Das Konkordat des Erzes

Ein DSA-Gruppenabenteuer für den Meister und 4-5 Helden der Stufen 8-10.

(C) René Schaal 2004/2005

Vorgeschichte

Das „Konzil der Elemente“ im Raschtulswall ist die wohl mit Abstand geheimnisvollste Magierakademie Aventuriens. Zahlreiche Mysterien ranken sich um den Ort Drakonia, den Sitz der Schule. So wird behauptet, die Zitadelle des Erzes befände sich tief im Inneren des Gebirges. Andere glauben, Drakonia selbst sei die Zitadelle der Elemente. Wieder andere Legenden erzählen, Drakonia sei einst der Sitz des Drachen Pyrdacor gewesen, dessen Schätze immer noch irgendwo in den Gemäuern der Stadt verborgen sein sollen.

Doch noch viel mysteriöser ist die Geschichte einer Splittergruppe von Elementaristen, die sich vor über tausend Jahren dem Erz verschrieben hatten: Sie nannten sich selbst das „Konkordat des Erzes“.

Des ewigen Gleichgewichts der Elemente überdrüssig verließ die Gruppe von sieben Magiern unter ihrem Anführer Ferulan Menas Jellowa die Akademie von Drakonia, um in den Goldfelsen eine heilige Stätte zu errichten, in der sie sich ganz des Studiums und der Ehrerbietung ihres Elementes Erz hinzugeben gedachten.

Dank ihrer arkanen Fähigkeiten war der Aufbau der Stätte für die sieben ein Kinderspiel. Wissensaustausch und Zusammenarbeit mit der Hesinde-Kirche des alten Reiches konnte die Position des Konkordats nicht nur festigen, sondern sogar ausbauen. In den Jahren nach der Gründung konnte sich die Gemeinschaft über zahlreiche neue Mitglieder freuen.

Doch dunkle Schatten begannen, am Horizont aufzuziehen. Das Konzil der Elemente, bedacht auf die gleichberechtigte Koexistenz der Elemente und eiserner Verfechter der Hexalogie, war vom Aufstieg des Konkordats in keinster Weise begeistert. Versuche, das Konkordat zur Rückkehr und Reintegration in das Konzil zu bewegen scheiterten. Und so wurde schließlich die gewaltsame Zerschlagung des Konkordats beschlossen.

In den Goldfelsen hatte unterdessen der größenwahnsinnige Pentor ben Elegrim nach Jellowas Tod die Macht übernommen. Um die Vormachtstellung des Erzes ein für alle mal zu sichern, ordnete er die Öffnung einer Pforte zur zweiten Sphäre an, um die Macht der Elemente zu entfesseln und unter seine Kontrolle zu zwingen.

Doch ausgerechnet kurz vor Ende der tagelangen und gefährlichen Zeremonie traf die vom Konzil der Elemente beauftragte Vernichtungstruppe aus Feuer- , Eis- und Luftelementaristen in den Goldfelsen ein. Ihr Angriff konnte das Gelingen des Rituals nicht mehr verhindern. Und zum Unglück aller gelang es Pentor im Eifer des Gefechtes nicht mehr, die herüberströmenden elementaren Kräfte unter seiner Kontrolle zu halten. Die schiere und plötzliche Kraftentfaltung führte dazu, daß sämtliche Lebewesen im Umkreis von einer Meile innerhalb eines Augenblickes zu Stein erstarrten.

Eine weitere Gesandtschaft des Konzils, die einige Monate später geschickt wurde um dem Verbleib der Vernichtungstruppe nachzugehen, fand in den Goldfelsen nichts mehr vor. Denn

der Sphärenriß hatte sich keineswegs wieder geschlossen. Statt dessen drangen die elementaren Kräfte des Erzes nach Dere ein und begruben den Sphärenriß und das Heiligtum unter einem schier undurchdringlichen Mantel aus Stein. Da der Riß sich dabei selbst einschloß, versiegte sein elementarer Strom bald. So geriet das Konkordat des Erzes in Vergessenheit, und mit ihm das Heiligtum und das Sphärentor. Außerdem bemühte sich das Konzil der Elemente, sämtliche Aufzeichnungen über das Konkordat zu vernichten.
Erst viele Jahrhunderte später, vor etwa 30 Jahren, erreichte eine Gruppe von Erzzwergen den Berg, der mittlerweile zu einer Höhe von mehreren hundert Schritt gewachsen war. Sie gründeten das Dorf Silgosch und begannen damit, sich auf der Suche nach Gold und Diamanten in den Berg hineinzugraben. Zahlreiche Unfälle wie Stolleneinstürze und das Erscheinen seltsamer Elementargeister konnte die Zwerge nicht aufhalten, immer tiefer in den Berg vorzudringen.
Vor einem halben Jahr schließlich erreichten die Zwerge das unter dem Fels verborgene Heiligtum. Ohne zu wissen wie ihnen geschah ließ der abermalige Ausbruch der Kraft des Sphärenrisses einige von ihnen schlagartig zu Stein erstarren. Die anderen Zwerge indessen, der Katastrophe entgangen und abergläubisch wie sie waren, hatten verschiedene, aber völlig falsche Erklärungen für den Unfall. Manche glaubten an ein Zeichen Ingerimms, andere befürchteten, einen unter dem Fels schlafenden Drachen geweckt zu haben. Die Mine wurde zu einem verfluchten Ort ernannt, der Betrieb wurde aufgegeben und der Eingang von dem Geoden Lohkrin, Sohn des Pergrin, magisch versiegelt, auf daß keiner mehr die gefährliche Mine jemals wieder betreten solle. Lohkrin zog sich darauf in eine Hütte in einem Waldstück zu Füßen der Goldfelsen zurück.
Der neuerliche Ausbruch des Elementes Erz blieb den Magiern in Drakonia unterdessen nicht verborgen. Sie spürten eine dramatische Veränderung des Gleichgewichtes der Elemente, ohne die Quelle eindeutig lokalisieren zu können. Und so entsandten sie zwei ihrer besten Männer, um der Sache nachzugehen: Den Erzelementaristen Julius Cuperian Noctans und den Konzilsdruiden und Wasserelementaristen Torben Fidian. Nach monatelangen Nachforschungen stießen sie auf die mysteriöse Geschichte der Mine von Silgosch und machten sich denn auf die Suche nach dem Geoden Lohkrin, um Näheres zu erfahren...

Anmerkungen

Dieses Abenteuer ist für 4-5 Helden der Stufen 8-10 ausgelegt und verwendet die Regeln nach DSA 4. Es spielt im Lieblichen Feld in der Gegend um Silas sowie in den Goldfelsen im Sommer eines beliebigen Jahres nach Borbarads Rückkehr.
Regelwerk und Schwierigkeitsgrad können Sie bei Bedarf Ihrer Gruppe anpassen. Als Heldentypen kommen prinzipiell alle in Betracht, von Vorteil wäre es aber, wenn mindestens ein magisch begabter Held (vorzugsweise Elementarist, Druide oder Geode) in der Gruppe wären.
Die Handlung, die beschriebenen Orte, die auftauchenden Personen etc. können offiziellen Veröffentlichungen widersprechen.
Ich bin jederzeit für konstruktive Kritik zu erreichen: rene_schaal@gmx.net

Viel Spaß beim Spielen!
René Schaal, Mannheim 2004/2005

„Das schwarze Auge“ und „Aventurien“ sind eingetragene Warenzeichen von Fantasy Productions GmbH.

Prolog

Meisterinformationen:
Das Abenteuer beginnt in Silas im lieblichen Feld. Warum die Helden hier sind, überlasse ich Ihrer Kreativität als Meister.

Allgemeine Informationen:
Am frühen Nachmittag erreicht ihr das beschauliche Städtchen Silas, gelegen an der Mündung des Tolkram in den Sikram. Schon von der Ferne ist die schwarze Basaltburg der Gräfin Irionya zu sehen, die sich kraß gegen die am Horizont schimmernden Berge der Goldfelsen abzeichnet. Am Stadttor angekommen, klärt euch einer der Gardisten über Recht und Gesetz in Silas auf: Das Tragen von Waffen mit mehr als einem Spann Länge wird mit einem Silbertaler pro Tag besteuert.

Meisterinformationen:
In Silas sind 50 Stadtgardisten sowie 20 Kanalzollgardisten stationiert. Werte siehe Anhang.

Allgemeine Informationen:
Silas macht einen sehr provinziellen und ländlichen Eindruck, was nicht zuletzt daran liegt, daß die meisten Bewohner wohl Bauern und Handwerker sind. Der größte Teil der Häuser ist gutbürgerlich, dazwischen finden sich aber auch einige ärmlichere Katen und vereinzelt sogar prächtige Villen. Auf den Straßen begegnen euch immer wieder Zwerge.

Meisterinformationen:
In der Stadt gibt es folgende interessante Lokalitäten:
- Tempel: Tsa (prächtig, berühmter Eidechsengarten), Hesinde (groß), Ingerimm (mittelgroß, zahlreiche Goldschmiede), Peraine, Efferd (letztere beiden eher klein und unbedeutend).
- Händler: Alles außer Waffenhändlern.
- Handwerksbetriebe: Seiler, Kürschner, Bürstenbinder, Faßbinder, Druckereien, Bootsmacher, Segelmacher, Tischler, Schuster, Schneider, Gerber, Färber, Bogenbauer, Werkzeugmacher, zahlreiche Kunstschmiede (darunter die sehr bekannte Goldschmiede „Radox und Dollberg“) und Grobschmiede, jedoch keine Waffen- und Rüstungsschmiede.
- Dienstleistungen: Bader, Barbier, Frisör, Pfandleiher, Schreiber.
- Tavernen: „Redrich’s Einkehr“ (gutbürgerlich, billig), „Zum Kavalier“ (schäbig, billig, hauptsächlich zwergisches Publikum), „Am großen Markt“ (gutbürgerlich, durchschnittliche Preise) und „goldener Hirsch“ (gutbürgerlich, teuer).
- Gasthäuser: „Goldfelsen“ (gutbürgerlich, teuer) und „Klein-Kuslik“ (gutbürgerlich, billig).
- Weitere Sehenswürdigkeiten: Trutzburg der Gräfin Irionya, König-Therengar-Kanal.

Allgemeine Informationen:
Als ihr durch eine der Gassen stapft seht ihr einen Gardisten, der offensichtlich gerade dabei ist, ein Plakat von einer der Hauswände zu entfernen. Als ihr näherkommt brummelt er kopfschüttelnd zu sich: „Wer bei den Zwölfen hat nur diese Steckbriefe hier aufgehängt?“. Gerade seid ihr an ihm vorbeigelaufen, als er euch hinterherruft: „He, Ihr da! Bleibt mal ‘nen Moment stehen!“. Als ihr euch verdutzt umdreht erklärt er euch: „Irgend so ein Scherzbold muß letzte Nacht diese Plakate hier in der Stadt aufgehängt haben. Die sind definitiv nicht von unserer Garde. Überall hängen sie, sogar am Tsatempel und an der Burg der Gräfin! Hier, schaut Sie Euch mal an!“. Es scheint ein Steckbrief zu sein, der das Konterfei eines älteren Zwerges zeigt. Darunter steht: „Gesucht wegen Diebstahls und schwerem Raubüberfall wird Lohkrin,

Sohn des Pergrin, ein Erzzwerg, ca. 135 Finger groß, normal gebaut, sehr alt, mit blondem Haar und Bart und schwarzen Augen. Achtung, der Mann ist bewaffnet und hochgefährlich. Hinweise, die zu seiner Ergreifung führen werden von der Gardistenkaserne Silas entgegengenommen und mit bis zu 50 Dukaten belohnt."
Mit suchendem Blick fragt euch der Gardist: „Habt ihr irgend jemand Verdächtigen gesehen der für diese Plakate verantwortlich sein könnte?"

Meisterinformationen:
Natürlich wissen die Helden noch nichts. Der Gardist (Helger Niederwacht) weist sie aber bevor er geht darauf hin, daß sie die Augen aufhalten und alles Verdächtige sofort bei der Garde melden sollen. Das Plakat können die Helden gerne behalten (siehe Handouts). Die Plakate sind von Julius Cuperian Noctans und Torben Fidian aufhängen lassen worden, die außerdem noch den korrupten Gardistenhauptmann Gunther von Edelsfelden bestochen haben. Sie hoffen, mit dieser Aktion Hinweise auf den Aufenthaltsort von Lohkrin zu erhalten. Ihre bisherigen Nachforschungen waren nämlich erfolglos. Die Anschuldigen gegenüber Lohkrin sind erlogen.
Sämtliche Plakate sind mit einer Form des „Menetekel" beschrieben.

Spezielle Informationen:
Bei eurem weiteren Gang durch die Stadt fällt euch tatsächlich das eine oder andere identische Plakat auf.

Meisterinformationen:
Wenn die Helden eine Taverne betreten (wenn sie es nicht von selbst tun, so erzählen sie ihnen einfach von ihrem furchtbaren Hunger und Durst), dann passiert das Folgende.

Allgemeine Informationen:
In der Taverne geht es zu wie in einem Taubenschlag. Es ist gerammelt voll und sehr warm, überall herrscht ausgelassene Redseligkeit und Hektik. Nach einigem Umschauen entdeckt ihr doch noch zwei Plätzchen. An einem Tisch in der Ecke sitzt ein rothaariger, etwas ungepflegt wirkender Zwerg mit hochrotem Gesicht, die anderen Plätze an seinem Tisch sind jedoch noch frei. Und an einem der Tische in der Mitte sind noch genug Plätze frei, gegenüber zwei älteren, edel gekleideten und sehr gebildet aussehenden Herren.

Meisterinformationen:
Bei dem Zwerg handelt es sich um Ulgosch, Sohn des Ulgo (Werte siehe Anhang), die beiden edlen Herren sind Torben Fidian und Julius Cuperian Noctans.
Ulgosch arbeitete in der Mine von Silgosch als Bergmann bevor diese geschlossen wurde. Seitdem fristet er als Arbeitsloser in Silas sein Dasein. Er ist eigentlich ständig betrunken. Er kann den Helden die ganze Geschichte der Mine erzählen, natürlich gespickt von Übertreibungen und abergläubischen Ansichten. Den Geoden Lohkrin kennt er zwar (er ist sein Vetter), weiß aber nicht, wo er sich befindet. Er spielt auch gerne Karten, betrügt aber meistens.
Torben und Julius sind nur mit sich selbst beschäftigt und unterhalten sich über elementaristische Theorien. Die Helden beachten sie kaum, es sei denn, unter den Helden ist ein Zwerg. Dann werden sie zumindest kurz aufmerksam. Ansonsten benehmen sie sich ausgesprochen wortkarg und arrogant. Darauf angesprochen werden sie zwar ihre Namen nennen und sich als Mitglieder des Konzils von Drakonia zu erkennen geben, über den Sinn ihrer Reise aber keine Auskünfte erteilen.
Ulgosch, Fidian und Julius verlassen die Taverne auf jeden Fall vor den Helden. Begeben sich die Helden schließlich

auch nach draußen, erleben sie das Folgende.

Allgemeine Informationen:
Ihr habt die stickige Taverne nun hinter euch gelassen. Gerade kommt ihr an einer schmalen Seitengasse vorbei, als ihr jemanden aus einem Hinterhof schreien hört. Die Stimme klingt wie betrunken: „Meschenskinner, kabbiert ihr dubbeligen Magiefutzis eigenlich immer noch nit? Hab's euch doch schon jesacht! Hab nich die aber auch so was von gerinste Ahnung wo der Logi oder wie auch immer is! Keiner weissas! Der is weg! Verschwunnen! Hui!". Eine andere, seriös klingende Stimme meint: „Komm, Torben, mit dieser Schnaps-drossel verschwenden wir doch nur unsere Zeit!". Kurz darauf nähern sich euch Schritte aus der Gasse.

Meisterinformationen:
Torben und Julius haben Ulgosch verhört. Haben die Helden vorher mit Ulgosch, Torben oder Julius geredet, können sie deren Stimmen wiedererkennen.
Torben und Julius werden die Helden ignorieren, wiederum sehr arrogant und wortkarg sein und keinerlei weitere Informationen preisgeben. Sollten die Helden die beiden angreifen, so wird dies ein aussichtsloser Kampf für die Heldengruppe sein. Ulgosch ist nicht verletzt, nur sturzbetrunken. Er kann nur sagen, daß die beiden Informationen über den Geoden Lohkrin haben wollten.
Die Helden können die beiden Elementaristen verfolgen. Dann stellen sie fest, daß diese im Gasthaus „Goldfelsen" wohnen. Ulgosch hat eine kleine, schäbige Hütte nahe des Südtors.

Nachforschungen

Meisterinformationen:
Vielleicht wollen die Helden weitere Informationen über die Mine von Silgosch, den Geoden Lohkrin, Torben und Julius oder die Plakate sammeln. Hier, was sie alles erfahren können:

- Über die Mine weiß niemand mehr als Ulgosch bereits erzählt hat.
- der Aufenthaltsort des Geoden Lohkrin ist niemandem bekannt.
- Torben und Julius sind vor ca. 2 Wochen nach Silas gekommen. Sie haben überall merkwürdige Fragen gestellt.
- die Plakate wurden von einem Bettler namens Frieder aufgehängt, der meist im Ostteil der Stadt zu finden ist.
- Frieder behauptet, von einem seltsamen Mann zur Aufhängung der Plakate bewegt und dafür bezahlt worden zu sein. Die Beschreibung des Mannes trifft auf Julius zu.
- Keine der beiden Druckereien in Silas hat die Steckbriefe gedruckt.
- Gehen die Helden zur Gardisten-kaserne, so werden sie Bekanntschaft mit Hauptmann Gunther von Edelsfelden machen. Dieser behauptet steif und fest, die Plakate seien von der Garde aufgehängt worden und bezeichnet den Gardisten Helger Niederwacht als einen Trottel. Beobachten die Helden ihn, so können sie evt. auch eines seiner Treffen mit Julius und Torben in einem Hinterhof im Westviertel beobachten, wo über das Be-stechungsgeld und Lohkrin diskutiert wird.

Die Motivation

Allgemeine Informationen:
Bei eurem Spaziergang durch Silas kommt euch plötzlich eine kleine, schwankende Gestalt entgegen. Ihr erkennt Ulgosch. Ausnahmsweise scheint er stocknüchtern zu sein. „Gut daß ich euch treffe!", spricht er euch nach Atem ringend an. „Diese beiden komischen Magier belästigen mich noch

immer. Ich habe ihnen schon zigmal gesagt, daß ich nicht weiß, wo Lohkrin ist, aber sie glauben es mir nicht! Nur weil Lohkrin mein Vetter ist muß ich doch noch lange nicht wissen, wo er sich gerade aufhält! Ich habe auch keine Ahnung, was sie von ihm wollen! Aber bestimmt nichts Gutes! Ihr seht mir wie kräftige, mutige Abenteurer aus. Ihr müßt ihn finden, bevor sie es tun, und ihn warnen! Sonst wird ihm noch irgend etwas zustoßen!“

Meisterinformationen:
Hoffentlich reicht das als Motivation für die Helden, sich auf die Suche nach Lohkrin zu begeben. Geld kann Ulgosch ihnen nämlich nicht anbieten. Die Helden auf der Reise zu begleiten lehnt er ebenfalls ab. Appellieren Sie an das Gewissen der Helden. Wenn Sie eine bessere Idee haben, können Sie die Helden auch anders motivieren.
Ulgosch gibt den Helden noch den Tip, daß sie ihre Suche am Besten in Marudret, eine Tagesreise nordöstlich von Silas beginnen. Dort hat Lohkrin mehrere Jahre gelebt.

Die Suche nach Lohkrin

Der Weg nach Marudret

Allgemeine Informationen:
Ihr verlaßt Silas durch das Nordtor. Ein gut ausgebauter Weg führt am Ufer des Sikram entlang nach Norden. Zwischen den bewaldeten Hügeln liegen zahlreiche Felder und immer wieder kleine Gehöfte. Auf den Äckern sind Bauern und Knechte bei der Arbeit. Es ist ein herrlicher, sonniger Sommertag.
Gegen Mittag erreicht ihr eine kleine Siedlung namens Marvinko, gelegen an der Mündung des Mardilo in den Sikram.

Meisterinformationen:
Marvinko ist ein einfaches Bauerndorf. Außer einem Krämerladen und einer schäbigen Taverne namens „Zur Quelle“ gibt es hier nichts Interessantes. Lohkrin ist niemandem hier bekannt.

Allgemeine Informationen:
Ihr setzt eure Reise fort. Der Weg führt hier nach Osten weiter, diesmal entlang des Laufes des Mardilo. In der Ferne könnt ihr die Goldfelsen sehen, auf die ihr genau zuhaltet. Die Landschaft wird zunehmend hügeliger.
Gegen Abend erreicht ihr schließlich Marudret, ein nicht sonderlich großes Städtchen, das hauptsächlich aus Bauernhöfen und einigen wenigen bürgerlichen Häusern besteht.

Meisterinformationen:
In Marudret gibt es einen Krämer, einen Tischler, einen Grobschmied, eine gutbürgerliche Taverne namens „Marudrer Furt“ und das durchschnittliche Gasthaus „zum silbernen Raben“.
In Marudret können die Helden Nachforschungen anstellen. Tatsächlich hat Lohkrin lange Jahre hier als Medicus gelebt. Die meisten, die sich noch an ihn erinnern, beschreiben ihn als seltsam, still und zurückhaltend. Vor etwa einem halben Jahr ist er ausgezogen und wurde seitdem nicht mehr gesehen. Sein ehemaliges Haus steht seit dem leer, darin können die Helden absolut nichts finden. Er war früher öfters geschäftlich in Sibur, ½ Tagesreise nördlich von Marudret. Niemand weiß genau, wo er sich jetzt befindet. Viele sind aber der Meinung, daß er sich irgendwo in die Wildnis zurückgezogen hat.
Wenn die Helden in die Taverne oder das Gasthaus gehen, passiert das Folgende.

Allgemeine Informationen:
Plötzlich wird die Tür der Taverne aufgestoßen. Schwankend und offensichtlich mit letzter Kraft schleppt sich

ein Mann in die Schankstube. Er ist vielleicht 40 Jahre alt, klein und glatzköpfig. Seine Kleider sind zerfetzt und mit zahlreichen Blutflecken übersät, seine Arme und sein Gesicht zeigen Kratz- und Beißwunden.
Mit Mühe schleppt er sich an einen freien Stuhl an der Theke, wo er erschöpft zusammenbricht.
„Bei den Zwölfen! Was ist nur mit euch geschehen?“, ruft der Wirt erschrocken aus.

Meisterinformationen:
Der Mann braucht dringend ärztliche Hilfe. Er heißt Jorgen Jedramsfurt. Er war auf dem Weg von Sibur nach Marudret. Unterwegs, kurz vor Marudret, ging er ein wenig in den Wald Richtung Osten hinein, um nach Pilzen zu suchen. Dort wurde er urplötzlich von einem Wolfsrudel angegriffen. Die Wölfe schienen wie besessen zu sein und ließen sich durch nichts abschrecken. Er kam gerade mit dem Leben davon.
Wie der Wirt und die anderen Gäste in der Taverne zu erzählen wissen, ist der Wald zwischen Sibur und Marudret verflucht. Alle, die diesen Wald betreten, werden sofort von irgendwelchen wilden Tieren angegriffen. Zwar wurde noch nie jemand dort getötet, es gab aber schon zahlreiche Verletzte. Manche sprechen von einem Hexer, der angeblich in dem Wald leben soll.
Die Helden sollten nun eins und eins zusammenzählen und den Wald zwischen Sibur und Marudret als Aufenthaltsort von Lohkrin identifizieren. Ansonsten müssen Sie ihnen eben mit ein paar Klugheitsproben nachhelfen.

Lohkrins Wald

Allgemeine Informationen:
Nach wenigen Stunden Fußmarsch führt der Weg durch einen dichten Mischwald. Dies scheint der Ort zu sein, von dem Jorgen und die anderen Gäste der Taverne gesprochen haben. Der Wald macht eigentlich einen ganz normalen Eindruck. Das Zwitschern von Vögeln ist zu hören, genauso wie das Summen der Insekten.

Meisterinformationen:
Eine Übersichtskarte des Waldes finden Sie als Anlage. Der Wald ist in „Zonen“ eingeteilt, die die Helden durchqueren müssen, unabhängig davon, von welcher Seite sie sich Lohkrins Hütte nähern. Wie Sie den Marsch durch den Wald sonst gestalten wollen, sei Ihnen als Meister überlassen.
Wollen die Helden Kräuter suchen: Hier eine kurze Liste von Kräutern, die gefunden werden können (in Klammer der Zuschlag auf die Pflanzenkundeprobe): Alraune (+15), Belmart (+8), Krötenschemel (+4), Lulanie (+18), Shurinknolle (+8), Tarnele (+4),Vierblatt (+8), Zunderschwamm (+4), Zwölfblatt (+5).

Zone 1: Waldwölfe

Meisterinformationen:
Nur etwa eine halbe Stunde nachdem die Helden den Wald betreten haben werden sie von einem Rudel von 8 Waldwölfen angegriffen. Die Tiere sind sehr aggressiv und wirken wie tollwütig. In Wirklichkeit sind sie von Lohkrin beherrscht („Herr über das Tierreich“). Wollen die Helden Zauber wie „Herr über das Tierreich“ oder „Kusch!“ wirken, so sind die Proben zusätzlich zur Magieresistenz nochmals um 18 Punkte erschwert.
Werte eines Waldwolfes: **INI:** 8, **LE:** 20, **AU:** 26, **AT:** 11, **PA:** 6, **TP:** 1W6+3, **MR:** 2, **RS:** 2.

Zone 2: Luchse

Meisterinformationen:
Jetzt werden die Helden von 5 Luchsen angegriffen. Bei einer glücklichen

Attacke beißt das Tier zu, ansonsten schlägt es mit den Krallen um sich. Für die Luchse gilt das gleiche wie für die Wölfe: Sie sind mit „Herr über das Tierreich“ beherrscht, bestimmte Beherrschungszauber sind zusätzlich um 18 Punkte erschwert.
Werte eines Luchses: **INI:** 9, **LE:** 28, **AU:** 35, **AT:** 14, **PA:** 6, **TP:** 1W6+4 (Krallen) bzw. 1W6+6 (Biß), **MR:** 0, **RS:** 1.

Zone 3: Harpyien

Als nächstes werden die Helden von 4 Harpyien angegriffen. Das über Beherrschungszauber gesagte gilt auch hier.
Bei einer glücklichen Attacke packt die Harpyie den Helden, nimmt ihn mit in die Luft und läßt ihn dann fallen, was je nach Höhe 1W6 bis 5W6 SP verursacht. Ansonsten schlägt sie mit ihren Krallen zu.
Werte einer Harpyie: **INI:** 14, **LE:** 38, **AU:** 46, **AT:** 15, **PA:** 10, **TP:** 1W6+4, **MR:** 8, **RS:** 2.

Lohkrins Hütte

Allgemeine Informationen:
Ihr kämpft euch durch ein dichtes Dickicht aus Sträuchern und jungen Nadelbäumen, als ihr plötzlich auf eine kleine Lichtung tretet. Am Rande eines kleinen Bächleins steht eine vielleicht 20x20 Schritt große, einstöckige Holzhütte. Vor der Hütte gibt es eine Feuerstelle. Auf einer Bank davor sitzt eine Gestalt, von einem bunt gemischten Rudel von Tieren umgeben. Zu den Tieren gehören 6 Wölfe, 4 Luchse, 2 Harpyien, ein Königsadler und sogar zwei Berglöwen.

Meisterinformationen:
Bei der sitzenden Gestalt handelt es sich um den Geoden Lohkrin, Sohn des Pergrin. Es wird nur zum Kampf kommen, wenn sich die Helden aggressiv verhalten. In diesem Fall noch die Werte der übrigen Tiere:
Werte des Königsadlers: **INI:** 18, **LE:** 31, **AU:** 58, **AT:** 15 (Sturzflug) / 8 (Nahkampf), **PA:** 6, **TP:** 1W6+1 (Schnabel, Sturzflug), 2W6+4 (Klauen, Nahkampf), **MR:** 0, **RS:** 1. Nach einer Sturzflugattacke mit W6 würfeln. Bei einer Zahl über drei folgt der nächste Sturzflug, andernfalls gibt die gewürfelte Zahl die Anzahl an Kampfrunden an, die der Adler im Nahkampf verweilt, bevor er zum nächsten Sturzflug ansetzt. Sturzflügen kann nur ausgewichen werden.
Werte eines Berglöwen: **INI:** 10, **LE:** 44, **AU:** 40, **AT:** 15, **PA:** 9, **TP:** 1W6+6 (Rachen), 1W6+4 (Pranken), **MR:** 0, **RS:** 2. Ein Berglöwe hat 2 Attacken pro Kampfrunde, einmal mit den Pranken und einmal mit dem Rachen.
Das bezüglich Beherrschungszaubern gesagte gilt auch für diese beiden Tiere.
Werte Lohkrins siehe Anhang.
Lohkrin ist überrascht und nicht sonderlich erfreut über die Ankunft der Helden. Auch macht er ihnen Vorwürfe wegen der getöteten Tiere und droht mit Vergeltung. Er möchte einfach seine Ruhe haben und drängt die Helden zu gehen. Durch die Drakonier fühlt er sich nicht bedroht, er kann gut auf sich selbst aufpassen. Er hat keine Ahnung, was sie von ihm wollen. Seine Miene erhellt sich erst, wenn die Helden von Ulgo erzählen. Dann wird er sich nach dessen Befinden erkunden. Trotzdem wird er die Helden dann wieder zum Gehen bewegen, ihnen aber sicheres Geleit bis zum Waldrand gewähren und ihre Wunden verarzten. Und er kann natürlich alles über die Mine von Silgosch erzählen. Auch Lohkrin glaubt an ein Eingreifen Ingerimms. Er selbst hat den Eingang magisch versiegelt, den magischen Schlüssel bewacht er in seiner Hütte. Der Zivilisation überdrüssig hat er sich darauf in den Wald zurückgezogen.

Die Hütte ist relativ spärlich und rustikal eingerichtet. Sie besteht nur aus einem großen Raum, in dem ein Holztisch mit zwei Holzstühlen, ein Arbeitstisch mit diversem alchemistischen Zubehör, ein Bett, ein Schrank und ein Regal stehen. Versuche der Helden, irgend etwas zu klauen, wird Lohkrin oder eines seiner Tiere verhindern.
Wie es jetzt weitergeht, hängt von den Helden ab. Entweder halten sie sich an Lohkrins Bitte und verlassen den Wald wieder, oder aber sie bleiben im Wald um Lohkrin zu beschatten. Tun sie Letzteres, so werden sie am Mittag des zweiten Tages die Ankunft von Torben Fidian und Julius Cuperian Noctans bemerken. Es kommt zu einem heftigen Streit und einem Kampf zwischen dem Druiden und dem Magier auf der einen und Lohkrin auf der anderen Seite. Lohkrin ist nach dem Kampf schwer verwundet. Die beiden Herren vom Konzil der Elemente entfernen sich daraufhin wieder – und zwar mit dem magischen Schlüssel zur Mine von Silgosch. Ein Kampf gegen die beiden ist auch hier für die Helden nicht zu gewinnen.
Die Helden sollten sich jetzt um den verletzten Lohkrin kümmern. Wenn die Helden den Wald bereits verlassen und sich anderswo befinden, so wird Lohkrin persönlich zu ihnen kommen, um sie um Hilfe zu bitten.

Allgemeine Informationen:
Lohkrin sieht schwer mitgenommen aus. Mit leiser Stimme spricht er zu euch: „Wie es scheint hätte ich doch auf eure Warnungen hören sollen. Verzeiht mir meine Sturheit. Es waren zwei Magier vom Konzil der Elemente bei mir. Sie stellten sich als Torben Fidian und Julius Cuperian Noctans vor. Sie fragten mich über die alte Mine von Silgosch aus. Dann verlangten sie von mir, ihnen den magischen Schlüssel für die Mine auszuhändigen. Als ich sie fragte, was sie dort wollen, gaben sie mir keine wirkliche Antwort. Sie sprachen seltsame Dinge von einem gestörten Gleichgewicht der Elemente, die ich nicht ganz verstanden habe. Als ich mich weigerte, ihnen den Schlüssel auszuhändigen, wurden sie gewalttätig. Sie scheinen beide äußerst mächtige Elementaristen zu sein! Ich glaube, sie hatten nicht die Absicht, mich zu töten, denn sonst würde ich wohl nicht mehr leben. Ich nehme an, daß sie sich nun auf dem direkten Weg nach Silgosch befinden. Angrosch weiß, was sie dort vor haben! Doch was auch immer es ist, wir müssen verhindern, daß ein weiterer Frevel an diesem verfluchten Ort begangen wird!“

Meisterinformationen:
Sollte die Motivation, Lohkrin zu helfen, für die Helden nicht ausreichen, so kann er ihnen auch einige Dukaten pro Person als Belohnung anbieten.
Die Reise nach Silgosch führt von Marudret gen Osten, immer am Ufer des Mardilo entlang in die Goldfelsen und wird ca. 3 Tage benötigen.
In Marudret können die Helden gerne noch Nachforschungen über Torben und Julius anstellen. Die beiden Magier haben im „silbernen Raben“ übernachtet und seltsame Fragen über Lohkrin gestellt. Sie sind wohl in Richtung Goldfelsen aufgebrochen.

Auf nach Silgosch

Allgemeine Informationen:
Von Marudret führt ein Weg gen Osten am Ufer des Mardilo entlang genau auf die Goldfelsen zu. „Dies ist die alte Versorgungsstraße nach Silgosch.“, erklärt euch Lohkrin. „Aber seit der Minenbetrieb aufgegeben wurde, wird sie von kaum jemandem mehr benutzt und ist mittlerweile nicht mehr im besten Zustand.“. Die Straße ist tatsächlich nicht mehr als ein Trampelpfad, aber auf

Grund des guten Wetters kommt ihr doch relativ gut voran. Nur noch selten tritt euer Weg auf offenes Gelände hinaus. Meist führt er durch einen dichten Mischwald, immer vom rauschenden Wasser des Mardilo begleitet. Ihr bemerkt außerdem, daß das Gelände zusehends ansteigt.

Meisterinformationen:
Es ist unmöglich, irgendwelche Spuren von Julius und Torben zu entdecken. Der Tag verläuft ereignislos. Es können die selben Kräuter gefunden werden wie unter „Lohkrins Wald“ beschrieben. Natürlich kann auch auf die Jagd gegangen werden. An jagdbarem Wild gibt es u.a. Wildschweine, Hirsche und Rehe, Berghasen, Waldwölfe, Berglöwen, Luchse, kleinere Nagetiere, Wildgeflügel und vereinzelt auch Bergziegen. Lohkrin sieht es aber nicht gern, wenn Tiere getötet werden.

Allgemeine Informationen:
Gegen Abend entdeckt ihr nur wenige Meter abseits des Weges einen Rastplatz, der wohl vor kurzer Zeit benutzt worden ist.

Meisterinformationen:
Hier haben Torben und Julius letzte Nacht gerastet. Außer Essensresten und Asche ist aber nichts Interessantes zu finden.
Die Nacht verläuft ohne nennenswerte Ereignisse.

Allgemeine Informationen:
Am Morgen des zweiten Tages setzt ihr eure Reise fort. Es ist immer noch sonnig, aber es wird zunehmender kühler. Aus den Bergen weht euch ein frischer Wind entgegen. Der Wald, durch den ihr wandert, beginnt sich zu verändern. Die Laubbäume werden immer seltener und weichen Tannen und Fichten, während das Gelände immer mehr ansteigt. Euer Pfad beginnt bereits, sich in Serpentinen die Anhöhen hinaufzuschlängeln, so daß ihr deutlich langsam vorankommt als am Vortag. Wenn ihr euch umdreht könnt ihr zwischen den Baumlücken das liebliche Feld mit seinen Äckern und kleinen Dörfern unter euch sehen. Sogar die Mauern von Silas sind im Dunst des Horizonts zu erkennen.
Der Mardilo zu eurer rechten bildet immer wieder kleine Wasserfälle und Kaskaden. Euer Weg ist hier sehr matschig und so schmal, daß ihr im Gänsemarsch weiter müßt.

Meisterinformationen:
Lassen Sie Helden mit Gefahreninstinkt eine Probe ablegen. Bei gelungener Probe können Sie ihnen mitteilen, daß hier irgend etwas nicht stimmt. Die Gefahr kommt wohl aus dem Mardilo.

Allgemeine Informationen:
Gerade habt ihr eine Serpentine hinter euch gelassen. Direkt rechts neben euch fließt der Mardilo wild und rauschend an euch vorbei. Plötzlich könnt ihr sehen, wie sich in dem Wasser ein Strudel bildet. Mit einem mal schießt aus dem Mahlstrom ein Wasserstrahl mehrere Meter in die Höhe, um sich knapp vor euch wieder zu Boden zu senken. Doch das Wasser versinkt nicht in der Erde, sondern beginnt, sich vor euch aufzubauen. Zusehends nimmt es menschliche Gestalt an: Aus dem wabernden Wasserklumpen vor euch bilden sich Arme, Beine, Augen, Nase und ein Mund aus. Die halbdurchsichtige, bläulich schimmernde und gut 3 Schritt große Gestalt vor euch nimmt die ganze Breite des Weges ein. Mit tiefer, blubbernder Stimme sagt sie zu euch: „Kehrt um!“

Meisterinformationen:
Es handelt sich um einen Wasserelementar, der von Torben Fidian beschworen wurde. Die beiden Magier vom Konzil haben nämlich damit gerechnet, daß Lohkrin ihnen folgen

wird. Der Wasserelementar läßt nicht mit sich reden. Versuche, an ihm vorbeizugehen wird es verhindern. Laut Lohkrin gibt es keinen anderen Weg nach Silgosch. Lohkrin kann einen Elementarbann sprechen. Dieser dauert allerdings 20 KR. Sobald Lohkrin die Hälfte des Ritual beendet hat wird der Elementar zum Angriff übergehen.

Da der Weg hier so schmal ist, kann nur der vorderste Held den Wasserelementar im Nahkampf angreifen. Die anderen Helden werden derweil mit 1W6+3 etwa 1 Spann großen Wassergeistern zu kämpfen haben, die aus dem Wasser springen, sobald der erste Angriff auf den großen Wasserelementar erfolgt ist.

Werte des großen Wasserelementars: **INI:** 14, **LE:** 37, **AU:** unendlich, **AT:** 17, **PA:** 10, **TP:** 3W6+3, **MR:** 17, **RS:** 0.

Werte eines kleinen Wassergeistes: **INI:** 13, **LE:** 16, **AU:** unendlich, **AT:** 10, **PA:** 8, **TP:** 1W6+2, **MR:** 10, **RS:** 0.

Der große Elementar verfügt über die Sonderfertigkeiten Wuchtschlag, Niederwerfen und Gegenhalten. Alle Angriffe der Elementare und Geister gelten als magisch mit allen Konsequenzen (Siehe auch Zauberei & Hexenwerk – Mit Wissen und Willen, S. 104). Elementare und Geister sind unempfindlich gegen Finten. Sie können nur mit magischen Waffen und Schadenszaubern, die nicht auf ihrem Element beruhen, verletzt werden. Schadenszauber des Gegenelementes richten dagegen doppelten Schaden an. Gegen geweihte Waffen, gewöhnliche Waffen, Beherrschungs- und Verwandlungszauber etc. sind sie immun.

Die Helden können den Elementar auch umgehen. Mit einer Sinnesschärfeprobe+3 oder einer Probe auf Wildnisleben+2 läßt sich erkennen, daß auf der anderen Seite des Bachs eine Möglichkeit besteht, nach einer kleinen Klettertour (Klettern+3) weiter oben wieder auf den Pfad zurückzukehren.

Allgemeine Informationen:

Endlich könnt ihr eure Reise fortsetzen. Euer Pfad wird immer steiler, an manchen Stellen müßt ihr sogar über größere Felsen klettern um weiterzukommen. Langsam wird es Abend.

Meisterinformationen:

Lassen Sie die Helden auf Sinnesschärfe würfeln. Die Helden, denen die Probe gelingt, entdecken etwas abseits des Weges eine kleine Höhle, über der sich ein Felsüberhang befindet – ein geeigneter Rastplatz, an dem offensichtlich Torben und Julius bereits am Vorabend gerastet haben. Außer Asche und Essensresten ist hier aber nichts mehr zu finden. Die Höhle ist leer und führt auch nur wenige Meter in den Fels hinein. Die Nacht verläuft ohne Zwischenfälle.

Allgemeine Informationen:

Am nächsten Morgen brecht ihr zeitig auf. Lohkrin meint, daß ihr am Abend diesen Tages, spätestens aber morgen früh Silgosch erreichen werdet. Mittlerweile scheint ihr schon tief in die Goldfelsen vorgedrungen zu sein. Der Wald um euch herum dünnt sich zusehends aus und weicht moosbewachsenen Felsen und kargen Gebirgswiesen.

Gegen Mittag mündet euer Pfad, der sich den ganzen Tag den Berg hinauf gewindet hat, auf einer grasbewachsenen Hochebene. Hinter euch, tief im Nebel, liegt der Wald, den ihr durchquert habt. Es ist recht windig. In der Ferne könnt ihr ein Rudel von grasenden Berggemsen sehen. Vor euch türmen sich die Gipfel der Goldfelsen auf, mächtig, kahl, schroff und teilweise noch schneebedeckt.

Euer Pfad führt quer über die Ebene und hält direkt auf eine der Felswände vor euch zu. Wie euch Lohkrin erklärt, müßt ihr eine längere Schlucht durchqueren, um nach Silgosch zu gelangen. Er

schätzt, daß ihr am Abend die Mine erreichen werdet.
Am späten Nachmittag habt ihr den Eingang der Schlucht erreicht. Links und rechts türmen sich fast senkrechte, gute 50 Schritt hohe Felswände auf und lassen nur einen schmalen Pfad von vielleicht 3 Schritt Breite frei.
Mittlerweile seid ihr mehrere Meilen in die Schlucht vorgedrungen. Als ihr eine der zahlreichen Windungen hinter euch gelassen habt, seht ihr zu eurem Erstaunen, daß der Pfad in etwa 100 Schritt Entfernung vor einer steilen, senkrecht aufsteigenden und 50 Schritt hohen Felswand zu enden scheint.
Während ihr euch nähert schüttelt Lohkrin mehrmals erstaunt den Kopf. Schließlich steht ihr vor der Felswand. Sie ist kerzengerade und glatt ohne irgendwelche Vertiefungen oder Felsnasen und ohne die geringsten Anzeichen von Verwitterung. Lohkrin beginnt, die Felswand näher zu untersuchen. „Ich glaube, diese Wand aus Erz haben wir unseren beiden Magiern vom Konzil zu verdanken.“, meint er. „Sie haben wohl damit gerechnet, daß ihnen jemand folgen wird.“

Meisterinformationen:
Lohkrins Macht reicht nicht aus, um die Felswand zu entfernen. Einen anderen Weg nach Silgosch gibt es nicht. Für die Helden bieten sich jetzt zwei Möglichkeiten: Entweder, sie graben sich durch die Wand (sofern sie geeignetes Werkzeug wie Spitzhacken, Schaufeln, Brecheisen etc.) dabei haben. Diese Arbeit wird aber sehr mühevoll sein und einen ganzen Tag in Anspruch nehmen. Die verwendeten Werkzeuge werden außerdem danach nicht mehr zu gebrauchen sein. Sie können die Wand auch umklettern. In der näheren Umgebung gibt es durchaus die Möglichkeit, die Wand der Schlucht zu erklimmen. Dazu sind pro zehn Höhenmetern Proben auf Klettern+6 ohne Hilfsmittel bzw. +3 mit Hilfsmitteln wie Seile, Kletterhaken, o.ä. notwendig, d.h. insgesamt zehn Kletternproben pro Person (fünf um heraufzuklettern, und weitere fünf, um auf der anderen Seite der Felswand wieder herunterzuklettern). Die magische Felswand selbst kann unmöglich erklettert werden. Bei Stürzen erleidet ein Held mindestens 1W6 SP.

Allgemeine Informationen:
Endlich habt ihr die Felswand hinter euch gebracht. Nur etwa eine halbe Stunde später mündet die Schlucht in ein breites Tal. Mittlerweile bricht die Dämmerung ein. In einiger Entfernung, am Fuße einer kahlen Bergkuppe, könnt ihr eine Ansammlung von vielleicht 50 kleinen Hütten erkennen, die im Halbkreis um den Fuß des Berges gebaut sind. „Dies ist Silgosch!“, erklärt euch Lohkrin.
Erst beim Näherkommen erkennt man, daß die meisten der Hütten schon halb verfallen sind. Ihre Größe und Bauart weist eindeutig auf zwergische Architektur hin.
In der Mitte des Halbkreises aus Hütten, am Fuße des großen Berges, könnt ihr ein riesiges Tor in der Felswand erkennen.

Spezielle Informationen:
Das Dorf ist komplett verlassen, sämtliche Hütten sind leergeräumt. Nur hier und da findet ihr noch die Überreste von zerschlagenen Möbelstücken oder zerbrochenen Tongefäßen.

Spezielle Informationen:
An einem der Häuser hängt windschief ein verwittertes Holzschild über der Tür. Das Schild ist mit nur noch schwer erkennbaren zwergischen Runen beschriftet. „Dies war ehemals der „Erzklumpen“, das Wirtshaus von Silgosch.“, meint Lohkrin.

Spezielle Informationen:
Das einzige, noch einigermaßen intakte Gebäude ist ein kleines, aber stämmiges, komplett aus Stein gefertigtes Haus. Über der Eingangstür hängt ein eiserner Schmiedehammer – Das Zeichen Ingerimms. Doch auch dieses Gebäude wurde vollständig leergeräumt.

Spezielle Informationen:
Inmitten des Dorfplatzes stoßt ihr auf eine kleine Feuerstelle, die wohl erst kürzlich benutzt worden ist. Es scheint, als ob die beiden Magier vom Konzil hier genächtigt haben.

Spezielle Informationen:
Nun steht ihr vor dem gigantischen, zweiflügeligen Tor. Die Flügel sind aus dickem, eisenbeschlagenen Eichenholz gefertigt und je mindestens 4 Schritt hoch. Das Holz ist mit eingeschnitzten zwergischen Runen und Ornamenten verziert. Der rechte Flügel steht einen Spalt weit offen. In ihm befindet sich eine runde Vertiefung. Wie euch Lohkrin erklärt handelt es sich bei der Vertiefung um das „Schlüsselloch“.

Meisterinformationen:
Im Dorf gibt es wirklich nichts Interessantes zu finden. Die Hütten hatten wohl ursprünglich Platz für die ca. 50 Minenarbeiter und deren Familien. Anzeichen für einen überstürzten Aufbruch gibt es nicht, es sieht vielmehr so aus, als ob das Dorf geruhsam und koordiniert verlassen worden wäre.
Spuren von Julius und Torben sind sonst keine zu entdecken.
Ob die Helden auch erst nächtigen wollen, bevor sie die Mine betreten, sei ihnen überlassen. Die Nacht wird ohne Zwischenfälle verlaufen. Lohkrin drängt aber, die Mine schleunigst zu erkunden, um den wie auch immer gearteten Frevel der beiden Magier zu verhindern.
Das Tor zur Mine ist zwar nicht mehr versiegelt, um einen der Flügel zu öffnen braucht es aber mindestens zwei Leute. Zusammen muß ihnen eine KK-Probe+12 gelingen.
In der Mine ist es selbstverständlich stockdunkel. Lohkrin kennt das Innere der Mine nicht. Er spürt aber die Anwesenheit starker elementarer Mächte, zu stark, um von den beiden Konzilsmagiern zu sein. Helden mit Affinität oder Merkmalskenntnis Elementare spüren dies ebenfalls.
Innerhalb der Mine sind keine Spuren von den beiden Konzilsmagiern zu finden.

Die Mine von Silgosch

Meisterinformationen:
Die dazugehörigen Karten finden Sie als Anlage.

1.Eingangshalle

Allgemeine Informationen:
Durch das Tor im Westen betretet ihr eine riesige, runde Halle, die mindestens 15 Schritt im Durchmesser mißt und gute 10 Schritt hoch ist. Die Halle ist eindeutig nicht natürlichen Ursprungs sondern scheint fachmännisch in den Fels hineingetrieben worden zu sein. Die Geometrie ist sehr regelmäßig und der Boden glatt.
In der Mitte des Raumes befindet sich eine schon leicht angerostete, metallische Drehscheibe mit fünf Schritt im Durchmesser, auf der ein Stück Gleis angebracht ist. Das Gleis führt einmal geradeaus nach Osten in einen Gang sowie nach Süden in einen abgetrennten Raum. Ein weiterer Raum ist im Norden.

Meisterinformationen:
Die Drehscheibe ist schon so schwer eingerostet, daß sie sich praktisch nicht mehr bewegen läßt. Mit einer einfachen KK-Probe ist es hier nicht getan, höchstens Magie könnte helfen.

2.Buchhaltungsraum

Allgemeine Informationen:
Ihr betretet einen ca. 10x5 Schritt großen, geduckten viereckigen Raum, dessen Wände grob gemauert sind. In ihm stehen ein bereits leicht vermodertes Holzregal, in dem zwei Spitzhacken und ein Brecheisen stehen, sowie ein hölzerner Schreibtisch, davor ein Holzschemel.

Spezielle Informationen:
Auf dem Tisch liegt ein breites, in Leder gebundenes Buch.

Meisterinformationen:
Das Buch ist in Rogolan geschrieben. In ihm sind die Erträge der Mine aufgelistet. Die Mine scheint mehr schlecht als recht gelaufen zu sein. Die ältesten Einträge sind etwa 30 Jahre alt, die neuesten ein halbes Jahr.
Spitzhacken und Brecheisen sind nicht mehr in bestem Zustand, aber durchaus noch benutzbar.

3.Schmelzhütte

Allgemeine Informationen:
Die Gleise führen in einen quadratischen, 10x10 Schritt großen und etwa fünf Schritt hohen Raum mit grob gemauerten Wänden, die von Ruß geschwärzt sind. Ein verbrannter Geruch liegt in der Luft. Die Ostwand des Raumes wird von einer Schmelzanlage für Metall eingenommen. Diese besteht aus einem großen Steinkessel, der an der Wand befestigt und schwenkbar ist, darunter ein Ofen, in dem sich noch Reste von Kohle und Holz befinden. Vor dem Kessel ist eine Steinbank angebracht, in die kleine, rechteckige Vertiefungen eingebracht sind. Spuren an Kessel und Bank weisen darauf hin, daß hier wohl offensichtlich Gold geschmolzen wurde.
Die Gleise enden vor der Südwand. Direkt an der Wand steht eine metallene Lore. Sie enthält Reste von Gesteinsbrocken.

Spezielle Informationen:
Bei näherem Hinsehen fällt euch auf, daß hinter der Lore ein Riß in der Steinmauer ist. Dahinter scheint sich eine größere, natürliche Höhle zu befinden.

Meisterinformationen:
Die Suche nach Gold ist sinnlos. Um die Wand zu durchbrechen müssen die Helden die Lore ein Stück zurückziehen (zwei Personen, zusammen KK-Probe+8) und danach mit geeignetem Werkzeug (z.B. Brecheisen, Schaufeln, Spitzhacken) den Riß vergrößern.

4.Höhle Erdgeschoß

Allgemeine Informationen:
Ihr steht nun in einer natürlichen Höhle. Sie zieht sich in östliche Richtung fort. An ihrer breitesten Stelle ist sie mindestens 15 Schritt breit und wahrscheinlich bis zu 20 Schritt hoch. In der Dunkelheit über euch könnt ihr ein leises Rascheln vernehmen.

Meisterinformationen:
Sobald die Helden inmitten der Höhle stehen, stürzt sich aus der Dunkelheit über ihnen plötzlich ein Schwarm Fledermäuse auf sie, bestehend aus 2W20+10 Tieren.
Werte einer Fledermaus: **INI:** 5, **LE:** 2, **AU:** 20, **AT:** 6, **PA:** 0, **TP:** 1 SP, **MR:** 0, **RS:** 0.
Alle Attacken auf eine Fledermaus sind um zwei erschwert. Angriffen kann nur ausgewichen werden.

5.Spalt nach unten

Allgemeine Informationen:
Der Gang mündet in eine Sackgasse. Im Boden entdeckt ihr einen etwa drei Schritt breiten Spalt, der nur etwa vier Schritt tief ist und in einen weiteren, tiefer liegenden Gang führt.

Meisterinformationen:
Die Wände sind zu glatt und feucht um zu klettern. Abseilen ist möglich. Die Helden können auch einfach herunterspringen. Dazu sind aber Proben auf Körperbeherrschung nötig. Bei Mißlingen verursacht der Sturz 1W6 SP.

6.Gang mit Schienen

Allgemeine Informationen:
Der Gang ist etwa zwei Schritt breit, drei Schritt hoch und geht in östliche Richtung. Der Boden ist mit Schienen ausgelegt. Alle zwei Schritt befinden sich Holzsäulen und Querbalken, die die Decke des Gangs stützen.

Spezielle Informationen:
Die Konstruktion ist in ausgezeichnetem Zustand.

7.Schacht Erdgeschoß

Allgemeine Informationen:
Der Gang mündet in einer runden Halle mit etwa 15 Schritt Durchmesser und einer Höhe von vielleicht sechs Schritt. Die Gleise enden vor einem Schacht, der etwa fünf Schritt breit ist und senkrecht in die Tiefe führt.
Auf der gegenüberliegenden Seite ist ein stählerner Kran angebracht. Die Winde scheint noch in Takt zu sein, daß daran befestigte Seil ist aber gerissen.

Meisterinformationen:
Der Kran ist nutzlos. In dem Schacht ist es stockdunkel, so daß man selbst mit einer Fackel nur wenige Meter tief sehen kann. In etwa fünf Schritt Tiefe zweigen Gänge in jede der vier Himmelsrichtungen ab. Knapp unter diesen Gängen hängt der hölzerne Aufzug, der ursprünglich am Kran befestigt war. Das Seil ist gerissen, der Aufzug in die Tiefe gestürzt. Bei seinem Sturz hat sich der Aufzug im Schacht verkantet und versperrt den weiteren Weg nach unten. Er sitzt so fest, daß er problemlos das Gewicht mehrerer Menschen tragen kann.
Die Wände sind zu schroff um zu klettern. Abseilen ist möglich, ebenso Hinunterspringen (Körperbeherrschungs-Proben). Ein Sturz verursacht 1W6 SP. Zurück kommt man nur mit einem Wurfseil oder einer Leiter.

8.Schacht 1.Untergeschoß

Allgemeine Informationen:
Ihr steht auf einer Holzplattform, die wohl ursprünglich einmal als Aufzug diente. Die Holzplanken ächzen fürchterlich unter eurem Gewicht. In jede Himmelsrichtung führt ein Gang, der zwei Schritt breit, drei Schritt hoch und in regelmäßigen Abständen mit Balken gestützt ist.

9.Spalt nach oben

Allgemeine Informationen:
In der Decke etwa vier Schritt über euch befindet sich ein etwa drei Schritt breiter Spalt. Er scheint in einen über euch liegenden Gang zu führen.

Meisterinformationen:
Klettern ist hier nicht möglich. Man benötigt entweder ein Wurfseil oder eine

Leiter, um durch den Spalt nach oben zu gelangen.

10.Höhle 1.Untergeschoß

Allgemeine Informationen:
Schon von fern habt ihr ein leichtes Plätschern vernommen. Jetzt steht ihr in einer bis zu 30 Schritt breiten und vielleicht fünf Schritt hohen Höhle, deren Decke und feuchter Boden über und über mit Tropfsteinen bedeckt sind. Im Süden könnt ihr ein natürliches Bassin erkennen, das von einem kleinen, aus der Decke darüber kommenden Rinnsal mit Wasser gespeist wird. In östliche Richtung führt der Gang weiter.

Meisterinformationen:
Das Wasser ist trinkbar.

11.Treppe nach unten

Allgemeine Informationen:
Der Gang endet an einer schmalen Treppe, die weiter in die Tiefe führt. Die Treppe ist eindeutig nicht natürlichen Ursprungs, sondern wurde in den Fels getrieben. Laut Lohkrin hat die elementare Macht zugenommen.

Meisterinformationen:
Die Treppe ist enorm glitschig. Jeder Held muß eine GE-Probe ablegen. Bei Mißlingen rutscht er aus, stürzt die Treppe hinunter und erleidet 1 SP.

12.Eingestürzter Gang

Allgemeine Informationen:
Ein Erdrutsch hat diesen Gang verschüttet. An ein Weiterkommen ist nicht zu denken.

13.Treppe nach oben

Allgemeine Informationen:
Eine steinerne Treppe führt hier nach oben.

14.Erdbeben

Allgemeine Informationen:
Ihr durchquert gerade den Gang, als unter euch plötzlich die Erde zu beben beginnt. Es hört sich wie ein rhythmisches Stampfen an. Über euch lösen sich Gesteinsbrocken. Staub rieselt auf euch herunter. Die Stützbalken über euch beginnen pathetisch zu ächzen.

Meisterinformationen:
Es handelt sich nicht um ein Erdbeben im eigentlichen Sinne, sondern um das Getrampel eines Wesens, mit dem die Helden später noch zu tun haben werden. Der Gang stürzt an dieser Stelle in wenigen Sekunden ein. Jedem Held muß eine Ausweichen-Probe+2 gelingen, sonst wird er verschüttet und erleidet 1W6 SP. Mit geeignetem Werkzeug läßt sich der Gang aber wieder frei schaufeln.

15.Golems

Meisterinformationen:
Helden mit Gefahreninstinkt können bei gelungener Probe schon im Vorfeld etwas erahnen.

Allgemeine Informationen:
Ihr habt gerade eine Kreuzung hinter euch gelassen, als ihr plötzlich etwas Seltsames bemerkt: Die Wände vor und hinter euch scheinen sich zu bewegen. Der Fels nimmt mehr und mehr Gestalt an und scheint sich aus dem umliegenden Gestein herauszuschälen. Arme und Beine bilden sich aus. Wenige Sekunden später stehen vor und hinter euch je ein waschechter Steingolem.

Meisterinformationen:
Die Golems gehen sofort zum Angriff über. Der Gang ist zu eng, um an ihnen vorbeizukommen. Dieses mal sind nicht die beiden Konzilsmagiern verantwortlich. Die Golems sind eine Folge des Sphärenrisses.
Werte eines Steingolems: **INI:** 21, **LE:** 60, **AU:** unendlich, **AT:** 6, **PA:** 2, **TP:** 2W6+4, **MR:** 16, **RS:** 7.
Ein Steingolem ist gegen Feuer und Stichwaffen immun.

16.Grubengas

Meisterinformationen:
Der schraffierte Bereich ist mit hochentzündlichem Grubengas gefüllt. Bei gelungenen Proben können Helden mit Gefahreninstinkt etwas erahnen, ebenso Helden mit empfindlichem oder herausragendem Geruchssinn. Sollten die Helden das Gebiet mit offenem, nicht-magischem Feuer betreten, so wird sich das Gas entzünden. Die resultierende Feuerwelle verursacht bei jedem Helden 3W6+5 SP.

17.Schacht 2.Untergeschoß

Allgemeine Informationen:
Ihr steht in einem runden Schacht mit 15 Schritt Durchmesser, der hier weiter in die Tiefe führt. Über euch hängt eine Holzkonstruktion, Überreste eines Aufzugs, der sich in dem Schacht verkantet und eine Menge Geröll mit sich gerissen hat.

Spezielle Informationen:
Als ihr in den Schacht blickt, könnt ihr in etwa fünf Schritt Tiefe den Boden ausmachen.

Allgemeine Informationen:
Plötzlich erzittert die Erde wieder unter einem rhythmischen Stampfen. Die Holzplanken über euch beginnen angsterregend zu zittern. Einzelne Gesteinsbrocken und eine Menge Geröll prasseln von oben herunter.

Meisterinformationen:
Verantwortlich ist wiederum eines der Wesen, die die Helden später noch treffen werden. Dieses mal fällt aber nichts auf die Helden herunter, die Reste des Aufzugs bleiben stabil.
Auch hier können sich die Helden weiter abseilen oder springen (Proben auf Körperbeherrschung). Ein Sturz verursacht 1W6 SP.

18.Schacht 3.Untergeschoß

Allgemeine Informationen:
Ihr habt das offenbar unterste Geschoß der Mine erreicht. Von überall her kommt ein seltsames, bräunliches Licht, dessen Quelle nicht eindeutig auszumachen ist. Auch hier führt in jede Himmelsrichtung ein Gang weiter. Der Gang nach Osten scheint aber verschüttet zu sein. Lohkrin meint, die Elementarmacht, die er spürt, ist jetzt enorm stark geworden.
Plötzlich seht ihr eine Gestalt, die sich aus dem südlichen Gang auf euch zu bewegt. Vielmehr schwebt sie in eure Richtung. Sie hat nur annähernd menschliche Züge und schimmert bräunlich.
Sie fliegt genau auf euch zu und scheint euch nicht zu bemerken. Dann bewegt sie sich schnurstracks durch euch hindurch und verschwindet in der Westwand.

Meisterinformationen:
Es handelt sich dabei um einen Elementargeist, der jedoch keinerlei Anstalten macht, die Helden anzugreifen. Er befindet sich in einem nicht-materiellen Zustand, so daß er weder die Helden wahrnimmt, noch diese in irgendeiner Weise mit ihm

interagieren können. Nur magische Waffen können den Geist verletzten. Sollte ein Held seine Waffe ziehen, so wird Lohkrin ihm signalisieren, den Angriff zu unterlassen.
Sollte es dennoch zu einem Kampf kommen, hier die Werte eines Erzgeistes: **INI:** 14, **LE:** 18, **AU:** unendlich, **AT:** 8, **PA:** 6, **TP:** 1W6+4, **MR:** 10, **RS:** 4.
Alle Angriffe der Geister gelten als magisch mit allen Konsequenzen. Geister sind unempfindlich gegen Finten. Sie können nur mit magischen Waffen und Schadenszaubern, die nicht auf ihrem Element beruhen, verletzt werden. Schadenszauber des Gegenelementes richten dagegen doppelten Schaden an. Gegen geweihte Waffen, gewöhnliche Waffen, Beherrschungs- und Verwandlungszauber etc. sind sie immun.

19.Elementargeister

Allgemeine Informationen:
Schon von der Ferne könnt ihr es sehen: Ein bräunliches Licht erfüllt diesen Gang, und die Quelle scheinen mehrere Dutzend seltsamer, nur entfernt menschenähnlicher Gestalten zu sein, die geisterhaft in dem Gang schweben, wobei sie einen seltsamen Tanz aufzuführen scheinen. Sie drehen sich, tänzeln vor und zurück, schlagen Salti und Purzelbäume.
„Elementargeister!“, flüstert euch Lohkrin zu. „Doch sie scheinen nicht die Absicht zu haben, uns Schaden zufügen zu wollen. Es sind zu viele, als daß die beiden Konzilsmagier sie alle beherrschen könnten. Es muß eine andere Ursache für ihr Erscheinen geben!“.
Lohkrin geht vor und durchquert den Gang, ohne mit einem der Geister in Kontakt zu treten. Von der anderen Seite gibt er euch ein Zeichen, ihm zu folgen.

Meisterinformationen:
In dem Gang sind insgesamt 5W6+15 Geister. Will ein Held den Gang durchqueren, so muß ihm zunächst eine MU-Probe+2 gelingen. Gefahr geht von den Wesen nicht aus, es sei denn, die Helden entschließen sich, diese anzugreifen, was bei der zahlenmäßigen Überlegenheit aber Wahnsinn wäre.

20.Pervertierter Elementar

Allgemeine Informationen:
Gerade passiert ihr eine Abzweigung, als die Erde wieder zu beben beginnt. Direkt hinter euch nähert sich ein Trampeln.
Ihr dreht euch um. Den ganzen Gang ausfüllend schreitet eine zweieinhalb Schritt hohe Gestalt, die ganz aus Erz zu bestehen scheint, überraschend schnell auf euch zu.
Das Gesicht des Wesens ist zu einer furchterregenden Fratze verzogen, statt Armen hat es fünf Tentakel, und bei jedem Schritt seiner mächtigen Vogelbeine erzittert die Erde.

Meisterinformationen:
Es handelt sich dabei um einen Erz-Elementar, von dem ein Shruuf-Dämon Besitz ergriffen hat, also eine Art „Elementar-Dämon-Chimäre“. Der Vogelschnabel des Shruuf ist durch die Verschmelzung mit dem Elementar verschwunden.
Die Chimären verbinden Eigenschaften von Dämonen und Elementarwesen. Sie können sowohl durch Zauber wie „Elementarbann“ als auch „Pentagramma“ etc. gebannt werden. Wenn sich ein Held dem Kampf stellen will, so muß ihm zunächst eine MU-Probe gelingen.
Werte des pervertierten Elementars: **INI:** 24, **LE:** 70, **AU:** unendlich, **AT:** 14, **PA:** 3, **TP:** 2W6+2, **MR:** 17, **RS:** 8.
Das Wesen verfügt über die Manöver Niederwerfen, Umreißen und Umschlingen. Es hat 5 Aktionen und

Reaktionen pro KR (jeweils 1 AT/PA pro Tentakel). Bei einer glücklichen Attacke packt er den Helden mit dem Tentakel und beginnt ihn zu würgen, was in der ersten KR 1W6+1 SP, in der zweiten 2W6+2 SP usw. verursacht Aus der Umklammerung kann man sich mit einer KK-Probe+8 befreien, oder indem das Tentakel abgeschlagen wird (dazu muß man ihm insgesamt 15 SP zufügen). Das Wesen ist unempfindlich gegen Finten, Beherrschungs- und Verwandlungszauber und Schadenszauber mit Merkmal Erz. Alle anderen Schadenszauber richten normalen Schaden an, Schadenszauber mit Merkmal Luft doppelten Schaden. Normale und geweihte Waffen richten nur den halben Schaden an, magische Waffen den normalen.
Lassen sie die Helden ruhig rst mal verzweifelt gegen das Wesen kämpfen. Wenn sie schon die Hoffnung aufgegeben haben, den Kampf noch zu gewinnen, passiert das Folgende.

Allgemeine Informationen:
Das Wesen hält plötzlich in seinen Bewegungen inne. Die Tentakel ziehen sich zurück und verschwinden in dem steinernen Körper. Gleichzeitig öffnet sich ein Spalt im Kopf des Wesens, aus dem schwarzer Rauch aufzusteigen beginnt. Ein markerschütternder Schrei ertönt, so laut und schrill, daß ihr euch die Ohren zuhalten müßt, damit euch nicht das Trommelfell platzt. Die Gestalt beginnt auseinanderzufallen. Kleine Gesteinsbrocken lösen sich aus dem Körper und den Beinen, und diese wiederum zerfallen zu Staub, der sich wenige Sekunden später gänzlich in Luft auflöst.
Aus dem Dunkel nähern sich euch zwei Gestalten.
Ihr erkennt sie sofort: Es sind die beiden Konzilsmagier. Sie scheinen von eurer Anwesenheit ebenso überrascht wie ihr. Der Ältere von den beiden hält ein bronzenes Amulett in der Hand und meint zu dem Anderen: „Das Amulett ist jetzt wertlos. Das war der letzte Elementarbann, der darin gebunden war!“.

Meisterinformationen:
Jetzt ist es an der Zeit für Erklärungen. Lohkrin ist außer sich vor Wut und macht den beiden Magiern sofort Vorwürfe wegen deren ehemals gewalttätigem Verhalten und fragt sie erbost, was sie in der Mine von Silgosch verloren haben. Er macht ihnen außerdem klar, daß er zu verhindern gedenkt was auch immer sie Schändliches geplant haben.
Torben und Julius erzählen:

- Zunächst einmal stellen sie sich den Helden vor, falls sie dies nicht schon bei anderer Gelegenheit getan haben.
- Sie erklären, daß im Konzil eine Verschiebung des elementaren Gleichgewichts registriert worden sei, ohne die Quelle eindeutig lokalisieren zu können, und daß sie, Torben und Julius, ausgesandt worden seien, um der Sache auf den Grund zu gehen.
- Sie fanden heraus, daß die Quelle in der Mine von Silgosch liegen müsse. Da sie außerdem erfuhren, daß der Minenbetrieb wegen eines seltsamen Unfalls aufgegeben wurde und Lohkrin den Eingang versiegelt hatte, begaben sie sich auf die Suche nach dem Geoden. Niemand kannte jedoch dessen Aufenthaltsort, so daß sie sich unkonventioneller Methoden bedienen mußten. An dieser Stelle entschuldigen sie sich auch für die Behandlung von Ulgo und die gefälschten Steckbriefe.
- Jetzt machen sie umgekehrt Lohkrin Vorwürfe ob dessen mangelnder Kooperationsbereitschaft. Er sei selber schuld, daß sie Gewalt anwenden mußten. Lohkrin protestiert heftig. Da sie von einer Verfolgung ausgehen mußten, beschworen sie ein Wasserelementar

und erschufen die Wand aus Erz, um Verfolger abzuschütteln. Die Mission sei nämlich zu wichtig, um von irgend jemandem gestört zu werden. Sie hatten aber nie die Absicht, jemandem Schaden zuzufügen. Die Wesen in der Mine seien nicht von ihnen beschworen, sondern wohl eine Folge der elementaren Verschiebung. Einige der Wesen seien allerdings ungewöhnlich aggressiv und seltsam entstellt, wofür die beiden Magier auch keine triftige Erklärung haben. Sie beide seien auch schon von einigen dieser Wesen angegriffen worden.

- Da Lohkrin und die Helden nun schon mal da sind, bitten sie diese um deren Kooperation.
- Was genau in der Mine vorgefallen ist, wissen sie auch nicht. Definitiv sei es aber kein Drache und auch keine göttliche Macht, die hier am Werk ist, sondern vielmehr muß hier eine Quelle elementarer Gewalten liegen. Nordöstlich gebe es einen verschütteten Gang, hinter dem sie diese Quelle vermuten. Sie seien gerade damit beschäftigt gewesen, den Gang freizulegen. Die Helden können ihnen dabei helfen. Spitzhacken und Schaufeln haben die beiden Magier dabei.
- Lohkrin ist weiterhin äußerst mißtrauisch.

21.Verschütteter Zugang

Allgemeine Informationen:
Der Gang knickt hier nach Osten ab. Das muß die Stelle sein, die die beiden Magier erwähnt haben. Der Gang ist vollständig zugeschüttet. Es wimmelt hier von Elementargeistern, die aber wie die anderen keine Notiz von euch nehmen, sondern nur mit ihrem seltsamen Tanz beschäftigt sind.

„Keine Angst, die sind harmlos!“, beruhigt euch Julius.
Hier liegen einige Schaufeln und Spitzhacken herum. Die beiden Magier signalisieren euch, ihnen bei der Freilegung des Ganges zu helfen.

Meisterinformationen:
Jedem Helden, der mithelfen will, muß eine Mutprobe gelingen, um sich in den Schwarm aus 6W6+20 Elementargeistern zu begeben.

Allgemeine Informationen:
Nur mühsam kommt ihr voran. Es ist unheimlich heiß hier, und die schwere körperliche Arbeit treibt euch den Schweiß aus den Poren.
Plötzlich erschreckt ihr: Unter dem Geröll kommt plötzlich ein Gesicht zu Tage: Das zu Stein erstarrte, zu einer angsterfüllten Fratze verzogene Antlitz eines Zwerges starrt euch an.
Schließlich habt ihr den gesamten Körper freigelegt. Wie eine umgestürzte Statue liegt der steinerne Zwerg da.
„Erschreckend!“, entfährt es Julius. „Wir müssen es mit einer gewaltigen elementaren Macht zu tun haben! Ich fürchte fast...“. Er hält in seiner Rede inne und tauscht mit Torben erschrockene Blicke aus. Die beiden Magier nicken sich zu. Euch signalisieren sie, mit dem Graben inne zuhalten.
Nach einigen Sekunden des Schweigens meint Torben zu euch: „Wir haben es hier wohl mit einem Sphärenriß zu tun!“.

Meisterinformationen:

- Die Magier haben keine Ahnung, wie dieser Sphärenriß zustande gekommen ist. Das Problem ist, daß sie sich dem Riß auf eine Distanz von höchstens sieben Schritt nähern müssen, um ihn zu schließen. Aufgrund der gewaltigen Kräfte, die durch den Riß dringen, sehen sie aber keine Möglichkeit, sich dem Riß unbeschadet zu nähern.

- Sollten die Helden Fragen zu Sphären und Elementaren haben, so können sie die Erläuterungen aus Anhang II benutzen.

Allgemeine Informationen:
Torben, Julius und Lohkrin scheinen sich zu beratschlagen. Sie sind in eifrige Diskussionen verwickelt, gespickt von so vielen unbekannten Worten, daß ihr den Zusammenhang nicht versteht.
Schließlich wenden sie sich an euch: „Wir haben vielleicht eine Lösung für unser Problem.“

Meisterinformationen:
Sollten sich unter den Helden Elementaristen, Druiden oder Geoden befinden, so können sie sich auch an der Diskussion beteiligen und verstehen wahrscheinlich einen Großteil des Gesagten.
Die Erkenntnisse sind die Folgenden:
- Der Sphärenriß beginnt vermutlich in der zweiten Sphäre und durchdringt den Limbus wie ein Kanal, um in der dritten Sphäre auszutreten. Durch den Kanal fließen elementare Kräfte des Erzes nach Dere. Es wäre möglich, sich in den Limbus zu begeben und sich von dieser Seite dem Sphärenriß gefahrlos zu nähern, da die elementaren Kräfte aus dem Kanal nicht in den Limbus eindringen können. Torben ist offensichtlich ein Limbus-Experte.
- Die Limbusreise ist nicht ungefährlich. Das Ritual erfordert höchste Konzentration. Die Magier schlagen deshalb vor, die Mine zu verlassen und das Ritual außerhalb durchzuführen.
- Wenn die Helden Fragen zum Limbus haben, so können sie die Erklärungen aus Anhang III benutzen.
- Den Rückweg an die Oberfläche sollten sie nicht zu gefahrvoll gestalten. Sie können aber das eine oder andere Erdbeben einbauen.
- Geben sie den Helden vor der Durchführung des Rituals Zeit, sich zu regenerieren.

Die Reise in den Limbus

Allgemeine Informationen:
Nach mehreren Stunden Meditation hat Torben Fidian nun mit den Vorbereitungen des Rituals begonnen. Euch alle ermahnt er zu absoluter Ruhe. Er stellt sich breitbeinig hin, erhebt die Arme gen Himmel und ballt dabei die Fäuste, während er mehrmals die Worte „Planastrale Anderwelt“ ruft. Nach und nach beginnt sich vor ihm schwarzer Rauch zu bilden. Schließlich erscheint innerhalb des Rauchs eine Art Spalt, der Mitten im Nichts zu hängen scheint und durch den nur unendliches Grau zu sehen ist. Torben fängt an zu zittern, Schweißperlen erscheinen auf seiner Stirn. Plötzlich scheint sich sein Körper zu erschlaffen. Er atmet einmal tief durch. „Das Tor ist geöffnet.“, spricht er zu euch mit heiserer Stimme. „Folgt mir!“. Mit diesen Worten tritt er durch den Spalt.

Meisterinformationen:
Jeder Held, der ihm folgen will, muß eine MU-Probe ablegen.
Der Limbus ist in Anhang III näher beschrieben. Schildern sie den Helden die folgenden Abschnitte als äußerst ungewöhnlich, mystisch und bedrohlich.

Allgemeine Informationen:
Nachdem der letzte von euch durch das Sphärentor getreten ist, schließt Torben den Riß hinter euch, indem er auf ihn zeigt und dabei mit den Armen einen Kreis beschreibt. Der Limbus ist mehr als unwirtlich: Alles grau in grau, keine Anhaltspunkte, mit denen ihr Richtungen oder Entfernungen abschätzen könntet. Dazu dieses ständige Gefühl des Fallens, die eisige Kälte und die geradezu

gespenstische Stille. Außer dem Klopfen eurer eigenen Herzen vernehmt ihr keinerlei Geräusch.

Meisterinformationen:
Jetzt ist es an der Zeit, von den Helden MU-Proben+4, evt. erschwert bei Höhen- und Platzangst zu verlangen und den magisch Begabten zu erzählen, daß sie sich geradezu von Magie durchdrungen fühlen.

Allgemeine Informationen:
Torben scheint zu versuchen, sich zu orientieren. Nervös blickt er sich in alle Richtungen um. Dann scheint er das Ziel entdeckt zu haben und deutet euch mit einer Geste an, ihm zu folgen. In der Richtung, in die er euch führt, könnt ihr nichts erkennen, nur das übliche, kontrastlose und kalte Grau.

Meisterinformationen:
Was sie die Helden auf dem Weg zum Sphärenriß alles erleben lassen, sei Ihnen als Meister überlassen. In Anhang III finden sie einige Anregungen. Aufgrund der kaum vorhandenen Orientierungsmöglichkeiten wird es etwa 1 Stunde (12 Spielrunden) dauern, bis die Gruppe den Sphärenriß unter Führung Torbens erreicht.

Allgemeine Informationen:
In nicht einschätzbarer Entfernung könnt ihr mittlerweile ein Objekt erkennen, das wie ein Faden aussieht, der sich durch das Grau des Limbus zieht. Beim Näherkommen bemerkt ihr, daß es sich vielmehr um eine Art Kanal handelt, durch den formlose, in allen Schattierungen leuchtende Gestalten hindurchfließen. Das muß der Sphärenriß sein, von dem Torben gesprochen.
Doch zu eurem Schrecken entdeckt ihr noch andere Gestalten, die sich stark gegen den Hintergrund abzeichnen und den Kanal umkreisen – Dämonen!

Meisterinformationen:
Welche Dämonen und in welcher Anzahl sie den Helden jetzt entgegenstellen wollen, sei Ihnen als Meister überlassen.

Allgemeine Informationen:
Ihr habt euch dem Eingang des Kanals genähert. Durch den Spalt blickt ihr in eine völlig fremde Welt, und der Anblick läßt euch den Atem stocken. Jenseits des Risses erhebt sich eine schroffe, wie tot erscheinende Felslandschaft, und in der Ferne könnt ihr einen Turm erkennen, nein vielmehr ein Festung, deren schwarz schillernde Grundmauern den ganzen Horizont ausfüllen. Die Festung scheint sich unendlich hoch zu erheben, die Türme enden wohl jenseits eures Blickfeldes. Um den Turm herum schweben Myriaden von bräunlich schimmernden Wesenheiten unsteter Form, die einen nicht enden wollenden Tanz aufzuführen scheinen.

Meisterinformationen:
Die Helden haben einen Blick auf die Zitadelle des Erzes geworfen.

Allgemeine Informationen:
Torben ist ebenso erstaunt wie ihr. Doch schließlich faßt er sich, und mit einer kreisenden Bewegung seiner Hand verschließt er den Sphärenriß. Der Kanal beginnt sich nach und nach aufzulösen und ist schließlich ganz verschwunden. Noch immer steht ihr fassungslos da. Torben deutet euch mit einer Geste an, ihm zu folgen.
Ihr bewegt euch auf einen weiteren Riß zu. Dies muß wohl die Austrittsstelle des Kanals in der Mine von Silgosch sein. Als ihr das Sphärentor erreicht habt, schreitet Torben durch den Spalt. Von der anderen Seite signalisiert er euch, es ihm gleich zu tun.
Als der letzte von euch durch den Riß getreten ist, schließt Torben auch diesen hinter euch. Er sieht schwer erschöpft und sichtlich mitgenommen aus.

Euch fällt auf, daß eure Waffen in einem seltsamen Grau leuchten. „Offensichtlich hat der Aufenthalt im Limbus sie magisch aufgeladen.“, meint Torben.

Meisterinformationen:
Magisch aufgeladen sind allerdings nur die Nahkampfwaffen, mit denen die Helden im Limbus gekämpft haben. Fernwaffen und ebenso Pfeile und Bolzen haben keine magische Aufladung erfahren, genauso wenig wie irgendwelche anderen Gegenstände. Außerdem wird die Aufladung mit der Zeit immer schwächer und verschwindet nach ca. 2h vollständig.

Das Finale

Meisterinformationen:
Die Helden befinden sich jetzt im Herzen des ehemaligen Heiligtums des Konkordats des Erzes. Eine Karte davon finden Sie als Anlage. Torben und Julius möchten zunächst die Umgebung erkunden. Danach gedenken sie, einen Ausgang zu suchen. Sollten sie keinen finden, schlägt Torben vor, wieder durch den Limbus zurückzugehen.

1.Beschwörungskreis

Allgemeine Informationen:
Ihr steht in einer engen, niederen Höhle auf einem erhöhten Steinpodest, in das ein Hexagramm eingraviert ist, umgeben von einem Steinkreis aus sechs Säulen, von denen eine in der Felswand zu stecken scheint. Von einer anderen ist nur noch der Sockel übrig. Auf den restlichen vier erkennt ihr seltsame, eingravierte Runen. Zwischen den Säulen stehen insgesamt sechs Steinstatuen, die schon stark verwittert aussehen. Sie alle stellen erwachsene Männer da, die in Beschwörungsroben gekleidet sind und die Fäuste gen Himmel gereckt haben. Und um euch herum tobt ein wahrer Reigen von hunderten von Elementargeistern, die die Höhle in ein unheimliches, bräunliches Licht tauchen. Die Luft ist heiß und stickig, so daß euch das Atmen schwer fällt.
Torben und Julius untersuchen die Runen näher. „Äußerst seltsam.“, meint Julius. „Die Runen sehen aus wie Drakned-Hieroglyphen. Diese sind eigentlich nur Mitgliedern unseres Konzils bekannt. Leider kenne ich aber die Bedeutung dieser Symbole nicht.“

Meisterinformationen:
Die Runen sind nicht zu entziffern. Bei den Statuen handelt es sich um die ehemaligen Beschwörer des Konkordats des Erzes, die durch den unkontrollierten elementaren Kraftausbruch zu Stein erstarrten.

2.Zugeschütteter Gang

Allgemeine Informationen:
Der nach Westen führende Gang ist hier mit Gesteinsbrocken und Staub zugeschüttet. Zu eurer Linken könnt ihr die Überreste eines aus Holz und Stein gebauten Hauses sehen, dessen größter Teil in der Felswand steckt, so daß nur eine kleine Ecke davon zu sehen ist.
Inmitten des Ganges steht eine Statue, die einen erwachsenen Mann darstellt, der offensichtlich vor irgend etwas zu fliehen scheint. Sein Kopf ist zur Seite gedreht, und sein Blick starrt angsterfüllt in Richtung des Steinkreises.
Plötzlich hört ihr ein Trampeln, daß euch erschreckend vertraut vorkommt. Die Erde beginnt zu beben. Dann erlischt das Beben wieder.

3.Bibliothek

Allgemeine Informationen:
Hier steht eine schon schwer baufällig aussehende Steinhütte, deren rechte Hälfte von einem riesigen Erzklumpen bedeckt ist.

Meisterinformationen:
Die Tür ist zwar verkantet, aber schon so kaputt, daß sie sich mit einer einfach KK-Probe-4 öffnen läßt.

Allgemeine Informationen:
Ihr betretet die Hütte. Die Wände werden von drei, bereits auseinander gefallenen und halb verwitterten Bücherregalen und der Höhlenwand eingenommen. Der Raum ist etwa 8x8 Schritt groß; Boden, Wände und Decke bestehen aus behauenem Stein. Hier und da sind noch die Überreste hölzerner Stützbalken zu erkennen.

Spezielle Informationen:
Zwar sind die lederner Einbände der meisten Bücher noch erhalten, die Seiten darin sind größtenteils aber bereits der Verwitterung zum Opfer gefallen. Auf den Buchrücken lest ihr Namen wie „Encyclopaedia Magica“, „das große Elementarium“, „Geschichte des Konkordats“, „Porta Aithericca“, „Artefakte und Alchemika“ oder „Codex Dimensionis“.
Plötzlich bebt alles um euch herum. Aus der Decke über euch lösen sich Gesteinsbrocken.

Meisterinformationen:
Würfeln Sie zunächst für jeden Helden aus, ob ein Gesteinsbrocken auf ihn fällt (5 und 6 auf W6). Danach muß ihm eine Ausweichen-Probe gelingen, ansonsten erleidet er 1W6 SP.
Die Bücher sind alle unbrauchbar, aus den wenigen erhaltenen Seiten lassen sich unmöglich irgendwelche Thesen ableiten. Das Buch „Geschichte des Konkordats“ ist ein von den Mitgliedern des Konkordats des Erzes geführtes Tagebuch, daß die Geschichte vom Austritt aus dem Konzil der Elemente (ca. 400 v.H.) bis kurz vor der Öffnung des Sphärentors (ca. 350 v.H.) erzählt. Aus den wenigen Seiten, die noch erhalten sind, läßt sich die Geschichte aber nur bruchstückhaft rekonstruieren.

4.Steinstatuen

Allgemeine Informationen:
Hier stehen zwei weitere Steinstatuen. Es handelt sich um einen älteren Mann und eine junge Frau, beide in edle Gewänder gekleidet. Sie scheinen in einen Kampf verwickelt zu sein, denn jeder von ihnen hält einen Kampfstab in den Händen. Der Mann scheint gerade einen Hieb der Frau zu parieren.

5.Wohnhaus von Pentor ben Elegrim

Allgemeine Informationen:
Hier steht ein weiteres Steinhaus. Im Gegensatz zu den anderen scheint es aber handwerklich geschickter gebaut zu sein. Über dem offenen Türeingang ist ein bronzenes Runenband in den Stein eingelassen. Der hintere Teil des Hauses steckt bereits zur Hälfte in der Felswand.

Meisterinformationen:
Bei den Runen handelt es sich um Zhayad-Glyphen, die „Meister des Erzes“ bedeuten.

Allgemeine Informationen:
Die Hütte war ursprünglich wohl 15x10 Schritt groß, der gesamte hintere Teil wird aber bereits von Felswand eingenommen.
Welches Mobilar ursprünglich hier stand, läßt sich nur schwer rekonstruieren, da die meisten Möbel bereits zerfallen sind. Ihr findet die

Überreste eines Bettes, eines Regals, eines Tischs und eines Stuhls. In einem Eck entdeckt ihr eine metallene Truhe, die schon schwer verrostet zu sein scheint.

Spezielle Informationen:
Zwischen den Trümmern des Bücherregals entdeckt ihr die Reste einiger Bücher: „Theorie der elementaren Beschwörung“, „Vom Wesen der Elementarmagie“, „Compendium Sphaerologicae“ und „Elemente und ihre Domänen“. Alle Bücher sind in einem unbrauchbaren Zustand.

Spezielle Informationen:
Unter den Überresten des Tisches, zwischen Glas- und Tonscherben, findet ihr einen silbernen Leuchter, einen silbernen Teller und verrostetes Besteck.

Spezielle Informationen:
Die Metalltruhe scheint nicht mehr sonderlich stabil zu sein. Selbst das Schloß ist bereits ziemlich eingerostet.

Meisterinformationen:
Schlösser knacken ist hier nicht mehr möglich. Die Truhe läßt sich nur noch magisch oder mit Gewalt öffnen. Dazu ist eine KK-Probe+3 ohne Hilfsmittel bzw. –2 mit Hilfsmitteln (Brecheisen etc.) notwendig.
In der Truhe befinden sich die halb verwitterten und daher nicht mehr zu gebrauchenden Überreste von Pergament und Kleidern, darunter ein Lederbeutelchen mit 100 Golddukaten mit der Prägung von Kaiser Eslam I. (391-348 v.H.), zwei Tonkrüge, in denen ursprünglich Zaubertrank war, der aber nicht mehr zu gebrauchen ist, ein Barren Mindorith-Erz, ein schlichter Zauberstab, ein reich verziertes silbernes Amulett sowie die Überreste eines Buches mit dem Titel „Tractatus Magicae Elementarii“, verfaßt von Pentor ben Elegrim.

6.Weitere Statue

Allgemeine Informationen:
Hier steht die Statue eines älteren Mannes mit weiter Robe, der konzentriert auf die Felswand zu starren scheint, während er beide Hände zu Fäusten geballt nach vorne streckt.

7.Vorratskammer

Allgemeine Informationen:
Hier stehen die Überreste eines zweistöckigen und breiten Hauses aus Stein und Holz. Das Haus ist schon fast vollständig in der Felswand verschwunden. Die Tür läßt sich nicht öffnen, sie scheint von innen blockiert zu sein.

8.Hesindetempel

Allgemeine Informationen:
Hier steht ein breites, reich mit Ornamenten verziertes Steinhaus. Über dem Eingang ist eine bronzene Schlange angebracht – Das Zeichen Hesindes.

Allgemeine Informationen:
Durch den breiten Eingang betretet ihr einen ursprünglich vermutlich 15x15 Schritt großen Raum, dessen hinterer Teil aber bereits von der Höhlenwand eingenommen wird. Die Decke ist zu einer Art Kuppel ausgebaut, die von mehreren Steinsäulen getragen wird. In der Mitte des Raumes steht eine Statue, ein Bildnis Hesindes, dargestellt als hochgewachsene, junge Frau, die einen Stab in der Hand hält, um den sich eine Schlange windet. Zu Füßen der Statue steht eine leere Opferschale.

9.Aussichtsturm

Allgemeine Informationen:
Hier steht Ein kleiner, runder Steinturm mit einem Durchmesser von vielleicht 8 Schritt. Nur noch das Erdgeschoß und der erste Stock sind zu erkennen, der Rest steckt bereits in der Höhlendecke. Im ersten Stock gibt es zwei Fenster.

Allgemeine Informationen:
Durch den breiten Eingang betretet ihr das Erdgeschoß des Turms. Eine steile Wendeltreppe schlängelt sich nach oben.

Allgemeine Informationen:
Über die Wendeltreppe erreicht ihr den ersten Stock. Weiter geht es nicht, die Treppe endet in der Felswand.
Im ersten Stock könnt ihr die Überreste eines Tisch und zweier Stühle erkennen.

Spezielle Informationen:
Zwischen den Holzresten findet ihr ein Fernglas, das allerdings zerbrochen ist.

Allgemeine Informationen:
In diesem Moment beginnt die Erde wieder zu beben. In Richtung des Steinkreises vernehmt ihr ein Geräusch, daß sich wie das Zerbersten von Fels anhört, gefolgt von einem Prasseln wie von fallenden Steinen. Und dann seht ihr es: Eine riesenhafte Gestalt marschiert in eure Richtung. Die Elementargeister weichen von dem Wesen zurück. Als ob es genau wüßte, wo ihr seid, kommt es auf den Turm zugestapft. Bei jedem seiner schweren Schritte bebt die Erde.
Jetzt könnt ihr das Wesen genauer erkennen: Es ist ein gut drei Schritt hoher Erzelementar, der aussieht wie ein wandelnder Felsbrocken mit mächtigen Beinen. Sein Gesicht blickt finster und wie wahnsinnig, seine Augen leuchten rötlich.
Jetzt hat er euch entdeckt. Schon steht er direkt vor dem Turm. Er ist so groß, daß sein Kopf bis zu den Fenstern des ersten Stocks reicht. Aus den Hüften des Wesens bilden sich plötzlich acht dunkelbraune Arme aus, die wie die Äste eines dämonischen Baumes aussehen. Die Arme versuchen nach euch zu greifen.

Meisterinformationen:
Jetzt ist es Zeit für den Endkampf. Bei dem Wesen handelt es sich um einen Erzelementar, besessen von einem Ma'Hay'Tam-Dämonen. Seine Werte: **INI:** 24, **LE:** 110, **AU:** unendlich, **AT:** 10, **PA:** 4, **TP:** 2W6+2, **MR:** 18, **RS:** 7. Jeder Ast kämpft separat, somit hat das Wesen pro Kampfrunde acht Attacken und acht Paraden. Bei einer glücklichen Attacke packt es den Helden, der sich daraufhin nur noch mit einer KK-Probe+6 befreien kann, oder indem der Ast abgeschlagen wird (dazu muß man insgesamt 15 SP anrichten). Ein gepackter Held erleidet in der ersten KR 1W6+1 SP, dann 2W6+2 SP usw. Das Wesen verfügt über die Manöver Niederwerfen, Umreißen und Umschlingen. Schadenszauber mit Merkmal Erz richten den halben Schaden, mit Merkmal Luft den doppelten, alle anderen den normalen Schaden an. Das Wesen ist gegen Finten, Beherrschungs- und Verwandlungszauber immun. Normale und geweihte Waffen richten den halben Schaden, magische Waffen den normalen Schaden an. Die Nahkampfwaffen, mit denen die Helden im Limbus gekämpft haben, gelten noch als magisch, solange die Rückkehr aus dem Limbus nicht länger als 2h zurückliegt.
Sofern sie noch genug ASP haben, können Julius, Torben oder Lohkrin auch einen Elementarbann versuchen, der allerdings 20 KR dauert.
Kurz bevor das Wesen besiegt ist, bäumt es sich noch einmal richtig auf und läßt die Erde erbeben wie nie zuvor. Dann beginnt die Höhle langsam einzustürzen. Der zugeschüttete Gang (2) wurde zuvor von dem Elementarwesen frei geräumt, so daß die Helden hier fliehen können.

Sie kommen dann im dritten Untergeschoß der Mine von Silgosch heraus (21).
Den Rückweg zur Oberfläche können sie noch schön spannend ausarbeiten, da nach und nach die gesamte Mine einstürzt, während die Helden versuchen, nach oben zu kommen. Allzu große Hindernisse sollten Sie ihnen aber nicht mehr in den Weg legen.

Allgemeine Informationen:
Mit letzter Kraft tretet ihr durch das Tor der Mine nach draußen. Hinter euch könnt ihr den infernalen Lärm der einstürzenden Mine vernehmen. Eine Staubwolke ergießt zwischen den Flügeln des halb geöffneten Tores, während die Erde um euch herum bebt.
Als ihr Silgosch weit genug hinter euch gelassen habt, so daß ihr euch einigermaßen sicher fühlt, bleibt ihr stehen, um erst einmal Luft zu holen. Ihr habt es geschafft!

Meisterinformationen:
Wie sie den Rückweg in die Zivilisation gestalten wollen, sei Ihnen überlassen. Da es ja nur einen Weg zurück gibt, können alle Beteiligten gemeinsam den Rückweg antreten. Lohkrin hat sein Mißtrauen gegenüber den beiden Magiern überwunden, diese haben ihm auch den nun eigentlich nutzlosen Schlüssel zur Mine zurückgegeben. Er hat vor, sich wieder in seinen Wald zurückzuziehen. Die beiden Konzils-magier sind überglücklich ob der erfüllten Mission und danken allen Beteiligten auf das Herzlichste. Sie wollen nun zum Konzil zurückkehren, um von dem Erlebten zu berichten. Sie schenken den Helden außerdem einen magischen Mindorith-Kristall. Wirft man diesen mit ausreichender Kraft zu Boden, so entsteht einmalig aus ihm ein Erzelementar, der der Heldengruppe einen Dienst erfüllt (Wunschvolumen: 12).

Außerdem gibt es natürlich auch Belohnungen vom Meister: Jeder Held erhält erst einmal 600 AP. Dann zusätzlich 50 AP für angemessenes Verhalten gegenüber Lohkrin, ebenso 50 AP für angemessenes Verhalten gegenüber den Konzilsmagiern. und außerdem 50 AP für jedes getötete Wesen aus den Kategorien Elementar, pervertierte Elementar oder Dämon. Weitere Abenteuerpunkte für gutes Rollenspiel etc. nach Ermessen des Meisters.
Dazu gibt es für jeden Helden jeweils +1 auf Orientierung, Geographie, Sagen/Legenden und Magiekunde. Weitere Boni nach Meisterentscheid.

Anhang I: Dramatis Personae

Gewöhnlicher Stadtgardist aus Silas

INI: 13, **LE:** 34, **AU:** 41, **AT:** 15 (Kusliker Säbel), **PA:** 13, **TP:** 1W6+3, **MR:** 3, **RS:** 4 (Lederharnisch+Tellerhelm), **AW:** 7, **wichtige Sonderfertigkeiten:** Aufmerksamkeit, Finte, Wuchtschlag, **Manöver:** Block, Griff, Tritt.

Gardistenhauptmann aus Silas

INI: 15, **LE:** 36, **AU:** 43, **AT:** 16 (Schwert), **PA:** 14, **TP:** 1W6+5, **MR:** 3, **RS:** 4 (Kettenhemd+Tellerhelm), **AW:** 10, **wichtige Sonderfertigkeiten:** Aufmerksamkeit, Ausfall, Finte, gezielter Stich, Entwaffnen, Kampfreflexe, Wuchtschlag, **Manöver:** Beinarbeit, Block, Griff, Tritt, Würgegriff.

Gardistenweibel aus Silas

INI: 17, **LE:** 38, **AU:** 45, **AT:** 17 (Schwert), **PA:** 15, **TP:** 1W6+5, **MR:** 4, **RS:** 5 (Kusliker Lamellar+Tellerhelm), **AW:** 12, **wichtige Sonderfertigkeiten:** Aufmerksamkeit, Ausfall, Binden, Finte, gezielter Stich, Entwaffnen, Kampfreflexe, Meisterparade, Wuchtschlag, **Manöver:** Auspendeln, Beinarbeit, Block, Griff, Niederringen, Tritt, Würgegriff.

Ulgo, Sohn des Ulgosch

Rasse: Erzzwerg, **Kultur:** Erzzwerge, **Profession:** Bergmann (Angroschim)
Vorteile: Dämmerungssicht, Hitzeresistenz, Resistenz gegen Gifte: mineralisch, Krankheitsresistenz, schwer zu verzaubern, Zwergennase (4)
Nachteile: Aberglaube (10), Goldgier (5), Höhenangst (5), Jähzorn (5), Meeresangst (5), Platzangst (5), Sucht: Alkohol, unansehnlich, Unfähigkeit für Talent: Schwimmen
Wichtige Sonderfertigkeiten: Geländekundig: Höhlen, Wuchtschlag, Niederwerfen
Manöver: Eisenarm, Niederringen, Schwinger, Schwitzkasten, Schmetterschlag
Geburtstag: 28. Boron 67 v.H., **Alter:** 103, **Größe:** 137, **Gewicht:** 57, **Haarfarbe:** rotbraun, **Augenfarbe:** braun
MU: 15, **KL:** 9, **CH:** 8, **IN:** 9, **FF:** 11, **GE:** 11, **KO:** 17, **KK:** 18, **SO:** 3, **ST:** 10, **LE:** 44, **AU:** 61, **INI:** 10, **MR:** 5
AT: 14 (Keule), **PA:** 11, **TP:** 1W6+4, **RS:** 0, **AW:** 6
Herausragende Talente: Hiebwaffen 10, Raufen 14, Athletik 11, Zechen 16, Gesteinskunde 14, Hüttenkunde 12, Sagen/Legenden 10, Schätzen 11, Bergbau 17

Ulgo wurde in Silas geboren und ist auch dort aufgewachsen. Er schloß sich im Alter von 64 Jahren seiner Familie an, war bei der Gründung von Silgosch dabei und arbeitete ab da in der Mine. Doch dies hat in nie gegrämt. Er war immer ein Familienmensch, treu, zuverlässig, pflichtbewußt, und hat sich im Kreise seiner Angehörigen und in seiner kleinen Welt stets wohl gefühlt. Die Belange der großen, weiten Welt haben ihn nie wirklich interessiert. Der mysteriöse Vorfall in der Mine,

der damit verbundene Auszug aus Silgosch, der Verlust seines Vaters und seiner Arbeitsstelle bei dem Unglück haben Ulgo jedoch schwer aus der Bahn geworfen. Er begann, sich immer mehr zurückzuziehen und fing mit dem Trinken an. Den Umzug seiner Familie nach Zwerch machte er nicht mehr mit und blieb statt dessen in Silas. Der Alkohol begann, seinen Charakter nach und nach zu ändern. Seine Gutmütigkeit kommt nur noch selten zu Tage. Meist ist er sehr mürrisch und still, manchmal sogar aggressiv und gewalttätig. Seinen Lebensunterhalt finanziert er mit kleinen Betrügereien.
Äußerlich ist Ulgo selbst nach zwergischen Kriterien ausgesprochen häßlich und ungepflegt. Sein Gesicht ist genauso knallrot wie seine Haare und sein langer Bart. Seine ärmliche Kleidung ist zerschunden, seine Hände faltig und knochig.

Lohkrin, Sohn des Pergrin

Rasse: Erzzwerg, **Kultur:** Erzzwerge, **Profession:** Geode (Herr der Erde)
Vorteile: Dämmerungssicht, Resistenz gegen Gifte: mineralisch, Krankheitsresistenz, schwer zu verzaubern, Tierfreund, Zwergennase (8)
Nachteile: Arroganz (5), Höhenangst (8), Meeresangst (7), Platzangst (5), Unfähigkeit für Talent: Schwimmen, Unverträglichkeit mit verarbeitetem Metall
Wichtige Sonderfertigkeiten: geländekundig: Wald, Höhlen, große Meditation, Merkmalskenntnis: Elementar (Erz), Repräsentation: Geodisch, Ritualkenntnis: Geode (6), Zauberkontrolle, Aufmerksamkeit
Geburtstag: 14. Peraine 104 v.H., **Alter:** 140, **Größe:** 135, **Gewicht:** 55, **Haarfarbe:** grau, **Augenfarbe:** schwarz
MU: 12, **KL:** 15, **CH:** 12, **IN:** 16, **FF:** 16, **GE:** 10, **KO:** 15, **KK:** 13, **SO:** 4, **ST:** 18, **LE:** 40, **AU:** 44, **ASP:** 47, **INI:** 10, **MR:** 10
AT: 13 (schwerer Dolch), **PA:** 12, **TP:** 1W6+2, **RS:** 1 (schwere Kleidung), **AW:** 7
Herausragende Talente: Dolche 12, Raufen 10, Zweihand-Hiebwaffen 12, sich Verstecken 13, Gesteinskunde 13, Götter/Kulte 11, Hüttenkunde 11, Tierkunde 13, Wildnisleben 12, Bergbau 14, Rogolan 10
Herausragende Zauber: Ängste lindern 14, Arcanovi 11, Beherrschung brechen 10, Dunkelheit 11, Elementarbann 12, Elementarer Diener 13, Flim Flam 13, Herr über das Tierreich 18, Manifesto 12, Sanftmut 12, Silentium 13, Veränderung aufheben 15, Zorn der Elemente 16

Lohkrin wurde in Xorlosch geboren und wuchs auch dort auf. Sein Vater erzog in sehr streng, und als ältester Sohn sollte er eigentlich wie sein Vater auch Grobschmied werden. Seine Handwerkerausbildung absolvierte er nur mürrisch. Sein Vater schickte ihn in den folgenden Jahren immer wieder in Menschenstädte, um die Schmiedewaren zu verkaufen. Bei seinen Handelsreisen entdeckte Lohkrin seine Liebe zur Natur. Auf einer seinen Reisen traf er schließlich den Geoden Ebrosch, Sohn des Ebron, eine Begegnung, die Lohkrins Leben schlagartig veränderte. Fasziniert von den Erzählungen des Geoden setzte er sich in den Kopf, selbst ein Geode zu werden. Doch da er wußte, daß sein Vater diese Entscheidung niemals akzeptieren würde, kehrte er nicht nach Hause zurück, sondern schloß sich Ebrosch als Schüler an. Nach jahrelanger und schwerer Ausbildung kehrte Lohkrin als gemachter Geode nach Xorlosch zurück. Dort mußte er erfahren, daß sein Vater bereits gestorben war und sein jüngerer Bruder die Schmiede übernommen hatte. Daraufhin zog Lohkrin nach Marudret, wo er als Heilkundiger zu arbeiten begann. Eines Tages kam sein Cousin

Ulgo zu ihm, erzählte die mysteriöse Geschichte der Mine und bat ihn, den Höhleneingang zu versiegeln, was Lohkrin auch tat. Lohkrin war der Zivilisation mittlerweile überdrüssig geworden und nutzte die Gelegenheit, um sich in den Wald zurückzuziehen.
Lohkrin ist ein typischer Einzelgänger. Meist still, mürrisch, etwas arrogant, manchmal sogar aufbrausend. Weltliche Dinge interessieren in nur wenig. Einzig die Natur liegt ihm sehr am Herzen. Obwohl magisch begabt, interessiert er sich kaum für Magie und nutzt seine Fähigkeiten nur in Ausnahmefällen.
Lohkrin umgibt eine geheimnisvolle Aura, die durch seine schon leicht ergrauten Haare, seine großen, dunklen Augen und seine wettergegerbten und harten Gesichtszüge noch verstärkt werden. Er trägt meist einfache, aber dennoch gepflegte Kleidung, vorwiegend aus Leder. Für einen Zwergen hat er eine ungewöhnliche, fast schon grazile Art sich zu bewegen.

Torben Fidian

Rasse: Mittelländer, **Kultur:** Mittelreich (Fern der Zivilisation), **Profession:** Konzilsdruide (Wasserelementarist)
Vorteile: Gutes Gedächtnis, Prophezeien (3)
Nachteile: Prinzipientreue: Gleichgewicht der Elemente, Arroganz (5), Unfähigkeit für Talentgruppe: Gesellschaft, Unverträglichkeit mit verarbeitetem Metall
Wichtige Sonderfertigkeiten: Druidenrache, geländekundig: Gebirge, Wald, große Meditation, Matrixregeneration I, Matrixverständnis, Merkmalskenntnis: Elementar (Wasser), Repräsentation: Druidisch, Ritualkenntnis: Druide (5), verbotene Pforten, Zauberkontrolle
Geburtstag: 6. Hesinde 31 v.H., **Alter:** 67, **Größe:** 173, **Gewicht:** 73, **Haarfarbe:** weißblond, **Augenfarbe:** dunkelbraun
MU: 13, **KL:** 16, **CH:** 12, **IN:** 20, **FF:** 9, **GE:** 9, **KO:** 12, **KK:** 8, **SO:** 2, **ST:** 19, **LE:** 32, **AU:** 37, **ASP:** 56, **INI:** 11, **MR:** 6
AT: 13 (Kampfstab), **PA:** 12, **TP:** 1W6+1, **RS:** 0, **AW:** 6
Herausragende Talente: Stäbe 12, Schwimmen 14, Selbstbeherrschung 12, Sinnesschärfe 10, Fischen/Angeln 12, Geographie 11, Magiekunde 11, Philosophie 14, Sagen/Legenden 12, Heilkunde Seele 13, Heilkunde Wunden 14, Garethi 11
Herausragende Zauber: Böser Blick 14, Elementarbann 11, Elementarer Diener 15, Herr über das Tierreich 13, Limbus versiegeln 12, Auge des Limbus 10, Mahlstrom 11, Meister der Elemente 18, Nebelleib 13, Oculus Astralis 12, Planastrale Anderwelt 14, Wand aus Wogen 12, Wasseratem 13, Zorn der Elemente 18

Der aus der Nähe von Trallop stammende Torben Fidian ist Ziehsohn eines Haindruiden. Seine Eltern hat er nie kennengelernt. Trotz der strengen Ausbildung konnte Torben nie einen Gefallen an der Natur und den typischen druidischen Ansichten finden. Von einem vorbeikommenden Magier erfuhr er vom Konzil der Elemente im Raschtulswall. Er zog heimlich aus dem Hain aus ohne seinem Meister etwas zu sagen. Nach einer jahrelangen Odyssee, die ihn fast durch den gesamten aventurischen Kontinent führte, konnte er schließlich das Konzil finden. Dort wurde er allerdings alles andere als gastfreundlich empfangen. Sein Aufnahmegesuch wurde mehrmals abgelehnt. Doch der junge Torben ließ sich davon nicht entmutigen: In klirrender Kälte und ohne Nahrung harrte er vor dem Tor des Konzils mehrere Wochen aus. Meister Feradim vom Konzil hatte nicht nur als Einziger Torbens

überragende astrale Fähigkeiten erkannt, sondern war ebenso von dem Durchhaltevermögen Torbens schwer beeindruckt. So erklärte er sich schließlich bereit, Torben auszubilden. Torben arbeitete hart und mit Eifer und wurde einer der besten Wasserelementaristen des Konzils. Nebenbei beschäftigte er sich mit Limbusreisen und Sphärologie. Mittlerweile hat er eigene Schüler und gilt als einer der besten seines Faches.
Torben ist hundertprozentig loyal, ein absolut treuer und ergebener Diener des Konzils. Er arbeitet hart, ist zäh und streng. Doch ebenso ist er klug und gerecht.
Torben sieht ungleich älter aus, als er in Wirklichkeit ist. Seine langen, schneeweißen Haare und sein Kinnbart geben ihm zwar einen etwas lächerlichen Beigeschmack, dies wird durch seinen harten Züge, seine Hakennase, den schmalen Mund und die durchdringend blickenden Augen mehr als ausgeglichen. Er ist äußerst hager, was er aber durch das Tragen breiter Röcke und Mäntel aus edlem Stoff gut zu kaschieren weiß.

Julius Cuperian Noctans

Rasse: Mittelländer, **Kultur:** Yaquirien (Horasreich, Gebirge), **Profession:** Magier (Konzil der Elemente, Erz)
Vorteile: Affinität: Elementare, herausragende Eigenschaft: Klugheit
Nachteile: Meeresangst (5), Neugier (10), Arroganz (5), Prinzipientreue: Gegen alles Dämonische, Schutz des reinen Elements, Schlafstörungen, Unfähigkeit für Talentgruppe: Gesellschaft, weltfremd: Feudalsystem, Städte
Wichtige Sonderfertigkeiten: Astrale Meditation, große Meditation, Merkmalskenntnis: Elementar (Erz), Regeneration I, Repräsentation: Gildenmagisch, Ritualkenntnis: Gildenmagisch (6), Talentspezialisierung: Magiekunde (Elementarismus), Aufmerksamkeit
Geburtstag: 23. Efferd 12 v.H., **Alter:** 48, **Größe:** 171, **Gewicht:** 71, **Haarfarbe:** dunkelbraun, **Augenfarbe:** braun
MU: 12, **KL:** 19, **CH:** 16, **IN:** 17, **FF:** 12, **GE:** 9, **KO:** 11, **KK:** 10, **SO:** 6, **ST:** 16, **LE:** 31, **AU:** 35, **ASP:** 61, **INI:** 10, **MR:** 6
AT: 13 (Magierstab), **PA:** 12, **TP:** 1W6+1, **RS:** 0, **AW:** 6
Herausragende Talente: Dolche 10, Stäbe 12, Klettern 10, Gesteinskunde 10, Magiekunde 16, Sagen/Legenden 13, Bosparano 11, Garethi 14, Kusliker Zeichen 11
Herausragende Zauber: Adamantium 16, Analys 12, Armatrutz 12, Dschinnenruf 13, Eisenrost 10, Elementarer Diener 12, Elementarbann 10, Granit 13, Manifesto 15, Meister der Elemente 18, Pfeil des Erzes 18, Plumbumbarum 15, Wand aus Erz 17

Julius Cuperian Noctans ist wohl eine der wenigen Personen, die von sich sagen kann, im Konzil der Elemente geboren worden und aufgewachsen zu sein. Er ist einziges Kind des Erzelementaristen Fredorias Noctans und der Feuerelementaristin Ignonia ey Galayrim. Sein Vater übernahm schon früh die Ausbildung von Julius, der aufgrund seiner Herkunft über ein enormes arkanes Potential verfügte. Der Vater war stets streng zu ihm. Was auch nötig war, denn Julius war ein ungehorsames und überaus faules Kind. Die Erziehung trug jedoch Früchte, und heute ist Julius einer der besten Erzelementaristen und jüngster Professor in Drakonia. Böse Zungen sagen, er wäre nur durch seinen Vater in diese Position gekommen. Aber das stimmt nicht: Julius hat sich durch seine überragende Klugheit und seine ruhige und besonnene Art allgemein beliebt und angesehen gemacht. Er ist ein sehr nachdenklicher, bisweilen verträumter

Mensch. Und er weiß auf alles eine Antwort und bisweilen unkonventionelle Lösungen für Probleme. Der aktuelle Auftrag ist Julius‘ erste größere Reise, so daß seine Neugier ständig aufs Neue geweckt wird. Man kann ihm bisweilen anmerken, daß er über viele Bräuche der Zivilisation nicht informiert ist.
Julius ist unheimlich charismatisch und gut aussehend. Nicht nur körperlich gut gebaut überzeugt er auch durch seine gepflegten, halblangen braunen Haare, seine dunkelbraunen Augen und seinen leicht braunen Teint. Dazu kommt, daß er sich gerne in edle, körperbetonte Hemden und Hosen kleidet.

Anhang II: Sphären und Elemente

Die noch heute gültige Sphärentheorie geht auf Rohal den Weisen zurück. Danach besteht das Universum aus einzelnen Sphären, die wie die Schalen einer Zwiebel umeinander angeordnet sind. Den Kern bildet die erste Sphäre, das sogenannte Mysterium von Kha, in dem das Weltengesetz fest geschrieben ist. Die zweite Sphäre ist die der Elemente, in der alle Elemente in Reinform und gleichem Verhältnis manifestiert sind. Darüber ist die dritte Sphäre, Dere, die Welt, wie wir sie kennen. Darüber folgt Borons Totenreich, gefolgt von Alveran, der Sphäre der Götter. In der sechsten Sphäre befinden sich die Sterne, und dahinter das unendliche Chaos der Dämonensphäre.
Die einzelnen Sphären sind durch den Limbus (s.u.) getrennt. Es ist möglich, mittels magischer Rituale oder durch göttliches oder dämonisches Eingreifen über den Limbus in andere Sphären zu gelangen.
Neben den eigentlichen Sphären existieren außerdem sogenannte Globulen oder Nebenwelten. Sie sind wie Blasen im Sphärengefüge: kleine, eigenständige Welten wie z.B. die Feenreiche.
Die Elemente sind in der Hexalogie fest geschrieben, die aus den drei Gegensatzpaaren Feuer und Wasser, Erz und Luft sowie Humus und Eis besteht. Über die Existenz weiterer Elemente („menschlicher Geist“, „Kraft“) wird viel spekuliert, ist aber nur wenig Konkretes bekannt. In der zweiten Sphäre existieren die Elemente noch als eine Art „Urmaterie“, erst in der dritten Sphäre sind sie klar voneinander getrennt. Jedes Element hat eine Vielzahl von Repräsentanten. Dazu gehören einfache Elementargeister, Dschinne und Elementarmeister bis hoch zu den gottgleichen Elementarherren. Jeder dieser Elementarherren bewohnt eine elementare Zitadelle, die in der zweiten Sphäre fußt, aber bis in die dritte Sphäre reicht. In dieser Zitadelle bewacht er den jeweiligen Elementarschlüssel. Über die Zugänge zu diesen Zitadellen gibt es wilde Spekulationen, aber nur wenige wirkliche brauchbare Informationen.

Weitere Informationen zu den Sphären und den Elementen entnehmen sie den Werken „Götter & Dämonen – Mit Geistermacht“ und „Zauberei und Hexenwerk – Mit Wissen und Willen“.

Anhang III: Der Limbus

Allgemeines

Der Limbus ist der trennende Nichtraum zwischen den einzelnen Sphären. Er ist nur mit bestimmten Zaubern (z.B. Planastrale Anderwelt) erreichbar. Er ist eine gänzlich fremdartige Umgebung, im Prinzip nur ein graues, formloses Wabern. Es gibt keine Kontraste, keine Möglichkeiten, die Zeit, Richtungen oder Entfernungen abzuschätzen. Nur limbusfremde Objekte können schemenhaft erkannt werden. Es herrscht Schwerelosigkeit, so daß man ein ständiges Gefühl des Fallens hat, und ein Vakuum, so daß keinerlei Geräusche sich verbreiten können. Außerdem ist es ziemlich kalt, nahe dem Gefrierpunkt von Wasser. Atmen ist im Limbus nicht notwendig, genauso wenig wie Schlafen, Essen und Trinken. Jedes Wesen muß aber von seiner Lebensenergie zehren und erhält deswegen 3W6 SP pro Tag (magisch begabte 1W6 SP). Die Abzüge kommen nicht schlagartig, sondern nach und nach. Regeneration ist nicht möglich. Unbelebte Objekte nehmen keinen Schaden.

Zaubern

Der Limbus ist magiedurchdrungen. Alle Zauber kosten nur 1/10 ASP. Ausnahme sind Heilzauber. Diese kosten die normalen ASP und sind außerdem um 3 Punkte erschwert. Spruchmagie ist aufgrund der Stille eingeschränkt. Sämtliche Spruchzauber sind um 7 Punkte erschwert. Zauberer regenerieren pro Ruhephase 5W6 ASP.

Orientierung

Im Limbus kann man sich nur unter Einfluß eines Oculus Astralis orientieren. Mit Sinnesschärfeproben muß man sich dann je nach Meisterentscheid 10-30 übrig behaltene Talentpunkte ansammeln. Alle Proben sind um 12 erschwert und dauern je 30 Minuten.

Bewegung

Sobald das Angstgefühl überwunden ist (gelungene MU-Probe+4, zusätzlich erschwert für Personen mit Platz- und Höhenangst) kann man sich im Limbus wie gewohnt bewegen.

Kampf

Im Limbus haben körperliche Eigenschaften nur wenig Nutzen, vielmehr zählt der Wille. Der Basiswert für AT, PA und Fernkampf berechnet sich daher als (MU+IN+GE)/5. Im Limbus gilt außerdem jedes Objekt als magisch, so daß auch normale Waffen Dämonen und Elementare verletzen können.

Weitere Details finden sich in den Regelwerken „Götter & Dämonen – Mit Geistermacht“ und „Zauberei und Hexenwerk – Mit Wissen und Willen“.

Begegnungen im Limbus

Hier einige Vorschläge, was den Helden alles auf ihrem Weg durch den Limbus widerfahren könnte. Sie können auch für jede Spielrunde auswürfeln, wer oder was den Helden begegnet.

Herrenlose Gegenstände
Gegenstände, die absichtlich oder aus Versehen (z.B. durch mißglückte magische Experimente) in den Limbus geschleudert wurden, könnten den Helden entgegentreiben. Die Konturen der Gegenstände zeichnen sich kontrastreich gegen das eintönige Grau ab. Darunter können hilfreiche Gegenstände sein (Waffen, Tränke, magische Artefakte), gefährliche Gegenstände (dämonisch beseelte Gegenstände oder ein Pfeil, der blitzschnell auf die Helden zufliegt und sie zu treffen droht) oder aber purer Ramsch (ein Tisch, ein Stuhl, ein Teekessel).

Humus- oder Erzelementare
Von Magiern, die den Limbus bereisten, wurde schon oft von Erscheinungen berichtet, die Humus- oder Erzelementaren zuzuordnen sind. Dies kann von tatsächlichen Elementargeistern bis hin zu seltsamen Pflanzen oder einfachen Erd- und Gesteinsbrocken reichen. Die Elementargeister sind normalerweise nicht aggressiv. Ihre Werte entsprechen in etwa denen der Geister in der Mine von Silgosch, außer daß alle Waffen bei ihnen normalen Schaden anrichten.

Pervertierte Elementare
In der Umgebung des Sphärenrisses können den Helden durchaus weitere der Elementar-Dämonen-Chimären begegnen. Sie können die Werte des Wesens aus der Mine von Silgosch übernehmen oder auch neue Chimären ausarbeiten. Bedenken sie dabei, daß im Limbus alle Waffen als magisch gelten und normalen Schaden anrichten.
Beispiele für weitere pervertierte Elementare:
Chimäre aus einem Ma'Hay'Tam und einem Humuselementar: Das Wesen erscheint als kleiner Baum mit 8 Ästen, die wild um sich schlagen. In der Mitte des Stammes ist ein verzerrtes, annähernd menschliches Gesicht mit rot leuchtenden Augen zu erkennen. Seine Werte: **INI:** 20, **LE:** 90, **AU:** unendlich, **AT:** 12, **PA:** 3, **TP:** 2W6, **MR:** 16, **RS:** 3. Jeder Ast kämpft separat, somit hat das Wesen pro Kampfrunde acht Attacken und acht Paraden. Bei einer glücklichen Attacke packt es den Helden, der sich daraufhin nur noch mit einer KK-Probe+6 befreien kann, oder indem der Ast abgeschlagen wird (dazu muß man insgesamt 15 SP anrichten). Ein gepackter Held erleidet in der ersten KR 1W6 SP, dann 2W6 SP usw. Das Wesen verfügt über die Manöver Niederwerfen, Umreißen und Umschlingen. Schadenszauber mit Merkmal Humus richten den halben Schaden, mit Merkmal Eis den doppelten, alle anderen den normalen Schaden an. Das Wesen ist gegen Finten, Beherrschungs- und Verwandlungszauber immun.
Chimäre aus einem Khidma'Kha'Bul und einem Erzelementar: Diese Wesen erscheinen als übergroße, zweiköpfige Ratten, deren gesamter Körper metallartig schimmert. Sie treten meistens in Rudeln von 1W6+2 Tieren auf. Werte: **INI:** 20, **LE:** 40, **AU:** unendlich, **AT:** 10, **PA:** 15, **TP:** 1W6+4, **MR:** 12, **RS:** 6. Schadenszauber mit Merkmal Erz richten den halben Schaden, mit Merkmal Luft den doppelten, alle anderen normalen Schaden an. Beherrschung und Verwandlung ist nicht möglich.

Dämonen
Seit Borbarads Rückkehr treiben sich zahlreiche Dämonen im Limbus herum. Hier eine Auswahl, was den Helden alles begegnen könnte:
Gotongi: Diese Dämonen erscheinen als kopfgroße, blutunterlaufene Augen mit Fledermausflügeln und treten meist in Rudeln von 2W6+2 auf. Ihre Werte: : **INI:** 18, **LE:** 12, **AU:** unendlich, **AT:** 15, **PA:** 18, **TP:** 1 SP, **MR:** 7, **RS:** 0. Statt eines Angriffs kann ein Gotongi auch einen Zauber ähnlich der Wirkung von große Verwirrung, böser Blick (Furcht) oder große Gier sprechen.
Heshtot: Der „klassische“ Dämon, der als schwarzes Nichts mit Kutte, glühenden Augen, Schwert und Peitsche erscheint. Seine Werte: : **INI:** 15, **LE:** 20, **AU:** unendlich, **AT:** 14 (Schwert) / 13 (Peitsche), **PA:** 9, **TP:** 1W6 (Peitsche) / 1W6+4 (Schwert), **MR:** 4, **RS:** 2. Der Heshtot attackiert entweder mit Schwert oder Peitsche. Wer durch einen Peitschenhieb Schaden erleidet erhält zusätzlich einen Abzug von eins auf KK bis zum nächsten Sonnenaufgang. Wird ein Schwerthieb pariert, erhöht sich der Bruchfaktor der verwendeten Waffe um eins.
Karmanath: Die Höllenhunde haben zwar hundeähnliche Gestalt, dafür aber ein unnatürlich weißes Fell, grün leuchtende Augen, spitze Hornfortsätze an den Gelenken und spannlange Reißzähne, mit denen sie zubeißen. Sie treten meist in Rudeln von 1W6+2 Tieren auf. Werte: **INI:** 18, **LE:** 25, **AU:** unendlich, **AT:** 15, **PA:** 12, **TP:** 1W6+7, **MR:** 6, **RS:** 3. Ein Karmanath hat 3 Aktionen pro Kampfrunde.
Alle Dämonen gemeinsam ist, daß sie unempfindlich gegen Beherrschungs- und Verwandlungsmagie sind.

Begegnung mit anderen Limbusreisenden
Natürlich könnten den Helden andere Limbusreisende, z.B. Puniner Magier oder Ähnliches begegnen. Aufgrund der Dramaturgie des Abenteuers würde ich von solchen Begegnungen aber abraten.

Seltsame Erscheinungen
Außerdem kann es im Limbus zu seltsamen, unerklärlichen Erscheinungen kommen. Zum Beispiel rast ein Rudel Ratten an den Helden vorbei, oder aus einem Nebel bildet sich plötzlich ein Gesicht und verschwindet genauso schnell wieder.