

Schatten über Broceliande

Grade (M5): 14-20

Anzahl der Figuren: 5-7 (min. 1 Druide und ein Elf, am besten auch noch 1 Waldläufer)

Schauplatz: Broceliande (oder ein anderer, großer, magische Wald)

Abenteuerart: Freiland, Kampf, Rätsel

Dauer: 30-70 Stunden (je nach Spielstil, Figuren, Detailgrad...)

Abenteuerzusammenfassung

Die Abenteurer werden angeheuert ein mächtiges und lange verschollenes Amulett aus den Tiefen des verfluchten Broceliandes zu finden und zu zerstören, damit sein Schaffer, ein dunkler Magier, es nicht an sich bringen kann. Hierfür reisen sie zunächst in die Nähe der Elfenstadt Tirthalion, wo ein Druide ihnen einen Hinweis auf den Verbleib des Amuletts geben kann. Nachdem sie im Wald vielen Gefahren trotzen mussten, gelangen sie in die ehemalige Hauptstadt des zerfallenen Elfenreiches Malinador, wo sie von einem heiligen Hain erfahren, in dem sich der letzte Elfenkönig hinterrücks ermordet wurde und der seitdem verflucht ist und durch das Entziffern einiger Runen erkennen, dass sie drei Schlüssel finden müssen, um die Schatzkammer, die das Amulett birgt, zu öffnen. Mithilfe des Geistes des ehemaligen Hüters des Hains können sie diesen bereinigen.

Die Suche nach den Schlüsseln, welche von den Söhnen des ermordeten Königs in alle Himmelsrichtungen gebracht wurden, führt sie in einen Sumpf, in welchen sie hinab tauchen müssen, um den dortigen Schlüssel aus den Überresten einer Ansiedlung von Sumpfmenschen zu bergen. Den zweiten Schlüssel findet die Gruppe auf einem Pass, wo ein Basilisk den Träger aufgehalten hat und der dritte liegt noch immer in der heiligen Stadt Caras Valaina. Hier heißt es, den Dunkelelfen aus dem Weg zu gehen, die dort ein Lager aufgeschlagen haben und – ohne, dass die Abenteurer es selbst wissen - nur wegen diesen hier sind. Ist auch dieser Schlüssel gefunden geht es zurück nach Malinador, wo mithilfe eines Rituals die Schatzkammer geöffnet und das Amulett gefunden werden kann. Als dann schon alles geglückt scheint werden die Abenteurer auf dem Rückweg von einer Hexe und den Dunkelelfen angegriffen. In letzter Sekunde ertönt ein Horn und eine Gruppe Elfen, gewarnt von einem der legendären weißen Hirsche, rettet die Helden.

Hintergrund

Als die Valianer vor vielen, vielen hundert Jahren das südliche Alba eroberten und zur Provinz Fâlbean machten, griffen die Elfen des Broceliande nicht aktiv in den Krieg ein, doch sie unterstützten ihre menschlichen Verbündeten, die Dûnatha. Als diese den Krieg verloren, hatten die siegreichen Seemeister, allen voran Statthalter Grigulad, die Unterstützung der Elfen jedoch nicht vergessen. Der Statthalter erdachte einen Plan, um den Feind zu einem Angriff zu provozieren: Er ließ den Broceliande mit Straßen durchziehen und dafür zahllose Bäume fällen. Diesen Frevel duldeten die Elfen nicht und griffen einige der Holzfällertrupps an – doch damit hatte Grigulad einen Vorwand für Vergeltungsaktionen, den er brauchte, um aus Candranor die Bevollmächtigung für einen solchen Krieg zu erhalten. In Windeseile zog er Verstärkung aus ganz Vesternesse zusammen und begann mit dem Vormarsch gegen den Zauberwald Broceliande. Mit dabei war der mächtige Seemeister Saron Neragal, welcher ein magisches Artefakt, ein Amulett, schmiedete, das den valianischen Truppen erlaubte sich durch den Broceliande zu bewegen, ohne bereits von dessen Kraft vernichtet zu werden, bevor man überhaupt die gegnerische Streitmacht erreichte. Dies gelang auch – bis sich Saron und Grigulad zerstritten. Der Statthalter beanspruchte das Amulett für sich, doch Saron wollte diesem Wunsch nicht nachkommen. Er hatte einen Teil seiner selbst mit dem Amulett verwebt und war von dessen Macht besessen. So entbrannte, während des ersten Aufeinandertreffens der Valianer und Elfen, als Blut und Schlachtennebel die Gefühle aufflammen ließ, ein heftiger Streit zwischen den Heerführern. Grigulad zerrte – mit magischen und körperlicher Kraft – am Amulett Sarons, welcher sich heftig wehrte, bis beide in einer magischen Explosion voneinander fortgeschleudert wurden. Das Amulett war verschwunden. Dies verschaffte den Elfen einen Vorteil, die – mit großen Verlusten – die Schlacht und wenige Monate später noch ein zweites gewannen. Der Elfenkönig Tiangol fand das Amulett, als er sich persönlich die Stelle ansehen wollte, an der die Explosion stattgefunden hatte, da er eine Täuschung vermutete. Er verwahrte das machtvolle Artefakt, in der Hoffnung es eines Tages

gegen den Feind verwenden zu können, in der Schatzkammer Malinadors, wo er es zudem durch 3 Schlüssel schützte.

Beide Seiten schlossen jedoch, schwer geschwächt, vorerst einen Waffenstillstand, der vor Allem Tiangol zu verdanken war. Die Valianer nutzten diese Zeit und zivilisierten einen großen Teil des Broceliande, der dadurch zu einem normalen Forst, dem Brocendias wurde. Als die Elfen wieder erstarkten und sich aus dem Inneren ihrer Reiche hinauswagten, da war es bereits zu spät. Um weitere Konflikte mit den Menschen zu verhindern verbot Tiangol seinem Volk jeglichen Kontakt mit Menschen. Doch die Elfenfürstentümer waren bereits sehr zerstritten, da einige auf Rache brannten und den Frieden nicht akzeptieren wollten.

Saron hatte sich nach der ersten verlorenen Schlacht von seinem ehemaligen Freund abgewandt und war wieder nach Candranor gegangen, wo er dafür sorgte, dass nichts mehr an seine Zeit in Vesternesse erinnerte. Doch er selbst vergaß nicht. Er erfuhr von der Zerstrittenheit der Elfen und wollte noch mehr Zwietracht zwischen ihnen, vielleicht sogar den verhassten Tiangol endlich vernichten. Er kam verborgen nach Vesternesse zurück, wo er dem Kriegerbarden Cúthalion begegnete. Diesen überzeugte er – auch mit Magie – den König öffentlich zu verspotten, was wenig später geschah. Tiangol reagierte auf die Beleidigung mit einem Duell, wie es Saron erhofft und vermutet hatte. Cúthalion brachte außerdem Saron versteckt in den Broceliande, welcher den Druiden Branaurin („Goldener Rabe“) bezaubern konnte. Die beiden, Branaurin und Cúthalion, lockten den König in Branaurins Hain, wo sie Tiangol überwältigen wollten. Zum Glück ahnten die drei Söhne Tiangols (Fanleón, Faldarion und Fandoriel) das Unheil. Sie konnten zwar den folgenden Kampf nicht vermeiden, brachten aber die drei Schlüssel möglichst weit voneinander entfernt in Sicherheit. Im Hain kam es zum Kampf zwischen Tiangol und Branaurin. Durch diese Schandtät verlor der Hain seine Heiligkeit. Der Druide und der Kriegerbarde besiegten Tiangol zwar, doch erlag auch Branaurin selbst seinen Wunden und wurde verflucht, den Ort als Spuk heimzusuchen, bis er erlöst wurde. Dieser Frevel im Inneren eines heiligen Hains wird im Laufe des Abenteuers noch eine wichtige Rolle einnehmen, führte er doch zur Entweihung des Hains.

Dies alles, der Tod des Königs, der daraus resultierende Zerfall des Elfenreichs in seine drei Stadtfürstentümer und einige dunkle Flüche, die Saron wob, sorgten dafür, dass die goldene Stadt Malinador, Zentrum des alten Königreichs, nach und nach verlassen wurde und eine Verwandlung des Broceliande von dort aus seinen Lauf nahm. Vollends aufgegeben wurde die Stadt als ein dunkles Wesen, eine Art Drache, dem die Elfen den Namen Urgrond gaben, aus den Wassern des Flusses Galenduin emporstieg und Fäulnis mit sich brachte. Cúthalion und Branaurin stellten den Hinterhalt derweil so da, als hätte Cúthalion nur Tiangols Herausforderung zu einem Duell angenommen und diesen ehrenvoll besiegt.

Die drei Brüder, die die Schlüssel eigentlich in die Elfenstädte Tirthalion, Aglarintur und Caras Valaina, eine heute verlassene und damals heilige Stadt, bringen wollten, scheiterten bis auf Fandoriel, der den Schlüssel der dortigen Druidenschaft überbrachte. Da die Druiden aber bald ebenfalls vom Fluch des Waldes eingeholt wurden, ist auch dieser Schlüssel nicht in elfischen Händen. Allerdings erhielt ein Druide in Malinador, während Urgronds Angriff eine Vision, in welchem ihm ein goldener Rabe (eine Anspielung auf Branaurin, dessen Name „goldener Rabe“ bedeutet) mitteilt, was mit den Brüdern und den Schlüsseln geschah oder geschehen wird. Wenige Augenblicke vor seinem Tod, schrieb der Druide dies in den zentralen Baum in Malinador und konservierte die Inschrift für die Ewigkeit.

Saron, der den Broceliande kurz darauf verließ, kehrte zum Beginn des Kriegs der Magier zurück, um im Auftrag Candranors die Orks, Oger, Trolle und Dämonen zu einer Armee zu vereinen. Die Unruhen des Krieges, die entfesselte dunkle Magie und die Abwesenheit der Elfen, deren Druiden sonst die sich ausbreitende Dunkelheit mit Lebenskraft zurückgehalten hatten, sorgten für eine raschere Verwandlung des Broceliande. Nachdem die vereinten Kräfte der grauen Meister, Elfen, Menschen und Zwerge gegen die Dunklen Meister siegten, gelang es den Elfen nur noch, die Finsternis auf den Bereich zwischen ihren Städten einzudämmen. Saron gelang jedoch die Flucht in das Pengannion, wo er sich in einen magischen Tiefschlaf versetzte. Viele hundert Jahre später, genauer gesagt im Jahre 2340 nL erwachte er daraus und begann sich eine neue Machtbasis aufzubauen. Er schwang sich zum Anführer der Orks der Nebelberge auf und wagte schließlich einen Angriff auf die westlichen Verteidigungsanlagen Albas, der jedoch glücklicherweise abgewehrt werden konnte (s. >>*Die Runenklingen-Saga*<<).

Saron wendet sich aber einige Jahre später wieder seinem Amulett zu, in der Hoffnung, dass ihm dieses zu weiterer Macht verhilft. Dazu stellt er Nachforschungen an, was Nervan MacBeorn, der den „Herr über die Nebelberge“ schon länger im Blick hat, nicht entgeht. Durch Beziehungen zu den Elfen erfährt der alte Magier, dass ein alter Elf Hinweise auf den Verbleib gefunden hat, doch auch Saron vermutet im Broceliande immer

noch seinen Schatz. Während Nervan unsere Abenteurer organisiert, um das Amulett zu finden und zu zerstören (er selbst ist zu alt), schickt Saron eine mächtige schwarze Hexe los, um ihm das Amulett wiederzubringen (für ihn selbst ein zu großes Risiko – würden die Elfen seine Rückkehr bemerken, könnte sein Schicksal besiegelt sein). Um die Abenteurer aufhalten zu können, wurde ihr ein Trupp Dunkelelfen aus den Melgarbergen zur Seite gestellt. Diese schlugen ihr Lager in den Ruinen von Caras Valaina auf.

Zeittafel

Blasse Schrift bedeutet, dass diese Ereignisse beinahe niemandem bekannt sind

Um 1000 nL – Statthalter Grigulad lässt Broceliande mit Straßen durchziehen und Bäume fällen

1001 nL – Saron Neragal schmiedet sein Amulett

1002/03 nL – Krieg Elfen <-> Seemeister; Elfen siegreich, aber schwere Verluste

Tiangol gelangt an das Amulett

1004 nL Frieden zwischen Valianern und Elfen durch König Tiangol

1004 nL-1150 nL – Valianer zivilisieren den größten Teil des Broceliande, der Brocendias entsteht

1200 nL – Verbot des Kontakts zu Menschen durch Tiangol

1200 nL – Konflikte der Fürstentümer, da einige auf Rache brannten und den Frieden nicht akzeptieren wollten

Ca. 1240 nL – Saron kehrt in Tarnung zurück nach Vesternesse

Ca. 1248 nL – Saron trifft auf den jungen Kriegerbarden Cúthalion und bezaubert und überredet diesen, ihn selbst zu unterstützen

1250 nL – Cúthalion kehrt mit einem magisch verborgenen Saron in den Broceliande zurück

Saron bezaubert Branaurin

1250 nL – Cúthalion verspottet Elfenkönig Tiangol öffentlich

Kriegerbarde und Druide töten den König in Branaurins Hain; Branaurin verstirbt wenig später

Cúthalion lässt dies wie folgt aussehen: Zweikampf zwischen Tiangol und Cúthalion → Cúthalion siegt, Tiangol stirbt

Tiangols Söhne bringen die Schlüssel zur Schatzkammer in Richtung der 3 Städte, wobei sie alle sterben

Verwandlung des Broceliande setzt langsam ein

Malinador wird nach und nach verlassen

Kein König, einiges Elfenreich zerbricht in drei Stadtstaaten

1550-1560 nL – Trennung der Seemeister in dunkle und graue

1560 nL – Beginn des Krieges der Magier durch Angriff Thalassas durch Taurellian

1560 – 1600 nL – Krieg der Magier

Saron kehrt nach Vesternesse zurück

Raschere Verwandlung des Broceliande

Ab 1561 – Verlustreiche Kriege der Elfen gegen die Orks

Noch raschere Verwandlung des Broceliande, da Schwächung der „Sicherheitsmaßnahmen“

1600nL – Ende des Krieges der Magier

Saron flieht ins Pengannion und versetzt sich in einen magischen Tiefschlaf

Elfen gelingt Eindämmung der Finsternis auf das Gebiet rund um die alte Stadt Malinador

1603 nL – Landung der Toquiner, Elrod MacBeorn vereint nach und nach Alba unter seinem Banner

2340 nL – Saron Neragal erwacht aus seinem Schlaf. Er beginnt mit dem Aufbau einer Machtbasis.

2380nL – Ein Trupp Elfen versucht die ehemalige Hauptstadt Malinador wieder zu entdecken. Der Weg dorthin wurde fast bis zum Fluss Tasarnen wieder ausgebaut, das Unternehmen aber vor der Fertigstellung der Brücke abgebrochen. Man hoffte die Ausbreitung der Finsternis aufhalten und alte Schätze wiederentdecken zu können, doch der verfluchte Wald wehrte sich schon bald.

2417/18 nL – Ein großer Angriff der Orks auf die westlichen Befestigungen Albas kann nur knapp abgewehrt werden; Saron ist Drahtzieher dessen

2431 nL – Saron wendet sich wieder seinem Amulett zu und Beginn des Abenteuers

Abenteuereinstieg

Unsere Abenteurer befinden sich im Westen Albas, genauer: Im vornehmen Gasthaus „Faust und Pfeil“ in der kleinen Stadt Thame.

Sie wurden von dem Gelehrten Nervan MacBeorn angeheuert, den sie vielleicht schon als Auftraggeber voriger Abenteuer kennen, welcher sie bittet, für ihn, der schließlich schon viel zu alt für so etwas ist, ein altes, verschollenes Amulett zu finden, welches sich im Zauberwald Broceliande, in einer verlassenen Elfenstadt befinden soll. Ein dunkler Hexer, der die Orks der Nebelberge um sich geschart hat (den Abenteurern vielleicht als „Herr über die Nebelberge“ oder sogar „Saron Neragal“ bekannt), versucht an dieses zu gelangen, was ihm zu ungeheurer Macht verhelfen würde, weshalb es unbedingt zerstört werden muss. Er selbst hat Nachforschungen darüber angestellt und nun vor kurzem Nachricht aus dem Broceliande erhalten: Ein Elfendruide mit Namen Altaneas hat alte Aufzeichnungen über das Amulett gefunden, die nahelegen, dass es sich noch immer verborgen im verfluchten Teil des Broceliande befinden. Die Abenteurer sollen zu Altaneas, der in der Nähe von Tirthalion wohnt, reisen und sich in den Wald aufmachen, um ihm, Nervan das Amulett zu bringen, damit er es zerstören kann. Ein Elf namens Lorindor wird sie passenderweise in Fiorinde im Gasthaus „Zum Zauberwald“ treffen und über geheime Elfenpfade in das Dorf bringen.

Wahrscheinlich werden die Abenteurer nun eine Reihe von Fragen haben. Nervan weiß das meiste der unter „Hintergrund“ beschriebenen Dinge, zu den von Spielern häufig gestellten Fragen sind hier seine Antworten:

#aufzählung

Wie sieht es mit einer Belohnung aus? Nervan zahlt jedem Abenteurer im Voraus 500 GS, wozu weitere 500 nach der Erfüllung des Auftrages kommen. Des Weiteren dürfen sie kostenlos bei ihm und vergünstigt bei seinen Untergebenen lernen (siehe *Die Runenklingen-Saga*) und sämtliche Schätze, die sie im Broceliande finden sollten, behalten – insofern die rechtmäßigen Besitzer, die Elfen, ihnen das nicht verweigern.

Wer ist der merkwürdige „Herr über die Nebelberg“? Ein mächtiger Magier, der die Orks der Nebelberge schon seit langem um sich schart und bereits einen Angriff auf den Westen Albas unternommen hat. Früher war er vielleicht einer der legendären Seemeister und hat in dieser Zeit sein Amulett geschmiedet.

Was vermag das Amulett zu tun? Das weiß auch Nervan nicht so genau. Seinem Schaffer und Träger verlieh es noch größere Zaubermacht, Kontrolle über die Natur und vieles Weiteres, schenkt man uralten Aufzeichnungen, Legenden und den Elfen, die in zwei Schlachten damit in Berührung kamen, Glauben. Der damalige Elfenkönig Tiangol experimentierte mit dem Amulett, nachdem er es nach einer Schlacht gegen den Seemeister und dessen Truppen fand, und versteckte es aber schließlich, da es ihm seine Kräfte nicht offenbarte. Da er aber hoffte, es für sich gebrauchen zu können, zerstörte er es nicht.

Mit welchen Gefahren müssen wir rechnen? Es geht in den verfluchten, dunklen Broceliande. Hier sind wilde Tiere, die häufig grundlos angreifen, dunkle Geister, Schatten und Kreaturen wie Dunkelwölfe, Riesenspinnen, vielleicht gar ein Basilisk. Auf jeden Fall sollten die Abenteurer mit allem rechnen und vorsichtig vorgehen.

Wo genau ist das Amulett? Vermutlich in der alten Elfenstadt Malinador (d. h. „Die goldene Stadt“). Diese wurde verlassen, nachdem ein Fluch einen Teil des Broceliande heimsuchte, in welchem sich Malinador befand. Es war von einem Dämon die Rede, oder einem Drachen, und der Natur, die sich gegen die Elfen stellte.

Wie sieht das Amulett aus? Es ist ein bronzenes Amulett in Sonnenform mit einem smaragdgrünen Edelstein in der Mitte. Das sind jedoch nur Rückschlüsse aus verschiedenen Aufzeichnungen, weshalb das keineswegs sicher ist.

Bekommen wir Unterstützung oder ein paar Gegenstände? Zur Bewältigung des Auftrages können die Abenteurer zunächst ihre 500 GS großzügig für Ausrüstung ausgeben. Auf *direkte Nachfrage* können sie von Nervan auch noch jeder einen Heiltrunk und einen Krafttrunk (2W6) erhalten. Im Broceliande angekommen wird Altaneas ihnen zudem noch einige wichtige Dinge, unter anderem die erwähnten Aufzeichnungen, geben.

Wann geht es los? Sobald die Abenteurer bereit sind! Möglichst zeitnah sollte es allerdings sein, da davon auszugehen ist, dass auch der „Herr über die Nebelberge“ durch seine zahlreichen Spione Wind davon bekommen hat und vielleicht seinerseits jemanden ausschickt, um sich wieder seines Amuletts zu bemächtigen.

Die Reise zum Broceliande verläuft weitestgehend ereignislos, doch kann der Spielleiter sie mit kleineren (oder auch größeren) Ereignissen und Begegnungen ausschmücken. Dabei folgen sie der Zwergenstraße zunächst entlang des Artrossgebirge und dann den Tuarisc flussabwärts, wobei sie durch die albischen Städte Dungarvan, Wulfstead, Tidford und Fiorinde kommen. Dort erwartet sie ein Elf namens Lorindor, der sie im Auftrag Althaneas' über geheime Elfenpfade in Richtung Tirthalion bringen soll. Er empfängt sie wie abgemacht im kleinen Gasthaus „Zum Zauberwald“.

Im Broceliande

Der Elf und Druide Altaneas, der etwas außerhalb der Städte in einem kleinen Dorf wohnt, fand eine alte Aufzeichnung, in der der Hofschreiber des damaligen Elfenkönig in Sorge die wahren Geschehnisse um das „Duell“ zwischen Cúthalion und Tiangol niederschrieb (s. Handouts). Dort angekommen werden die Abenteurer freundlich von Altaneas und den anderen Dorfbewohner (ausnahmslos Elfen) begrüßt, müssen jedoch auch erfahren, dass sie leider noch nicht sofort aufbrechen können. Er hat einen Vertrauten nach Celeduin geschickt, um von dort eine Karte des Waldes zu holen, die sehr wichtig für die Abenteurer sein könnte. Diese können bei den Elfen im Dorf warten und dort sogar kostenlos lernen. Unterkommen können sie in Altaneas verhältnismäßig geräumiger Hütte in einem riesigen Baum – wie man sich das bei einem Elfen eben vorstellt.

Altaneas kann einem lernwilligen Schüler folgende Zauber beibringen: Bärenwut, Baum, Erkennen von Krankheit, Erkennen von Leben, Kraftspende, Lebensflammen, Linienlesen

Er könnte auch noch einige Zauber höherer Stufen lehren, doch reicht den Abenteurern dafür ohnehin nicht die Zeit, weshalb sie hier nicht aufgeführt werden.

Im Dorf leben außerdem zwei alte Krieger, Lorindor und Rinal, die auf Altaneas Wunsch hin ebenfalls als Lehrmeister zur Verfügung stehen. Sie können bei diesen die Waffenfertigkeiten Spießwaffen, Stichwaffen, Schilde, Einhandschwerter, Parierwaffen, Zweihandschwerter, Armbrüste, Bögen und Waffenloser Kampf sowie die Kampffertigkeiten Geländelauf, Reiten, Reiterkampf, Anführen, Athletik, Beidhändiger Kampf und Scharfschießen erlernen und erhöhen.

Für alle anderen Fertigkeiten muss der SL entscheiden, ob sich in dem kleinen Dorf ein Lehrmeister finden lässt.

Des Weiteren bietet sich ihnen die Möglichkeit, sich mit Altaneas und den Dorfbewohnern zu unterhalten, ersterer kann auch ein großes Repertoire an Wissen über die Natur, das Druidentum (z. B. kann er ihnen einiges über heilige Haine erzählen, was im späteren Verlauf des Abenteuers noch wichtig werden kann), die Elfen, den Broceliande und längst vergangene Zeiten anbieten. Und selbstverständlich kann man sich bereits Gedanken über die Aufzeichnungen des Hofschreibers Gendil machen.

Ab dem 3. Tag nach Ankunft der Charaktere sind immer wieder auffällige Raben, die als Unheilboten gelten, zu beobachten. Sie fliegen über das Dorf oder sitzen in den Bäumen und beobachten die Zweibeiner. Was weder die Elfen noch die Abenteurer wissen, ist, dass einer der Raben der Vertraute der Hexe Anastalia ist, welche von Saron geschickt wurde, um sich die Aufzeichnungen, die Altaneas fand, zu sichern und dass die Raben nicht die einzigen Beobachter sind: Der Dunkelelf Thimonil, ein erfahrener Waldläufer des Trupps aus dem Bro Bedwen, den Anastalia zu ihrer Unterstützung mitbrachte, hat nun ebenfalls das beschauliche Dorf entdeckt und wird einen Teil seiner, eine Tagesreise tiefer im Wald wartenden, Kampfgefährten hier her führen. (Siehe hierzu „Die Dunkelelfen“)

Am 5. Tag wird das Dorf von 15 Dunkelelfen überfallen. Diese hoffen, die Aufzeichnungen rasch stehlen zu können – treffen sie auf ernsthaften Widerstand, versuchen sie sich zurückzuziehen. Unter Führung Galaerions schleichen sie sich in das Dorf, werden jedoch bald von einer Wache der Elfen bemerkt. Je nachdem wo und ob die Spielerfiguren Vorkehrungen treffen bzw. Wachen aufstellen können sie diese auch, vielleicht sogar früher, entdecken. In der Dunkelheit sollten die meisten Abenteurer kaum den Überblick über die verwirrende Situation aus Einzelkämpfen erhaschen können – und da sich die Dunkelelfen ohnehin bald zurückziehen, sollten auch die Abenteurer nur in kleinere, kurze Kämpfe verwickelt werden. Einen Blick auf den beidhändig kämpfenden Anführer der Dunkelelfen sollten sie allerdings erhaschen dürfen, während die sich im Hintergrund befindliche Hexe nur von in der Dunkelheit besser sehenden Wesen als undefinierbares, fliegendes Wesen wahrgenommen werden dürfte. Mindestens einige der Elfen werden dies bemerken.

Der Kampf fordert nicht viele, aber dennoch einige Opfer – Altaneas wird in dieser Nacht den Tod finden, genauso wie ein Handvoll Elfen, abhängig von den Handlungen der Abenteurer.

Die Werte für die Dunkelelfen findet man im Kapitel „Die Dunkelelfen“. Der Spielleiter muss beachten, wie viele Dunkelelfen nicht mehr zum Haupttrupp zurückstoßen werden, da der ganze Trupp am Ende noch eine Rolle spielt.

Am nächsten Morgen, also am 6. Tag nach Ankunft der Abenteurer, kommt der Reiter, den Altaneas nach Celeduin geschickt hat, mit der Karte zurück.

Die Figuren erhalten von den Elfen neben den Aufzeichnungen (s. Handouts) noch einige andere nützliche Dinge:

#aufzählung

Karte des verfluchten Gebietes (siehe Handouts)

4 Heiltrünke

2 Krafttrünke (2W6)

Trunk der Pflanzengesundheit (Heilt Pflanzen)

Trunk der Tiersprache

3 Anwendungen Winterklee (siehe Warmkraut)

#aufzählungende

#kommentar Am besten sollten die Gegenstände in einem Kasten erklärt werden.

Reise durch den Wald

Der Wald

Überall im Wald ist es düster, oft nebelig. Es gibt die Gefahr, sich zu verlaufen. Von der Straße (siehe „Hintergrund“) sind nur hin und wieder Reste zu erkennen. Ab und an erblickt man Visionen bzw. geisterhafte Rückblicke in die Vergangenheit, um Malinador herum vor Allem fliehende Elfen. Jederzeit kann der SL nach eigenem Gutdünken solche Spuke einbauen.

#kasten

Schatten im Wald

Geisterzug

Plötzlich nimmst du ein leichtes Schimmern wahr. Dort hinten, da war doch etwas? Ein Licht, ja, eindeutig. Und es bewegt sich auf euch zu. Es vergrößert sich und verdichtet sich zu nebelartigen Gestalten. Es scheint einer Art Wagenkolonie zu sein, die sich da auf euch zu bewegt! Tatsächlich, durch den Wald rollen Wagen, begleitet von einigen Menschen – nein, es scheinen Elfen zu sein – doch alles ist geisterhaft blass und durchscheinend. Die stille Prozession zieht nun nahe an euch vorbei und ihr könnt verschiedene Details erkennen. Die Elfen, darunter einige bewaffnet, andere aber auch offensichtlich Kinder oder ganz normale Leute, wirken alle ausgezehrt und verängstigt. Plötzlich ruft einer der hinteren Krieger etwas – oder ihr vermutet das jedenfalls, denn sein Mund öffnet sich und die anderen wenden sich zu ihm um. Entsetzen macht sich auf ihren Gesichtern breit, sie blicken nach oben, ziehen ihre Waffen und versuchen die anderen hinter den Wagen zu schützen. Dann, eine geisterhafte

Wolke – die alles verschlingt und sich schließlich auflöst. Der Wald liegt wieder so verlassen wie eh und je vor euch.

Kinder

In der erdrückenden Dunkelheit herrscht wie immer Stille, nur ab und an hörst du das Kreischen einer Fledermäuse oder das Heulen eines Wolfes. Nein, nicht ganz still – was war das eben? Etwa ein *Kinderlachen*? Plötzlich siehst du ein leichtes Leuchten durch die Dunkelheit. Und wieder dieses leise Lachen. Da, jetzt deutlicher. Das Leuchten geht von drei merkwürdig verzerrten und verwaschen aussehenden, durchscheinenden Mädchen, die lachend durch den Wald springen – drehst du jetzt völlig durch? Plötzlich verstummen sie, drehen sich erschrocken um und starren in den Himmel. Dann ein hoher Schrei, eine dunkle Wolke – und Stille.

Krieger

Heller Nebel beginnt schnell aufzuziehen. Durchscheinende Gestalten bilden sich. Es scheinen Krieger zu sein, vielleicht Elfen. Einer scheint offensichtlich der Anführer zu sein, er ruft dem Trupp aus 10 Leuten hektisch Befehle zu, die ihr nicht hören kennt, welche darauf hin ihre Waffen ziehen und einen kleinen Block bilden. In ihren Gesichtern seht ihr Angst, aber auch Entschlossenheit, als sie ihre Schwerter gen Himmel richten. Plötzlich fahren die Schilde hektisch hoch, eine schwarze Wolke kommt herabgeschossen und zunächst sieht es aus, als können die Elfen sich hinter den Schildern schützen. Doch die Wolke löst sich nicht in Luft auf, sondern verbreitet sich und verschlingt schließlich das ganze Bild. Das letzte, was ihr seht sind die schmerzverzerrten Gesichter der todgeweihten Elfen...

#kastenende

Im Wald kann der SL die Abenteurer auf verschiedene besondere Kräuter stoßen lassen, wenn sie ausdrücklich nach solchen Suchen. Einige schöne Ideen gibt es in „Kalidonas Herbarium“, das auf Branwens Basar erhältlich ist. Zudem ist der Wald von Kraftlinien durchzogen, wobei diese allerdings verunreinigt erscheinen, was mit dem Fluch zusammenhängt.

Verschiedene böse Wesen, die auftauchen, mögen vielleicht keinen ersichtlichen Grund haben, die Spieler anzugreifen oder ähnliches – doch diese unnatürliche Aggression ist Teil des Fluches, der den Wald heimgesucht hat.

Die Reise

Das ganze Abenteuer sollten die Abenteurer darauf achten, genügend Verpflegung dabei zu haben oder sich im Notfall zu besorgen. Sonst müssen sie mit entsprechenden Einschränkungen leben (s. „Das Manual“).

Nachdem die Abenteurer den Fluss überquert haben, muss zudem jeden Tag einem Abenteurer einen EW:Richtungssinn oder EW:Überleben (Wald) gelingen, sonst kommt die Gruppe etwas vom Weg ab. Gelingt am nächsten Tag ein EW-2:Richtungssinn oder ein EW-2:Überleben (Wald), kann diese korrigiert werden, gelingt der Wurf ohne das Malus bleibt der Fehler unbemerkt, es schleicht sich allerdings kein neuer an, was bei einem erneuten Misslingen des EW geschieht.

Der erste Teil der Reise ist recht beschaulich, da die Charaktere dem vor 50 Jahren befestigten Weg folgen können und sich noch am Rand der Finsternis befinden. Von der ersten Brücke existieren noch die steinernen Pfeile, weshalb hier ein behelfsmäßiger Übergang am einfachsten gebaut werden kann. Allerdings wartet am anderen Ufer das Alte Weidenweib, ein belebter, depressiver Baum, der seine Trauer an vorbeiziehenden Abenteurern auslassen könnte.

Altes Weidenweib (Naturgeist Grad 30 - groß)

LP 25, AP 69 - PR - St 180, Gw 60, In 10, B 0

Angriff: 5×Ast+10 (1W6+3); *Ergreifen* - ABWEHR+13, RESISTENZ+17/17

Die Weide wird versuchen Abenteurer zu ergreifen und dann in den Fluss zu tauchen, sodass dieses ertrinkt. Sie hat dann einen Arm weniger zur Verfügung.

Begegnungen

Täglich würfelt der SL von nun an zwecks verschiedener Begegnungen 1W10. Die folgenden Begegnungen sind allerdings besonders und geben teilweise auch Hinweise, sodass sie alle einmal vorkommen sollten. Der SL kann und soll also den Würfelwurf so modifizieren, dass sich nicht verschiedene Ereignisse wiederholen und die Spieler andere vielleicht gar nicht erleben.

Weiter unten sind geländespezifische Zufallsbegegnungen zu finden, die für die Handlung irrelevant sind, aber für Abwechslung bei der sonst eintönigen Reise sorgen.

1 Böse Bäume

Auch die Natur hat von dem Fluch über dem Broceliande etwas dunkles Leben eingehaucht bekommen. Vorbeikommende Abenteurer können leicht Opfer von vier bösen, belebten Bäumen werden, die ihre Äste auf die kleinen Menschen herabdonnern lassen.

Belebter Baum (Belebte Pflanze Grad 13 - groß)
LP 20, AP 39 - LR - St 150, Gw 40, In t50, B 0
Angriff: 2×Ast+8 (1W6+5) - ABWEHR+13, RESISTENZ+15/15

2 Verwunschene Lichtung

Am Abend, wenn die Abenteurer sich ein Nachtlager suchen werden, stoßen sie gerade zur rechten Zeit auf einen offensichtlich perfekten Platz dafür, der zudem auch wunderschön aussieht, fast als hätte ihn die Dunkelheit kein bisschen berühren können.

Doch dieser Schein trügt, was Abenteurern mit einem Sechsten Sinn auch auffallen kann. Legen sich die Abenteurer tatsächlich auf die Lichtung (wer darauf besteht gerade dies nicht zu tun, dem muss einen WW:Resistenz Geist gelingen, sonst erliegt auch er unter dem Zauber dieses wunderschönen Platzes), werden sie feststellen, dass sie auf dem weichen Gras schnell und gemütlich einschlafen – gleiches gilt aber auch für eventuelle Wachen! Diesen muss ein WW:Resistenz Geist gelingen, sonst schlafen sie schon nach wenigen Minuten wie ihre Freunde tief und fest.

Über Nacht offenbart die Lichtung dann ihren wahren Charakter. Die am Abend vielleicht noch gern gesehenen langen, weichen Gräser beginnen nun langsam sich um die schlafenden Abenteurer zu wickeln (zuvor darf erneut auf *Sechster Sinn* gewürfelt werden). Dies wirkt wie der *Fesselbann* und die Unglücklichen können selbst nach ihrem Erwachen mit dem Morgengrauen nichts anderes tun, als die Befreiung mit einem Kraftakt zu versuchen. Lediglich, wenn jemand wachgeblieben ist und sich viel bewegt, kümmern sich die Gräser darum nicht viel. Von außen kann man nun versuchen, mit scharfen Waffen oder Feuer die Gefährten zu befreien, wobei pro Gefesseltem 10 Schadenspunkte überwunden werden müssen.

3 Alpträume

Dieses Ereignis bezieht sich auf das nächste Mal, wenn die Figuren schlafen.

#kasten

Dunkelheit. Verschlingende, tödliche, aber nicht völlige Dunkelheit. Langsam gewöhnen sich deine Augen an sie. Du stehst im Wald, genau da, wo ihr euer Lager aufgeschlagen hat, doch außer dir ist niemand hier. Angst überkommt dich. Du erinnerst dich wieder. Gestern seid ihr aus der Stadt geflohen, gerade noch rechtzeitig, bevor das Ungeheuer aufgetaucht ist. Doch jetzt hat es euch eingeholt, ihr seid gerannt und du hast die anderen verloren. Ein Geräusch, genau hinter dir. Du schnellst herum, doch da ist nichts. Hast du es dir nur eingebildet? Dein Herz rast. Nebel kommt auf, dunkler, dichter Nebel. Du gehst zögerlich ein paar Schritte davon weg, als du den beißenden Gestank bemerkst. Wieder ein Geräusch, diesmal deutlich vernehmbar, einige Meter in der Dunkelheit. Panisch wendest du dich um, dann siehst du die glühenden Augen in der Dunkelheit und beginnst zu rennen. Nach wenigen Augen blickst du dich um und – nichts. Du bleibst keuchend und verängstigt stehen. War das ein Geräusch, ein Rascheln? Ein Flügelschlag, Krallen, die über den Waldboden schleifen? Dann ein Donnern, mit einem erstickten Schrei wirbelst du herum und siehst nur noch eine Wolke aus schwarzem Nebel, dann – erwachst du schweißgebadet aus diesem schrecklichen Albtraum.

#kastenende

Am nächsten Morgen müssen alle Figuren einen WW:Resistenz Geist ablegen, sonst hat sie der Albtraum so sehr mitgenommen, dass sie den ganzen Tage einen Malus von 2 auf EW und WW hinnehmen müssen.

4 Licht und Schatten

Zwei Einhörner, ein schwarzes und ein weißes, kämpfen in der Dämmerung vor der untergehenden Sonne. Die Abenteurer können den Kampf beobachten, sollten aber nicht eingreifen können. Nach einigen Minuten ertönt ein Schrei in der Dunkelheit des Waldes, der erschreckend menschlich klingt. Das weiße Einhorn wendet sich

um, was sein schwarzer Verwandter nutzt und ihm das Horn in den Hals sticht. Blutrot scheint sich die Sonne noch einmal aufzurichten, dann verschwindet sie hinter dem Horizont. Der Sieger des Duells bleibt noch einige Momente triumphierend auf der Kuppe stehen, wo das stolze Tier nun von Mondlicht beschienen wird. Dann schnaubt es, dreht sich um und verschwindet in der Dunkelheit. Nur der silberne blutende Leichnam des weißen Einhorns zeugt noch von dem Kampf.

5 Spuk

Im Gegensatz zu den immer wieder auftauchenden Erscheinungen, die die Todesmomente sich auf der Flucht befindender Elfen zeigen, ist dieser Spuk ein Wesen, das die Abenteurer tatsächlich angreift. Hier sind auf einem Ort eine große Zahl Elfen auf grauenvolle Art gestorben, zu Tode geängstigt und ohne jegliche Hoffnung.

Spuk (Geisterwesen Grad 20)

LP *, AP 66 - KR - St 100, Gw 40, In t80, B 18

Angriff: Klaue+13 (1W6+4) - Raufen+8 (1W6) - ABWEHR+16, RESISTENZ+16/16

Bes.: Anfangs nur mit magischen Waffen zu verletzen

6 Dryade

Nicht alles Schöne ist aus diesem Teil des Broceliande verschwunden oder hat eine grauenhafte Verwandlung durchgemacht. So lebt hier - wenn auch stark geschwächt - tatsächlich noch eine Dryade namens Ateficia, welche in den vorbeiziehenden Abenteurern ihre Rettung, am besten in Form eines gutaussehenden Jünglings, sieht. Sie wird die Fremden zunächst kurz beobachten, sich dann allerdings zeigen. Mithilfe von *Verführen* versucht sie die Abenteurer auf ihre Seite zu ziehen, ihr Vertrauen zu gewinnen und ihnen ihr Problem zu schildern – sie verliert ihre Lebenskraft, da auch der Wald immer schwächer wird. Sie versucht Mitleid zu erregen, um so die Abenteurer dazu zu bewegen, nach einer Rettung zu suchen. Dabei könnte sie ihnen sogar eine Hilfe sein, denn sie kennt sich gut im Wald aus und weiß, dass der Ursprung allen Übels in Malinador liegt. Sie vermutet zurecht, dass etwas mit dem Druidenhain dort geschehen ist und die Abenteurer sich dort umsehen sollten.

Ateficia (Naturgeist Grad 3)

8 (von 12) LP, 0 (von 18) AP - OR - Gw 70, In 70, St 40, B 24

Angriff: Dolch+6 (1W6-1); Raufen+5 (1W6-4) - ABWEHR+14, RESISTENZ+17/17

Bes.: *Musizieren+16 (Singen)*, *Pflanzenkunde+16*, *Schleichen+18*, *Tarnen+18*, *Tierkunde+16*, *Verführen+18*;

Überleben+18 (Wald); spurtstark; empfindlich gegen *Kaltes Eisen* (Verlust der Zauberfähigkeiten *Macht über Menschen* und *Versetzen*); 1 Schicksalsgunst

»**Zaubern+18:**« *Macht über Menschen* (nur auf Menschenähnliche männlichen Geschlechts, -2 auf WW:Resistenz), *Versetzen* (sich selbst und eine Person zu ihrem Heim)

Zaubern+18: *Baumkämpfer*, *Macht über die belebte Natur* (nur auf an ihrem Wohnort heimische Tiere), *Pflanzenfessel*, *Rindenhaut*, *Tiersprache*, *Verwandlung*, *Wahnsinn*, *Zähmen*, *Zauberstimme*

7 Der schwarze Reiter

Mitten in der Nacht schrecken die Abenteurer aus dem Schlaf. Die Wolken haben sich zur Seite geschoben und man kann klar und deutlich den Vollmond erkennen. Doch davor steht jemand. Die klar umrissene, aber völlig schwarze Gestalt eines Reiters. Er scheint sich umzudrehen, dann bäumt sich sein Pferd auf und er wendet sich den Abenteurern zu. Dann galoppiert er völlig lautlos davon.

Hierbei handelt es sich ebenfalls um eine Erscheinung, diesmal zeigt sie jedoch einen der drei Brüder, die versuchten die Schlüssel zum Amulett in Sicherheit zu bringen.

8 Im Nebel

#kasten

Es ist gerade später Nachmittag, als ihr durch einen lichten, aber sehr düsteren Bereich des Waldes stapft. Eure Beine sind schon müde und ihr müsst euch zusammenzureißen, um nicht andauernd über eine dieser knorrigen Wurzeln zu stolpern. Als das mal wieder beinahe passiert wäre, fällt euch plötzlich eine kleine, helle Nebelschicht auf, die langsam emporkriecht.

#kastenende

Hierbei handelt es sich um einen magischen Nebel, der sich unnatürlich schnell ausbreitet und sehr dicht ist. Schon bald fällt es den Abenteurern noch schwerer als ohnehin, die Orientierung zu behalten. Wer dennoch

weiterreisen will, dem muss, um die richtige Richtung zu finden, alle 10 Minuten ein EW-6:Richtungssinn oder ein EW-8:Überleben (egal welches Gebiet) gelingen. Misslingt der Wurf, weicht die Figur um 15° pro Punkt unter 20 (bei dem Erfolgswurf auf die Fertigkeit) von der angestrebten Richtung ab. Ob nach rechts oder links bestimmt der SL mit einem W6: 1-3: rechts; 4-6: links. Nach einer Stunde legt sich der Nebel wieder.

9 Weißer Hirsch

Gelingt den Abenteurern ein EW-2:Wahrnehmung können sie in einiger Entfernung einen der mythischen weißen Hirschen auf einer kleinen Lichtung grasen sehen.

#kasten

Ihr stapft gerade gedankenverloren durch diesen düsteren Wald, als du plötzlich vor dir zwischen den Bäumen ein sanftes Leuchten erkennen kannst. Du schaust ein wenig genauer hin und wunderst dich etwas darüber, dass du plötzlich nicht mehr die Beklemmung des Waldes spürst und auch nicht so alarmiert bist, wie sonst bei allem unnatürlichem hier. Dort, auf einer kleinen Lichtung, grasen seelenruhig ein weißer, fast glänzender Hirsch. Mitten in dieser Dunkelheit wirkt er das sanfte Leuchten, das von ihm ausgeht, beruhigend und gibt seiner unmittelbaren Umgebung etwas von dem Glanz, den dieser ganze Welt in glücklicheren Zeiten wohl einmal gehabt haben muss.

#kastenende

Mit einem gelungenen EW-2:Landeskunde (Alba) (für Elfen: EW+2:Landeskunde (Alba)) wissen die Figuren auch genau, worum es sich hierbei handelt.

#kommentar Auch hier wäre vielleicht ein Kasten zu den weißen Hirschen nicht schlecht

Sollte ein Abenteurer tatsächlich auf die Idee kommen, das Tier anzugreifen, so muss er feststellen, dass dieses schon als die Figur nur den Gedanken fasst, schwindet. Die mysteriösen Tiere besitzen nämlich die Gabe der Voraussicht, was den Abenteurern noch das Leben rettet (siehe „Ende“).

10 Schattenschwinge

Gegen Abend, in der Dämmerung kommt an diesem Tag Bewegung auf. Immer wieder können die Abenteurer Bewegungen am Rande ihres Blickfelds erkennen, teils auch kleine, geflügelte Wesen – bald sollte klar werden, dass es sich um Fledermäuse handelt. Die Fledermäuse verfolgen die Gruppe eine Zeit lang, ziehen sich dann allerdings in einem großen Schwarm (bestehend aus 25 Tieren) wieder zurück. Folgen sie diesem, fliegt der Schwarm nach einigen Minuten in eine kleine, dunkle Höhle. Doch nicht nur kleine Fledermäuse leben dort, sondern auch eine der großen Schattenschwingen. Betreten die Abenteurer die Höhle wird sie sich möglichst unbemerkt an den letzten Klammern und versuchen ihn auszusaugen.

Ignorieren die Abenteurer jedoch die Fledermäuse, so wird die Schattenschwinge die Jagd auf sie beginnen, wenn die Gruppe ein Lager aufgebaut hat. Sie verbirgt sich in den Schatten, die sie noch verstärkt und mit *Schattenschrecken* zum Leben erweckt. Wird ein Abenteurer dadurch von Angst erfasst oder entfernt sich ohne Begleitung von seinen Gefährten, fliegt die Schattenschwinge lautlos auf seinen Rücken und krallt sich dort fest. Sollten die Abenteurer die Schattenschwinge entdecken und gegen sie vorgehen wird sie mithilfe ihres Schwarmes in die Höhle flüchten, wobei sich auch hier die Möglichkeit gibt sie bis dorthin zu verfolgen.

Schattenschwinge (Fledermaus Grad 6)

LP 14, AP 28 - OR - St 30, Gw 90, In t70, B 4/40

Angriff: Kralle+9 (1W6 AP; nach schwerem Treffer willenslähmendes Gift+10; 1W6+4 Runden Zeitschaden: 1 LP) - Raufen+6 (1W6-4) - ABWEHR+13, RESISTENZ+12/14

Bes.: Ultraschallsonar; *Schleichen*+18

»**Zaubern**+16:« *Schattenrobe, Schattenschrecken, Schatten verstärken*

Vampirfledermaus (Fledermaus Grad 0)

LP 5, AP 3 - OR - St 5, Gw 90, In t40, B 2/48

Angriff: Biss+6 (1W6-2; nach schwerem Treffer Zeitschaden: 1 LP) - Raufen+4 (1W6-5) - ABWEHR+11, RESISTENZ+10/12

Bes.: Ultraschallsonar; Gegner erhalten -4 auf ihre EW:Angriff

In der Höhle kann man neben einem Schwarm Vampirfledermäuse ein altes Opfer der Schattenschwinge entdecken, das Mitglied einer kleinen Expedition vor wenigen Jahren war. Der vertrocknete Leichnam trägt

neben zwei Dolchen und einem silbernen Ring (20 GS) noch eine Tasche aus Hartleder mit sich, in der sich ihre Aufzeichnungen über die Expedition finden lassen.

Da nicht nur an dieser Stelle im Wald Vampirfledermäuse wohnen, kann der Spielleiter sie öfter einsetzen, um Spannung und Stimmung zu erzeugen, zum Beispiel bei einer Nachtwache. Nach einer solchen Sichtung könnte man sogar einen Tierschrei in der Ferne hören. Folgt man diesem kann man mit etwas Glück (oder *Spurenlesen*) auf den ausgesaugten Leichnam eines Rehs stoßen.

Zufallsbegegnungen im Wald:

Der SL würfelt täglich drei Mal auf W6. Fällt eine 1, würfelt er eine der folgenden Zufallsbegegnungen mit W20 aus. Zusätzlich fällt ein Wurf in der Nacht an, hier ereignet sich bereits bei 1 und 2 etwas. In Klammer steht ggf. ob ein Ereignis nur zu einer bestimmten Tageszeit eintritt und/oder die Anzahl der betreffenden Wesen.

#aufzählung

1 Giftschlange

Giftschlange (Schlange, Grad 1)

LP 5, AP 7 - OR - St 20, Gw 100, In t40, B 9/18

Angriff: Biss+7 (1+Gift+10: Lähmung) - Raufen+6 (1W3-2) - ABWEHR+13, RESISTENZ+10/12

Bes.: *Schwimmen*+18, *Tauchen*+18

2, 3 Pflanzendämon (1-6)

Der Fluch des Waldes hat dafür gesorgt, dass kleinere Pflanzendämonen sich materialisieren. Das sind keine echten Dämonen, sondern ein Teil der Macht des Fluches, die Dornen, Ranken und Äste belebt und damit um sich schlägt.

Pflanzendämon (Dämon, Grad 10)

LP 12, AP 26 - LR - St 60, Gw 90, In 40, B 22

Angriff: Pflanzenarme+9 (1W6+2) - Raufen+6 (1W6-2) - ABWEHR+14, RESISTENZ+15/15

4, 5 Bär

Dieser Braunbär ist unnatürlich aggressiv und wird sich sofort auf jedes lebende Wesen in seiner Umgebung stürzen.

Braunbär (Bär, Grad 6)

LP 15, AP 30 - LR - St 90, Gw 40, In t60, B 30

Angriff: 2xTatze+9 (je 1W6) - Raufen+7 (1W6-1) - ABWEHR+13, RESISTENZ+12/14

Bes.: kämpft auch mit 0 AP ohne Nachteile weiter bis die LP auf oder unter ein Drittel des LP-Maximums sinken

6 Baumhirte

Ein weiteres Wesen, den der Schatten über Broceliande noch nicht vertreiben, allerdings berühren konnte, ist der uralte Baumhirte. Er befindet sich in einem inneren Zwist; zum einen will er die Bäume schützen, doch zum anderen hat der Fluch sich in ihm breit gemacht und eine dunkle, gewalttätige Seite an ihm geöffnet. Vielleicht können die Abenteurer Einfluss auf ihn nehmen, oder aber sie müssen sich gegen seine Fäuste erwehren, wenn sie ihn verärgern.

Baumhirte (Naturgeist Grad 30)

LP 24, AP 65 - PR - St 170, Gw 40, In 70, B 24

Angriff: Fausthieb+11 (3W6+2), Werfen+11 (Felsen oder Baumstamm: 3W6, Mensch: 1W6+3) - Raufen+10 (1W6+5) - *Ergreifen* - ABWEHR+16, RESISTENZ+*/19

Bes.: immun gegen Geisteszauber; empfindlich gegen *Kaltes Eisen* (Verlust der Fähigkeit, Baumgestalt anzunehmen)

»**Zaubern+15:**« *Baum, Baumkämpfer, Pflanzenfessel, Wandeln wie der Wind*

7, 8 Schatten (Abend, Nacht; 8)

Draug (Geisterwesen Grad 4)

LP *, AP 23 - *R - St *, Gw 50, In 50, B 24

Angriff: Berührung+8 (1W6 & 2 LP) - ABWEHR+13, RESISTENZ+15/15

Bes.: nur mit magischen Waffen zu verletzen; EW-5:Resistenz gegen *Angst* (bis Grad 3)

»**Zaubern+18:**« *Nebel schaffen* (Wirkungsbereich 100-500m)

9 Schwarzes Einhorn

Schwarzes Einhorn (Fabelross, Grad 6)

LP 18, AP 30 - TR - St 90, Gw 90, In 50, B 48

Angriff: Horn+9 (1W6+4; im Sturmangriff 3W6+3), nach hinten Hufschlag+9 (1W6) - Raufen+9 (1W6-1) - ABWEHR+13, RESISTENZ+18/18

Bes : +4 auf EW:Zaubern beim Einsatz von wildem Dweomer in 15 m Umkreis; *Gegenzaubern*+20 (gegen Eiszauber); *Zwiesprache* mit Säugetieren des eigenen Waldes; 3 SG

»**Zaubern+20:**« *Bannen von Licht* (15 m Umkreis, permanent), *Blaue Bannsphäre* (15 m Umkreis), *Wandeln wie der Wind*
Zaubern+20: *Allheilung* (sich selbst), *Panik*, *Unterwerfen*

10, 11 Irrlichter (Abend, Nacht; 8))

Bei einer Nachtwache (oder am späten Abend, sollten die Abenteurern keine Wache halten) wird eine der Figuren plötzlich auf einen Lichtschein in der Entfernung aufmerksam. Von der Größe her könnte es vielleicht dem Schein einer Fackel gleichen, doch ist das Licht gleichmäßiger, sanfter – beruhigend.

Tatsächlich handelt es sich hierbei um Irrlichter, die versuchen, die Abenteurer in ein naheliegendes, kleines Sumpfgebiet zu locken. Dabei setzen sie ihre zauberähnlichen Fertigkeiten, insbesondere *Bannen von Dunkelheit* und *Verwirren*, ein, damit ihre Opfer zunächst nichts merken und wenn möglich ahnungslos in den Sumpf waten (EW:Wahrnehmung mit eventuellen Mali durch die Zauber), wo sie dann irgendwann einsinken. Wem kein PW:Gewandtheit, der beginnt zu versinken. Jede Runde sinkt die Person 10cm tief ein, was mit einem gelungenen PW:Stärke verhindert werden kann. Gelingt sogar ein PW-30:Stärke oder helfen Gefährten, die sicher stehen, verringert sich die Tiefe um 10cm.

Irrlicht (Naturgeist Grad 1)

LP 6, AP 2 - OR - St 10, Gw 100, In 20, B 6/30

Angriff: Raufen+5 (1W6-5); *Ergreifen* - ABWEHR+15, RESISTENZ+12/14

Bes.: spurtstark; -4 auf gegnerische EW:Angriff; empfindlich gegen *Kaltes Eisen* (Verlust der Zauberfähigkeiten); *Nachtsicht*+2

»**Zaubern+17:**« *Bannen von Dunkelheit*, *Bannen von Licht*, *Verwirren*, *Unsichtbarkeit*, *Pflanzenfessel*, *Verlangsamten*, *Nebel wecken*

12 Möderranke

Nicht nur die Tier-, sondern auch die Pflanzenwelt des dunklen Broceliande kann gefährlich sein. So gibt es einige Möderranken, die blitzschnell zum Leben erwachen und sich um gerade lagernde oder sogar laufende Abenteurer schlingen können und dann versuchen sie zu erdrosseln.

Möderranke (Belebte Pflanze, Grad 4)

LP 11, AP 13 - TR - St 100, Gw 60, In t20, B 0

Angriff: Raufen+12 (1W6-1) - *Erwürgen* - ABWEHR+11, RESISTENZ+12/10

13, 14 Schattenwolf (Nacht; 2-4)

Schattenbestie (Geisterwesen, Grad 4)

LP 18, AP 24 - KR - St 80, Gw 60, In t50, B 24

Angriff: Biss+8 (1W6) - Raufen+7 (1W6-2) - *Erwürgen* - ABWEHR+13, RESISTENZ+15/15

Bes.: nur mit magischen Waffen oder durch schwere Treffer normaler Waffen zu verletzen; *Angst* auf Wesen von menschlicher Intelligenz bis zum 3. Grad, deren EW-4:Resistenz misslingt

15, 16 Dunkelwolf (Rudel bestehend aus zehn Tieren)

Dunkelwolf (Wolf, Grad 3)

LP 13, AP 16 - LR - St 60, Gw 60, In t90, B 30

Angriff: Biss+8 (1W6+1) - Raufen+6 (1W6-2) - *Kehlbiss* - ABWEHR+12, RESISTENZ+11/13

Bes.: *Anführen*+10; spurtstark

17 Riesenspinnen (4 pro Abenteurer)

Im Broceliande lebt eine Gruppe von Baumläuferinnen, die den Bereich um ihr Netze als eine Falle für Opfer jeder Größe gestaltet. So werden die Abenteurer bemerken, dass sie in ein recht dorniges Gebiet geraten sind. Es lässt sich allerdings immer noch eine recht freier Weg erkennen, bis es schließlich immer dorniger wird und Lücken zwischen dem Gebüsch mit großen Netzen verschlossen sind. Folgen die Abenteurer dem freien Weg wird dieser immer kleiner und endet schließlich in einem trichterartigen Netz. Dann schlagen von oben die

Riesenspinnen zu. Diese konnte man auch zuvor mit einem EW-4:Wahrnehmung entdecken, wobei das Malus wegfällt, wenn man ausdrücklich nach oben schaut.

Baumläuferin (Spinnentier, Grad 1)

LP 8, AP 13 - OR - St 50, Gw 80, In t40, B 18

Angriff: Biss+7 (1W6-1), Klebfaden+7 (bei schwerem Treffer *Festhalten*) - Raufen+6 (1W6-4) - ABWEHR+11, RESISTENZ+10/12

18, 19 Ungeziefer

Ungezieferschwarm (Insektenschwarm, Grad 4)

LP 14, AP 14 - OR - St *, Gw 60, In t10, B 12

Angriff: Schwarmangriff+8 (1W6-2 AP & evtl. Infektion) - ABWEHR+0, RESISTENZ+10/10

Bes: feuerempfindlich; -4 auf gegnerische EW:Angriff

»**Zaubern+20:**« *Funkenregen* (Wirkungsdauer 10 sec; kein WW:Resistenz erlaubt)

20 Teufelsdorne

Die riesige Teufelsdorne lebt inmitten einiger Dornenbüsche. Mit einem gelungenen EW+4:Wahrnehmung und einem gelungenen EW:Pflanzenkunde kann ein Abenteurer bereits hier erkennen, um was sich handelt.

Andernfalls wird die Teufelsdorne die Ahnungslosen rasch ihre Stränge in einem Kreis um die Abenteurer schließen, wenn diese in die Falle getappt sind. Einmal eingesperrt gibt es nicht mehr viele Möglichkeiten den näherkommenden Dornen auszuweichen: Mit einem gelungenen EW:Akrobatik kann man geschickt über die dicken Ranken springen, außerdem kann man das ganze Wesen durch Angreifen töten oder man hackt die einzelnen Stränge durch. Dies gelingt, wenn man mit einem Schlag 6 LP Schaden verursacht. Durch die Lücke kann der Glückliche dann fliehen.

Teufelsdorne (Belebte Pflanze Grad 12 - riesig)

LP 30, AP 40 - TR - St 90, Gw 50, In t30, B 0

Angriff: 5×Stich+10 (1W6-3+Gift+10:Stärke-10) - Raufen+10 (1W6-4) - ABWEHR+11, RESISTENZ+10/12

Bes.: Nur mit scharfen und spitzen Waffen zu verletzen

#aufzählungende

Zufallsbegegnungen im Sumpf:

Der SL würfelt täglich drei Mal auf W6. Fällt eine 1, würfelt er eine der folgenden Zufallsbegegnungen mit W10 aus. Zusätzlich fällt ein Wurf in der Nacht an, hier ereignet sich bereits bei 1 und 2 etwas.

#aufzählung

1 Moorleichen (1W3+2)

Moorleiche (Untoter, Grad 3)

LP 50, AP ∞ - LR - St 100, Gw 30, In 20, B 15

Angriff: Klaue+7 (1W6+1) - Raufen+6 (1W6-2) - ABWEHR+12, RESISTENZ+11/14

2 Sumpfriese

Sumpfriese (Riese, Grad 26)

LP 30, AP 66 - KR - St 110, Gw 60, In 20, B 24

Angriff: Knochenkeule+16 (2W6+6) - Raufen+14 (1W6+6) - ABWEHR+15, RESISTENZ+16/16

Bes.: *Athletik*+6; feuerempfindlich; *Tarnen*+8

»**Zaubern+20:**« *Heilen von Wunden* (auf sich selbst)

Der Sumpfriese oder besser gesagt ein Holzpfosten, denn er bei sich trägt spielt im weiteren Abenteuer noch eine Rolle (siehe „Verloren im Sumpf“)

3 Najade

Im Gegensatz zu der Dryade (siehe „Zufallsbegegnungen im Wald“) ist diese Najade, eine in einem Tümpel lebende Nymphe, völlig von der dunklen Macht des Fluches befallen. Sie stellt sich als unschuldig dar und versucht ein männliches Gruppenmitglied zu verführen und in ihr Heim zu locken, sodass sie dieses ertränken kann.

Najade (Naturgeist Grad 3)

12 LP, 18 AP - OR - Gw 70, In 70, St 40, B 24

Angriff: Dolch+6 (1W6-1); Raufen+5 (1W6-4) - ABWEHR+14, RESISTENZ+17/17

Bes.: *Musizieren+16 (Singen), Tauchen+18, Schleichen+18, Tarnen+18, Tierkunde+16, Verführen+18; Schwimmen;* spurtstark; empfindlich gegen *Kaltes Eisen* (Verlust der Zauberfähigkeiten *Macht über Menschen* und *Versetzen*); 1W3-1 Schicksalsgunst

»**Zaubern+18:**« *Macht über Menschen* (nur auf Menschenähnliche männlichen Geschlechts, -2 auf WW:Resistenz), *Versetzen* (sich selbst und eine Person zu ihrem Heim)

Zaubern+18: *Nebel wecken, Macht über die belebte Natur* (nur auf an ihrem Wohnort heimische Tiere), *Sumpfboden, Tiersprache, Verwandlung, Wahnsinn, Wasserstrahl, Zähmen, Zauberstimme*

4, 5 Blutmücke (Abend; 7-12)

Blutmücke (Naturgeist Grad 3)

4 LP, 2 AP - OR - Gw 100, In t60, St 5, B 2/30

Angriff: Stich+8 (1W6-2 & Zeitschaden: 1 LP); Raufen+4 (1W6-5) - ABWEHR+14, RESISTENZ+10/12

6, 7 Riesenfrosch (1-4)

Riesenfrosch (Lurch Grad 2)

LP 14, AP 16 - OR - St 60, Gw 70, In t20, B 6

Angriff: Biss+8 (1W6), nur beim Anspringen Klauen+7 (1W6), Raufen+6 (1W6-4) - ABWEHR+14, RESISTENZ+11/13 – *Anspringen, Ersticken*

Riesenfrosch (Lurch, Grad 2)

LP 2W6+3 AP 2W6+6 OR

St 50 Gw 70 In t20 B 6

Abwehr+14 Resistenz+11/13

Angriff: Biss+7 (1W6), nur beim Anspringen Klauen+7

(1W6) - Raufen+6 (1W6-4) - *Anspringen, Ersticken*

8 Riesenblutegel (4 Stück)

Riesenblutegel (Wurm, Grad 4)

LP 13, AP 20 - OR - St 60, Gw 20, In t10, B 3

Angriff: Saugmund+8 (1W6-2; bei schwerem Treffer Festsaugen mit Zeitschaden: 2 AP & 1W6-3 LP) - Raufen+4 (1W6-4) - ABWEHR+11, RESISTENZ+12/14

Bes.: *Tarnen+16*

9 Speerzilie

Speerzilie (Schleimmonster Grad 13 - groß)

66 LP, ∞ AP - LR - Gw 10, In t10, St 130, B 4

Angriff: 6×Kalkdorn+8 (je 1W6-1); Raufen+7 (1W6+4) - ABWEHR+10, RESISTENZ+12/15

10 Irrlichter (Abend, Nacht; 8)

Bei einer Nachtwache (oder am späten Abend, sollten die Abenteurern keine Wache halten) wird eine der Figuren plötzlich auf einen Lichtschein in der Entfernung aufmerksam. Von der Größe her könnte es vielleicht dem Schein einer Fackel gleichen, doch ist das Licht gleichmäßiger, sanfter – beruhigend.

Tatsächlich handelt es sich hierbei um Irrlichter, die versuchen, die Abenteurer in ein deutlich gefährlicheres Sumpfgelände zu locken. Dabei setzen sie ihre zauberähnlichen Fertigkeiten, insbesondere *Bannen von Dunkelheit* und *Verwirren*, ein, damit ihre Opfer zunächst nichts merken (EW:Wahrnehmung mit eventuellen Mali durch die Zauber), bis sie bereits knietief eingesunken sind. Wem kein PW:Gewandtheit, der beginnt weiter zu versinken. Jede Runde sinkt die Person 10cm tief ein, was mit einem gelungenen PW:Stärke verhindert werden kann. Gelingt sogar ein PW-30:Stärke oder helfen Gefährten, die sicher stehen, verringert sich die Tiefe um 10cm.

Irrlicht (Naturgeist, Grad 1)

LP 7, AP 3 - OR - St 10, Gw 100, In 20, B 6/30

Angriff: Raufen+5 (1W6-5) - ABWEHR+15, RESISTENZ+12/14

Bes.: spurtstark; -4 auf gegnerische EW:Angriffe; empfindlich gegen *Kaltes Eisen* (Verlust der Zauberfähigkeiten); *Nachtsicht+2*

»Zaubern+20:« *Bannen von Dunkelheit, Bannen von Licht, Verwirren, Unsichtbarkeit, Pflanzenfessel, Verlangsamung, Nebel wecken*

#aufzählungende

Malinador

Malinador, einst die Hauptstadt des Königreichs der Elfen, wurde sowohl aus Stein als auch aus Holz in den Bäumen gebaut. Im Laufe der Zeit hat sich die Natur den Wünschen der Elfen angepasst und so faszinierende, wundervolle Bauwerke geschaffen. Einige der Gebäude sind sogar in riesigen Bäumen gebaut, wobei man das Gefühl hat, die Bäume hätten sich freiwillig den Vorstellungen der Elfen nach gewandelt. Einst muss diese Stadt ein blühender Ort gewesen sein, voller Wunder, Licht und Schönheit, doch nach Ende des Königreichs begannen die ersten Elfen in die anderen Städte zu gehen. Als der „Schatten über Broceliande“ immer dunkler wurde, flohen mehr und mehr Elfen und mit dem Auftauchen Urgronds war das Schicksal der einst goldenen Stadt besiegelt. Der Drache tötete die Bewohner entweder in der Stadt oder auf der Flucht, bis er sich schließlich in den Ruinen niederließ. Seit vielen Jahren schläft er allerdings die meiste Zeit im Fluss.

Rund um Malinador herrscht eine Mischung aus Dunkelheit und Nebel: Die Sichtweite reduziert sich von ca. 20m in 3km Entfernung über 15m (1km Entfernung) und 10m (500m) auf 5m in der Stadt, wobei man bis zur doppelten Entfernung Schemen erkennen kann. Dies sind Überreste des Odems von Urgrond, ein Gifthauch, der sich zwar verteilt, doch nicht verschwindet.

Das Zentrum der Stadt bilden fünf große Wohnbäume, darunter der größte und wichtigste auf der Südseite. Direkt davor führt eine verfallene Brücke auf die andere Seite, wo zwei der Wohnbäume und die große Halle des Lebens sowie einige weitere Gebäude stehen. Rundherum sind einige weitere Häuser und kleine Wohnbäume zu finden, die allerdings alle uninteressant sind. Sollten die Abenteurer sie dennoch durchsuchen, werden sie dort nicht mehr finden als ein paar Goldmünzen, etwas Schmuck wenige Skelette und uralte Gebrauchsgegenstände. Gleiches gilt für vier der großen Wohnbäume – lediglich der größte ist detaillierter beschrieben.

#karte

#aufzählung

1. Verfallene Brücke

Die Reste der großen, den Fluss überspannenden Brücke zeugen noch von der Baukunst der Elfen. Filigrane Säulen haben scheinbar mühelos eine breite und lange Straße getragen. Sie ist allerdings so zerstört, dass sie ohne Weiteres nicht überquert werden kann. Mithilfe einiger Baumstämme oder anderen Mitteln kann allerdings ein behelfsmäßiger Übergang erbaut werden.

Bei jedem Übergang besteht eine Chance, dass der Dämonendrache Urgrond die Gruppe bemerkt. Hierzu muss ihm ein EW-4:Wahrnehmung (Hören) gelingen.

2. Baumbrücken

Die verfallene Brücke auf Bodenniveau (siehe 1.) ist nicht die einzige Möglichkeit in Malinador den Fluss zu überqueren: Zwischen jeweils zwei großen Wohnbäumen sind immer noch zwei hölzerne Brücken auf 20 Meter Höhe erhalten, die allerdings nicht sehr sicher sind. Auch den zentralen Baum verbinden zwei solcher Brücken mit zwei der kleineren Bäume.

Ab einer Belastung von 200kg bricht die Brücke zu 10% ein, wobei für alle weiteren 2kg ein Prozentpunkt hinzukommt (für 300kg also 60% Einsturzgefahr). Zudem kann man auf der engen, wackligen Brücke ohne intaktes Gelände auch an den Ränder in die Tiefe stürzen, wenn ein PW-30:Gewandtheit misslingt. Die effektive Fallhöhe in den Fluss beträgt 12 Meter, allerdings kommt hinzu, dass das Wasser des Flusses rasch müde macht (siehe „Der Galenduin“) und das laute Platschen von Urgrond gehört werden könnte (EW+4:Wahrnehmung (Hören) für diesen).

3. Halle des Lebens

Inmitten Malinadors steht das wohl heute wie vor Jahrhunderten auffälligste Gebäude der ganzen Stadt: Die Halle des Lebens, eine riesige Halle, die heute zwar teils eingestürzt ist, doch dadurch nicht einen Bruchteil ihrer Schönheit verloren hat. Statt filigraner Verzierungen, verschönern kunstvoll gewachsene Efeuranken die Wände und durch offen Torbögen - und eingestürzte Deckenabschnitte – dringt warmes Sonnenlicht ein. Dies dürfte die

Abenteurer am meisten verblüffen, denn in der dunklen, nebeligen Stadt ist diese Halle mit Ausnahme des Heiligtums (siehe 4.) der einzige lichtdurchflutete und helle Raum.

In der Mitte der Halle steht eine Statue des letzten Elfenkönigs Tiangol, was in elbischen Runen am Sockel geschrieben steht. Dies ist noch wichtig, denn so ist es den Abenteurern an anderer Stelle möglich, die Runen zu entschlüsseln.

4. Gruppe von Sumpfguhlen

In einem sehr verfallenen und feuchten Gebäude hat sich eine Gruppe bestehend aus 6 Sumpfguhlen niedergelassen, die nichts lieber kosten würden als frisches Abenteurerfleisch!

Sumpfguhl (Untoter Grad 2)

LP 11, AP ∞ - TR - St 60, Gw 60, In 10, B 24

Angriff: 2×Klaue+7 (je 1W6-2 & Lähmgift) oder Biss+7 (1W6) - Raufen+6 (1W6-3) - ABWEHR+12, RESISTENZ+11/13

Bes.: -2 auf alle EW und WW in hellem Sonnenlicht

4. Heiligtum

Den Eingang zum druidischen Heiligtum der Stadt bildet ein Bogen, der mit Symbolen von Sonne und Wasser, aber auch dem Tod verziert ist. Der Kreis des Lebens wird dargestellt und zwei besondere Aspekte, nämlich Sonne und Wasser, werden hervorgehoben.

Im Inneren wirkt es so, als würde man sich mitten im Wald befinden. Lediglich an den Wänden der großen Halle (30x30m) kann man erkennen, dass man sich in einem geschlossenen Raum befindet. Grund dafür ist ein Zauber an der Decke, der dafür sorgt, dass von dieser die Sonne scheint, es regnet oder gar schneit.

An den Wänden sind verschiedene Bilder, die die Natur zeigen oder, in einem Fall, eine Prozession, die einen König zu Grabe trägt. Mithilfe dieses Bildes ist es den Abenteurern möglich die Lage der Gruft zu bestimmen, z. B., indem sie den Sonnenstand deuten und sich an einem markanten Felsen orientieren, der so auch heute noch an der gleichen Stelle steht.

Des Weiteren sind verschiedene Inschriften angebracht, von denen nur noch wenige zu erkennen ist. Es sind einige Zeilen, die Druiden verfasst haben und die den Abenteurern nützlich sein können (z. B. in der Gruft bei den Rätseln oder beim Reinigen des Hains):

#besondereschrift

Die Grundlage des Lebens sind das Licht, gegeben von der Sonne, sowie das Wasser. Beides zusammen ist von Nöten, damit Leben sprießen kann und wir sollen also danach streben die beiden zu vereinen.

#besondereschriftende

#besondereschrift

Den Schlüssel zum ewigen Leben nach dem Tode vermagst du nicht zu sehen. Die Sonne mag ihn wohl zeigen, das Wasser allerdings verbirgt ihn vor denen, die nicht berechtigt sind.

#besondereschriftende

5. Bibliothek

Die meisten Bücher der uralten Bibliothek sind von den Elfen bei ihrer Flucht mitgenommen worden und beinahe alles andere ist der eingedrungenen Feuchte zum Opfer gefallen. Auf einem kleinen Pult befindet sich allerdings eine magische Hülle mit einer Karte der Umgebung der Stadt (siehe Handouts). Hierauf eingezeichnet sind unter anderem der Hain und die Gruft.

6. Musikhalle

In dieser Halle, die einst den schönen Künsten gewidmet war, lässt sich noch eine völlig unbeschadete, magische Laute in einem Geheimfach im Boden finden. Ansonsten ist sie gefüllt mit den Überresten von steinernen Tischen und einer Schicht hereingewehter Äste, Blätter und Erde. Deshalb lässt sich das Geheimfach auch nur entdecken, wenn die Abenteurer den Boden genauestens untersuchen und ihnen ein EW:Wahrnehmung gelingt.

7. Froschmenschen

In Malinador hat sich ein weitaus weniger menschliches Sumpfvolk eine neue Heimat gemacht. Sie sehen sehr froschartig aus und greifen mit klebrigen Zungen an. In einer großen Halle, die sie mit Erde bedeckt haben, leben 15 dieser merkwürdigen Wesen, davon sind vier Frauen, drei Kinder und acht erwachsene Krieger, zudem ein Anführer. Sie alle beten „den großen Drachen“ an, der nichts anderes als Urgrond ist. Dass er nur sehr selten auftaucht, bestärkt noch das mystische, das von ihm ausgeht. Gegenüber Fremden sind sie sehr misstrauisch, vor Allem da sie im Gegensatz zu ihren Verwandten im Sumpf keine Sprache sprechen, die Abenteurer (ohne Hilfsmittel) verstehen könnten. Wer gar in ihr Lager eindringt, wird ohne zu zögern angegriffen und dabei mit üblen Verwünschungen beschimpft.

Froschmensch (Halbmensch Grad 3)

LP 11, AP 22 - LR - St 50, Gw 80, In 50, B 24

Angriff: Zunge+12 (*Klammern*), Dreizack+8 (1W6+2) - Raufen+7 (1W6-3) - ABWEHR+12, RESISTENZ+11/13

Froschmenschen-Anführer (Halbmensch Grad 8)

LP 15, AP 41 - LR - St 80, Gw 90, In 70, B 24

Angriff: Zunge+15 (*Klammern*), Dreizack+10 (1W6+4) - Raufen+7 (1W6-3) - ABWEHR+13, RESISTENZ+11/13

Trifft einer der Froschmenschen mit der Zunge schwer, zieht er das Opfer mit der klebrigen Zunge zu sich heran. Es befindet sich in einer Art *Klammerung*. Der Gegner kann sich nun *Losreißen* und der Froschmensch mit dem Dreizack mit einem Bonus von 4 angreifen.

a.) Opferplatz der Froschmenschen

Hier opfern die Froschmenschen dem großen Drachen Urgrond Tiere, Kräuter - oder auch Menschen, sollte sich die Gelegenheit ergeben. Man kann einen kleine, improvisierten Opferaltar in Form eines grob zurechtgehauenen Steinblocks, und Reste von Blut und Asche erkennen.

8. Alter Baum

Im Zentrum der Stadt steht ein Baum gigantischen Ausmaßes, in dessen Krone der Zugang zu dem Versteck des Amuletts ist. Im Baum ist eine geheime Tür, die bei genauer Untersuchung des Baumes allerdings recht leicht entdeckt werden kann (EW+4:Wahrnehmung). Dahinter ist ein üblicher, allerdings völlig leerer Wohnbaum zu finden. Lediglich im obersten Stockwerk (wohin wie üblich eine Wendeltreppe führt) ist das Versteck des Amuletts. Hier ist ein kleines, rundes Steinpodest mit drei Vertiefungen (recht gerade Linie, blütenförmig und kegelartig), das von einem weiteren steinernen Ring umgeben ist, an welchem drei Stellen markiert sind. Werden die drei zugehörigen Schlüssel, ein Astteil, ein Wurzelstück und eine Blüte (siehe unten) in die Vertiefungen gelegt, so wird jeder, der sich im inneren Ring befindet, in das Versteck, das versiegelt weit unter der Erde liegt, teleportiert. Hieraus kann man auf normalem Wege nicht zurückgelangen. Lediglich wenn die drei Schlüssel von anderen Personen wieder entfernt werden, werden Lebewesen aus dem Versteck mit allem, was sie berühren oder bei sich tragen, wieder zurückversetzt.

Seit die drei Brüder mit diesen Schlüsseln in Richtung der drei Elfenstädte Tirthalion, Aglarintur und Caras Valaina geritten sind, hat man in Malinador nichts mehr gehört. Die Flüchtenden mussten jedoch feststellen, dass sie nie dort ankamen. Lediglich ein zurückgebliebener Druide erfuhr in einer Vision von ihrem Schicksal just in dem Moment, in dem Urgrond aus den Tiefen des Galenduin auftauchte. In Panik rannte er zum [Alten Baum], von wo aus er hoffte eine Nachricht auf magischem Wege in alle anderen Städte zu verschicken, musste aber feststellen, dass die drei Brüder die Tür magisch verbarrikadiert haben. So schrieb er den Inhalt seiner Vision in einer alten Schreibweise der Beth-Luis-Nion-Runen (in welcher auch die Inschrift unter Tiangols Statue in der Halle des Lebens geschrieben wurde) in die Rinde des Baums und konservierte sie dort. Sie ist in den Handouts zu finden und sollte von den Spielern mithilfe den bereits bekannten Runen von Tiangols Statue entziffert werden. Erkennen die Abenteurer diesen Zusammenhang nicht, kann der SL auch einer Figur, die der heutigen Beth-Luis-Nion-Runen mächtig ist, die entsprechenden Runen verraten. Übersetzt steht dort:

Der älteste ritt nach Tirthalion,
aber im Sumpf er versank

Der zweite es nach Aglarintur bringen wollte,
aber am Cirit-Angora er erstarb

Der jüngste gabs in den Tempel von Caras Valaina,
aber das Dunkle kam.

Da der Druide wenige Augenblicke, nachdem er die Inschrift verfasste, starb, kann der SL auch eine Vision von seinen letzten Augenblicken zeigen.

#Bild einfügen

#aufzählungende

Der Galenduin

Der einst überlebenswichtige und glasklare Fluss Galenduin, der durch die goldene Stadt fließt, ist inzwischen trüb und schlammig. Ganz Malinador ist sumpfig, teils sogar ganz überschwemmt, nachdem er über die Ufer getreten ist. Dies lag an einer grünen Vettel, einem humanoiden Wesen, das einer schwarzen Hexe nicht unähnlich ist und ebenfalls einen Dämon als Mentor hat, die weiter flussabwärts einen Damm errichtet hat. Sie schafft sich so ein Sumpfgelände, in dem sie gut leben kann. Dennoch lässt sie den Damm immer noch von ihrem Vertrauten, einem niederen Dämon in Gestalt einer Sumpfviper bewachen und eilt so schnell wie möglich herbei, sollte sich jemand daran zu schaffen machen. Es ist nicht abenteuerrelevant, dass die Gruppe den Damm auflöst, doch könnte es ihnen bei der Erkundung Malinadors helfen. Außerdem könnte die Vettel bei einem ihrer Ausflüge nach Malinador die Abenteurer als Störenfriede der von ihr errichteten Ordnung ansehen und sie angreifen.

Grüne Vettel (Schwarze Hexe) Gr 20

LP 16, AP 53 - LR - St 30, Gw 70, In 90, B 22

Angriff: Magierstab+9 (1W6) - Raufen+6 (1W6-4) - ABWEHR+16, RESISTENZ+18/19

Zaubern+19: *Angst, Anstacheln, Anziehen, Bannen von Licht, Bannen von Zauberwerk, Bärenwut, Baum, Beeinflussen, Beschleunigen, Binden des Vertrauten, Böser Blick, Dämonenkugeln, Dämonische Zaubermacht, Erkennen von Leben, Fesselbann, Geräusche dämpfen, Heranholen, Hexenstreich, Kälteschutz, Krafraub, Kraft entziehen, Macht über die belebte Natur, Macht über Menschen, Macht über Unbelebtes, Namenloses Grauen, Naturgeist rufen, Nebel schaffen, Mutlosigkeit, Pflanzenfessel, Rindenhaut, Schlangenbiss, Schmerzen, Schwäche, Schwarm, Sehen in Dunkelheit, Stärke, Stimmenwerfen, Tiere rufen, Tiersprache, Todeshauch, Unsichtbarkeit, Verdorren, Vergiften, Verlangsamen, Verursachen von Krankheit, Verursachen von Wunden, Verwirren, Verwünschen, Wittern, Wundersame Tarnung, Zähmen, Zauberschlaf, Zwiesprache*

Dämonenvertrauter in Schlangengestalt (Dämon Grad 1)

LP 7, AP 8 - OR - St 20, Gw 80, In 10, B 18

Angriff: Biss+7 (1 Schadenspunkt & 3W6-Gift+20) - Raufen+6 (1W3-1) - ABWEHR+13, RESISTENZ+10/12

Bes.: *Schleichen+16, Tarnen+18; Sehen in Dunkelheit; Immunität gegen Angst, Beeinflussen, Macht über die Sinne, Schlummer, Schlaf, Zauberschlaf*

Zudem ist das Wasser auf nicht sichtbare Weise vom Fluch verunreinigt worden: Wer mehr als nur einen Schluck davon trinkt, leidet - neben Magenverstimmungen - in den nächsten Stunden an einer plötzlich eintretenden Müdigkeit (-2 auf alle EW und WW), wenn ein PW:Gift misslingt. Trinkt man sogar mehr als einen Liter, verfällt man sofort in einen *Schlaf*, gegen den allerdings auch Wesen über Grad 10 nicht immun sind (es sei denn ein PW+30:Gift misslingt).

Urgrund

Urgrund (Untoter, Grad 33 - riesig)

LP 50, AP ∞ - VR/LR - St 200, Gw 55, In 70, B 24/60

Angriff: Biss +14 (3W6+2) oder Giftgaswolke (12m lang, Größe: 3W6 LP&AP; 2W6 AP, falls EW-5:Abwehr gelingt), 2×Klaue+14 (1W6+5) oder Flügelhieb+12 (2 × 7m Kegel Flächenschaden: 2W6-1 AP & *Umstoßen*), Schwanzhieb+12 (1W6+4) - Raufen+12 (2W6) - *Ergreifen, Flügelwind* - ABWEHR+15, RESISTENZ+18/18

Bes.: EW:Resistenz gegen *Namenloses Grauen* (bis 3. Grad) bzw. *Angst* (4.-10. Grad); nur mit magischen Waffen zu verletzen; *Nachtsicht+4, Sechster Sinn+4, Wahrnehmung+8* (Hören)

»**Zaubern+20:**« *Bannen von Licht, Pflanzenfessel, Nebel wecken* (mit Gift: 2 AP/Runde, bei 0 AP 1LP/Runde)

Wann kommt der Odem in der Runde?

Druidenhain

Eine verdorrte Hecke mit Toren umgibt den einst heiligen Hain Branaurins. Zentral steht eine uralte Eiche, die schwach und verkrüppelt, aber noch am Leben ist und ein Bach speist einen kleinen Teich, welcher allerdings von braunem, dreckigen Wasser verunreinigt ist. Auch hierfür ist Saron verantwortlich: Er hat den Fluss oberhalb des Hains zur Überschwemmung dessen umgeleitet. Dort sitzt ein Sumpfdämon, der dies bewacht und das Wasser verschmutzt.

Der Hain ist verflucht, da Branaurin hier seinen eigenen König in eine Falle lockte und als Hüter des Hains hier starb. Aus diesem Grund treibt der Geist von Branaurin hier sein Unwesen.

Branaurins Geist (Untoter, Grad 20)

LP *, AP 44 - *R - St *, Gw 60, In 50, B 24

Angriff: Berührung +10 (1W6 & 4 LP) - ABWEHR+15, RESISTENZ+19/19

Bes.: nur mit magischen Waffen zu verletzen

»**Zaubern+18:**« *Namenloses Grauen* bis Grad 20, *Schmerzen*

Der Geist wirkt vor seiner Materialisierung eine Stunde vor Mitternacht *Namenloses Grauen* in Form eines unheimlichen, grauenvollen Stöhnens. Mithilfe seines Blickes kann er *Schmerzen* verursachen, zusätzlich zu seiner Attacke mit der Berührung.

Was die Figuren angreift ist nicht Branaurins tatsächlicher Geist, sondern eine Manifestation des verfluchten Hains, die die Bösartigkeit des Mordes an Tiangol verkörpert und die Gestalt seines Mörders annimmt. Branaurins tatsächlichen Geist kann man in der Gruft finden (siehe unten).

Die Rettung

Um den Hain zu retten sind verschiedene Maßnahmen von Nöten. So muss der Baum geheilt (was sich optimal mit dem Pflanzenheiltrank von Altaneas bewerkstelligen lässt), der Hain von Unkraut befreit werden und verschiedene Kräuter mit der Sichel Branaurins geerntet werden. Des Weiteren muss der Sumpfdämon oberhalb des Flusses besiegt werden, um das Wasser wieder sauber und klar werden zu lassen und der Geist Branaurins besiegt werden. Binnen 24 Stunden müssen ein Druide und zwei andere Zauberkundige ein Ritual mit Hilfe der Sichel und der damit gesammelten Kräuter durchführen, welches mehrere Stunden dauert und zum Abschluss jeweils einen gelungenen Zauberwurf erfordert – sonst erscheint der Geist, sollte er nicht vollends gebannt worden sein, nach genau einem Tag wieder.

Den Sumpfdämon kann man finden, indem man dem Bachlauf einfach eine knappe Meile gegen Flussrichtung folgt.

Sumpfdämon (Untoter, Grad 22)

LP 25, AP 77 - KR - St 105, Gw 75, In 75, B 24

Angriff: 2×Klaue+12 (1W6+3) - ABWEHR+14, RESISTENZ+18/18

Bes.: *Wandeln wie der Wind* (im Sumpf), nur mit magischen Waffen zu verletzen

»**Zaubern+18:**« *Nebel*, *Schwarm beschwören*, *Sumpfboden*

Mückenschwarm (Insektenschwarm, Grad 4)

LP 14, AP 14 - OR - St *, Gw 60, In t10, B 12

Angriff: Schwarmangriff+8 (1W6-2 AP & evtl. Infektion) - ABWEHR+0, RESISTENZ+10/10

Bes.: feuerempfindlich; -4 auf gegnerische EW:Angriff

Ist der Hain gereinigt, kann er wieder seine vollen Fähigkeiten wieder entfalten (siehe unten).

Sollte in der Gruppe tatsächlich kein Druide sein oder der Druide nicht handlungsfähig, so kann der SL als Ausweg die Sichel Branaurins (siehe „Gruft“) verwenden, in welche dann Branaurins Geist schlüpft. Dieser kann dann das Ritual mithilfe „seines Trägers“ vollziehen.

Fähigkeiten

Der gereinigte Hain beherrscht einige Fähigkeiten, die man durch ausprobieren oder Druiden durch Meditieren im Hain herausfinden kann:

#aufzählung

Heilung: Pro Tag 9 Schluck aus dem Teich, von denen jeder 1W6 LP & AP heilt

Kristallsee: 1 *Vision*/Monat

Beseelter Baum: Der Baum ist in der Lage telepathisch mit den Abenteurern, insbesondere natürlich Druiden oder anderen Hütern der Natur, zu kommunizieren. Er weiß alles, was im Hain vor sich gegangen ist, sowie einige weitere nützliche Dinge, z. B., dass im zentralen Baum in Malinador eine Inschrift verrät, was mit den „Hütern der Schlüssel“ passiert ist oder auch, wo sich die Schatzkammer befindet.

#aufzählungende

#kasten

Die Visionen, die der Kristallteich den Abenteurern schicken kann, hängen sehr von der Natur des Fragestellers, der Frage und der Art wie sie gestellt wird ab. Dennoch gibt es einige Visionen, von denen wahrscheinlich ist, dass die Abenteurer sie auf die eine oder andere „erfragen“.

Wo befindet sich das Amulett? Im zentralen Baum in Malinador.

Wo sind die drei Schlüssel zur Schatzkammer? Die Oberfläche des Teichs zeigt einen dunklen Himmel und einen Wald über den ein goldener Rabe gleitet. Er steuert einige größere Bäume und Gebäude an. Als der Rabe in den Sinkflug geht, hört man plötzlich Wasser spritzen, dann Schreie - ein riesiger Drache hat sich aus dem Wasser emporgehoben und stößt ein schreckliches Gebrüll aus. Der Rabe fliegt in eine Halle mit einer Statue, vorbei an rennenden Menschen zu einem Elfen, der einen langen, knorrigen Stab trägt. Der Rabe lässt sich auf seiner Schulter nieder und scheint ihm etwas ins Ohr zu flüstern. Man hört nur die Wörter „Brüder“, „Schlüssel“ und „Baum“. Der Elf wirkt erschrocken und rennt los. Außerhalb der Halle ist bereits Chaos ausgebrochen, schreiende Elfen und ein brüllender Drache, der seinen Odem, eine Wolke schwarzen Rauchs, verteilt. Der Elf und der Rabe steuern einen riesigen, markanten Baum an. Dort angekommen versucht der Druiden eine Tür im Baum zu öffnen, doch es gelingt ihm nicht. Der Rabe flüstert ihm etwas ins Ohr, daraufhin nimmt der Druiden seinen Stab fester und beginnt damit etwas in die Rinde des Baumes zu ritzen... Zeichen in einer merkwürdigen Sprache... Nach wenigen Zeilen erhebt sich der Rabe und schwingt sich in die Lüfte. Von hier oben sehen die rennenden Menschen aus wie kleine Mäuse, die vor einer Katze wegrennen. Eine Katze, die ihren tödlichen Atem nun auch auf den Elfen richtet, der dem goldenen Raben hinterherschaut. Eine dunkle Wolke, ein Schrei und die Oberfläche des Teichs wird wieder kristallklar.

#kastenende

Und selbstverständlich ist der Hain auf einer Linienkreuzung, sodass Druiden ohne AP zaubern können und nach einer halben Stunde des Ausruhens wieder volle AP besitzen.

Gruft

Branaurin wurde etwas südlich seines Hains (siehe Karte) in einer natürlichen Gruft begraben. Hier kann man seine Sichel finden, die für die Reinigung des Hains von entscheidender Bedeutung sein kann. Der Eingang ist ein leicht zu erkennendes, tunnelartiges und mit Symbolen der Natur verziertes Steinportal, zu dem ein zugewachsener Weg führt. Die Vorhalle kann man noch ohne Probleme betreten, die Tür in die tatsächliche Gruft ist allerdings magisch verschlossen (dreifach Zauberwert 40). Darüber steht geschrieben:



11|6|3|2|3|13|8|11|6|3|11||,|9|3|1|3|11||3|5|13|3|11||15|11|2||14|13|6|14|14|3|6|11

Dies ist ein verschlüsselter Text, dessen Schlüssel sich mit einem Rätsel lösen lässt: Die Zahlen stellen Buchstaben dar, jedoch nur solche, mit senkrechten Strichen. Die Nummerierung erfolgt nach dem Streichen der Buchstaben ohne Senkrechte nach der Reihenfolge des Alphabets:

1B, 2D, 3E, 4F, 5H, 6I, 7J, 8K, 9L, 10M, 11N, 12P, 13R, 14T, 15U

Entschlüsselt bedeutet der obige Text somit:

NIEDERKNIE, LEBEN EHREN UND TRITT EIN

Wer sich also hinkniet und das Leben ehrt - beispielsweise indem man sagt „Ich ehre das Leben“, entscheidend ist jedoch die Bekundung des Willens dazu und nicht eine genaue Formulierung – dem öffnet sich das Portal.

Eingang:

Im nächsten Raum kann man nur einen Tisch mit einem Becken finden, in denen Reste von Pulver zu erkennen sind. Betritt man den Raum, kommen aus zwei Geheimtüren zwei Weidenknechte mit Holzschüsseln, die farbiges Pulver enthalten: je einmal gelb und blau. Schmeißt man gleichzeitig beide in das Becken, öffnet sich eine weitere Geheimtür geradeaus. Fügt man das Pulver jedoch einzeln hinzu, hat das unangenehme Auswirkungen; beim gelben Pulver (das für die Kraft der Sonne steht) blendet ein Lichtblitz die Augen so stark, dass die Abenteurer bei einem misslungenen WW:Abwehr (ohne Parierwaffen) die nächsten 20 Minuten im Kampf einen Abzug von 2 hinnehmen müssen, Beim blauen, also Wasser symbolisierenden Pulver dagegen, entsteht rasch Wasserdampf, der allen, die nicht einen WW:Abwehr (ohne Parierwaffen) schaffen, 1W6 schweren Schaden zufügt. Zudem greifen die Weidenknechte an.

Weidenknecht (Kunstwesen Grad 10)

LP 25, AP ∞ - KR - St 90, Gw 50, In t30, B 18

Angriff: Holzaxt+7 (1W6+3) oder Hand+9 (1W6-1) - Raufen+7 (1W6-1) - ABWEHR+14, RESISTENZ+15/15

Vorzimmer mit Springbrunnen:

Durch die Tür gelangen die Abenteurer in einen Raum, der bis auf ein Becken in der Mitte mit glasklarem Wasser leer ist. Ein Portal mit goldenem Schlüsselloch ist gegenüber, doch verschlossen. Der Schlüssel dafür befindet sich tatsächlich in diesem Raum: Er ist gläsern und im Wasser verborgen.

Grabkammern:

Hier wurden Branaurins sterbliche Überreste begraben. Wenn jemand den Raum betritt, erwacht sein Geist und fragt den Eindringling nach seinem Begehrt. Es ist möglich, ein vernünftiges Gespräch mit diesem Schemen zu führen, wobei es dessen Anliegen ist, die Auswirkungen seines Verbrechen so gut wie möglich rückgängig zu machen. Wollen die Abenteurer Branaurins Sichel, kann sein Geist ihnen zeigen, wo sich diese befindet – wenn sie ihm deutlich machen können, dass sie sie zu einem wichtigen Zweck gebrauchen und ein Geas schwören, die Sichel wieder an ihren angestammten Ort zurückzubringen.

Caras Valaina

Ehemals Stadt mit großem druidischem Heiligtum. Im Zuge der Verfluchung des Waldes wurde die Stadt nach und nach verlassen. Die Hexe hat sich mit ihrer Truppe Dunkelelfen hier vor kurzer Zeit ein Lager geschaffen.

Die Außen an der Felswand liegenden Teile sind verfallen und werden nicht mehr bewohnt. Hier ist kaum mehr etwas zu finden.

Im Inneren handelte es sich um natürliche Grotten, die lichtdurchflutet waren und kunstvoll mit Treppen und Ähnlichem erweitert wurden. Weiter im Inneren haben sich die Dunkelelfen ihr Lager errichtet. Allerdings kann man sich unbemerkt am Rand bewegen, wo es eine Art Treppenhaus gibt. In der fünften Ebene geht es hinaus auf eine große Terrasse, die man auf von außen sehen kann. Die Terrasse liegt in ca. 30m Höhe und kann von innen oder kletternd von außen erreicht werden. Von außen gibt es allerdings magische Barrieren, die verhindern, dass feste Materie hindurchgelangt.

Erreicht man die Terrasse trotz dieser Hindernisse, ist ein riesiges Mosaik zu sehen. Es zeigt links, also auf der Seite der Tür, die zum Treppenhaus führt, eine Elfenstadt, in welcher gehandelt, gearbeitet und gesungen wird, rechts einen Palast und über diesem einen Schlüssel und einen Edelstein. Hinten mittig ist eine weitere Tür, der Eingang zum Heiligtum, welcher auf dem Mosaik ebenfalls zu sehen ist, allerdings mit einem kleinen Fehler: Tatsächlich können die Mosaiksteine verschoben werden, so dass der Eingang korrekt gezeigt wird. Dann öffnet sich das Portal.

In Regeln gesagt, bedeutet dies, dass jedem Abenteurer ein EW-2:Wahrnehmung (Sehen) oder ein EW:Sechster Sinn zusteht, um zu erkennen, dass an dem Mosaik etwas nicht stimmt. Wer das Mosaik genau betrachtet, erhält

einen EW+4:Wahrnehmung (Sehen) oder EW+4:Sechster Sinn, um den Fehler zu erkennen. Um die Mosaike dann richtig zu verschieben, benötigt man einen gelungenen PW+20:Intelligenz und einen gelungenen PW-20:Geschicklichkeit.

Das Heiligtum und die Schatzkammer sowie den umliegenden Bereich konnten die Dunkelelfen bis heute nicht betreten, da dieser magisch gegen Böses geschützt ist.

Heiligtum

Im Eingangsraum sind an den Wänden der natürlichen Grotte verschiedene Abbildungen von Bäumen und Naturwesen.

Im Hauptraum: Malerische, natürliche Grotte, durch Zugänge frische Luft und mildes Sonnenlicht, kleiner Bach, natürlich gewachsene Felssäulen, kleinere Pflanzen

Rechts und links davon Kammern der Druiden (verfallen, Skelettrest, einige Amulette mit druidischen Motiven). Links: Kammern der drei Oberen. Rechts Kammer des Obersten (leer). Überall Druiden, die anscheinend gestorben (verhungert) sind. An der Rückwand ist hinter einem Vorhang, der einen wunderschönen Wald darstellt, das Heiligtum: Zentral ein großer Altar in Form eines moosüberwucherten Steines, außenherum vier Säulen in Form von Bäumen, die durch ihre Äste den weiteren Zugang versperren. Nur wer einen der Anhänger der vier Obersten trägt, kann den Bereich betreten. Wer hier betet, kann später das Astteil berühren.

Am hinteren Raume: Halbreif eines Naturgeistes: Hörner kippbar, dies öffnet einen Geheimraum: Kleiner Altar auf dem das Astteil liegt. Davor am Boden der Oberste. Wenn man nach dem Teil greift, erhebt er sich und stellt sie zur Rede, er denkt zuerst Malgram wäre gekommen und weiß nicht, wie lange er verstorben war. Man kann ihn überzeugen, das Teil rauszugeben. Allerdings kann er es nur berühren, wer im Raum davor gebetet hat.

Schatzkammer

Ähnlich bei der Schatzkammer. Ein Schlüssel und ein Edelstein sind abgebildet. Bei beiden gibt es Fehler, die zurechtgerutscht werden können. Tut man dies, erscheint die Tür, die davor als Illusion getarnt ist (*Blendwerk*). Die Tür besteht aus zwei Schichten. Ganz vorne ist ein Schloss (Schlösser öffnen -4). Dahinter, also nicht sichtbar ist die Hauptsperre mit drei Schlössern. Auf allen Schlössern liegt ein Zauberschlüssel.

Im ersten Raum ist auf dem Boden ein großes Mosaik, welches einen Garten zeigt, durch den ein Weg führt. Dazwischen sind Blumenbeete, betritt man diese löst es eine Falle aus: Zwei schwere Armbrüste (+10, 2W6+4) mit Schlafgift, welches allerdings längst nicht mehr wirkt. An den Wänden ist ein Wandbild, es zeigt 3 Bäume, bei denen sieben Blätter etwas dunkler sind. In der eigentlichen Schatzkammer ist dieses Bild ebenfalls: An den Stellen, die auf dem Plan vermerkt sind, kann man es eindrücken und so zu Schätzen gelangen:

Am Ende des Raumes ist ein Durchgang darüber steht in alten Beth-Luis-Nion-Runen: Ehrt den Gründer unserer Stadt. (dies ist Giltaniel) Tut man dies, kann man passieren. Ansonsten nicht.

Plan

Die Schatzkammer ist zum größten Teil gelehrt worden. Nur einige „kleinere“ Schätze sind in der Hektik vergessen worden und Krone und Ring des Stadtgründers Gilthaniel wollte man in der Stadt ihres ersten Trägers zurücklassen.

#aufzählung

- 1: Spruchrolle: *Tierisches Handeln*
- 2: Magischer Helm des Sprachverständnisses (*Zauberzunge*), ABW 05
- 3: Verzierter Dolch* (+2/+2)
- 4: Heiltränke: 1×Allheilung; 2×Heiltrunk, 3×Krafttrunk (2W6)
- 5: Silberne Krone mit Edelsteinen: 3000 GS
- 6: Talisman +4 gegen Körperzauber
- 7: Wunschring

#aufzählungende

Krone und Ring zusammen: Gilthaniels Krone und Ring, der Wünsche erfüllen kann.

Landeskunde: Elfen oder Alba -2: Gilthaniel war Herrscher der Stadt. Ring kann Wunsch erfüllen.

Landeskunde Elfen -3 oder Alba -6: Gilthaniel war Gründer der Stadt. Mit einer Pause von 10 Jahren sind mit den vereinten Gegenständen Krone und Ring bis zu 3 Wünsche pro Person möglich

Landeskunde Elfen -9 oder Alba -18. Funktioniert nur, wenn die Krone auch getragen wird. Bei Menschen ist die Pause nur 1 Jahr

Halle der Künste:

7 Statuen repräsentieren die 7 Künste.

Dichtung (*Musizieren*+14/4 (Dichtung), *Einprägen*+4)

Magie (*Zauberkunde*+12/4, *Zaubern* erhört sich um 1)

Musik (*Musizieren*+14/4 (Singen), *Musizieren*+14/4 (Instrument der eigenen Wahl))

Rhetorik (*Beredsamkeit* +12/4, *Menschenkenntnis* +12/4)

Tierverständnis (*Tierkunde* +12/4, eine *Tiersprache* seiner Wahl)

Verborgtheit (*Schleichen* +12/4, *Tarnen* +12/4)

Bogenkunst (*Bögen*+6/2, Fähigkeit Bögen und Pfeile anzufertigen)

Das Lager der Dunkelelfen

Auch wenn es nicht wahrscheinlich und keinesfalls ratsam ist, kann es sein, dass die Abenteurer sich für das Lager der Dunkelelfen interessieren, weshalb es hier beschrieben wird.

Im Lager befindet sich normalerweise der Großteil der Dunkelelfen. Lediglich Thimonil verfolgt die Abenteurer, zwei Wachen sind außerhalb des Lagers postiert und vielleicht sind auch noch einige wenige auf der Jagd.

1: Vor- und Wachraum

Hier sind ständig zwei Wachen anwesend. Zu diesem Zweck stehen ein kleiner Tisch und zwei Stühle im Raum, der ausgeräumt wurde und ansonsten leer ist.

2: Hauptraum

Der größte Raum scheint früher einmal eine prächtige Halle, vielleicht ein Speisesaal gewesen zu sein. Auch heute nehmen die neuen Besitzer hier ihre Nahrung an zwei länglichen Holztischen ein, weshalb im Raum immer einige Krieger anwesend sind.

3: Schlafräume

In den drei kleinen, an den Hauptraum angrenzenden Räumen, sind neun, dreizehn bzw. acht Schlafstätten, bestehend aus Bettrollen und Rucksäcken, in denen Waffen, Ausrüstungsgegenstände und Nahrung (oder Gift?) zu finden sind. Auch hier sind immer einige Dunkelelfen anwesend, sei es, um zu schlafen, sich auszuruhen, die Waffen zu schärfen oder Gebrauchsgegenstände zu reparieren. Im größten Raum lassen steinerne Tische mit Kohlebecken und ab und an herumliegende, stark verrostete Messern und Kellen, darauf schließen, dass sich hier einst eine Küche befand, während die anderen Räume leer sind.

4: Anastalias Raum

Der Raum der Hexe Anastalia befindet sich hinter einer Geheimtür, die aus dem Hauptraum führt. An den Wänden befinden sich verschiedene, in die Wand gemeißelte Verzierungen, den Boden bedeckt ein alter, schwarzer Teppich. In einer Ecke ist offensichtlich eine Schlafstatt, andere Habseligkeiten liegen auf dem Boden verstreut, darunter die bei Anastalia aufgeführten Gegenstände, ein Seil, eine Laterne, verschiedene Bücher, die sich hauptsächlich mit Magie, auch schwarzer, beschäftigen und ein schwarzer Dolch. Die Hexe befindet sich hier fast immer und liest.

Verloren im Sumpf

Zufallsbegegnungen: siehe Reise durch den Wald

Hintergrund

Vor vielen Jahren lebte ein Sumpfvolk im und kam durch Zufall in den Besitz des Schlüssels, nachdem sie den Reiter mit diesem überfielen. Sie erschlugen ihn und nahmen die Wurzel mit in ihre unterirdischen Höhlen, die sie bewohnten. Dort bewahrten sie es in ihrem Heiligtum auf, da sie seine magische Macht spürten. Kurz darauf bemerkten ihre Priester das Aufkommen großer, dunkler Mächte, weshalb ein Teil die Höhlen für immer verließ. Dieser Teil, der das magische Wurzelstück für den Grund des drohenden Unheils sah, begründete das heute noch existierende Sumpfvolk, das allerdings oberirdisch lebt. Um den Eingang in die Höhlen zur Not aber auch nach langer Zeit wiederfinden zu können, errichteten sie ein geheimes Symbolsystem mithilfe von im Sumpf aufgerichteten, hölzernen Stelen. Allerdings sollte es dazu nicht kommen, denn durch den Fluch des Waldes, der sich zu dieser Zeit unaufhaltsam ausbreitete, wurde das Wasser verseucht, sodass die paar wenigen, die ihre Heimat nicht verlassen wollten, in den Höhlen, die später überflutet wurden, starben. Dieses Wissen ging über die Jahrhunderte aber fast gänzlich verloren.

Die Neuen

Mittig im Sumpf Tasarnin lebt noch heute das Sumpfvolk, das sich als die „Neuen“ bezeichnet. Sie sind ein Volk kleiner, humanoider, aber leicht froschartiger Sumpfbewohner, die im Gegensatz zu ihren Vorfahren weitestgehend friedlich leben. Sie sprechen etwas Comentang.

Mithilfe des Spruches wissen die Abenteurer, dass einer der drei Brüder im Sumpf versank, weshalb sie nicht umhinkommen, sich in diesen zu begeben. Das hier heimische Volk wird die Neuankömmlinge bald bemerken und zunächst misstrauisch beobachten, sich ihnen dann aber zeigen. Durch diesen Kontakt können die Abenteurer von den „Alten“ erfahren, die unterirdisch lebten und kriegerischer waren; stellen sie sich geschickt an, kann einer der Weisen sogar von einem Wurzelstück berichten, doch warnt er die Abenteurer vor schlimmen Unheil, dass es brachte. Um die Höhlen der Alten zu finden, heißt es, muss man den Speeren im Sumpf folgen (womit die Stelen gemeint sind). In diese, können sie außerdem berichten, kommt man nur, wenn man als einer der ihren angenommen wurde. Dafür haben sie einen besonderen Stuhl. Er ist aus der früheren Zeit und nimmt jeden, der darauf ein Ritual durchläuft, als „Sumpfbewohner“ auf. Er erhält die Fähigkeit Wasser atmen und kann die Sperren in der Höhle passieren – allerdings hält diese Fähigkeit nicht permanent an, denn um sie zu bewahren, muss man sich jedes Jahr bei einem rituellen Fest erneut auf den Stuhl setzen. Allerdings darf sich nicht jeder auf den Stuhl setzen: Die Neuen wünschen sich, dass die Gruppe ihnen gegen den Sumpfpriester hilft, der sie schon längere Zeit sehr stört.

Um ihr Gebiet herum kann man insgesamt 9 der Holzstelen finden. An den vier Himmelsrichtungen sind Zeichen für jede Himmelsrichtung. Dazwischen, an weiteren vier, sind „Umrechnungen“ für die Entfernungen, die in Form von Schrittlängen im Sumpf heimischer Tiere angegeben sind. An der zentralen Steele findet sich der Hinweis auf den Eingang zur Höhle der „Alten“, siehe rechts.

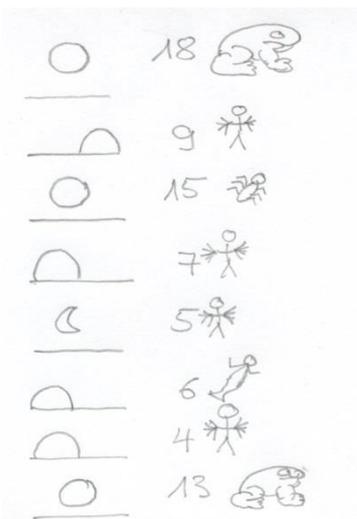
Die Neuen wissen dies nicht genau, sie kennen aber einige Stelen. Nicht immer kann man die Inschrift sofort finden! Auch sind zwei im Laufe der Zeit etwas verschleppt und schwer zu finden - eine davon benutzt der Sumpfpriester sogar als Zahnstocher!

Die zentrale Steele weist den Weg. An der Stelle mit der Nixe kommt ein kleiner Tümpel. Man kann ihn auch umgehen, geht aber Gefahr in Sumpflöcher zu fallen.

Am Ende angekommen steht man vor einem kleinen 1m durchmessenden Loch im Boden, in welches man hineintauchen kann.

Höhle der Alten

An den Barrieren ~~≠~~ kommt man nur vorbei, wenn man auf dem Stuhl der Neuen aufgenommen wurde. Mit Hilfe von *Zauber bannen* ist es allerdings möglich sie zu entfernen. Die Barrieren werden durch 4 magische Holzstücke in der Wand aufrechterhalten; da sie auch Wasser aufhalten, dienten sie oft dazu, Räume vergleichsweise trocken zu halten.



Ungestört können sich die Abenteurer aber nicht umsehen: Jede Minute kommt aus den weichen Wänden eine Moorleiche, die sich auf alles Lebende in ihrer Reichweite stürzt. Die Anzahl dieser Wesen, die vor Jahrhunderten dem Fluch zum Opfer gefallen sind, sollte der Spielleiter als schier unerschöpflich darstellen – denn das ist sie auch beinahe.

1: Grabkammer

Nach und nach kommt eine Sumpfzombie nach dem anderen.

Sumpfzombie (Untoter, Grad 3)

LP 14, AP ∞ - LR - St 90, Gw 30, In t20, B 18

Angriff: Handaxt+7 (1W6+2) - Raufen+6 (1W6-2) <- ABWEHR+13, RESISTENZ+11/14

2: Wachraum

Auch wenn seit Jahrhunderten kein lebendes Wesen mehr hierhergekommen ist, gibt es einige, die zu einem untoten Dasein verdammt sind. So stehen hier für die Ewigkeit (außer eine Gruppe Abenteurer sollte auf die Idee kommen, sie zu erlösen) drei Sumpfzombies, die jedes Wesen angreifen müssen, das den Raum betritt.

Sumpfzombie (Untoter, Grad 3)

LP 14, AP ∞ - LR - St 90, Gw 30, In t20, B 18

Angriff: Handaxt+7 (1W6+2) - Raufen+6 (1W6-2) - ABWEHR+13, RESISTENZ+11/14

3: Aufenthaltsraum Wächter

Sechs Kojen deuten darauf hin, dass hier einst jemand wohnte. In dreien liegt eine Leiche, die allerdings nicht zum Leben erwacht. Insgesamt sind hier 20GS, kleinere Schnitzarbeiten und weitere, wertlose Gebrauchsgegenstände zu finden.

4: Wohnbereiche der Frauen und Kinder

Verweste Reste von Holzmöblierung und etwas Schmuck (Wert: 100GS) sind das einzige, das die Zeit in diesem Raum überlebt.

5: Zentrale Halle

Vor dem Durchgang gegenüber stehen zwei große Sumpfzombies Wache. In der Mitte ist ein durch den Sumpf konservierter und reichlich mit Schnitzereien verzierter Baumstamm mit einigen Ästen. Eingeritzt ist auch der Name des Sumpfgottes, welcher von den Alten verehrt wurde: „Schlufur“. Wer es schafft eine gute Schnitzerei hinzuzufügen und den Sumpfgott anzurufen, erhält einen der folgenden Boni für drei Tage:

#aufzählung

Segnen

Heiliger Zorn

+1 auf Abwehr und Resistenzen

Schwimmen+8, Tauchen+8

#aufzählungende

6: Werkstätten

Im Gang steht ein großer Sumpfzombie Wache. Die Räume dienten alle handwerklichen Zwecken:

a: Werkstücke und Werkzeuge

b: Waffen und Rüstungen

c: Thaumaturgische Gegenständen

In jedem Raum kann man begonnene Gegenstände finden, die auch in alten Tagen alles andere als Meisterleistungen waren.

7: Schlafräume der Krieger

In den Schlafräumen der Krieger sind insgesamt 12 Sumpfzombies, welche den Abenteurern durchaus unangenehm werden könnten. Sie greifen, ohne zu zögern, zu ihren Holzäxten und die Eindringlinge an.

8: Halle des Königs

Der König ist tot, es lebe der König! Im Falle dieses Königs, der sich den Abenteurern in Gestalt eines riesigen Sumpfzombies zeigt, ist das wortwörtlich zu nehmen. Er und seine vier Wachen, ebenfalls Sumpfzombies, schlürfen gemächlich auf die Abenteurer zu und greifen sie an, wenn sie des Königs Thronsaal betreten. Dieser ist mit einer Holzrüstung gerüstet und kämpft beidhändig mit zwei Holzäxten* (+1/+0).

König unter dem Sumpf (Untoter, Grad 15)

LP 30, AP ∞ - KR - St 110, Gw 30, In t20, B 18

Angriff: 2×Handaxt+12 (1W6+3) - Raufen+10 (1W6-1) - ABWEHR+16, RESISTENZ+16/18

9: Schatzkammer

Durch einen Vorhang aus glitschigen, grünen Pflanzenfäden geht es in die Schatzkammer. Doch dieser Durchgang ist tückisch: Beim Betreten des Raumes aktiviert man eine Falle: Von oben stürzt eine große Menge Gestein herab, die jeden Darunterstehenden zu Boden wirft, sollte kein PW:Gewandtheit gelingen. Zudem beginnen die Pflanzen, die vorher wie ein Vorhang wirkten und auch an den Wänden wachsen, sich wie *Pflanzenfessel*, um die Knöchel und Beine der Abenteurer zu schlingen.

In der Mitte des Raumes liegt das gesuchte Wurzelstück, doch auch weitere Wertgegenstände bedecken den Boden: Ein kleiner Holzschild* und Schmuck im Wert von 2000 GS.

Wolfspass

Bevor die Abenteurer den Pass erreichen, macht dieser seinem Namen alle Ehre. Immer wieder werden sie schauriges Wolfsgeheul hören, bis es schließlich in der Nacht, kurz bevor sie den Pass erreichen, tatsächlich zu einem Angriff von Wölfen kommt. Sie begleiten drei Dunkelwölfen, von denen einer offensichtlich der Angreifer ist. Haben die Abenteurer ein Feuer an, kann ihnen eventuell, zum Beispiel mit *Tierkunde*, auffallen, dass die normalen Wölfe durchaus Angst vor dem Feuer haben, die drei Dunkelwölfe sie aber zu den Angriffen drängen. Die Anzahl kann der Spielleiter an die Stärke der Gruppe anpassen. Der Kampf sollte sie auf jeden Fall nicht zu sehr in Anspruch nehmen, damit sie noch eine Chance gegen die Gorgo/den Basilisken (siehe unten) haben.

Dunkelwolf (Wolf, Grad 3)

LP 13, AP 16 - LR - St 60, Gw 60, In t90, B 30

Angriff: Biss+8 (1W6+1) - Raufen+6 (1W6-2) - *Kehlbiss* - ABWEHR+12, RESISTENZ+11/13

Bes.: *Anführen*+10; spurtstark

Wolf (Wolf Grad 2)

LP 11, AP 10 - TR - St 50, Gw 60, In t50, B 30

Angriff: Biss+7 (1W6) - Raufen+5 (1W6-3) - *Kehlbiss* - ABWEHR+12, RESISTENZ+11/13

Bes.: spurtstark

Richtung Pass kann man auch immer wieder versteinerte kleine Wesen entdecken. Grund dafür ist ein Basilisk, der sich vor langer Zeit hier angesiedelt hat und auch den elfischen Reiter versteinerte. Er steht immer noch an der höchsten Stelle des Passes und trägt die Blüte, den Schlüssel zur Schatzkammer in Malinador, bei sich. Neben den versteinerten Wesen kann auch die unfruchtbare Gegend einen Hinweis auf die Anwesenheit dieser Kreatur liefern.

Basilisk (Reptil Grad 10)

LP 15, AP 30 - KR - St 60, Gw 30, In t70, B 12

Angriff: Biss +12 (1W6 & 2W6-Gift), Schwanz +9 (1W6-2) - Raufen+9 (1W6-3) - ABWEHR+13, RESISTENZ+12/14

Bes.: Gegner erhalten -2 auf ihre EW:Angriff, weil sie Blickkontakt vermeiden müssen

»**Zaubern+15:**« *Versteinern* (durch Blick), *Gifthauch*

Mit einem gelungenen EW:Landeskunde weiß eine Spielfigur, dass das frische Blut eines Basilisken in der Lage ist, vom Basilisken versteinerte Wesen zu entsteinern. Das Blut des Basilisken sollte reichen, um den Reiter und den Schlüssel, die Blume, sowie sämtliche Versteinerte unter den Spielerfiguren zu retten. Da das ebenfalls versteinerte Pferd allerdings umgekippt ist und dabei ein Arm und der Kopf des Bruders abgebrochen sind, wird dieser nicht wieder leben. Der Schlüssel in Form einer Blume ist allerdings sicher.

Der Überfall

Scheint das Abenteuer bereits abgeschlossen, werden die Figuren von den Dunkelelfen und Anastalia überfallen. Die schiere Anzahl der Dunkelelfen sollte reichen, dass sich die Abenteurer einer Übermacht gegenübersehen. In letzter Sekunde ertönt plötzlich ein Horn und gut 30 Elfen reiten der Gruppe zu Hilfe.

Grund dafür ist einer der legendären weißen Hirsche, die die Gabe der Voraussicht haben. So ahnte das mystische Wesen den Überfall und holte einige Elfen aus Tirthalion, die nun die Abenteurer retten können. Der weiße Hirsche führt sie an, wird aber im Kampfgeschehen verschwinden, ohne dass dies zunächst jemand bemerkt. Die Dunkelelfen werden wohl vor dieser Übermacht fliehen, Anastalia wird dafür wegfliegen oder sich im Notfall versetzen (sie hat kurz zuvor ein Sechseck in einer Höhle in der Nähe aufgezeichnet), und die Flüchtenden von den Elfen verfolgt und größtenteils zur Strecke gebracht. Unter den Elfen befinden sich auch ein Druiden und zwei Heiler, die sich sofort um eventuell verwundete Abenteurer kümmern können.

Wünscht der Spielleiter zum Abschluss des Abenteurers noch einen großen Kampf, kann er den Trupp der Elfen kleiner gestalten und das Gefecht ausspielen. Die Werte der Elfen gleichen der Einfachheit halber denen der Dunkelelfen, wobei erstere allerdings zu Beginn des Kampfes zu Pferd sind – aber nicht zu Pferd kämpfen werden.

Ende

Sind die schlimmsten Verwundungen versorgt und alle Verwirrungen geklärt, werden sich die Elfen und wahrscheinlich auch die Abenteurer wieder auf den Weg nach Tirthalion machen. Wahrscheinlich zu ihrer Überraschung werden sie dort Nervan vorfinden (sollten sie zurück in Altaneas Dorf gegangen sein, wird er sie auch dort bald finden), der erklärt, er habe unerwartet eine Möglichkeit gefunden, rasch hierher zu kommen – schließlich hat er auch unter Elfen den ein oder anderen Freund. Außerdem wird es ihm mit Hilfe der zauberkundigen Elfen wesentlich leichter fallen, das gefährliche Artefakt zu zerstören. Für den Rückweg werden sie allerdings den beschwerlichen Weg zu Fuß gehen müssen.

Bis dahin haben die Abenteurer die Möglichkeit zu lernen, ihre gefundenen Schätze in Gold umzutauschen und dieses auszugeben oder sich einfach in ihrer gemütlichen, von Nervan organisierten Unterkunft, auszuruhen.

Wahrscheinlich werden die Abenteurer nach einer Woche Nervan auf seinem Rückweg in den Westen, der wie ihr Hinweg ereignislos verläuft, begleiten, um in Morvill ihre versprochene Belohnung zu erhalten. Nervan hält sein Wort und gestattet den Abenteurer auch in seiner Burg Irensrod zu wohnen, solange sie sein Angebot des verbilligten Lernens in Anspruch nehmen wollen.

Und der Fluch?

Ursprünge des Fluchs

- Verstümmelung einiger Teile durch die Valianer
- Entweihung des Hains
- Dunkle Flüche Sarons (personifiziert durch Urgrond)

Beseitigung des Fluchs

- Wiederweihen des Hains (insb. Erlösung des Geistes)
- Besiegen Urgronds

Anhang

Die Dunkelelfen

Saron sandte, um sein Amulett zu holen, die Hexe Anastalia aus, mit dreißig Dunkelelfen aus dem Bro Bedwen, angeführt von Galaerion, als Unterstützung. Ein weiterer wichtiger Dunkelelf ist der erfahrene Waldläufer Thimonil. Dieser beobachtet das Elfendorf bereits wenige Tage nach Ankunft der Abenteurer und ist beim Überfall auf Altaneas und die Figuren auch mit anwesend. Danach beobachtet er jedoch auf Befehle Anastalias weiterhin und verfolgt die Abenteurer das ganze Abenteuer über. Die Dunkelelfen planen die Abenteurer am Ende des Abenteurers zu überfallen und das Amulett an sich zu reißen – das Jagen nach den Schlüsseln und andere unangenehme Arbeiten überlassen sie gerne den (hoffentlich) ahnungslosen Helden.

In Caras Valaina hat der Trupp ein kleines Lager in den dortigen Höhlen errichtet.

Dunkelelfen (Waldläufer, Grad 5)

LP 17, AP 36 - LR - St 70, Gw 90, In 60, B 24

Angriff: Langbogen+12 (1W6+1), Langschwert+11 (1W6+4) - ABWEHR+16, RESISTENZ+15/16

Bes.: Scharfschießen+8, Schleichen+9, Tierkunde+8, Spurensuche+8, Akrobatik+9, Geländelauf+13, Schilde+2, Tarnen+10, Laufen+8, Sehen-2 (in Tageslicht), Nachtsicht+4

Der Großteil der Schwarzalben weiß nicht viel über die Pläne Sarons – sie wissen nicht einmal von seiner Existenz. Es handelt sich um einen Söldnertrupp unter der Führung des Kriegers Galaerion, der von der Hexe Anastalia angeheuert wurde. Viele vermuten, dass auch sie wiederum einen Herrn hat und nicht ihre eigenen Ziele verfolgt. Bis zum Überfall auf das Elfendorf weiß der Großteil nur, dass sie wichtige Informationen über ein Amulett aus dem größten Wohnbaum stehlen sollen. Danach ist ihr Auftrag zu warten bis Thimonil, der erfahrenste Späher, meldet, dass die Abenteurergruppe, die ihnen in den Weg gekommen ist, das Amulett gefunden hat. Dann steht ein Überfall bevor.

Thimonil (Waldläufer) **Gr 15**

Volk, druidisch - mittel (177 cm), schlank, Linkshänder - 158 Jahre - 4 SG

St 68, Gs 96, Gw 83, Ko 83, In 66, Zt 55

Au 82, pA 79, Wk 36 - B 25

18 LP, 69 AP - LR - SchB+3, AnB+2, AbB+2, ResB+2

Langbogen+16 (1W6+1), Langschwert+13 (1W6+4); Raufen+10 (1W6-1) - ABWEHR+16 (ohne Schild), RESISTENZ+17/18

Trinken+8, Wahrnehmung+6, Nachtsicht+4, Sehen-2 (in Tageslicht), Riechen+2, Eldalyn+13, Comentang+13, Scharfschießen+13, Klettern+12, Schleichen+14, Spurenlesen+14, Tierkunde+9, Überleben im Wald+9, Laufen+9, Akrobatik+9, Stichwaffen+5, Schilde+3, Einhandschwerter+11, Bögen+12, Zweihandschwerter+5, Tarnen+14, Balancieren+13, Anführen+10

Besitz: Langschwert, Langbogen, 30 Pfeile, 25 Pfeile* (+1/+1), kleiner Schild

Galaerion (Krieger) **Gr 15**

Adel, druidisch - groß (189 cm), schlank, Beidhänder - 191 Jahre - 3 SG

St 61, Gs 85, Gw 86, Ko 92, In 79, Zt 65

Au 94, pA 89, Wk 52 - B 24

19 LP, 68 AP - LR - SchB+2, AnB+2, AbB+1, ResB+2

Langbogen+13 (1W6+1), 2xLangschwert+15 (1W6+3); Raufen+9 (1W6-2) - ABWEHR+16, RESISTENZ+17/18

Trinken+9, Wahrnehmung+6, Nachtsicht+4, Sehen-2 (in Tageslicht), Schmerzunempfindlichkeit+9, Eldalyn+13, Comentang+13, Kampf in Vollrüstung+5, Klettern+12, Reiten+13, Geländelauf+13, Reiterkampf+13, Anführen+16, Balancieren+13, Schilde+3, Stichwaffen+8, Einhandschwerter+12, Bögen+10, Waffenloser Kampf+6, Parierwaffen+1, Einhandschlagwaffen+5, Zweihandschwerter+8, Beidhändiger Kampf+13, Scharfschießen+8, Verhören+9

Besitz: 2 Langschwerter, 1 Dolch, 1 Bogen, 28 Pfeile, kleiner Schild

Anastalia (Schwarze Hexe) **Gr 25**

Volk, Mestoffelyzh - mittel (173 cm), schlank, Rechtshänderin - 43 Jahre - 9 SG

St 43, Gs 65, Gw 83, Ko 54, In 96, Zt 100

Au 75, pA 80, Wk 61 - B 24

14 LP, 68 AP - LR - SchB+1, AnB+0, AbB+1, ResB+4/2

Magierstecken+8 (1W6+2); Raufen+6 (1W6-3) - ABWEHR+18, RESISTENZ+21/21

Trinken+5, Wahrnehmung+6, Schmerzunempfindlichkeit+9, Albisch+14, Comentang+14, Verführen+8(+pA), Eldalyn+14, Schreiben+14 (Albisch), Anführen+8(+pA), Zauberkunde+10, Lesen von Zauberschrift+10, Zauberstäbe+8

Zaubern+20: *Angst, Anstacheln, Anziehen, Bannen von Licht, Bannen von Zauberwerk, Beeinflussen, Beschleunigen, Binden des Vertrauten, Blitze schleudern, Böser Blick, Dämonenkugeln, Dämonenschwert, Dämonische Zauber Macht, Erkennen von Leben, Erkennen von Zauberei, Fesselbann, Fliegen, Geräusche dämpfen, Heranholen, Hexenstreich, Hitzeschutz, Kälteschutz, Krafraub, Kraft entziehen, Macht über die belebte Natur, Macht über Menschen, Macht über Unbelebtes, Namenloses Grauen, Nebel schaffen, Pflanzenfessel, Schlangenbiss, Schmerzen, Schwäche, Schwarze Zone, Sehen in Dunkelheit, Sehen von Verborgenen, Stärke, Steinwand, Stille, Stimmenwerfen, Tiersprache, Todeshauch, Unsichtbarkeit, Verdorren, Vergiften, Verlangsamen, Versetzen, Verursachen von Krankheit, Verursachen von Wunden, Verwirren, Verwünschen, Zauberschlaf, Zwiesprache*

Besitz: Magierstecken, Heiltrank, Krafttrunk (2W6), verschiedenste Zaubermaterialien

Rabe (Vogel, Grad 0)

LP 4, AP 0 - OR - St 10, Gw 70, In t90, B 4/60

Angriff: Schnabel+5 (1W6-2), im Flug Klauen+5 (1W6-3) - Raufen+2 (1W3-2) - ABWEHR+12, RESISTENZ+10/12

Bes.: *Schleichen*+18, *Sprechen*+6, *Verstellen*+14 (Geräusche nachahmen), *Tarnen*+18

Handouts

Altaneas Aufzeichnungen

#pergament

Aufzeichnungen von Gendil, dem Hofschreiber, im Jahre 1250nL

Ich schreibe diese Worte in höchster Sorge, denn ich fürchte, dass der fremde Magier, der mit seinem Amulett so viel Unheil über unsere Heimat brachte, wieder zurückgekehrt ist. Offensichtlich ist er nicht wie gewöhnliche Menschen durch ein kurzes Leben gebunden, sondern hat auf einen geeigneten Augenblick gewartet. Wie mir Fanleón im Vertrauen mitteilte, hatte das Duell zwischen unserem vergangenen König Tiangol und dem jungen Emporkömmling nicht so stattgefunden, wie es von Cûthalion berichtet wurde. Ich muss gestehen, ich hatte selbst Zweifel, doch fürchtete ich mich vor der Verbannung. Der fremde Magier soll wohl Cûthalion mit gespaltener Zunge überredet haben, ihn zurück in den Broceliande zu bringen, wo er den armen Branaurin bezauberte. Beide lockten sie Tiangol in Branaurins Hain, um ihn dort zu ermorden. Fanleón und seine Brüder erkannten die Gefahr zu spät, um ihren Vater zu retten, doch werden sie nun die Schlüssel zum Versteck des Amuletts an sichere Orte bringen.

Aber mir schwant Übles, wenn ich bedenke, dass Elfen untereinander Freund gegen Freund kämpfen. Was soll so aus uns werden?

#pergamentende

Ideen und To Do

- Hintergrund Caras Valaina erläutern (warum die Priester verstorben sind)
- Hinweise beim Sumpfvolk, auf alte Symbole (Bspw. gleiche Symbole wie auf Stelen im Dorf bei Ritualen verwendet)
- Vorschläge für Visionen (Hain)
- Handouts
- Öffnen der Schatzkammer beschreiben
- Bild in Malinador (Heiligtum)
- Kasten weiße Hirsche