

## Eine Schmugglerhöhle in der Nähe von Candranor,...

Zum Geleit:

Meine Herangehensweise an Abenteuer ist es nicht immer alles auf den Grad der Abenteuerer anzupassen. Spieler sollen selbst wissen wann sie ihre Spielfiguren kämpfen – und wann sie diese davonrennen lassen.

Ich selbst spiele meistens in einem niederen bis mittleren Gradbereich.

Insofern ist in diesem „Dungeon“ durchaus eine große Bandbreite abgedeckt – 2 einfache Skelette sollten auch einer Grad 1 Gruppe kein Problem darstellen – der mögliche gleichzeitige Kampf gegen einen Golem und einen zauberkundigen Geist wird aber auch stärkere Gruppen etwas fordern und natürlich wird eine große Gruppe hochgradiger hindurch wandern wie ein glühendes Messer durch ein Stück Butter.

In diesem Sinne ist es mein Bestreben alles so glaubwürdig wie möglich zu machen – kann sich das hier vorgestellte also in einer Welt wie Midgard so entwickelt haben und sich nun, statisch gesehen, in so einem Zustand befinden? Ich hoffe ja.

Ich habe mich – wo ich die geringe Gelegenheit hatte (ich habe bei weitem nicht alle Midgard Publikationen) – versucht mich soweit als möglich an den Kanon zu halten. An anderer Stelle habe ich mir aber durchaus die Freiheit genommen Dinge (etwa aus dem Zyklus der 2 Welten, oder auch Myrkgard) aufzugreifen und selbst weiterzuschreiben (etwa die Seemeisterfamilie).

Für mich war es auch endlich mal ein Grund mich in ein Kartenzeichenprogramm einzuarbeiten. Der letzte erstellte Teil der Karte – hier das zweite Kartenstück – dauerte nur noch wenige Minuten in der Erstellung.

## Inhalt

Eine Schmugglerhöhle in der Nähe von Candranor,.....	1
Allgemeines.....	3
... und besonderes.....	3
... .. sowie kleine Details.....	4
Und schließlich: Abenteuerideen.....	5
Die Grotte/Schmugglerhöhle.....	6
1) Die Grotte.....	9
2) Der Altar.....	9
3) Schmuggelgut.....	9
4) Kochstelle.....	9
5) Die Wohnhöhle.....	9
6) Schlafstelle von Tigalit.....	10
7) Schlafstelle von Jama.....	10
8) Schlafstelle von Karaka.....	10

9) Die Illusionstür.....	10
NSC:.....	10
Unter den Katakomben von Candranor.....	14
1) Zur Grotte.....	14
2) Höheneinsturz.....	14
3) Ein Loch von Ghulen.....	14
4) Zum geheimen Gang .....	14
5) Eine Grabkammer.....	14
6) Die trockenen Knochen.....	15
7) Das Grab eines Zauberers.....	15
8) Der Einstieg.....	15
9) Der Schatzhort des Ghuls.....	15
10). Mumien.....	15
NSC:.....	16
Der Geheime Gang:.....	19
1) Gabelung.....	19
2) Skelette.....	19
3) Ein leeres Schatzversteck.....	19
4) Die Spinnenhöhle.....	19
5) Die toten Schmuggler.....	19
7) Ein leerer Raum.....	19
8) Leichen im Keller!.....	20
9) In das Labor des Seemeisters.....	20
10) Eine Sackgasse.....	20
NSC:.....	20
Das Labor der Seemeister.....	23
1) Beschwörungskreis.....	23
2) Das Öl-Lager.....	23
3) Ein Lagerraum. ....	23
4) Ein ‚besonderer‘ Lagerraum.....	23
5) Beschwörungsgang.....	24
6) Die große Halle.....	24
7 Die Wendeltreppe nach oben.....	27
8 Ein Alchemistisches Labor .....	27
9 Die Bibliothek .....	27
10 Ein Schlafzimmer .....	27

NSC:.....	27
Der Keller des Herrenhauses.....	31
1.) Die Wendeltreppe nach unten .....	31
2.) Das Bad. ....	31
3.) Der Gang.....	31
4.) Die Waschküche.....	32
5.) Lagerraum.....	32
6.) Weinkeller.....	32
7.) Lagerraum.....	32
8.) Lagerraum.....	32
NSC:.....	32
Mögliche Anfänge für ein Abenteuer.....	34

## **Allgemeines**

Candranor, die Hauptstadt des Valianischen Reiches. Hauptstadt der Seemeister. Eine große Feuersbrunst vertrieb die Seemeister welche sich in Thalassa neu ansiedelten.

Aufgrund der immer noch bescheidenen Quellenlage zu Valian im Allgemeinen und Candranor im Besonderen habe ich mir folgende Punkte gedacht:

- Seemeister waren schon immer etwas argwöhnisch gegeneinander. Schon früh waren die Sitze im Rat so knapp, das man schon jemanden umbringen müsste um an einen solchen Sitz zu kommen. Dem einen oder anderen Seemeister mag der Sitz im Rat aber auch nicht so interessant vorgekommen sein - sie mochten viel eher sich um ihre "Wissenschaft" gekümmert haben. Jedoch wurden hier einige Geheimnisse eifrig gehütet und man spionierte sich gegenseitig hinterher nach neuem Wissen.

Das mögen zwar Ausnahmen sein (in Rom sollen ja auch einige Senatoren eines Natürlichen Todes gestorben sein, also - eigentlich wohl die meisten) aber immer noch Grund genug sein Labor und die private Bibliothek zu verstecken und mindestens einen Notausgang im Hause zu haben.

- Nicht alle Mitglieder einer 'Seemeisterfamilie' werden auch Seemeister, manche dürften auch einfach so das Geld erwirtschaftet und verprasst haben. Alleine Seemeister zu sein ist schließlich keine Einkunft-Quelle. Vielleicht werden die Ratsmitglieder eine Aufwandsentschädigung bekommen (auch das würde ich nicht als sicher bezeichnen).

- Valian produziert nicht genügend Lebensmittel um sich selbst zu ernähren. Es ist auf den Handel angewiesen. In den über 2000+ Jahren in welchen die Inseln bewohnt sind dürften einfach zu erschließende Rohstoffe, etwa Metalle aller Art gefördert worden sein. Der Handel - und hier insbesondere der Zoll - ist somit wohl eine der Einnahmequellen für den Staat. Schmuggel wird also an der Tagesordnung sein.

## **... und besonderes**

Die große Idee (bei welcher ich mich schon vom möglichen Kanon Midgards entferne) hinter dem nun folgenden ist also:

Die alte Virarchenfamilie "Leukipponi Andorna Equitesta" hat seit sehr langer Zeit ein "Grundstück" in Candranor. Alter "Adel" trennt sich aber nur schwerlich von Grund und Boden. Selbst nach dem großen Brand von Candranor (Ich gehe davon aus das Candranor mehr als einmal abgebrannt ist,... aber auch hier erinnern sich die meisten Leute nur an den einen Brand von Rom, als Peter Ustinov Kaiser war.) So wurde nach dem Umzug nach Thalassa auch von dieser Familie das "bescheidene" Stadthaus in Candranor wieder aufgebaut, und ein Teil der Familie (insbesondere der welcher mit Magie nicht gar so viel zu tun hatte) bleibt "zurück". Dieser Teil der Familie hatte schon immer ein Fable für Weinanbau und sie stellen auch heute wieder die Position des Hoflieferanten für den Haushalt des Seekönigs.

Nach dem Krieg der Magier mussten sie, wie so viele andere auch, einen gewissen Läuterungs -prozess durchmachen (Wer hat hier an Entnazifizierung gedacht?). Das betraf sie insbesondere deswegen weil der wichtigste (und auch der offiziell letzte) Seemeister aus der Familie Zelotys Leukippos - die rechte Hand von Rhandamantus war. Man änderte den Namen auf Leukipponi, setzte den Zweitnamen Andorna eher in den Mittelpunkt und kehrte die Existenz des Dunklen Meisters unter den sprichwörtlichen Teppich. Trotzdem findet man ihn, so man weiß wo man suchen muss, im Stammbaum der Familie auf einem "ausgestorbenen" Ast,... wobei kein Todesort und Datum vermerkt ist (jedenfalls habe ich keine gefunden, jedenfalls nicht für den Midgard Zelotys Leukippos, auf Myrkgard - ist das anders). Jedenfalls sind alle Angehörigen des Hauses keine direkten Nachkommen dieses Dunklen Meisters (über dessen Ehestand ich auch nichts fand).

#### **... .. sowie kleine Details**

Zentraler Teil dieses Dungeons ist nun eine Seemeisterliche Anlage unterhalb des Palastes der Familie in Candranor und insbesondere ein unterirdischer Fluchtweg auf welchem die Bewohner das Anwesen verlassen konnten.

Die Unterteilung besteht auf mehreren "Teildungeons"

Teil 1 ist der eigentliche Ausgang des Fluchttunnels: eine Grotte an einer Steilklippe einige Kilometer von Candranor entfernt. Zusätzlich ist hier auch die Vogelperspektive des Areals enthalten um eine bessere Visualisierung zu gewährleisten.

Teil 2 behandelt ein Gangstück in welchem es vor kurzem durch Ghulische Umtriebe zu einem Einsturz gekommen ist und sich nun Ghule und andere Untote aufhalten.

Teil 3 ist der Teil des Fluchttunnels kurz vor dem Seemeisterlabor zwischen ihm und Teil 1 liegen etwa 6 km.

Teil 4 ist ein verlassenes Seemeisterlabor unterhalb des eigentlichen Kellers des Herrenhauses. Es hat einige Knackige Sicherheitsmechanismen, welche hoffentlich auch Spielfiguren höheren Grades etwas fordert.

Teil 5 ist ein Ausschnitt des Kellers des Stadthauses der „Seemeisterfamilie“. Das weitere Herrschaftliche Haus ist nicht ausgearbeitet weil davon auszugehen ist das ein Betreten des Stadthauses sehr schnell bemerkt wird und die NSC's dementsprechend reagieren werden. Insbesondere lebt auch zu der heutigen Zeit noch ein Ratsmitglied, der hohe Rat Andorna, seine älteste Tochter Cassandra, seine zweite Frau und sein Sohn aus zweiter Ehe, in diesem Gebäudekomplex.

----

### **Und schließlich: Abenteuerideen**

Es gibt in der Theorie 3 Eingänge in die Anlage. Praktisch ist da zunächst der geheime Eingang im Haus des Ratsherren und die Grotte. Ein anderer Zugang ist über ein Tor von Thalassa aus dem dortigen Haus der Familie auf dem Knochenhügel. Das ist aber in der heutigen Zeit wegen der magischen Interferenzen welche dort herrschen nicht mehr möglich.

So ergeben sich zwei grundsätzliche Ideen:

Zum einen den Einstieg in die Anlage von See aus. Hier müssen die Schmuggler überwunden werden, die Untoten in der Höhle und schließlich die Schutzmechanismen der Seemeisteranlage. Als Aufhänger kann hierzu ein alter in der Grotte stehender Altarstein dienen, die Suche nach Schmuggelgut im Auftrag des Zolls oder auch die Schmuggler selbst welche den alten Zugang entdeckt haben.

Die zweite, und leichtere, Option ist es vom Herrenhaus aus "anzugreifen" und das Dungeon sozusagen von hinten aufzurollen. Hier kann jemand aus der Viarchenfamilie als Auftraggeber dienen, gegebenenfalls auch ohne das Wissen des Ratsherren selbst. Hier bieten sich die älteste Tochter an in welcher das alte Erbe der Seemeister wieder erwacht ist.

Die Menschlichen NSC sind nur als "Momentaufnahme" in die Karte gezeichnet. Anhand der Beschreibung kann der SL sich überlegen wann sie zu welchen Zeitpunkten auf der Karte "erscheinen".

Genauere Details dazu ganz am Ende.

## **Die Grotte/Schmugglerhöhle**

Der Zugang über das Meer ist an dieser Stelle nicht gerade einfach, ständig ist hier mit etwas Brandung zu rechnen und aus dem Wasser emporrage Felsen machen das Manövrieren auch nicht gerade leichter. Ohne Wissen um die Strömungen um die Felsen ist ein EW: Bootfahren um 4 erswert. Es müssen 2 Würfe in Folge gelingen um die Grotte zu erreichen. Bei jedem misslungenen Wurf stößt das Boot an einen Felsen und erleidet Schaden.

Die Grotte liegt in einer Felswand welche sich dreißig Meter über dem Meeresspiegel in die Höhe reckt. Im Landesinnern liegen dann aber schon schnell, sobald der Boden es zulässt, Felder für die Versorgung von Candranor. Auffällig ist hier höchstens eine kleine Hütte in welcher Bauern ihre Geräte lagern. Dort findet man als einzige Merkwürdigkeit, welche nicht dem Ackerbau zuzuordnen ist, eine 40 m lange Schnur.

Die Schmuggler verwenden diese Stelle um die Waren vom "Strand" nach oben zu bekommen. An der Schnur wird ein Seil nach oben gezogen. Am Seil klettern die Schmuggler dann auch ohne Boot in die Grotte oder ziehen damit das Schmuggelgut nach oben.

Das meiste Schmuggelgut findet seinen Weg in die Stadt wenn die Bauern die Ernte hineinbringen. Zwischen den Ernten trauen sich die Schmuggler nur selten mit großen Warenmengen in die Stadt. Kleinere Dinge werden händisch in die Stadt geschmuggelt. So nimmt etwas die bestochene Stadtwache Togobal (siehe unten) immer ein paar Kleinigkeiten mit.

Es ist eine kleine Schmugglerbande und für dem örtlichen Zoll eigentlich nur ein kleiner Fisch. Eine ganze Schiffsladung etwa, können diese paar Schmuggler hier nicht bewältigen.





### **1) Die Grotte**

Die Brandung hat im Laufe der Jahrhunderte vieles des Gesteines zu Sand zermahlen, doch gibt es immer noch Felsen welche aus der Decke brechen so das auch in den nächsten Jahrhunderten sich an dieser Situation nichts ändern wird.

Erleuchtet wird die Höhle von einem Lagerfeuer bei 4 und den Fackeln der anwesenden Schmugglerbande sowie bei Tage natürlich auch über das Restlicht welches von draußen in die Grotte fällt.

Wie erwähnt kann man von der Klippe aus ein Seil herunterlassen welches bei 1 in das Wasser fällt. Auf diese Weise verlässt die Schmuggelware diese Höhle. Um trockenen Fußes an den Strand zu kommen ist also ein Boot zwingend notwendig – oder meisterliche Akrobatische Fertigkeiten, wenn man am heruntergelassenen Seil sich schwingend auf den Strand wirft. (Akrobatik mit WM -8)

### **2) Der Altar**

An dieser Stelle steht ein uralter Altar. Auf diesem befinden sich eine Statue von Nothuns und einige kleine Opfergaben aus dem Meer und dem Strandgut. Der Altar war tatsächlich das größte Strandgut welches Schmuggler hier jemals fanden. Das ist aber schon einige hundert Jahre her und von den nun anwesenden Schmugglern fragen sich eigentlich alle wie man diesen schweren Stein jemals hier herein bekommen hat. (Ganz ohne Magie mit zwei Leichtern und viel Muskelkraft) Tatsächlich ist der Altar etwas über 3000 Jahre alt und nur einem Naturgeist geweiht gewesen. Er ist nun, nach so vielen Jahren, so unmagisch wie jedes andere Stück Fels (oder auch nicht, wenn der SL wünscht) . Die verwitterten Verzierungen passen auch irgendwie nicht zu Nothun.

### **3) Schmuggelgut**

Hier sind die Schmuggler #1 Hiram und #2 Tigalit gerade mit dem Ausladen eines Bootes beschäftigt. Weiter hinten steht in diesem Teil der Höhle Schmuggelware welche zu schwer ist um sie weiter nach innen zu transportieren. Es handelt sich dabei um Einige Stoffbahnen Seide aus KanThaiPan, und einige Fässer mit albischem Whiskey. Nicht die beste Qualität, aber beides bringt sicher einen guten Preis ein. (etwa 700 GS wovon aber noch Bestechungsgelder abzuziehen sind)

### **4) Kochstelle**

Schmuggler #3 Togobal und #4 der Bulugi Jama sind hier gerade beim Kochen. Neben dem Lagerfeuer liegt einiges an Feuerholz - hauptsächlich Treibholz welches hier auch trocknet und ein Hackklotz mit einem Beil um das Holz zu zerkleinern. Generell wird darauf geachtet trockenes Holz zu verbrennen und keinen dichten Rauch der auffallen könnte zu verursachen.

### **5) Die Wohnhöhle**

Direkt auf dem Sand liegt ein ehemals prunkvoller Teppich. er war sicher einmal sehr viel Geld wert doch auch die Schmuggler haben eingesehen dass es nichts mehr bringt diesen Teppich zu verkaufen und benutzen ihn um die Wohnhöhle etwas heimeliger zu machen. Im Sand unter dem Teppich ist eine Kiste mit 1245 Goldmünzen vergraben. Wird der Teppich entfernt ist das aber erst mal nicht zu erkennen man muss wirklich auf gut Glück graben.

## 6) Schlafstelle von Tigalit

Die Lagerstätte von #2 Tigalit unter dem Bett ist eine kleine Kiste mit den Privaten Habseligkeiten, das einzige erwähnenswerte ist ein altes Diebeswerkzeug. Ein neues, besseres trägt sie mit sich herum.

## 7) Schlafstelle von Jama

Die Lagerstätte von #4 Jama. Hinter dem Schrank in welchem #4 seine Privatsachen aufbewahrt (unter anderem auch alles was ihn an seine Heimat erinnert – oder ihm gesagt wurde das es aus seiner Heimat kommt) ist die Mauer etwas merkwürdig. Siehe 9

## 8) Schlafstelle von Karaka

Die Lagerstätte von #5 Karaka in dem nahestehenden Schrank stehen einige Bücher und Zaubermaterialien der Hexe, die Truhe enthält Schmuggelgut das Wertvoller ist und als Zahlungsmittel dient. Das Schmuggelgut ist 200 GS wert.

## 9) Die Illusionstür

Noch vor Jahrhunderten war an dieser Stelle durch Zauberwirklichkeit eine Öffnung verborgen. Durch weiteren Verfall der natürlichen Höhle dahinter gibt es nun Spalten an denen man an der Zauberwirklichkeit vorbeischaun kann.

## NSC:

Hiram (#1) ist nur ein einfacher Hafenarbeiter, er kundschaftet im Hafen etwas aus und ist ein Kontaktmann zum lokalen Markt. So die Schmuggler nichts zu arbeiten haben geht er durchaus einer Regulären Arbeit nach und lädt die Schiffe aus. Gegebenenfalls stellt er auch schon mal Kontakt her, etwa wenn ein Kapitän sich gar zu sehr über die Zölle beschwert.

Er schläft in einer Mietskaserne am Hafen. Deswegen ist verlässt er auch zeitig die Schmugglerhöhle um die Stadttore vor Anbruch der Nacht zu passieren.

Hiram Händler Grad 1

Volk, Nothun – groß 183, normal, Mensch, männlich, 33 Jahre

16 LP, 11 AP - OR - St 67, Gw 85 In 68, B 24

AbB+0, AnB+1, SchB+2

Angriff: Schwere Armbrust+6 (2W6–1), Dolch+6 (1W6+1); Handaxt+8 (1w6+2) Raufen+8 (1W6–2) - Abwehr+13, Resistenz+10/12

Gassenwissen+10, Landeskunde+8 (Valian), Anführen+9, Klettern+12, Bootfahren+12  
- Sprechen: Valinga+12, Scharidisch+12, Neu-Valinga+10

Ausrüstung: Normale Bekleidung, Schwere Armbrust, Dolch, Handaxt, Börse mit 25 GS

Tigalit (#2) ist ein Kind der Gosse Candranors. Sie kennt ihre Eltern nicht wirklich mit kleinen Diebereien schlägt sie sich so durchs Leben. Sie denkt dass sie mit ehrlicher Arbeit ihr Schicksal nicht mehr ändern kann. Sie trägt ein Brandmal welches sie als Diebin kennzeichnet, sollte sie wieder erwischt werden droht ihr als Wiederholungstätern schlimmeres.

Tigalit Spitzbube Grad 4

Volk, gleichgültig – groß 183, normal, Mensch, weiblich, 30 Jahre

16 LP, 26 AP - LR - St 51, Gw 78, In 90, B 24

AbB+0, AnB+2, SchB+2

Angriff: Stoßspeer+11 (1W6+2), Dolch+7 (1W6+1); Raufen+8 (1W6–2) - Abwehr+12, Resistenz+13/13

Gassenwissen+10, Landeskunde+8 (Valian), Spurensuche+9, Menschenkenntnis+9,

Seilkunst+14, Schlösser öffnen+10, Schwimmen+12, Bootfahren+12  
- Sprechen: Valinga+12, Neu-Valinga+10

Ausrüstung: schwarze Lederrüstung, Stoßspeer, Dolch, Einbrecherwerkzeug, Heiltrank 1w6,  
Börse mit 25 GS

Togobal (#3) ist aus einfachem Hause, er lebt etwas über seinem Verdienst als Stadtwache, als er einmal Schmuggelgut fand ließ er sich bestechen und daraus ist eine für ihn einträgliche Quelle geworden. Er wohnt in einer Mietskaserne in der Nähe des nächstgelegenen Stadttors.

Krieger Grad 3

Mensch, männliche, 27 Jahre

Togobal Krieger Grad 3

Volk, gleichgültig – groß 183, normal, Mensch, männlich, 27 Jahre

16 LP, 11 AP - KR - St 99, Gw 94, In 68, B 24

AbB+1/+0, AnB+2, SchB+4

Angriff: Schwere Armbrust+9 (2W6–1), Dolch+12 (1W6+3); Raufen+11 (1W6),

Stoßspeer+12 (1w6+4), Großer Schild+3 – Abwehr+13, Resistenz+13/12

Seilkunst+14, Erste Hilfe+10, Gassenwissen+10, Kampf in VR+9, Landeskunde+8 (Valian),

Wagenlenken+17, Geländelauf+16, Akrobatik +10

- Sprechen: Valinga+12, Scharidisch+12, Neu-Valinga+10

Ausrüstung: Kettenrüstung, Stoßspeer, schwere Armbrust, Dolch, Rucksack mit Uniform der Stadtwache, Börse mit 45 GS

Jama (#4) ist als Kind als Sklave aus Buluga gekommen. Sein wechselvolles Leben hat ihn über Eschar nach Valian verschlagen. Er ist ein guter und ausdauernder Läufer und verbringt viel von seiner Zeit als Strandläufer auf der Suche nach Strandgut. Er hat aufgrund seiner Vita einen gewissen Hass auf Sklavenhändler, das hielt ihn aber auch nicht davon ab menschliches Strandgut an den Sklavenhandel zu verkaufen.

Jama Waldläufer Grad 3

Unfrei, Buluga, gleichgültig – groß 183, normal, Mensch, männlich, 25 Jahre

16 LP, 25 AP - OR - St 79, Gw 82, In 85, B 26

AbB+1, AnB+0, SchB+2

Angriff: Stoßspeer+12 (1W6+2, Dolch+4(1W6+1) Raufen+8 (1W6–2) Großer Schild+3 -

Abwehr+13+3, Resistenz+13/14

Akrobatik+9, Balancieren+13, Bootfahren+12, Geländelauf+13, Klettern+12,

Scharfschießen+7, Schwimmen+13, Spurensuche+11

- Sprechen: Valinga+12,

Ausrüstung: Stoßspeer, großer Schild, Dolch, Börse mit 212 GS

Karaka (#5) ist eine Hexe von Torangareg (Arkanum Ergänzungen Seite 37f) als solche ist sie nur auf ihren eigenen Vorteil aus und auf dem besten Wege zu einer schwarzen Hexe zu

werden. Sie sieht die Schmugglerbande welche sie, nachdem sie den Vorgänger mittels Gift beseitigte, nun anführt.

Dabei heuchelt sie durchaus Interesse an ihren Mitmenschen und hat immer ein offenes Ohr für die Probleme ihrer Helfer. Sie hofft inbrünstig dass der alte Altarstein sich noch irgendwie auszahlen wird und sie damit bei ihrem Mentor einen Stein im Brett haben wird.

Karaka sHx Grad 5

Volk, gleichgültig – groß 183, normal, Mensch, weiblich, 40 Jahre

17 LP, 27 AP - OR - St 88, Gw 62, In 68, B 27

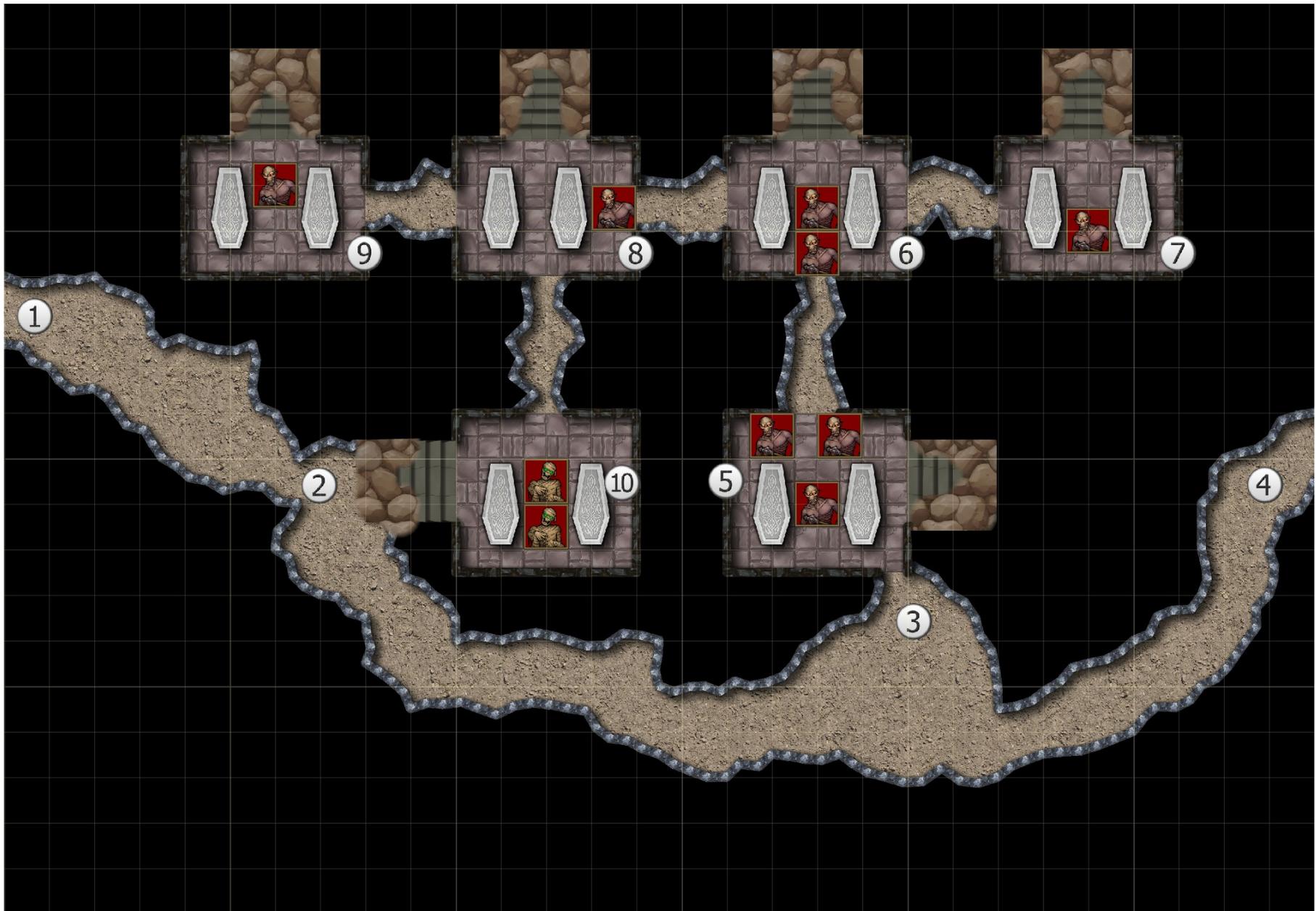
AbB+0, AnB+0, SchB+2

Angriff: Fleischbeil+5 (1W6–1), Dolch+9 (1W6); Raufen+7 (1W6–3) - Abwehr+13, Resistenz+10/12

Gassenwissen+10, Akrobatik+9, Bootfahren+12, Geländelauf+12, Klettern+12, Meditieren+8 - Sprechen: Valinga+12, Scharidisch+12, Neu-Valinga+10

Zaubern+19: Angst, Anziehen, Auskühlen, Bannen von Licht, Befestigen, Binden des Vertrauten, Böser Blick, Dämonische Zaubermacht. Erkennen von Leben, Färbesalz, Macht über das selbst, Macht über die Sinne, Schlummer, Sehen in Dunkelheit, Verfaulen, Verschmutzen, Wasseratmen.

Ausrüstung: Fleischerbeil, Dolch, Salzstreuer für Färbesalz (10 Anwendungen); Baldrianwurzel (Zauber: Schlummer) Börse mit 212 GS



## **Unter den Katakomben von Candranor**

Tatsächlich befindet sich dieser Gang nun etwa 10 Meter unter der Oberfläche. Direkt oberhalb des Ganges ist ein mehr als 1500 Jahre altes Gräberfeld. Darüber dann die Grundmauern einer alten Stadtmauer, welche aber auch schon abgetragen wurde – heute befinden sich wieder Wohnhäuser an dieser Stelle.

### **1) Zur Grotte**

Dieser gang führt zur Grotte, es sind etwa 6 km von hier. „Luftlinie“ wären es nur 3.

### **2) Höheneinsturz**

Ein Teil des Ganges ist hier eingestürzt. Merkwürdigerweise kann man hier tatsächlich behauene Steine sehen. Es ist auch recht leicht zu sehen dass es sich dabei um Treppenstufen handelt, welche man aber von der „Rückseite“ betrachtet.

Der Einsturz ist noch recht „neu“ er liegt gerade mal 100 Jahre zurück.

### **3) Ein Loch von Ghulen**

Ghule haben sich hier ein Loch gegraben. Sie haben aber in der nächsten Umgebung keine Knochen zum Nagen gefunden und so das Ganze nicht weiter erkundet. Die Ghule sind erst seit kurzem hier und das Loch ist recht frisch.

### **4) Zum geheimen Gang**

Dieser Weg führt leicht ansteigend zu dem geheimen Eingang in das Seemeister Labor. Es sind noch etwa 2 km von hier.

### **5) Eine Grabkammer**

Eine einfache Grabkammer mit altertümlichen Sarkophagen, die 3 Ghule welche hier gerade noch an den trockenen Knochen der Leichen knabbern freuen sich bestimmt über die Anwesenheit von Frischfleisch.

Wenn es zu einem Kampf an dieser Stelle kommt sollte man dem Terrain geschuldete Betrachtungen nicht vergessen. Die Gänge sind zum teil weniger als einem Meter breit. Es besteht zwar keine Gefahr festzustecken aber kämpfen ist eine andere Sache. Dies ist so zu behandeln als wenn man nur eine Hand benutzen könnte.

Besser ist es also in den Räumen zu kämpfen. Hier stehen jedoch die Sarkophage im Wege und auf dem Boden liegen die Bruchstücke der Deckel (keiner der Sarkophage hier ist noch geschlossen).

So ist zu Beginn jeder Handlungsphase, in welcher man sich bewegt oder Kämpft, ein EW: Geländelauf nötig – misslingt dieser bekommt man WM-2 auf alle EW in dieser Runde. Für die Mumien und die Ghule ist – nur für diesen Zweck – von einem Fertigkeitswert von +14 auszugehen.

Kampflärm lockt hier auch schnell die restlichen Ghule aus den benachbarten Räumen an. Nur die Mumien bleiben in ihrem Raum.

So trifft nach 1 Runde die 2 Ghule aus Raum 6 ein, nach 2 Runden der Ghul aus raum 7 nach 3 Runden der aus Raum 8 und schließlich nach 4 Runden der Ghul aus Raum 9.

Die beiden Sarkophagen in diesem Raum sind bis auf einige uralte Stoffreste leer, die hungrigen Ghule haben selbst die kleinsten Knochen zerbrochen und im Raum zerstreut auf der Suche nach dem Mark.

### **6) Die trockenen Knochen**

Auch hier haben die Ghule die Sarkophagen geöffnet. Wird dieser Raum durchsucht so findet man aber ein paar Goldene Drähte, wie sie etwa in Gewänder eingewoben wurden. Hier waren reichere Leute bestattet, doch der Ghul welcher sich in Nummer 9 aufhält hat sich etwas von der menschlichen Gier nach glitzerndem bewahrt und das Gewand nach 9 gebracht.

### **7) Das Grab eines Zauberers**

Teile des Raumes sind rußgeschwärzt. Beim Öffnen des östlichen Sarkophages explodierte eine Schutzrunen, welchem einem Ghul das Leben kostete. Dessen Leiche hat aber die anderen Ghule in den letzten Wochen ernährt das auch von ihr nichts mehr vorhanden ist. An besonderen Dingen ist nichts mehr zu finden.

### **8) Der Einstieg**

In diesem Raum liegt mehr Schutt als in den anderen. Die verschüttete Treppe welche nach oben führen würde zeigt einen deutlich „frischeren“ Schutt als alle anderen Treppen die hier zu finden sind.

Hier sind die Ghule vor kurzem eingestiegen auf der Suche nach Knochen – und hier werden sie wohl auch wieder ein Loch graben um das alles zu verlassen. Schließlich gibt es hier kaum etwas für sie zu beißen.

Die Sarkophagen waren sehr schön verziert. In den 4 Ecken standen früher auf kleinen Podesten altertümliche Figurinen von Culsu – wie man sie heute nicht mehr findet. Die Figurinen liegen zerbrochen auf dem Boden, doch sind sie so außergewöhnlich das man sie, nach einer Reparatur, durchaus für 50 Gs das Stück verkaufen könnte.

### **9) Der Schatzhort des Ghuls**

In einer Ecke des ebenfalls leeren Sarkophages liegen die Fundstücke welcher der Ghul hier zusammengerafft hat – verborgen unter einigen Steinen. Der Ghul hat sich nicht sehr viel Mühe gemacht und so wird sein „Schatz“ automatisch gefunden wenn der Raum durchsucht wird.

Seinen größten „Schatz“ trägt dieser Ghul aber an seinen Fingern (Siehe Beschreibung).

### **10). Mumien**

Tatsächlich finden sich hier 2 Mumien. Das Ehepaar welches hier bestattet wurde hing einem mittlerweile untergegangenen Kult an welcher in die Sarkophagen die wichtigsten Dinge aus dem Leben der Verstorbenen beilegte – das Ehepaar war im Salzhandel tätig. Das Salz entzog den Leichen das Wasser und konservierte sie. Die Kultischen Handlungen zum Begräbnis machte sie zu Mumien, welche die Ghule angriffen als diese die Sarkophagen öffneten.

Etwa 4 kg Salz befinden sich noch in den beiden Sarkophagen – dieses ist aber mit Leichengift versetzt, bei dem Verzehr wird einem sehr schnell (innerhalb von wenigen Minuten) sehr übel und man übergibt sich und leidet an Durchfall bis zu einer Behandlung, welche mindestens 1 Tag Ruhe und Flüssigkeitszufuhr beinhaltet, hat man WM-4 auf alle Aktionen. Mit einem Gelungenen PW:GT/2 hat man nur Blähungen, Sodbrennen und

allgemeines Unwohlsein. Das Salz kann an Nekromanten oder Giftmischer verkauft werden – so man Kontakt zu solchen findet. Für diese ist es 50 Gs/Kg wert.

Das Ehepaar war sehr reich und so findet sich an ihren ausgemergelten Körpern immer noch einiges an Schmuckstücken.

### **NSC:**

Die Ghule entsprechen den Vorgaben aus dem Kodex Seite 186

7 Ghule (Untoter, Grad 2)  
LP: 11, AP:∞ TR Gf 10  
St 60 Gw 60 In 10 B 24  
Abwehr+12 Resistenz+11/13  
Angriff: 2×Klaue+7 (1W6–2 & Lähmgift) oder Biss+7  
(1W6) - Raufen+5 (1W6–3)  
Bes.: –2 auf alle EW und WW in hellem Sonnenlicht  
(Details Siehe Kodex Seite 186)

Der Ghul aus Raum 9 weicht vom normalen Schema etwas ab, er ist etwas mächtiger als die normalen Ghule und hat sich auch etwas mehr seiner Intelligenz bewahrt.

Höherer Ghul (Untoter, Grad 4)  
LP: 20, AP:∞ TR Gf 12  
St 90 Gw 60 In 20 B 24  
Abwehr+13 Resistenz+13/15  
Angriff: 2×Klaue+9 (1W6 & Lähmgift) oder Biss+9  
(1W6+1) - Raufen+6 (1W6–1)  
Bes.: –2 auf alle EW und WW in hellem Sonnenlicht  
  
(Details Siehe Kodex Seite 186)

Ausrüstung: Ring der Macht über Untote (Abw 5%) mit diesem Ring kann man - wie mit dem Zauber „Macht über magische Wesen“ (Arkanum Seite 99F) – einen Untoten bis Grad 4 kontrollieren. Beschleunigungsring (Abw 9%) dieser wirkt bei Aktivierung wie der Zauber beschleunigen auf den Träger.  
Der Ghul kann auch durchaus beide Ringe anwenden

Die beiden Mumien sind aufgrund ihrer Entstehung etwas Besonderes.

2 Salzmumien

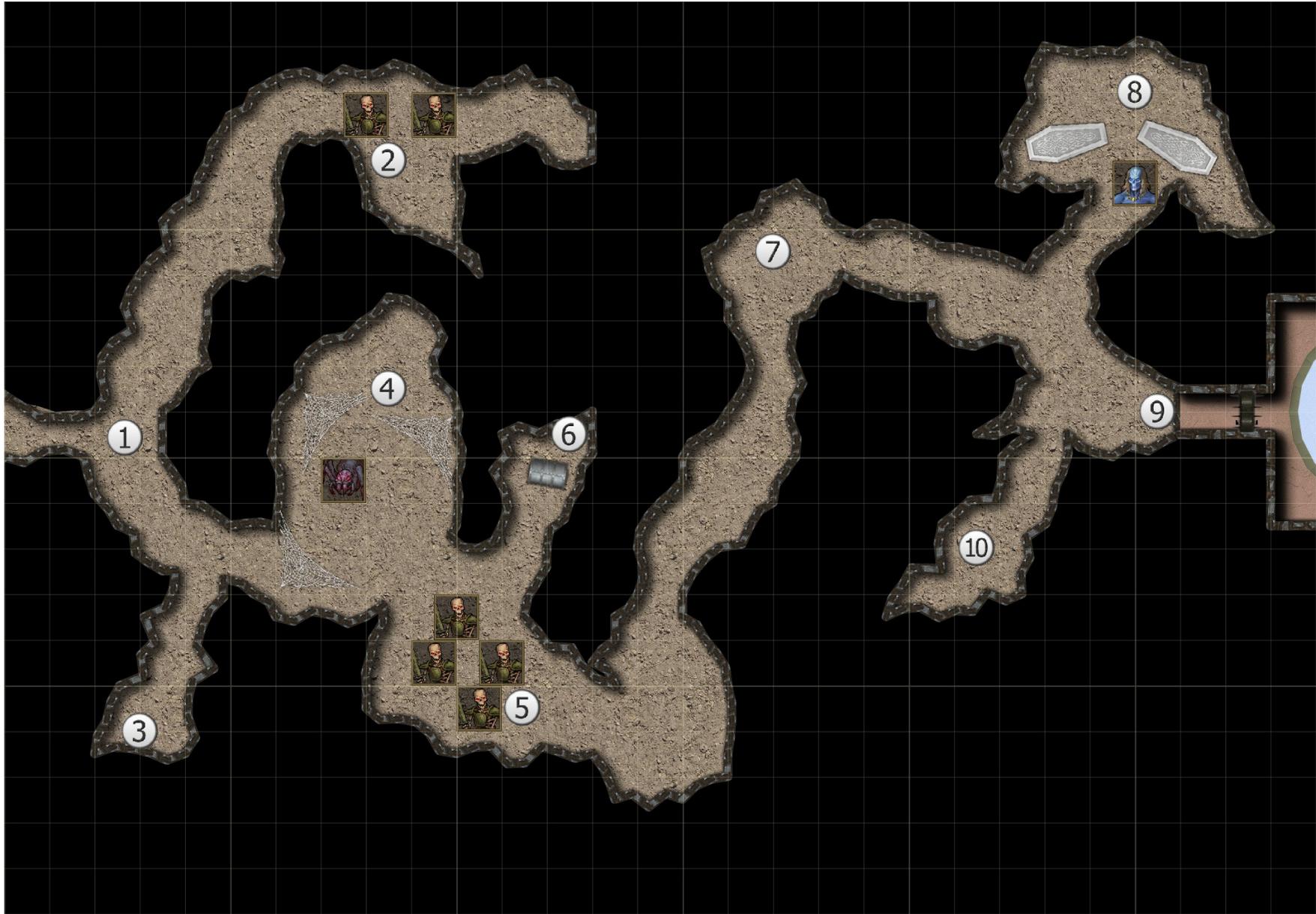
(Siehe Quellenbuch „Im Ordensland von Monteverdine“ Seite 20 – alternativ Kodex Seite 189)

LP 40 AP ∞ LR Gf 16  
St 110 Gw 30 In 20 B 12  
Abwehr+15 Resistenz+14/16  
Angriff: Hieb+10 (2W6+1) - Raufen+8 (1W6+2)  
Bes.: EW:Resistenz gegen Namenloses Grauen (bis Grad 5)

Im Gegensatz zu den normalen Mumien sind diese nicht Feuerempfindlich. Beide Mumien tragen noch ehemals prunkvolle Gewänder welche mit Gold und Silberfäden bestickt sind. Nach einem Kampf kann davon noch Edelmetall im Wert von 100 Gs pro Mumie geborgen werden.

Die „männliche“ Mumie trägt außerdem einen Heldenreif (ABW 4) (Arkanum Seite 186) die „weibliche“ Mumie eine Brosche der wundersamen Heilung (ABW 2) (Arkanum Seite 185) – nicht das eine von beiden diese Dinge nützen könnte.

Außerdem noch weiteren Schmuck (Ringe, Talismane und Amulette ohne Funktion) im Wert von weiteren 200 Gs.



## **Der Geheime Gang:**

Von der Grotte und den Katakomben aus geht ein langer Gang, welcher ebenfalls natürlichen Ursprunges ist, durch den Felsen. Zwerge & Berggnome erkennen recht schnell dass sich hier Wasser seinen Weg gebahnt hat. Mit einem PW: Int/2 erkennen sie aber auch: Das Wasser lief an einigen Stellen einen merkwürdigen Weg genommen hat. Naturkundige erkennen die Wasserspuren mit einem EW: Naturkunde, bzw die Besonderheiten wenn der ursprüngliche EW: Naturkunde auch mit WM-6 gelungen wäre.

Der Boden des Ganges ist meistens sandig, stellenweise ist er aber auch blanker Fels. Ebenso ist ein Gefälle hinunter zur Grotte zu bemerken.

Ein Großteil des Gangsystemes ist schon natürlich dagewesen, an einigen Stellen haben aber Wasserelementare geholfen. Zwerge und Gnome (oder andere) hätten an dieser Stelle eher zu Erdelementaren gegriffen - aber solche standen dem Seemeister welcher den Gang anlegte nicht zur Verfügung.

### **1) Gabelung**

Zwischen den Katakomben und dieser Gabelung liegen etwa 1500 Meter. Oberirdisch ist es deutlich weniger.

### **2) Skelette**

Hier liegen die Überreste von zwei Skeletten, wenn Lebewesen sich in ihrer Nähe aufhalten erheben sie sich und greifen alles Lebende an. Es handelt sich dabei um ehemalige Schmuggler welche die Geheimtür entdeckt hatten und bei 4 in die Fänge der Spinne gefallen sind, panisch geflogen sind und dabei die Orientierung verloren haben. Das Gift der Spinne raffte sie dann schlussendlich dahin.

### **3) Ein leeres Schatzversteck**

Auch nach Jahrhunderten kann man sehen dass an dieser Stelle ein Loch gegraben wurde. Die Schmuggler wollten hier ihre Beute vergraben, doch war der Sand nicht tief genug.

### **4) Die Spinnenhöhle**

In dieser höhle hängen uralte Netze von der Decke und es verbirgt sich eine Untote Spinne in dem Gespinst. Sie war dereinst der Grund warum die in 2 und 5 noch zu findenden Schmuggler zu Tode gekommen waren. zwischen den Netzen finden sich nur noch die zerbrochenen Knochen ihrer Opfer, es ist hier nichts an Wert zu finden.

Schlussendlich verhungerte die Spinne aber.

### **5) Die toten Schmuggler**

Vier der Schmuggler starben hier als die Gruppe der Schmuggler von der Spinne angegriffen wurde. Auch ihre Leichname erheben sich zu unnatürlichem Leben sobald Lebewesen in ihre Nähe kommen.

### **6) Die Schatzkiste**

Die Schatzkiste der Schmuggler steht auf dem Sand. Daneben 3 Schaufeln die in einem sehr traurigen Zustand sind.

### **7) Ein leerer Raum**

Nun, so leer ist er nicht wirklich. Unter dem Sand kann man eine stark eingeölte Ledermappe finden welche 10 Edelsteine im Wert von je 200 GS finden, 2 Tränke der Wasseratmung

sowie drei 2w6 Krafttrünke. Diese wurden vor über 1000 Jahren von einem Seemeister hier versteckt, sie funktionieren nur noch mit 50% Wahrscheinlichkeit.

### **8) Leichen im Keller!**

Auch die Seemeister haben ihre Leichen im Keller. Hier stehen zwei Steinsarkophage, welche mittels Erdwandlung geschaffen wurde. Hierzu wurde zunächst mit Erdwandlung an einigen Stellen der Fels in Erde gewandelt. Aus der Erde wurde der Sarkophag geformt, welcher dann wieder in Fels zurückgewandelt wurde. Dafür waren mehrere Anwendungen des Zaubers notwendig. Beide Sarkophage sind sehr krude - der ausführende Magier war ja kein Künstler.

Im Innern der Sarkophage liegen die Skelette von einem Mann und einer Frau in den Gewändern des Hochadels. Beide sind gefesselt, geknebelt und haben zusätzlich einen Sack über dem Kopf. Sie starben hier lebendig begraben – vor über 1000 Jahren.

Es handelt sich bei den beiden um ein vermisstes Ehepaar einer verfeindeten Familie. Der damalige Hausherr war ein verschmähter Konkurrent um die Braut. Die Hochzeitsfahrt durch "die valianischen Kolonien" der beiden endete hier.

Aus dem Sarkophag der Frau entsteigt ein Geist wenn Lebewesen in die Nähe kommen.

Die Schmuckstücke der beiden Leichen sind zusammen 200 GS Wert. Ein Siegelring des Mannes kann auch 300 GS bringen wenn man mit einem Erfolgs Wurf Landeskunde Valian WM-8 diesen der richtigen Familie zum Kauf anbietet.

Der Geist, dessen Hass auf alles Lebende und seine Aura des Todes sind auch dafür verantwortlich dass sich hier verstorbene ohne fremdes Zutun als Untote erheben.

### **9) In das Labor des Seemeisters**

An dieser Stelle ist nach einem kurzen behauenen Gang eine metallene abgeschlossene Tür sie kann mittels Schlösser öffnen WM-4 geöffnet werden. Oder mit brachialer Gewalt eingeschlagen. Von der anderen Seite braucht man keinen Schlüssel jedoch neigt die Tür dazu "ins Schloss" zu fallen wenn man sie öffnet. Der Schlüssel zu dieser Tür findet sich im Übrigen tatsächlich noch im „Sammelsurium der Schlüssel die man nicht zuordnen kann, aber auch nicht wegwerfen will“ (ältere Häuser haben so etwas) in der Kammer des Majordomus des darüber gelegenen Herrenhauses.

### **10) Eine Sackgasse**

An dieser Stelle tropft es andauernd von der Decke, wenige Meter oberhalb befindet sich auf dem Gelände des herrschaftlichen Hauses ein größerer Teich. Dies ist auch die Ursprüngliche Quelle für den ganzen natürlichen Gang – den Weg den das Wasser sich gebahnt hat.

### **NSC:**

6 x Skelett (Grad 1)  
LP6 AP $\infty$  KR  
St 60 Gw 40 In t20 B 18  
Abwehr+11 Resistenz+10/12  
Angriff:Klaue+4 (1W6) - Raufen+5 (1W6–3)

Die Nahkampfwaffen der Skelete sind hoffnungslos verrottet.

### **Untote Spinne**

Riesenspinne (Untotes Spinnentier, Grad 4)

LP20 AP ∞ KR

St 60 Gw 60 In t20 B 20

Abwehr+11 Resistenz+12/14

Angriff:Biss+10 (1W6+2) - Raufen+6 (1W6-2)

Diese Riesenspinne ist eine Eigenentwicklung basierend auf dem untoten Lavakäferexoskelett aus „Dunkle Mächte“ S.115.

### **Geist**

Geist(Geisterwesen, Grad 20)

LP\* 45 \*R Gf 40

St \* Gw 60 In 50 B 24

Abwehr+15 Resistenz+19/19

Angriff:Berührung+10 (1W6 & 4 LP)

Bes.: nur mit magischen Waffen zu verletzen

Der Geist der Frau ist zu einer wilden Furie geworden. Nur wenn ihre Leiche richtig bestattet wird kann sie ihren Frieden finden. Eine Kontaktaufnahme ist nicht mehr möglich, der Geist ist völlig wahnsinnig und greift sofort an wenn Lebewesen in die Sichtweite ihres Sarkophags kommen.

Hier kann der SL gerne auch auf einen weniger gefährlichen Geist aus dem Band „Dunkle Mächte“ Seite 102 zurückgreifen.



## **Das Labor der Seemeister**

Anmerkung: Die Räume 8, 9 und 10 liegen innerhalb eines des Bereiches eines Heimsteines. Siehe Arkanum Ergänzung Seite 8. Die nördliche Wand des Raumes 6 ist schon durch dessen Magie geschützt.

Des Weiteren sind die Wände, der Boden und die Decke dieser Räume zusätzlich noch mit engmaschigem Metall Geflecht geschützt. Dieses dient etwa dem Putz als Halterung oder ist im Boden im „Estrich“ eingebunden.

Selbst im Kamin ist ein solches Geflecht eingelassen.

### **1) Beschwörungskreis**

Ein großer Kreis ist auf dem Boden, er ist absolut glatt und von einem Ring aus Alchemisten-silber umgeben. Dieser Raum diente für allgemeine Beschwörungen und als „Signalfeuer“ für ankommende „Reise in die Sphären“. Das Vieleck wurde hierzu immer wieder neu angelegt. Von Süden aus (siehe 2) ist der Boden sehr ölig - es besteht aber kaum eine Brandgefahr, man müsste schon eine Fackel auf dem Boden legen damit sich ein Feuer langsam ausbreitet. Eine größere Gefahr geht eher davon aus das in allen betroffenen Teilen (der nördliche Teil von Raum 1 bis Raum 3) alle einen sehr rutschigen Boden haben und eben „Öl an den Füßen“.

Wird das Öl angezündet so entzieht es dem ganzen Kellerkomplex innerhalb von einigen Minuten den Sauerstoff. Die Türen schließen zum Teil noch recht gut, womit man das Feuer auch ersticken kann. Besteht aber eine offene Verbindung in die Höhle oder nach oben in das herrschaftliche Haus, kann das Feuer hier unten sehr lange wüten und auch einiges an Schaden anrichten. Der Kreis wird dabei schwer beschädigt werden.

### **2) Das Öl-Lager**

Der Grund für den Öligen Boden sind 3 Fässer mit Lampenöl welche seit Jahrhunderten hier stehen und mehr als nur Marode sind. Werden sie auch nur angerührt so brechen sie völlig auseinander. Es braucht kein geübtes Auge eines Handwerkers um dies zu erkennen. Im nachfolgenden würde das meiste Öl nun auch in den Gang 5 und die angeschlossenen Räume fließen, bzw. in Raum 1 den Kreis überfluten und dann nach Westen ablaufen. Im Osten von Raum 1 würde es an der Türschwelle die ein klein wenig höher ist aufgehalten.

### **3) Ein Lagerraum.**

Hier standen früher Regale wo Opfer für Elementarwesen gelagert wurden, dieses Lager wurde nach Thalassa verfrachtet. Wird hier gesucht findet man noch folgende Edelsteine: 2 Saphire und 4 Aquamarine - wie man sie zum Beschwören von Wasser- und Luft-elementaren braucht. (Im Wert von je 100 Gs)

### **4) Ein ‚besonderer‘ Lagerraum**

Die Tür hier kann von außen einfach geöffnet werden, fällt aber auch wieder "ins Schloss" von innen ist sie nur durch Gewalt zu öffnen - und es handelt sich dabei um eine massive Metalltür. Sie fällt auch deswegen besonders auf weil sie deutlich neuer (~800 Jahre) ist als die anderen Türen (~1000 Jahre).

Der Raum an sich ist leer, es befinden sich jedoch Ketten an der Wand an welche man bis zu 3 Gefangene festketten könnte.

Früher war der Raum ein Lagerraum ebenfalls für Beschwörungsmaterialien. Während des Krieges der Magier hat Zelotys Leukippos den Raum als Lager für Blutopfer für finstere Dämonenbeschwörungen umbauen lassen. Da dies aber nur ein Ausweichlabor für das Labor in Thalassa war, wurde es dafür nie benutzt.

### **5) Beschwörungsgang**

In den hier abzweigenden Räumen finden sich in den Boden eingelassen die gängigsten Beschwörungskreise. Man kann auch hier erkennen dass die Räume nach Osten hin neuer werden. Raum A für Elementarbeschwörungen ist zum Beispiel der älteste der Räume, wohingegen Raum E für Beschwörungen aus der Ebene der Finsternis etwa gleichzeitig mit Raum 4 umgebaut wurde.

### **6) Die große Halle**

Je nachdem zu welcher Tageszeit der Raum hier betreten wird kann es recht hell hier sein. Zu jeder Zeit leuchten aber die magischen Fackeln auf wenn jemand Lebendes diesen Raum betritt. (Die Fackeln können auch mitgenommen werden, allerdings leuchten sie auch außerhalb nur wenn sich ein lebendes Wesen in Raum 6 befindet)

Am auffälligsten ist eine große Steinstatue von Gilgalad dem Gründer von Candranor. Es handelt sich bei der Statue um einen Golem aus Stein welcher jeden angreift der sich in diesem Raum aufhält und nicht:

- Ihm zruft: "Ave Gilgalad, deine Kinder grüßen Dich" (Eine Grußformel welche man als Valianer durchaus den Statuen Gilgalads zruft)
- Sich wahrheitsgemäß mit Namen vorstellt dass er/sie zur Familie des Hauses gehört.
- In Begleitung einer Person ist welche eine der oberen Dinge ausgeführt hat.

Der Golem erwartet die Anweisungen natürlich auf Maralinga.

Moment mal - ein Seemeister kann doch keinen Golem verzaubern! Nicht jeder der Familie hatte das Glück mit ausreichend Talent für die hohe Schule der Seemeisterei geboren zu werden und in den Anfängen der Familie als dieses Labor geschaffen wurde war es ein zur Familie gehörender Priester des Tin der diesen Golem schuf.

In den Nischen A-C befinden sich vorbereitete Sechsecke für den Zauber "Tor", sie sind hier unten eigentlich gut geschützt, aber nach 800 Jahren doch nicht mehr zu gebrauchen.

In der Nische D findet sich, neben einem in Alchemistengold eingelassenes Sechseck, ein kleines Kästchen in einem kleinen Regal. Darin sind 10 Fächer für Ringe, 9 sind besetzt davon 3 mit schwarze und 6 mit silbernen Ringe.

Es handelt sich hierbei um "Ringe des Versetzens" ABW 5% ein Träger kann sich - und zwar im Gegensatz zum Zauber nur sich selbst - in dieses Sechseck versetzen. Die Wahrscheinlichkeit magische Dinge zurückzulassen konnte dabei auf 1% gesenkt werden die Reichweite wo der Ring noch wirkt sind 5 km. Die in Candarnor üblichen Heimsteine sind dabei aber zu beachten! 3 der Ringe (die schwarzen) sind bereits ausgebrannt.

In der Nische E befindet sich eine Lichtsäule welche merkwürdig flackert. Es handelt sich dabei um ein Tor nach Thalassa, genauer gesagt in das zerstörte Stadthaus des Dunklen Meisters. Es liegt so nahe an der Seemeisterzitadelle dass viele der magischen Störungen dort das Tor sehr instabil machen, es ändert im Sekundentakt seine Farbe und Schlieren

sind darin zu sehen. Versucht man es zu betreten so wird man hineingezogen und erscheint zum Teil in Thalassa und zu 5 anderen Teilen in 5 verschiedenen Sphären. Es ist also eine sehr tödliche Sache, alleine ein göttliches Eingreifen kann hier das schlimmste verhindern (denn auch die Seele wird bei so etwas nicht in Culsus (oder ähnliches) Reich eintreten können)

Vor diesem Tor liegt ein in prunkvolle Gewänder gehülltes Skelett mit Blauen Haaren,... und einem großen Loch im Rücken.

Es handelt sich hierbei um Andorno einen Lehrling/Gehilfen und entfernten Verwandten des Dunklen Meisters Zelotys Leukippos. Er hatte diesem schwören müssen wichtige Aufzeichnungen in das Labor zu retten als Thalassa angegriffen wurde.

Die einzigen noch interessanten Gegenstände an seiner eigenen Leiche sind 8 Knechtschaftsringe für Chaosdämonen. (wenn es denn mal M5-Regel für Beschwörer geben wird)

Nun - er hat es nicht geschafft. Der Schwur den er – mit Namensmagie auf seinen wahren Namen – geleistet hat ist somit unerfüllt. Er ist also auch dazu verdammt nicht den Weg in das Jenseits antreten zu können.

Seine eigentlichen Probleme sind also:

- Es braucht ein Lösungswort um die Tür nach 8 zu öffnen.
- Raum 8 liegt im heimsteingeschützten Bereich des Herrenhauses. Ein großes Hindernis für einen „Geist“
- Als „gebundene Seele“ kann er leider die Kisten eh nicht selbst tragen.

Die 4 Kisten enthalten tatsächlich nur Bücher welche zum Großteil kurz vor und während dem Krieg der Magier angefertigt wurden.

Auffallen darin sind jedoch folgende Werke:

Das Daimonomikon, Band I (Ähnlich wie Band 2, beschäftigt sich jedoch mit Beschwörungen)

Das Daimonomikon, Band II (ARK Seite 114)

Pulluchu Assakur(magisch (ARK Seite 117)

Karmon Poteamandra (ARK Seite 116)

Sowie 12 Spruchrollen verschiedener Stufen nach Wahl des SL. Des Weiteren befinden sich einige Bücher in welchen mal die wahren Namen einiger Elementaren und Dämonen finden kann (auch nach Wahl des SL).

Interessant sind dabei aber auch die Strategischen Planungen und die Aufzeichnungen zum Krieg. Schnell zeigt sich aber auch – es ist nicht vollständig, es betrifft nur Dinge in welche Leukippos persönlich involviert war. Es enthält aber detaillierte Aufzeichnungen des Majordomus des Haushaltes von Leukippos in Thalassa. Dinge welche man in Candranor gerne unter Verschluss sehen würde (Vergleiche dazu „Thalassa und der Bettlerkönig“ PDF Seite 10).

Der Geist des Seemeister-Lehrlings wird nicht zulassen dass man sich an den Kisten vergreift, ja sie überhaupt erst öffnet. Er macht aber deutlich dass es ihm herzlich egal ist was damit passiert sofern sie erst einmal auf der anderen Seite der Schwelle sind. Dann wäre sein Eid erfüllt und man könne ruhig damit tun und lassen was man will.

Die Tür im Norden zum eigentlichen Labor ist ein Thaumaturgisch-Meisterwerk vor Magie ist es durch einen Heimstein geschützt und vor Gewalt durch einen Zauberschild, welcher mit der Schwelle des Heimsteines abschließt. Alleine ein Losungswort kann diese Tür öffnen. Doch es gibt an der Tür keinen Hinweis darauf. Der verstorbene Andorno hatte einen Zettel mit der Losung dabei. Dieser verbrannte jedoch als er das letzte Mal durch das Tor ging und eine kritische Feuerlanze in den Rücken bekam - und er hat ihn vorher nicht gelesen. An dieser Stelle sei Vermerkt: Auch Reise in die Zeit wird hier nichts bringen: Der Zauber wirkt nur Visuell, man hört also nicht das ausgesprochene Wort. Außerdem ist davon auszugehen das ein Seemeister den Zeitreisenden höchstwahrscheinlich bemerken wird - was wohl auf Zeit-paradoxa Weise zu einer Änderung des Passwortes führen könnte.

F-J

An der Nördlichen Wand finden sich "Fenster" in der Wand. Es wird sehr schnell klar dass es sich nicht um Fenster handeln kann, sondern um Beobachtungsmöglichkeiten. Die Fenster Zeigen jeweils das was man sehen könnte würde man durch ein Fenster des Sende-Fensters Schauen. Ein beobachten des Beobachters ist aber nicht möglich es ist nur eine Einweg Sache. Es handelt sich bei den "tatsächlich" um verzauberte Glasscheiben von höchster Qualität und für die Zeit erstaunlicher Größe (etwa 1.5m x 1m). Die Sendescheiben kann man tatsächlich auch als Fensterscheiben benutzen, sie sind genauso durchsichtig wie normales unverzaubertes Glas - aber eben durch die Magie auch sehr Haltbar.

F G H und I zeigen jeweils die Blickrichtungen nach Norden, Osten, Süden und Westen vom Turm des Herrenhauses aus gesehen. Es sind die Fenster der obersten Kammer am zentralen Turm des herrschaftlichen Hauses. Sie sorgen somit Tagsüber für ausreichend Licht in dem Raum. An den Fraglichen Stellen am Turm befinden sich ähnliche große Scheiben. Für die Spielfiguren ergibt sich also der Blick "über den Dächern von Candranor" es ist dabei leicht zu erkennen das man im herrschaftlichen Viertel ist. Der Alpanutempel und die Ratshalle sowie Teile des Palastes des Seekönigs sind gut zu erkennen. Ebenfalls kann man deutlich sehen - es ist Bewegung im Bild, es ist kein Gemälde.

Das "Fenster" bei J liegt tiefer in der Wand eingelassen und es zeigt - ein herrschaftliches Bad. Siehe Raum 2 im "Keller"

(Die Tiefe ist der Tatsache geschuldet das dieses "Fenster" auch schon im Heimstein geschützten Bereich des Herrenhauses "hängt".

Je nach Lust der Spielleitung kann sich hier gerade die jugendliche Tochter des Hauses beim Schwimmen beobachtet werden, bei einer entspannenden Massage, schließlich Diener beim Aufräumen danach oder eben ein stockdunkler Kellerraum.

Tatsächlich diente dieses Fenster auch dazu nachzuschauen ob „der Weg nach oben frei ist“.

## **7 Die Wendeltreppe nach oben**

Eine metallene Tür mit einem guten Schloss. Die Tür ist abgeschlossen und kann mit WM-2 Geöffnet werden (der Schlüssel hierzu befindet sich in Thalassa). Dahinter eine Wendeltreppe welche nach 6 Höhenmetern in „Raum 1“ im "Keller" führt.

## **8 Ein Alchemistisches Labor**

Das Labor hat einen Kamin, einen Amboss und einiges an Kisten und Labortischen. Der Kamin hat einen Abzug in einen der Kamine des Herrenhauses. Hier war schon seit über 800 Jahren niemand mehr.

Es gibt hier keine fertigen Dinge und die flüchtigen Reagenzien, sowie pflanzliche Materialien sind leider alle verdorben. Das Labor an sich ist 10.000 Gs wert. Die Beweglichen Teile jedoch nur 2.500 Gs. Nach einer gründlichen Überarbeitung, welche etwa 1 Monat dauert, bringt dieses Labor WM +4 auf EW: Alchemie und WM +2 auf Erhaltungszauber und die anderen Fertigkeiten der Zauberwerkstatt: Zauberkunde, Thaumagraphie, Thaumalogie (Vergleiche Mysterium S.119ff)

## **9 Die Bibliothek**

Auch hier war seit über 800 Jahren niemand mehr. Da es trocken und dunkel ist sind die Bücher noch in relativ gutem Zustand, trotzdem könnte man das ein oder andere nicht mehr als einmal lesen. Vieles beschäftigt sich mit Beschwörungen und all den Randbereichen. Ein kleiner Teil ist auch die Chronik der Familie des Herrenhauses.

Die Bücher beschäftigen sich zum Großteil um Elementarbeschwörungen von Luft und Wasser. Die Elemente Feuer, Erde und Eis sind jedoch auch aufgelistet.

Die Existenz von Dämonen wird zwar hier auch schon andiskutiert, aber man erkennt dass alle Bücher dieser Bibliothek weit vor dem Krieg der Magier verfasst worden sind. Diese Bibliothek ist seit dem großen Brand von Candranor nicht mehr weitergeführt worden.

Man kann mit dem Wissen dieser Bibliothek durchaus leicht Kontakt zu einem Elementaren Lehrmeister des Wassers und der Luft herstellen. Auch können Beschwörungszauber, welche diese Elemente betreffen hier gelernt werden (Stand 07/2018 gibt es aber noch keine M5 Regeln dazu) jedoch nur zu „normalen“ EP-Konditionen (also nicht wie von Spruchrolle) – jedoch mit wegfallen eines Goldanteiles.

## **10 Ein Schlafzimmer**

Das schien auch schon zu den regulären Zeiten eher selten benutzt worden zu sein. Auffällig ist hier höchstens eine Kordel welche eine Glocke im Haus erschallen lässt - die ebenfalls sein weit über 800 Jahre nie geläutet wurde. Unter dem Bett steht ein Nachttopf der sich auf magische Weise selbst entleert wenn man auf Maralinga sagt "Weg damit"

## **NSC:**

### **Golem**

Golem(Grad 27)  
LP100 AP ∞ RR Gf 50  
St 170 Gw 30 In t20 B 9  
Abwehr+16 Resistenz+18/18  
Angriff:Fausthieb+11 (3W6+3) - Raufen+10 (1W6+7)

Bes:immun gegen direkt auf ihn angewandte Magie mit Ausnahme von Bannen von Götterwerk, Bannen von Zauberwerk, Beschleunigen, Blitze schleudern, Dämonenfeuer,

Donnerkeil, Feuerkugel, Feuerlanze, Göttlicher Blitz, Macht über die Zeit, Macht über magische Wesen, Verlangsamern, Zauberhand; kann nur mit schweren magischen Waffen, z.B. mit magischen Morgensternen, Streitkolben, Kriegshämmern, Schlachtbeilen, Stabkeulen, Stielhämmern oder Kriegsflegeln, getroffen werden.

So der SL mag kann er diesen Golem durchaus auch auf seine Gruppe anpassen. Insbesondere ist hier darauf hinzuweisen das die Komtesse aus dem Hause des Ratsherren den Golem „bändigern“ kann.

### **Andorno - Geist des Seemeisterlehrlinges**

Es handelt sich bei dem „Geist“ um eine sehr starke Variante einer "Gebundene Seele"

Gebundene Seele (Grad 25)  
LP\* AP50 \*R  
St \* Gw 60 In 95 B 24  
Abwehr+12 Resistenz+14/18  
Angriff:Berührung+12 (Wk-15 pro Runde)

Bes.: nur mit magischen Waffen zu verletzen; erleidet bei Treffer nur „1+magischer Waffenschadensbonus“ an Schaden

»Zaubern+18:« Namenloses Grauen auf Wesen bis Grad 6 - Stimmenwerfen

Zaubern+22 – Angst, Bannen von Licht, Bannen von Zauberwerk, Beschleunigen, Blenden, Erkennen von Leben, Erkennen von Zauberei, Feuerfinger, Heranholen, Macht über das Selbst, Macht über die Sinne, Macht über die belebte Natur, Macht über die Menschen, Macht über die magische Wesen, Todeszauber, Vereisen, Verlangsamern, Windstoß.

Details zu Gebundenen Seelen (Verlust der Willenskraft, Übernahme des Opfers) siehe Dunkle Mächte Seite 101. Ist dies nicht zur Hand gegebenfalls mit einem Geist ersetzen (Kodex 186)

Er beherrscht noch einiges an anderen Zaubern, insbesondere auch Beschwörungszauber für Wasser Luft und Dämonen. Aber er hat keinen Zugriff mehr auf Materialkomponenten. Dies würde sich ändern wenn es ihm gelingt eine Spielfigur zu übernehmen.

In den Grundzügen wurde er auch schon in die Namensmagie eingeführt, wegen des Krieges hat er in dieser aber noch keine Fortschritte gemacht.

Der Geist des Magier/Dämonen & Elementar-Beschwörers ist durchaus zur Zusammenarbeit bereit, wenn er denkt dass es ihn von seinem Leiden erlöst. Je nachdem wie die Spielfiguren auftreten. Insbesondere wenn die Spielfiguren gegen den Golem kämpfen erkennt er es hier nur mit Plünderern zu tun zu haben und wird dementsprechend versuchen eine Spielfigur zu übernehmen.

Kommt es nicht zu einem Kampf mit dem Golem so verzichtet er zunächst auf einen Angriff und versucht es mit Kommunikation, vielleicht helfen die Anwesenden ja freiwillig.

Er hatte - wie oben schon erwähnt - einen Zettel mit der Losung bei sich. Er las den Zettel aber nie und nun - ist er nicht mehr in einem Zustand um noch etwas darauf zu erkennen. (Auch Reise in die Zeit bringt an der Stelle nichts - ja man kann sehen dass er einen Zettel hat, doch dieser ist zerknüllt).

Er weiß jedoch dass die Losung ein Frauenname ist und zwar von der Angebeteten des Mannes welcher die Tür hier einsetze. Er weiß auch dass diese Frau nie geheiratet wurde und somit im Stammbaum nicht auftauchen kann. Soviel ist ihm über die Losung gesagt worden.

Es gilt nun also herauszufinden welcher der Seemeister dieser Blutlinie war der diese Tür einbaute und wer seine Angebetete war. Dafür muss man wohl einiges an Büchern lesen in einer Stadt welche Seitdem mindestens einmal abgebrannt ist. Ein Abenteuer für sich - aber recht langweilig für Analphabeten in der Gruppe und solche ohne Maralinga Kenntnisse.

(Es könnte sich auch um den Geist aus der Höhle halten, alleine wäre das für den ein oder anderen „zu einfach“.)



## **Der Keller des Herrenhauses.**

Dieser Teil des Herrenhauses – der Westflügel – ist vor einigen Monaten einem Brand zum Opfer gefallen. Er wurde komplett entkernt und wieder aufgebaut. Deswegen sieht es in den Kellerräumen (und auch in den Räumen darüber) noch reichlich „leer“ aus. Nur die wichtigsten Räume wurden wieder hergestellt.

### **1.) Die Wendeltreppe nach unten**

Die Treppe führt nach unten in Raum 7 des Labortraktes. Im Norden gibt es eine Illusionswand. Diese passt sich immer der umgebenden Wand an. Wird an diese etwas Tapete geklebt so klebt die Illusion auch auf sich selbst Tapete. Das mag aber dem Handwerker welcher die Tapete klebt durchaus auffallen. Das Kleben von Tapete wäre aber sehr ungewöhnlich da sehr prachtvolle Mosaiken die Wände des Raumes bedecken.

Nur im Mondlicht verschwindet die Illusionswand für Menschen mit Zt 90+.

So der SL die Spielfiguren von dieser Seite einsteigen lassen will hat die Komtesse in einer Nacht vor Monaten, während das Gebäude wegen des Feuers entkernt war, die Geheimtür entdeckt. Nun heuert sie die Spielfiguren als Hilfe an (im Zweifelsfall auch weil der Schlüssel zu Raum 6 im Labor fehlt).

### **2.) Das Bad.**

Es gibt hier 4 große Magische "Fenster" - alles was sich im "Fenster" C spiegelt kann man im Fenster des darunter liegenden Fenster in Raumes 6-J sehen. Von hier aus gesehen zeigen die "Fenster das Gleiche Bild wie die "Fenster" A-D im Raum darunter. Die Sende-Fenster sind doppelt ausgeführt, jeweils innerhalb und außerhalb des Heimsteinbereiches.

Es gibt 4 Kohlenbecken und das Wasser wird mittels alter Magie erwärmt und ausgetauscht. Zwei Kamine Rechts und Links geben weitere Wärme ab. Beim Baden warten die Bediensteten in Raum 4 darauf gerufen zu werden.

In dem Falle das die Abenteurer durch den Gang in diesen Raum kommen badet gerade die einzige Tochter des Hausherrn hier. Das ist natürlich sowohl im darunterliegenden Gang zu sehen. Brauchen die Abenteurer deutlich länger als 1 Stunde so wird die Komtesse den Raum schon verlassen haben. Dafür befinden sich dann die 3 Badehelfer im Raum um diesen gründlich zu säubern.

Neben der Tür gibt es einen Seilzug an welchem eine Glocke die Dienerschaft benachrichtigt das die badenden Gäste fertig sind.

Die zwei „Tische“ im Raum dienen für Massagen, so der Bedarf danach besteht.

### **3.) Der Gang**

Nach Osten führt dieser Gang in den Keller des Turmes des herrschaftlichen Hauses. Dort finden sich im Keller bereits die Waffenkammern der privaten Wache des Hauses. Es ist dort also immer damit zu rechnen auf Wachen zu stoßen.

Nach Westen führt der Gang an zwei Treppen nach oben vorbei zu einer normalerweise verschlossen Tür welche zu einer Rampe nach Außen führt

Etwa einmal in der Stunde gehen zwei Wachen den Gang entlang.

#### **4.) Die Waschküche**

Hier werden für das Bad alle notwendigen Dinge gelagert. Es gibt hier einiges an wohlriechender Seife, Kräuteröle in Tiegeln und Amphoren und flauschige Handtücher. Hält sich Jemand im Bad auf so befinden sich hier auch mindestens drei Diener.

#### **5.) Lagerraum.**

Geplant ist hier wieder Tische, Stühle und Bänke für Feierlichkeiten im Garten einzulagern

#### **6.) Weinkeller**

Hier lagert der Wein „für den täglichen Bedarf“. Als Winzerfamilie trinkt man hier natürlich Wein – das schließt aber nicht aus das in anderen Kellern sich nicht auch andere Getränke finden werden (wie etwa hochprozentigeres oder auch Bier)

#### **7.) Lagerraum**

Auch schon vor dem Brand stand dieser Raum meistens leer und diente als Notunterkunft für die Bediensteten von Gästen während Feierlichkeiten.

#### **8.) Lagerraum**

Früher war dies einmal die Waffenkammer – welche aber derzeit in den Hauptturm ausgelagert wurde.

#### **NSC:**

Die Komtesse

(Komtesse - junge unverheiratete Dame aus dem Hochadel)

Cassandra Ericarella Ricarda Leukipponi Andorna Equitesta

Das bildhübsche junge Mädchen ist gerade mal 16 Jahre alt und hat es schon faustdick hinter den Ohren. Zum großen Leid ihres Vaters zeigte sie schon früh ein gewisses Fabel für Magie. Aber ihre unbändige Art sorgte dafür dass sie bisher aus der ein oder anderen Magierschule herausgeworfen wurde und kein Lehrer es länger mit ihr ausgehalten hätte.

Kommen die Abenteurer aus der "Wand" heraus so wird sie sich diesen (Splitterfasernackt) entgegenstellen und eine Erklärung fordern. Dazu wird sie nicht einmal nach den Bediensteten läuten. Schnell wird ihr auch bewusst dass sich hier neue Optionen erschließen. Im Zweifel fordert sie die Abenteurer auf den gleichen Weg wieder zurückzunehmen oder bis in die Nacht zu warten um sie unauffällig aus dem Haus zu führen.

Ein altes Seemeisterlabor wäre für die junge Dame durchaus eine Option welche sie gerne ziehen würde. Sie ist auch gerne bereit den Abenteuern begrenzt Zugang dazu zu gewähren.

Im Falle dass die Abenteurer von "dieser" Seite einsteigen wollen fungiert sie als Auftraggeberin (und es gibt natürlich keine Nacktbadeszene). Sie hat dann bei dem letzten Umbau des Palastes das Tor selbst entdeckt und sucht nun Unterstützung - zunächst einmal für das Öffnen der Tür (Sie hat alle Schlüssel derer sie habhaft werden konnte schon ausprobiert). Sie kann die Abenteurer durchaus aus ihrem üppigen Taschengeld (etwa 3000 GS) bezahlen, wenn das nicht reichen sollte kann sie im nächsten Monat nochmal 3000 springen lassen. Aber mehr ist wirklich nicht drin, denn sonst müsste sie ihre neuen Schuhe von „Fronk“ aus Parduna verzichten.

Da „die Kleine“ durchaus einen gewissen Nationalstolz hat und das passende Blut durch ihre Adern fließt, kann sie im Untergeschoss den Golem aufhalten, den sie als Gründer Valians erkennt und aus einer unbewussten Mischung aus Nationalstolz und Intuition den passenden Satz entgegenruft. Auch bei dem Geisterhaften Seemeisterlehrling kann sie wohl Paroli bieten - dieser erkennt in ihr nämlich durchaus eine Familienähnlichkeit zu seinem ehemaligen Meister.

Insgeheim träumt die Kleine davon eine weiße Seemeisterin zu werden und somit den Makel, welcher auf der Familie liegt, wegzuwaschen. Insofern hätte sie keine Probleme die finsternen Folianten aus den Kisten zu vernichten – will aber vorher den Geist des Seemeisters erlösen. Der ist zwar auch einer der bösen gewesen – aber wer hat schon gerne einen bösen Geist im Keller?

Cassandra (Mensch, Grad 0)  
LP 18 AP 11 OR  
St 45 Gw 85 In 100 B 25  
Abwehr+10 Resistenz+10/10  
Angriff:Waffe+4 (SchB+0) - Raufen+8 (1W6–4)  
Landeskunde Valian +12 Schreiben/Sprechen: Valinga +18 Schreiben/Sprechen: Maralinga  
+18 Geschäftssinn +12 Lesen von Zauberschrift +12 Zauberkunde +10  
Angeborene Fertigkeiten:Schmerzunempfindlichkeit+9 Trinken+14  
  
Zaubern +12 Feuerfinger

Ausrüstung: Talisman+4 gegen Geister und Körpermagie (Nicht während des Aufenthaltes im Bad) Goldener Siegelring des Hauses mit vollständigem Wappen (auch im Bad angelegt) drehen des Ringes lässt den Heimstein aufleuchten, welcher sich im Bereitschaftsraum der Wache befindet.

### **Wachen im Hause des Ratsherren**

In der Regel sind diese Wachen Veteranen aus der Armee oder sogar ehemalige Gladiatoren aus den verschiedenen Arenen Candranors. Sie haben alle etwas Erfahrung im Wachdienst oder Kampf. Sie sind zwischen 35 und 55 Jahre alt. Es gibt durchaus auch höhergradige unter ihnen, diese können auch magische Ausrüstung haben.

Wache Krieger Grad 3  
16 LP, 26 AP - KR - St 80, Gw 60, B 22  
AbB+0, AnB+0, SchB+3  
Angriff: Dolch+10 (1W6+2); Pilium+11 (1w6-1) Kurzschwert+11 (1w6+3) Großer Schild+3  
Raufen+7 (1W6–2) - Abwehr+12+3, Resistenz+12+2/14+2  
Spurensuche+8, Landeskunde+8 (Valian), Laufen+10,  
- Sprechen: Valinga+12,

Ausrüstung: Kettenrüstung, Dolch, Kurzschwert, Pilum, großer Schild, Talisman+2 gegen Geister und Körpermagie.

### **Diener im Hause des Ratsherren**

Keiner der hier arbeiteten Diener ist (noch) ein Sklave. Viele jedoch waren ehemalige Sklaven. Seit dem Urgroßvater des derzeitigen Hausherrn ist die Meinung des Hauses das metallene Ketten einen Menschen zwar sehr gut festhalten können, das Loyalität aber eine sehr viel bessere „Fessel“ ist.

So wird jedem ein angemessenes Gehalt ausgezahlt, mit welchem die Sklaven sich in der Regel nach 3-5 Jahren freikaufen können. Nach dem Freikaufen kann man auch weiter als freier Angestellter in der Familie bleiben. Wer sich besonders verdient macht, bekommt auch eine bessere Stellung, etwa im repräsentativen Haus der Familie in Candranor.

Diener Zivilist Grad 0  
13 LP, 10 AP - OR - St 55, Gw 55, B 24  
AbB+0, AnB+0, SchB+1  
Angriff: Dolch+4 (1W6); Raufen+5 (1W6-4) - Abwehr+10, Resistenz+10/10  
Landeskunde+8 (Valian), Etikette+12  
- Sprechen: Valinga+12, Scharidisch+12, Neu\_Valinga+12

Ausrüstung: Dolch, Livree, Kupferner Siegelring mit einfachem Wappen des Hauses.

### **Mögliche Anfänge für ein Abenteuer.**

Wie schon geschrieben sehe ich 2 Möglichkeiten, die erste ist ein Eindringen durch die Schmugglerhöhle.

Hierzu kann die Gruppe angeheuert werden vom Zollbeamten Persibal welcher mindestens einmal etwas bemerkt hat. Er hat vor kurzem auf dem Markt ein mit einem Zollstempel versehenes albisches Whiskeyfass entdeckt. Er erkannte auch dass dieses Fass über ein frisches Maisfeld gerollt wurde. (Am fraglichen Fass klebte eine kleine Maispflanze) Nun wird Mais nicht häufig in der Nähe von Candranor angebaut. Er heuert die Abenteuer also an die Maisfelder zu untersuchen. Seine Leute selbst sind gerade zu sehr beschäftigt weil ein Fest ansteht und viele Warenlieferungen in die Stadt kommen (was auch der Grund war warum die Schmuggler es sich trauten den Schmuggel auszuführen).

Eine andere Möglichkeit ist es das die Schmuggler selbst die Abenteuer ansprechen. Vielleicht sind die Ghule ja in die Höhle eingebrochen und haben jemanden entführt? Oder aber die angehende finstere Hexe Karaka hat einen „Deal“ mit einem Ghul um diesen mit Frischfleisch zu versorgen.

Ein PC aus der Priesterschaft (also auch Schamanen, Tm, Or, etc) könnte eine Vision des Altares haben und somit einen göttlichen Auftrag diesen zu suchen.

Auf der anderen Seite kann die junge Komtesse, auf der Suche nach einem Spitzbuben der Schlösser öffnen kann die Gruppe ansprechen. Sie ist dabei dann natürlich sehr darauf bedacht dass wenig beschädigt wird. Ich bin an dieser Stelle kein Freund davon wenn die NSC den SC die Arbeit wegnehmen. Insbesondere ist die Auseinandersetzung gegen Golem und Geist der Hauptknackpunkt dieses Dungeons. Hier sollte die Komtesse nur eingreifen wenn es nötig ist. In diesem Falle ist also Fingerspitzengefühl notwendig, es kann aber hier auch diese negative Situation ausgeglichen werden wenn man das junge Mädchen vor den Ghulen retten muss.

„Sowohl als auch“ ist dabei durchaus auch eine Option. Hier kann eine Gruppe die den Golem von der Grotenseite schon entdeckt hat sich aber wieder zurückzieht und sich fragt „wo bin ich hier eigentlich?“ durchaus auch Kontakt zu dem Hauspersonal aufnehmen und die Komtesse aktiv zur Lösung des Golem-Problems benutzen. Dies würde dann auch einen Kampf „ersetzen“

Abschließend braucht es aber ggf immer noch eine Suche nach dem richtigen Passwort. Wenn die Spielerfiguren den Geist verärgert haben wird das ggf etwas schwieriger.