

1Hintergrund:

2Die Abenteurergruppe werden in einem eher abgelegenen Dorf
3des Weald zu Hilfe gerufen, da dort seltsame Dinge vorgehen.
4Es verschwinden Tiere und inzwischen auch einzelne Personen,
5die sich im Wald zwischen dem Dorf und einem kleinen Berg
6aufhalten.

7Die Vorkommnisse haben erst vor einigen Wochen begonnen,
8nachdem ein ausländischer Reisender (Chryseier) mit 2
9Dienern hier war. Er ist gen Thame weitergereist, wird
10allgemein angenommen.

11Grund für die Vorkommnisse ist ein Dämon, der aus einem
12alten Wegeportal der Arracht entkommen ist. Zu ihrer
13Hochzeit bis zum Krieg der Magier hatten die Arracht geheime
14Wege durch das Emyreäum erschaffen, die ihre Städte und
15Außenposten miteinander auf den verschiedenen Kontinenten
16Midgards verbanden. Diese benutzten gerade nicht die
17Kraftlinien des Dweomer, da die Arracht diese Art der Magie
18weder leiden, noch damit gut umgehen können.

19

20Die wenigen Zugänge waren gut getarnt und mit einem
21Zugangssiegel gesichert. Im Laufe der Jahrhunderte und den
22Verfall ihrer Macht, hat sich die Tarnung an verschiedenen
23Stellen aufgelöst und die Wege sind zum großen Teil nicht
24mehr benutzt worden. Auch die Unterhaltung wurde
25vernachlässigt, so dass neugierige Wesen aus anderen
26Existenzebenen darin eingedrungen sind.

27

28Der Reisende aus Chryseia ist nichts anderes als ein
29gelehrter Magister gewesen, der auf Hinweise zu diesen Toren

1 aus alten Schriften aus Thalassa gestossen ist und meinte
2 einen Ort lokalisiert zu haben. Er hatte leider recht, fand
3 das Tor, welches nicht geschlossen war, aber vor langer Zeit
4 durch einen Bannkreis gesichert wurde. Leider beschädigte er
5 den Bannkreis und ein Dämon kam hinaus und beförderte ihn
6 mitsamt seiner Begleitung ins Totenreich.

7 Dieser halbintelligente Dämon hat nun begonnen, eine eigene
8 Brut aufzuziehen und durchstreift die Wälder der Umgegend
9 nach Nahrung für sich und seine Brut.

10

11 Aufgabe der Helden ist den Dämon aufzufinden und ihn sowie
12 seine Brut zu vernichten, bevor sie ausschlüpft und ein
13 großes Problem verursacht.

14 In dem Zusammenhang entdecken sie den Zugang in die Wege.
15 Derzeit ist das Tor so gepolt, dass nur jemand aus den Wegen
16 heraus kommen kann. Für den Eintritt sind die Bruchstücke
17 des Zugangssteins in den Höhlen unter dem Berg
18 zusammenzusetzen und die Kombination zu entschlüsseln. Dann
19 können die Wege betreten werden.

20

21 Das Abenteuer kann also mit der Versiegelung des Zugangs
22 durch Einsturz/Blockade der Höhle beendet werden, oder durch
23 Umpolen des Wegetors. Eine Erforschung der Wege ist
24 ebenfalls möglich. Der Weg endet auf einer „Insel“ im
25 Empyräum mit einem Wachturm, den die Arracht erbaut hatten
26 und wo noch Wächtergolems aktiv sind, diesen gegen
27 Eindringlinge zu verteidigen. Ebenfalls treiben sich auf den
28 Wegen weitere „Besucher“ herum.

29

1 Beginnen kann das Abenteuer mit dem Schauplatz „Eine
2 staubige Entdeckung“, wo Hinweise gefunden werden.