werden. (Ja, die „Sklavinnen“ sind tatsächlich die Mägde von Gaylin!!!)

In dem Raum findet sich außer der Einrichtung nichts Besonderes.

Bei einem der Banditen findet sich ein Schlüssel, mit dem man die Tür in 9 öffnen kann.

7: Küche

Ihr seht vor euch einen Raum, in dem es nach Bier und Fleisch riecht. Gegenüber von euch steht ein gewaltiger Ofen, in dem ein aufgespießtes Schwein hängt. Rechts von euch stehen ein großer Tisch und ein großer Schrank. Auf dem Tisch liegt halb fertiges geschnittenes Gemüse. Links von euch steht noch ein Schrank und an der Wand ist der Durchgang zu einem anderen Raum.

In den Schränken finden sich alle Arten Küchengerät, die aber schon größere Gebrauchsspuren aufweisen und nicht mehr verkaufbar sind.

8. Vorratskammer

Als ihr durch den Durchgang geht, steht ihr mit 1m Abstand vor einem Regal, das etwa 2m in die Höhe geht. Ihr könnt an dem Regal vorbeigehen und findet dahinter weitere drei Regale bis man das Raum-Ende erreicht. Der Inhalt der Regale ist gut sortiert und so findet ihr:

- im ersten Regal Gemüse und Obst
- im zweiten Regal Räucherfisch und Trockenfleisch
- Im dritten Regal Lampenöl, Fackeln, Seile, Werkzeug, Zunderbüchsen und weiteres Material.
- Im vierten Regal stapeln sich zwölf riesige Bierfässer, von denen eins angezapft ist. Daneben steht ein kleines Fass, das ebenfalls angezapft ist.

Falls jemand von dem kleinen Fass trinkt, der kein Alkohol gewöhnt bzw. kein Zwerg ist hat bis zum nächsten Mal Schlafen -2 auf alle EW und WW und +10 auf alle Prüfwürfe, da das Fass sehr hochprozentigen und außerdem wertvollen Schnaps enthält.

Falls jemand auf die Idee kommen sollte das Fass mitzunehmen, und die zehn Liter wirklich mit zurück schleppt, kann er das Fass in Morvill, dem Wirt Warwick (oder einem anderen Wirt) für 50 – 100GS verkaufen.

9: Waffenkammer

In diesem Raum stehen zwei mächtige Regale an der rechten und linken Wand, die vor Waffen und Rüstungen starren. Geradeaus ist eine massive Eisentür die verschlossen ist.

Die Tür lässt sich mit dem Schlüssel eines Banditen aus 6. mühelos öffnen.
(sonst Schlossknacken +4)

In den Regalen finden sich:

- | | | |
|---------------------|----------------------|------------------|
| - 2mal KR | - 3 Langschwerter | -1 Schleuder |
| - 3mal LR | - 5 Dolche | - 2 Buckler |
| - 5mal TR | - 1 leichte Armbrust | - 3 Parierdolche |
| - 50 Pfeile | - 2 Kurzbögen | - 2 Keulen |
| - 20 Armbrustbolzen | - 2 Kriegshammer | - 1 Axt |

10: Raum des Banditenanführers

Als ihr den Raum betretet, seht ihr auf der rechten Seite einen Tisch mit vier Stühlen, ein Bett und eine Kommode. Doch die linke Seite des Raums ist komplett leer. Gegenüber des Eingangs ist eine schwere Eisentür, die leicht angelehnt ist.

In der Kommode befinden sich nur Kleider. Mit Suchen, Wahrnehmung, Entdecken von Geheimmechanismen oder per Zufall, kann eine Geheimtür gefunden werden. Diese kann mit einer Stärke von 100 aufgedrückt werden.

Wenn man nicht zu laut ist, wird man nicht von den Banditen und dem Hexer in 11 wahrgenommen. An der Tür zu 11 kann man folgende Gesprächsfetzen hören:

Eine erzürnt klingende Stimme grollt:
„Nein so etwas werdet ihr nicht tun! Ihr könnt froh sein, dass wir euch überhaupt die Elfe überlassen haben!!! Da ihr uns nicht besonders gut bezahlt, geben wir euch nicht die ganze Beute ab“. Eine eiskalte Stimme erwidert: „Oh doch, das werde ich. Ihr habt mir zuwenig Material gebracht und müsst nun die Folgen davon spüren. Und da ihr eure „Beute“ so verteidigt müssen jetzt also zwei von euch herhalten.“ Es erklingen Drohrufe und lautes Gemurmel aus dem ihr die erste Stimme nur schwer heraus hören könnt (EW: Hören): „Niemals, ihr übergebt uns jetzt diesen Laden!“ Die eiskalte Stimme antwortet: „Versucht es und ihr werdet **alle** sterben.“ Darauf grollt die andere Stimme zurück: „Ihr seid alleine wir sind zu neunt! Ergreift ihn Männer, wenn er sich wehrt tötet ihn.“ Nun ertönt Waffengeklirre und der Rest hängt von euch ab!

Kampf gegen Oxari:

Der Kampf beginnt, sobald die Banditen Oxari angreifen. Am Anfang des Kampfe, werden drei, von Oxari beschworene, Dämonen sichtbar. (2mal Grad 3, 1mal Grad 6)

Die Banditen teilen sich folgendermaßen auf: drei zu Oxari und zwei zu jeweils einem Dämon.

Oxari selbst greift mit seinem Magierstab, mit Verdorren, Eisiger Nebel, Steinkugel, Schmerzen und Blitze schleudern an.

Um den Kampf zwischen den Banditen und Oxari etwas zu vereinfachen ist hier eine kleine Kurzbeschreibung:

Runde 1: Es sterben schon zwei Banditen, einer vor Oxari und einer vor dem Dämon Grad 6.

Oxari: 14 LP Dämon Grad 6: 30 LP

Runde 2: Es stirbt: ein Bandit vor Oxari und ein Dämon Grad 3

Oxari: 14 LP Dämon Grad 6: 30 LP

Runde 3: Es stirbt: ein Bandit vor Dämon Grad 6 und ein Bandit vor Dämon Grad 3

Oxari: 12 LP Dämon Grad 6: 28 LP

Runde 4: Es stirbt ein Bandit vor Oxari und ein Dämon Grad 3

Oxari: 12 LP Dämon Grad 6: 25 LP

Runde 5: Es stirbt ein Bandit vor Dämon Grad 6

Oxari: 13 LP Dämon Grad 6: 25 LP

Runde 6: Oxari: 10 LP Dämon Grad 6: 24 LP

Runde 7: Es stirbt ein Bandit vor Oxari

Oxari: 10 LP Dämon Grad 6: 24 LP

Runde 8: Es stirbt ein Bandit vor Dämon Grad 6

Oxari: 10 LP Dämon Grad 6: 24 LP

Sobald die Helden eintreten (11 vorlesen) flucht der Hexer und es erscheinen noch einmal zwei Dämonen (Grad 2). Die verbliebenen Banditen greifen auch nach dem Eintritt der Abenteurer weiter den Hexer und die Dämonen an. Doch nur, wenn sie von den Abenteurern nicht angegriffen werden.

Oxari versucht nicht zu fliehen und kämpft bis zum Tod. Er erhält einen Bonus von +1 auf alle EW und WW, sobald er eigenhändig fünf Personen getötet hat, da er in einen regelrechten Bluttausch verfällt. Banditen die die den Kampf überlebt haben, betteln um ihr Leben, fliehen aber bei der ersten Gelegenheit die sich ihnen ergibt und greifen die Helden an, sobald sie eine Chance haben.

Der Kampf kann durch die Banditen und durch zusätzliche Dämonen sehr gut angepasst werden, so dass du ihn je nach Stärke der Gruppe „manipulieren“ kannst.

11: Raum des schwarzen Hexers

Ihr betretet einen sehr großen Raum (etwa 15 mal 15m). In dem Raum stehen zwei schwarze Feuerschalen, in denen ein unheilvolles Feuer brennt. Es hängt ein schwerer Geruch von Blut in der Luft, der vom hinteren Teil des Raumes kommt. Dort stehen viele unterschiedliche Folterwerkzeuge und ein großer Tisch aus Obsidian. Auf diesem liegt eine gefesselte und geknebelte Frau die den Kampf beobachtet. Ja es ist tatsächlich Myriel!!!

Neben dem Tisch stehen Gefäße mit einer verdächtigen roten „Flüssigkeit“. Vor dem Tisch ist auf dem Boden ein Pentagramm mit Kreide aufgemalt, in dessen Mitte ein blanker Schädel steht. Die Ecken links und rechts des Eingangs sind mit schweren schwarzen Vorhängen bedeckt. (Hinter dem linken befindet sich Oxaris Bett und ein großer Wandschrank. Hinter dem anderen ein großer Tisch mit sieben Stühlen.) An den Wänden des Raumes stehen riesige Tische aus Obsidian auf denen sich viele Geräte der Alchemie befinden. In der Mitte des Raumes kämpfen die Banditen gegen einen Mann in schwarzer Robe und dessen Furcht einflößenden „Haustiere“.

Nach dem Kampf, können sich die Abenteurer genauer in dem Raum umsehen. Bei den toten Banditen finden sich Waffen, Rüstungen, 56GS, 78 SS und eine magische Barbarenstreitaxt (+0/+1)

Bei Oxari findet man:

- einen Magierstab,
- eine magische Robe (TR) die das Zaubertalent des Trägers um 5 anhebt,
- einen Brief (s. Brief an Thalion)

Die Körper der Dämonen lösen sich nach dem Kampf rasant auf (nach 4 Runden) und es ist nicht bei ihnen zu finden. In Oxaris „Schlafzimmer“ finden sich im Schrank 65GS und Kleidung, die nicht mehr im besten Zustand ist. Bei den Alchemielaboren an den Zimmerwänden, lassen sich alle möglichen Zutaten, die die Abenteurer weder benutzen noch verkaufen können, finden. Das Pentagramm auf dem Boden tut nichts. Wenn es zerstört wird bekommen Gläubige Helden 1GG und Priester und Ordenskrieger sogar 2GG. Auf dem „Arbeitstisch“ liegen neben der gefesselten Myriel alle möglichen, barbarisch aussehenden Messer Zangen und Sägen die aber nicht als Waffen zu gebrauchen sind. Myriel ist sehr blass, nach allem was sie durchmachen musste und bedankt sich herzlich bei den Abenteurern. Sie sagt der Gruppe, dass das Pentagramm auf dem Boden unbedingt zerstört werden muss. Danach will sie nur noch so schnell wie möglich aus der Höhle raus und zurück nach Morvill.

A: Wendeltreppe

B: Treppe

D: Durchgänge

Alle Durchgänge der Höhle sind ca. 2m hoch und nicht sehr fein aus dem Fels gehauen.

Brief an Thalion:

Der Brief kann bei Oxari gefunden werden und beantwortet einige Fragen:

Werter Thalion,
ihr könnt unserem Meister ausrichten, dass er seine Armeen erhält.
Ich habe einen Weg gefunden massenhaft Dämonen zu beschwören und zu binden. Dafür waren „leider“ ein paar Menschenleben nötig. Diese habe ich mir aus den umliegenden Dörfern genommen. Den Durchbruch wird jedoch erst das unsterbliche Leben einer Elfe bringen. Ich habe sie aus Morvill entführen lassen und nun wird sie qualvoll den Untergang von Alba besiegeln.

Oxari

Ende:

Nachdem Oxari und die Banditen besiegt sind, können die Abenteurer mit Gaylins Mägden und Myriel entweder durch das Labyrinth oder durch den Geheimgang die Höhle verlassen. Der Geheimgang führt ca.200m vom Labyrinth entfernt nach oben und ist so getarnt, dass man ihn nur erkennt, wenn man weiß, dass er sich dort befindet. Falls die Gruppe die Höhle durch das Labyrinth verlässt, muss dank der Karte natürlich nicht mehr dort herumgeirrt werden. Du entlässt sie einfach mit einem Satz aus dem Labyrinth.

Die Rückreise nach Morvill verläuft ohne Probleme (außer du willst noch etwas improvisieren). Falls die Abenteurer den Leuten in dem kleinen Dorf am See erzählen, dass die Gefahr vorbei ist, werden sie dort als wahre Helden gefeiert.

In Morvill werden die Abenteurer ebenfalls gefeiert und sie bekommen ihren vereinbarten Lohn von Gaylin. Außerdem dürfen sie nun bei Rensgar alle Fertigkeiten für die halben GS Kosten lernen.

Myriel fühlt sich nach dem Tod Oxaris innerlich nun nicht mehr rastlos und kann nun endgültig ihre Ruhe finden.

Karten:

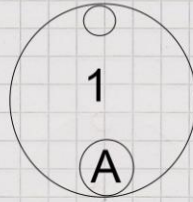
Das Labyrinth des Hexers




Höhle des Hexers u. Banditen

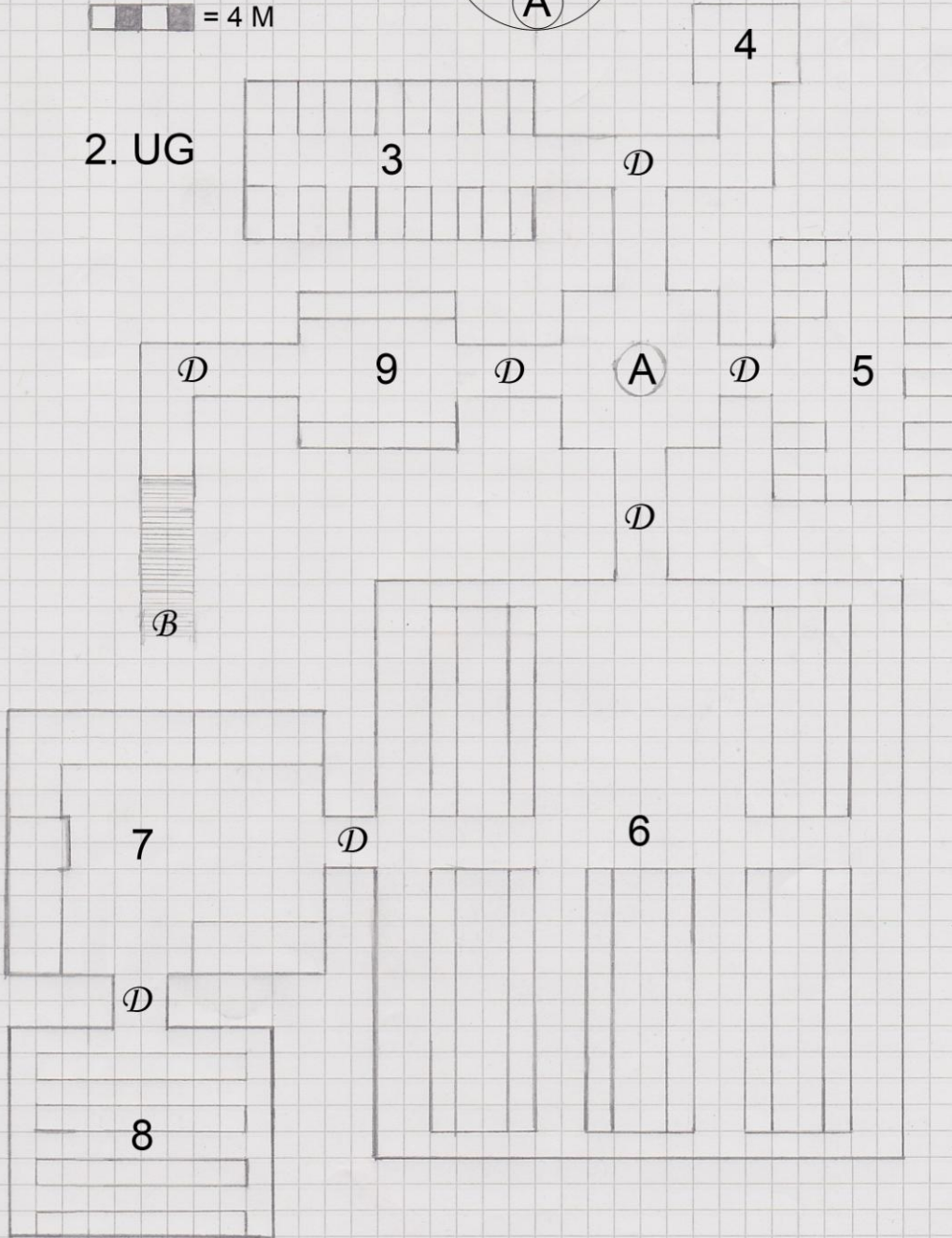
1. UG

 = 4 M

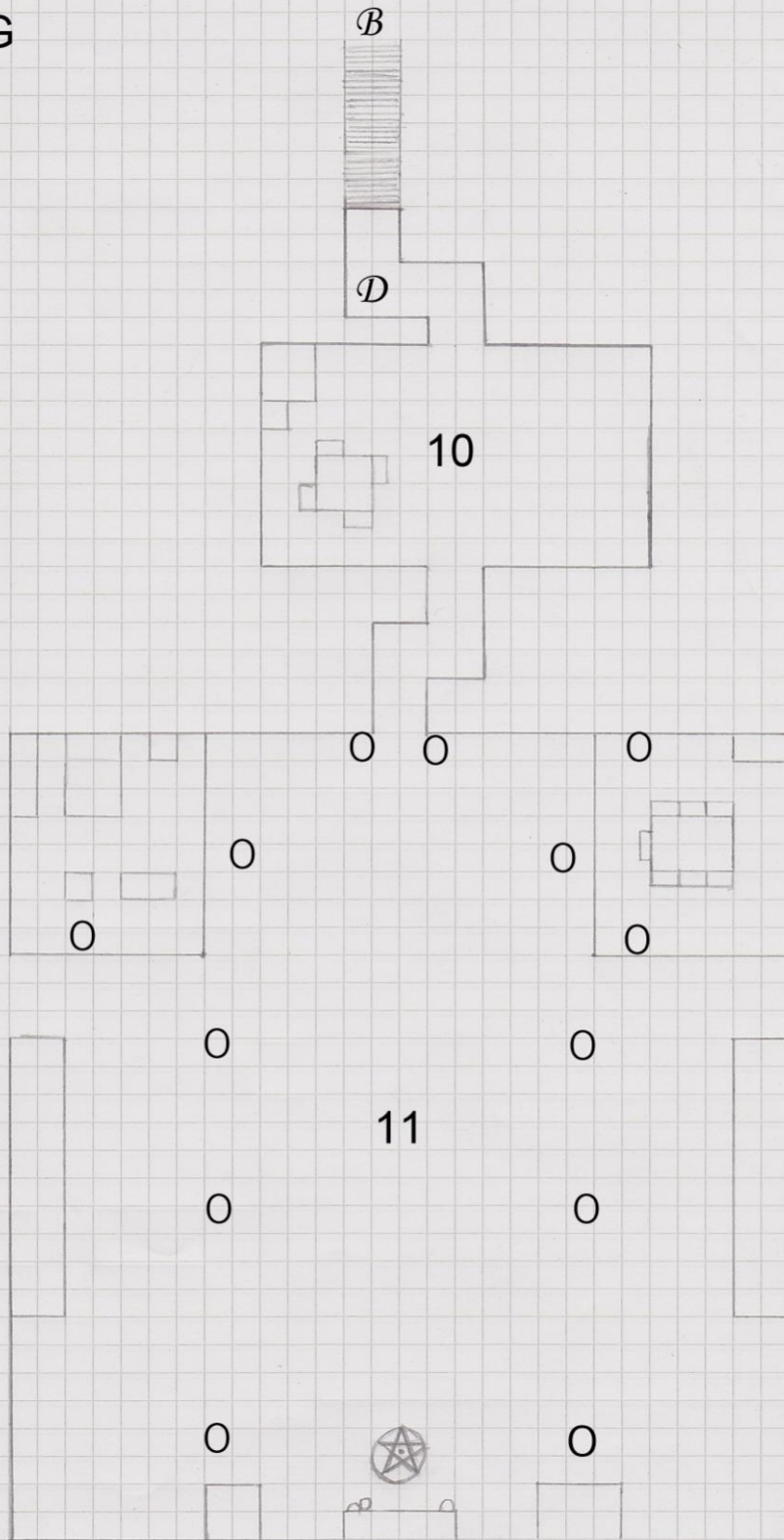


 = Leiter mit Falltür
in die Mitte des
Labyrinths

2. UG



3. UG



Handout des Labyrinths für die Spieler

