

---

# Gruppen-Abenteuer

---

Gefangen in der Dämonenhöhle  
oder  
Das Geheimlabor der dunklen Mächte

**Idee & Ausführung**

Thomas Stolz

Email:

[webmaster@orkenspalter.de](mailto:webmaster@orkenspalter.de)

# Gefangen in der Dämonenhöhle

von Thomas Stolz

Ein Abenteuer der Erfahrungsstufen 3-6  
für den Meister und 3-5 Helden  
ab 12 Jahren

# Inhalt

Gefangen in der Dämonenhöhle - Hintergrundinformationen für den Meister.....	5
1. Kapitel: Die Reise ins nördliche Aventurien.....	7
Die Begegnung mit dem Räuberstamm der Tathok.....	8
Die Ankunft in der Waldhütte des Zwergen.....	9
Die Jagd auf die Griswölfe.....	10
2. Kapitel: Der Sturz in den Teufelsrachen.....	12
Der tote Zwerg.....	12
Die Gruft.....	12
Der Abgrund.....	12
Das dunkle Loch.....	13
Der Zwergenpass.....	13
Auf der modrigen Treppe.....	13
Spießrutenlauf in der Todesgasse.....	14
Im Labor des wahnsinnigen Dämonologen.....	14
Der Kampf.....	15
3. Kapitel: Die Rutsche.....	16
Der See.....	16
Die Megarutsche.....	16
Sturz ins Meer des Killerhais.....	17
Ausklang des Abenteuers.....	18
Anhang.....	19
Ausgewürfelte Charaktere.....	20
Karten und Pläne.....	21

# Gefangen in der Dämonenhöhle

## Das Abenteuer - Meisterinformationen

*Das Abenteuer „Gefangen in der Dämonenhöhle“ lädt die Helden zu einer interessanten Reise ein. Zunächst sieht es nach einem ganz harmlosen, geruhsamen Aufenthalt in den nördlichen Wäldern Aventuriens aus, doch als dann plötzlich ein Toter in einer alten Silbermine auftaucht merkt man, daß dort etwas nicht zu stimmen scheint. Bei der genaueren Untersuchung der Höhle stoßen die Helden auf ein schlimmes Geheimnis, mit dem keiner gerechnet hatte. Aber es kommt noch schlimmer...*

Den Startpunkt dieses Abenteuers bildet Lowangen. Von hieraus hat man eine gute Verbindung ins nördliche Aventurien, in dem der eigentliche Höhepunkt des Abenteuers stattfinden wird. Sie können den Helden erzählen, daß sie nach Ihrem letzten Abenteuer nach Lowangen gereist sind, um dort erst einmal richtig auszuspannen und sich von den Anstrengungen erholen.

Angefangen hat alles mit einer Kneipentour. In einem Gespräch mit einem Schmied Lowangens, dem Zwerg Dwarusch, erfahren die Helden, daß sich dieser bald wieder in seine winterliche Hütte im Norden Aventuriens zurückziehen will. Der Zwerg erkennt in den Helden eine erfahrene Abenteurergruppe und bittet sie, ihn zu begleiten. Er erklärt, daß er sich nicht so recht wohl fühlt und er außerdem ein paar Leute gebrauchen könnte, die ihm bei der Jagd helfen könnten. Dafür bietet er den Helden eine Unterkunft in seiner Holzhütte im Wald nahe des Golfes von Riva an. Außerdem verspricht er ihnen in dem Gespräch, daß er ihnen dort Hinweise auf einen Schatz geben würde, welcher vor vielen Monden in den Salamandersteinen von Zwergenhand versteckt worden ist. Die Helden nehmen dieses Angebot mit Kußhand an, da sie zur Zeit von Langeweile geplagt sind und außerdem ein paar

Dukaten im Geldbeutel gebrauchen können.

In Lowangen haben die Helden noch einmal die Gelegenheit sich mit Waffen und Proviant einzudecken, denn schon am nächsten Morgen soll die Reise beginnen.

Die Reise zum Norden Aventuriens gestaltet sich alles andere als leicht. Unterwegs machen sie die unangenehme Bekanntschaft mit dem Räuberstamm der Tathok, welcher ihnen wahrscheinlich einen beachtlichen Teil ihres Vermögens stehlen wird.

Nach ca. zehn Tagen erreicht die Heldengruppe zusammen mit Dwarusch endlich die Waldhütte. Die Reise dorthin können Sie natürlich beliebig erweitern. So könnte z.B. die Heldengruppe durch einen weiteren Überfall der Tathok-Räuber gestört werden, oder ein wildgewordener Bär ist ausgebrochen und wütet umher. Es ist auch möglich die Heldengruppe durch einen plötzlichen Regenguß veranlaßt wird, in einer nahegelegenen Stadt bzw. Dorf zu übernachten. Dort kann dann z.B. in einer Gaststätte ein Streit zwischen der Heldengruppe und einem Gast entfacht werden. Hier können sie als Meister ihrer Phantasie freien Lauf lassen.

Wie auch immer, irgendwann gelangen die Helden dann zu der Hütte. Von dort aus wird an einem der folgenden Tage eine Jagd auf die Griswölfe veranstaltet, da der Gruppe das Essen ausgegangen ist. Während der Jagd verschwindet der Zwerg plötzlich spurlos. Erst nach einer längeren Suche finden die Helden ihn dann in einer Felsspalte an die sich ein Höhlensystem anschließt. Sie klettern in diese hinab, um den Zwerg aus der anscheinend mißlichen Lage zu befreien. Dort machen sie dann eine grausige Entdeckung...

Von hierab beginnt der Hauptteil des Abenteuers, nämlich die Erforschung dieser Höhle, auf die ich jetzt nicht näher eingehen werde, um auch Ihnen, dem Meister, nicht die ganze Spannung zu nehmen. Eins sei Ihnen gewiß. Es wird auf jeden Fall etwas geschehen, mit dem Sie bestimmt nicht gerechnet haben.

Sie sollten den Helden das ganze Geschehen möglichst plastisch beschreiben, z.B. die düstere Atmosphäre in dem Höhlensystem mit seinen dunklen, geheimnisvollen Gängen. Die Helden sollten den Geruch des Abenteuers förmlich riechen können und sich vor den lauenden Gefahren gruseln. Als Meister sollten sie die Helden aber auch an einigen Stellen ruhig einen

Schritt ins Ungewisse gehen lassen und sie gegebenenfalls nicht mit Informationen versorgen, die sie mit bloßem Auge gar nicht wahrnehmen können, um die Spannung des Abenteuers zu erhöhen.

So, nun müßten sie eigentlich darauf vorbereitet sein in das Abenteuer einzusteigen. Sollten einige Helden noch keinen Charakter besitzen, so können diese einen im Anhang vorgefertigten Helden auswählen. Wenn ihnen die Person gefällt kann sie natürlich auch nach dem Abenteuer weiterhin benutzt werden, allerdings dann unter anderem Namen, denn es wäre nicht gut, wenn in Aventurien einige Helden mit dem gleichen Namen durch die Gegend streifen...

# 1. Kapitel: Die Reise ins nördliche Aventurien

## *Allgemeine Informationen:*

Die Kneipe ist gemütlich warm und gut gefüllt. An der Theke steht eine Gruppe von Thorwalern und ein älterer Zwerg. Die Tische sind bis auf wenige Ausnahmen von Spielern belegt, die ihr Glück beim Arm-drücken, Wettzehen oder beim Würfeln versuchen.

## *Spezielle Informationen:*

Das beliebteste Spiel scheint das Armdrücken zu sein. Jedenfalls gesellen sich dort die meisten Leute. Man kann deutlich hören, wenn jemand gewonnen und wenn jemand verloren hat.

## *Meisterinformationen:*

Hier lernen Sie auf jeden Fall den Zwerg Dwarusch kennen. Dwarusch ist ein recht verschrobener, aber netter alter Kauz. Sie können ihm beim Spiel kennenlernen oder aber bei einem Gespräch an der Theke. Wie sie das einfädeln ist ihnen überlassen werter Meister, aber auf jeden Fall muß die Begegnung stattfinden, denn sonst wäre das Abenteuer schon hier zu Ende. Den Zwerg kann man unter anderem auch beim Armdrücken oder beim Wettzehen kennenlernen.

## *Seine Spiel-Werte sind:*

Zechen: 10

KL: 12, IN : 12, KK: 16

Die Regeln für das Lowanger Armdrücken sind leicht erklärt. Es treten jeweils zwei Kontrahenten gegeneinander an. Beim Wettkampf werden abwechselnd Körperkraftproben abgelegt. Die erste Probe ist normal, danach werden die Proben um je einen Punkt erschwert. Wer zuerst eine Probe nicht schafft hat das Armdrücken verloren. Außer dem Zwerg Dwarusch sind noch folgende Leute zum Armdrücken zu überreden. Sie können die Auswahl durch Wurf mit dem W6 entscheiden. Der Einsatz wird vor dem Wettbewerb festgelegt.

Um den Wettbewerb zu erschweren kann ein selbstsicherer Armdrücker eine brennende Kerze auf seine Seite stellen lassen und dafür auch bei Gewinn den doppelten Einsatz verlangen. Bei einer Niederlage erleidet er hingegen 1W6 Schadenspunkte.

(1) Heiya-Haia (KK: 10)

(2) Susa Fuxfell (KK: 11)

(3) Bogamil Grabensalb (KK: 9)

(4) Himbi (KK: 17)

(5) Tanor Limbel (KK: 14)

(6) Safiriel Donnerflug (KK: 15)

Dem darauf folgendem Gespräch mit Dwarusch sind folgende Schlüsselinformationen zu entnehmen:

## *Schlüsselinformationen:*

»Es ist das erste Mal, daß ich mit einer Gruppe von Abenteurern zusammen bin.«

»Zwerge sind starke und mutige Kämpfer.«

»Ihr werdet einen Hinweis auf einen gewaltigen Schatz bekommen, wenn ihr mich in meine Hütte begleitet und mir dort bei der Jagd helft ! Der Schatz ist unermesslich groß und besteht aus Gold und von den Zwergen geschliffenen Diamanten.«

(Der Schatz existiert in Wirklichkeit jedoch nicht, aber das müssen die Helden natürlich nicht wissen. Dwarusch handelt aber in echten Glauben daran, wenn er von dem Schatz erzählt.)

»Eine Geschichte, die in den Kneipen von Lowangen momentan im Gespräch ist, ist daß im kommenden Jahr eine so große Sturmflut kommen wird, welche das Meer über die Ufer treten läßt und bis Lowangen reichen wird.«

»Die Griswölfe im Wald sind zur Zeit sehr auf Nahrung aus und greifen selbst den Menschen und die Pferde an.«

»Vor Griswölfen hilft meistens nur die hastige Flucht auf den Baum, außer man ist zu Pferde und in der Überzahl.«

»Ich selbst verlor bei einer Schlägerei mit dem dicken Wirt der Kneipe mein linkes Auge.«

»Meine einzigen Verwandten hab ich seit über zehn Jahren nicht mehr gesehen.«

»Ich arbeite in der Stadt als Hufschmied.«

»Am liebsten trinke ich Weizenbier !«  
(Das gibt's in der Kneipe, in der die Helden sind. Sollten sie auf die Idee kommen, den Zwerg zu einem Humpen einzuladen, so ist er gleich viel gesprächiger und offenbart den Helden mehr Informationen.)

»In der Nähe meiner Hütte gab es einmal eine alte Zwergenmine, die vor vielen Jahren eingestürzt ist. Seitdem wurde sie von den Zwergen geschlossen und ist vollkommen in Vergessenheit geraten.«

»Ich weiß aber bei bestem Wille nicht, wo diese Mine sein soll und ich habe sonst auch nichts weiter darüber gehört... (er überlegt kurz) ... vielleicht nur noch, daß dort wahrscheinlich Silber abgebaut wurde.«

»In letzter Zeit geschehen mysteriöse Dinge in der Stadt. Einige Zwerge sind aus der Stadt spurlos verschwunden, darunter war auch mein bester Freund Obolosch, der sich eines Tages sang und klanglos in Luft aufgelöst hat.«

Sie als Meister können selbst frei entscheiden, welche der Informationen sie den Helden zu Beginn des Abenteuers zugänglich machen wollen. Machen sie jedoch bitte nicht schon zu Anfang des Abenteuer sämtliche Informationen zugänglich. Es reicht, die Helden neugierig gemacht zu haben, um sich mit dem gesprächigen Zwerg auf die Reise zu begeben.

Nachdem die Helden sich mit dem Zwerg unterhalten haben und beschlossen haben ihm in seine Waldhütte zu folgen verläßt der Zwerg die Gaststätte und sagt nur noch „bis morgen früh zur 8. Stund am Marktplatz“ und verläßt die Gaststätte. Geben sie jetzt den Helden noch die Möglichkeit sich

mit Proviant und Waffen o.ä. einzudecken (falls sie das nicht schon längst zu Ende des letzten Abenteuers getan haben). Jedenfalls sollten sie erwähnen, daß etwas wärmere Kleidung zu dieser Jahreszeit schon ganz nützlich sein könnte.

### Der nächste Morgen:

#### *Allgemeine Informationen:*

Am nächsten Morgen in der Frühe steht der Zwerg Dwarusch schon putzmunter auf dem Marktplatz und begrüßt Euch. Er kontrolliert nur noch rasch, ob Ihr Euch auch richtig für die Reise ausgerüstet hat. Danach geht es auch schon los. Dwarusch hat sich von einem Bekannten in der Stadt einen Pferdekarren ausgeliehen, der von zwei starke Svelltaler Kaltblüter gezogen wird. Die zwei braungescheckten Tiere, die auf die Namen Ramu und Remi hören warten ruhig darauf daß ihr einsteigt. Falls jemand von Euch Pferde besitzt kann er natürlich auf denselben reiten. Sie können aber auch hinten an den Karren drangebunden werden.

#### *Spezielle Informationen:*

Eure Reise führt Euch entlang des Svell. Gegen Mittag macht ihr nahe des Waldes rast und füttert Eure Pferde.

## **Die Begegnung mit dem Räuberstamm der Tathok**

#### *Meisterinformationen:*

Dies ist die Stelle, an der die Räuberbande der Tathok auftreten. Sie sind sehr geschickt und meistens schwer zu erkennen, da sie sich als wandernde Gaukler oder als Jäger tarnen. In diesem Fall tritt die Bande als eine Gruppe von Wanderern auf. Die Tathok sind eine Gruppe von Räufern mit einer alten Tradition. Einst ist sie in Lowangen zunächst bei Volksfesten als eine Unterhaltungsgruppe aufgetreten, die sich einen Spaß daran machten, den Zuschauern etwas unbemerkt zu stehlen und es ihnen später zu präsentieren. Aber das Geschäft

lief für die „Tathoker Schelme“, wie sich die Gruppe ursprünglich nannte, nicht gut. Daher verlegten sie ihr Handwerk auf den Diebstahl. Seither leben sie im Walde nahe der Svellt und verdienen sich ihr Brot durch einige kleine Diebstähle, die sie an reichen Reisenden durchführen. Sie würden dabei jedoch nie Gewalt anwenden oder den Reisenden drohen. Ihr Geschick liegt in der Kunst des Diebstahls selber. Einige Reiche sind sogar darauf stolz von den Tathok überfallen zu werden, da es sich ganz offensichtlich nicht um gewöhnliche Räuber handelt und es bei Ihnen sogar eine Art Kunst und Geschick darstellt Leute an der Nase herumzuführen. Wird ein Tathok bei seiner Tätigkeit erwischt, so stellt das für ihn eine große Schande gegenüber seiner Gruppe dar, und er wird dem Bestohlenen sogar ein Bestechungsgeld bezahlen, damit er ihn nicht verrät. Sollte der Bestohlene ablehnen, so wird er versuchen das Bestechungsgeld anzuhäufen, damit derjenige auf jeden Fall einwilligt. Willigt er dann immer noch nicht ein, so ergreift der Tathok die Flucht. In der Tathok-Gruppe, die unsere Helden begleitet sind folgende Charaktere vorhanden. Die angegebenen Namen sind natürlich nicht die wahren Namen der Tathok, aber diese würde ein Tathok auch niemals preisgeben. Um über ihre Tätigkeit und Berufe zu berichten ist ihnen als Meister nur ihre Phantasie gegeben. Flunkern sie den Helden ruhig etwas vor. Erzählen sie ihnen von wichtigen Aufträgen und von Begegnungen mit wichtigen Personen Aventuriens. Aber übertreiben sie es nicht. Die Tathok-Gruppe erzählt den Helden, daß sie sie begleiten wird, da sie ebenfalls den gleichen Weg hat. Während der Nacht schlagen die Tathok zu. Jeder Held muß eine um 7 Punkte erschwerte Sinnesschöpfungsprobe ablegen, sonst wird ihm ein wichtiger Gegenstand oder etwas Geld gestohlen. Aber halt nicht alles, da die Tathok nur für ihren Lebensunterhalt klauen, nicht aber um sich wirklich an dem Hab und Gut anderer Leute zu bereichern. Wie dem auch sei. Am anderen Morgen sind die Tathok verschwunden.

### **Die Werte der Tathok**

#### ***Baron von Schnipfenfeld:***

Ang. Beruf : Baron

Alter : 56

KL : 14 IN : 13 KK: 13

FF : 17 LE : 25 RS: 2

MU : 15 MR: 3

AU : 38 Stufe: 6

TP : Geht jedem Kampf aus dem Weg

#### ***Halima Atreis:***

Ang. Beruf : Bardin

Alter : Redet sie nicht drüber (34)

KL : 12 IN : 14 KK: 11

FF : 16 LE : 25 RS: 3

MU : 14 MR: 2

AU : 36 Stufe: 5

TP : Geht jedem Kampf aus dem Weg

#### ***Olok Kemtri:***

Ang. Beruf : Bauernjunge

Alter : 13

KL : 10 IN : 12 KK: 13

FF : 14 LE : 20 RS: 1

MU : 17 MR: 1

AU : 23 Stufe: 2

TP : Geht jedem Kampf aus dem Weg

Der weitere Verlauf der Reise geht ruhig von sich. Die Tathok tauchen nicht mehr auf, aber auch sonstige Begegnungen mit Räufern, Goblinsgruppen o.ä. finden nicht statt. Sie können als Meister den Helden jedoch in allen Details die Reise beschreiben. Die Überquerung der Svellt, die Zwischenstation in Kvirasim usw. Jedenfalls kommen die Helden nach ca. 10 Tagen in der Waldhütte des Zwergen an.

## **Die Ankunft in der Waldhütte des Zwergen**

### ***Allgemeine Informationen:***

Die Hütte ist gemütlich und erstaunlich gut geheizt. Das Holz liegt an der Firunseite seiner Hütte aufgestapelt. „Das reicht noch für dieses Jahr.“, sagt er freudig. Danach bittet er Euch doch einen kleinen Willkommenstrunk einzunehmen. Er führt Euch in seine Wohnstube, wo ihr auf einigen Bärenfellen platznehmen könnt.

### *Spezielle Informationen:*

Er bringt jedem ein Weizenbier und setzt sich zu dazu. Dann beginnt er zu erzählen : „Letztes Jahr hab´ ich mich gar nicht aus dem Haus trauen können. Der Wind hat gepfiffen wie sonst was. Firun hat wirklich mal wieder Dampf abgelassen.“ Bei seinen letzten Worte ging ein Lächeln über seine Lippen. Er hat sich erhoben und zapft sich bereits wieder ein neues Bier. „Wollt ihr auch noch eins ?!“, fragt er in die Runde.

### *Meisterinformationen:*

Die entstandene Situation zeigt sich von seiner gemütlichsten Seite. Der Zwerg ist gerade in der Stimmung von sich zu erzählen; wie er Jagd auf einen Schwarzbär gemacht hat, wie er zusammen mit Obolosch auf Schatzjagd war oder wie er einst in einen Bach gefallen war und nicht mehr herausgekommen ist. Aber auf keinen Fall gibt er ihnen jetzt die Information, wo der Schatz sein sollte. Sollten die Helden fragen, so entgegnet er, sie hätten ihm ja noch gar nicht bei der Jagd geholfen.

Diese Episode des Abenteuers bezieht auch den Helden mit ein. Der Zwerg wird mit der Zeit auch den Helden fragen stellen und wird versuchen schon erlebte Abenteuer aus den Helden herauszukitzeln. Dem besten Geschichtenerzähler dürfen sie ruhig eine Portion Abenteuerpunkte zukommen lassen. Bei besonders spannenden Erlebnissen wird der Zwerg ein paar Ausrufe, wie z.B. „Bei Ingerimms Hammer“ machen. Während der ganzen Zeit gibt sich der Zwerg seiner Leidenschaft, dem Weizenbier, hin. Helden, die dem ebenfalls zugeneigt sind, sollten sie Zechen-Proben abverlangen, die sie natürlich mit der Zeit erschweren müssen. Zum Schluß sagt der Zwerg noch, daß sie morgen früh rausmüssen, um auf die Jagd zu gehen, da das Essen immer knapper wird. Danach bietet er den Helden noch eine Decke und einen zgedachten Platz an, wo sie die Nacht verbringen können. In der Nacht regenerieren sie das doppelte der normalen Lebens-, Astral- und Karmaenergie, da sie in der

warmen Hütte und der gemütlichen Atmosphäre besonders gut schlafen konnten.

## **Die Jagd auf die Griswölfe**

### *Allgemeine Informationen:*

Am nächsten Morgen in der Frühe, weckt Euch Dwarusch mit neuer Frische und einer warmen Tasse Tee. „Trinkt erst einmal, dann werdet ihr schnell wach. Ihr könnt heute wirklich etwas Kraft gebrauchen.“. Nachdem ihr Euch etwas gestärkt habt, geht es auch schon los. Es ist eiskalt draußen. Die Eiszapfen an dem Häuserdach fallen wie tote Fledermäuse vor eure Füße. Gejagt wird zu Fuß oder zu Pferde. „Am besten jagen wir Griswölfe“, schlägt Dwarusch vor.

### *Meisterinformationen:*

Griswölfe tauchen in Rudeln von 1W+2 Tieren auf. Sie haben knapp einen Schritt Schulterhöhe und ein graues, manchmal auch braunes Fell. Ihre Furcht gilt dem Feuer.

#### *Werte eines ausgewachsenen Griswolfes:*

MU: 9 AT: 9 PA: 4  
LE: 15 RS: 2 TP: 1W+1  
GS: 12 AU: 80 MR: 0  
Monsterklasse: 6

Während der Jagd meint der Zwerg, daß es taktisch klüger wäre, sich aufzuteilen. Mit diesen Worten reitet er in eine andere Richtung. Es ist davon auszugehen, daß die Helden dem gleichtun werden. Irgendwann während der Jagd verschwindet Dwarusch spurlos. Das fällt zunächst gar nicht auf, da die Helden viel zu sehr mit ihrer eigenen Jagd beschäftigt sind. Nachdem sie ihre Jagd beendet haben, wird ihnen die Tatsache schon auffallen. Vermutlich werden sie sich auf die Suche nach ihm machen. Lassen sie dabei ruhig einige Zeit verstreichen und lenken sie sie mit anderen Dingen ab. Nach einer Weile gucken sie sich dann einen Helden aus und sagen einfach zu ihm: „Plötzlich tut sich der Boden vor dir auf und du blickst in ein tiefes dunkles

Loch !“, oder ähnliches. Aus dem Loch hört man eine Stimme, die schluchzt „Es ist so grausam. Was hat er nur getan ? Warum ist er schon so früh in Borons Reich gegangen.“. Wenn die Freunde der Stimme antworten erkennen sie, daß sie Dwarusch gehört. Auf weitere Fragen antwortet er nicht, sondern weint nur bitterlich. Die Helden werden wohl oder übel zu

ihm in die Felsspalte hinabsteigen müssen. Um hinabzugelangen ist eine einfache Gewandtheitsprobe erforderlich. Sollte ein Held ein Seil besitzen, so kann dies an einem Baum befestigt werden. Die Pferde werden allerdings an dem Loch stehen zruückgelassen. Weitere Informationen entnehmen sie bitte der beiliegenden Karte.

## 2. Kapitel: Der Sturz in den Teufelsrachen

### Raum 1: Der tote Zwerg

#### *Allgemeine Informationen:*

Nachdem Ihr in die Höhle hinabgestiegen seid, seht ihr Dwarusch weinend vor einem reglosen Körper liegen. Er hält die Hand des Toten fest und hat den Kopf gesenkt. Die Höhle ist 2 mal 3 Meter groß. Ein Eingang zu einem anderen Raum ist zunächst nicht zu erkennen.

#### *Spezielle Informationen:*

Der Tote ist der vor kurzer Zeit verschwundene Zwerg Obolosch, Dwarusch's Freund.

Er hält eine Spitzhacke in der Hand, die ziemlich verrostet ist. Außerdem hat er noch ½ Unze Silber in der Tasche. Unter der Decke in 3 Meter Höhe läßt sich eine Silberschicht erkennen. Beim genaueren Untersuchen der Wände läßt sich im Norden des Raumes eine Wand erkennen, die brüchig ist.

#### *Meisterinformationen:*

Bei einer genaueren Untersuchung läßt sich erkennen, daß der Zwerg schon seit ca. einem Monat tot ist. Die Silberschicht unter der Decke kann nicht abgebaut werden, da der Vorrat schon erschöpft ist. Mehr als 3 Unzen Silber sind nicht mehr abzubauen. Der Held, der auf die Idee kommt mit der Spitzhacke die Wand einzuschlagen, sollte mit einem Abenteuerpunkt belohnt werden. Die Spitzhacke ist danach nicht mehr zu gebrauchen. Sollte ein Zwerg unter den Helden sein, der Dwarusch dabei Helfen möchte seinen toten Kameraden begraben will, dem sei ebenfalls ein Abenteuerpunkt zu geben.

### Raum 2: Die Gruft

#### *Allgemeine Informationen:*

Der zweite Raum ist ca. 3 Schritt lang, 2 Schritt breit und 4 Schritt hoch. Von der Decke hängen schleimige Pflanzen verschiedener Farben dem Helden in die Au-

gen. Der Held steht knietief in kaltem Bergwasser.

#### *Spezielle Informationen:*

Ein Held kann bei einer gelungenen Pflanzenkunde-Probe erkennen, daß die Pflanzen unter der Decke sind trotz ihres seltsamen Aussehens vollkommen ungefährlich sind. Das Bergwasser ist zwar kühl und klar, doch von ihm geht eine benebelnde Wirkung aus.

#### *Meisterinformationen:*

Wer von dem Bergwasser trinkt fühlt sich ungefähr so benebelt, als habe er eine Flasche Premier Feuer getrunken. Dadurch folgt eine Wert-Modifikation für einen Tag (KL-3, IN-3, KK+3, FF-3, JÄ+3, AG+3, RA+3). Ich würde jedoch jedem Helden davon abraten, da der Geschmack des Wassers alles andere als schmackhaft ist. Sollte einer der Helden bis über die Hälfte des Raumes gekommen sein, so wird er von einer Gruftassel, die von der Seite auf ihn zukommt angegriffen. Die Gruftassel hat auf jeden Fall einen Überraschungsangriff. Sollte sie stark getroffen sein, so flieht sie in einen der anliegenden kleineren Gänge (Raum 3). Ihr zu folgen kann für die Helden gefährlich werden, da sie dann vermutlich auf eine Gruppe dieser Gruftasseln treffen würde, was für die Helden schnell den Tod bedeuten könnte. Ebenso kann sich der Held in einem wirren Gangsystem verlaufen.

Werte einer Gruftassel:

MU: 9 AT: 11 PA:5

LE: 30 RS: 3 TP:1W+3

GS: 4 AU: 30 MR: 12

Monsterklasse : 13

### Raum 3: Der Abgrund

#### *Allgemeine Informationen:*

Der Raum ist ca. 5 Schritt lang und 3 Schritt hoch. Seine Breite ist schwer abschätzbar, da die Wände durch größere und

kleiner Löcher fast vollkommen ausgebeult ist.

### *Spezielle Informationen:*

Beim genaueren Hinsehen erkennt man, daß sich im Boden ein tiefes Loch befindet. Es ist nur provisorisch zwei Bretter abgedeckt. Auf dem Boden sind Schienen, die scheinbar noch von der Zeit des Abbaus stammen müssen.

### *Meisterinformationen:*

Helden die überstürzt den Raum betreten stellen sich automatisch auf die Bretter. Diese allerdings sind morsch und brechen bei der kleinsten Berührung ein. Der Held muß eine Gewandtheitsprobe +2 ablegen, um nicht in das Loch zu fallen. Sollte ein Held das nicht schaffen, so landet er in dem Loch (Bitte lesen sie bei Raum 4 weiter).

## **Raum 4: Das dunkle Loch**

### *Allgemeine Informationen:*

Der Raum ist klein und unbeleuchtet, nur ein helles Augenpaar scheinen auf den/die Held/en gerichtet zu sein. Der Wasserstand beträgt in diesem Raum 1 Schritt Brusthöhe.

### *Spezielle Informationen:*

Eine Tierkunde-Probe gibt Aufschluß über das Wesen gegenüber. Es ist ein Wühlschrat, eines der Tiere, das den Zwergen die Minen durch ihre wahnsinnige Graberei zerstören. Sollte Dwarusch dabei sein, so spricht er sofort eine Warnung aus, daß man in einem Kampf kaum eine Chance gegen solch ein Wesen hat.

### *Meisterinformationen:*

Ein Kampf mit einem Wühlschrat ist kaum zu gewinnen, da das Wesen mit seinen überaus hartem Gebiß alles zerbeißen kann, Gestein und auch die Waffen der Helden. Sollten die Helden nicht darauf kommen, daß ein Kampf ausweglos ist, so sollten sie diese durch einen schmerzhaften Biß in die Rüstung zur Umkehr zwingen.

Allerdings würde ein Feuer oder ein helles Licht die Wühlschrate sofort verschrecken.

Werte eines Wühlschrates:

MU: 5 KL: 3 CH: 3 GE: 5 KK: 15

LE: 50 AT: 7/1\* PA: 3

RS: 8 TP: 1W+4 (Fäuste) / 1W20+5 (Zähne)

GS: 2 AU: 100

Monsterklasse : 15

(\*) Würfelt der Meister beim Angriff eine 1, so gilt das als ein Angriff mit den überaus scharfen Zähnen, die 1W20+5 **Schadens**punkte verursachen.

Durch eine einfache Kletterprobe können die Helden dem Wühlschrat schon aus dem Loch entkommen.

## **Raum 5: Der Zwergenpass**

### *Allgemeine Informationen:*

Ein 1 Schritt 4 Spann hoher Gang. Um ihn zu passieren muß man entweder ein kleines Wesen, z.B. ein Zwerg sein, oder man muß sich auf allen Vieren fortbewegen.

### *Spezielle Informationen:*

Auf dem Boden liegen überall Knochen verstreut, die von toten Zwergen zu stammen scheinen. Während des Durchquerens des Gangs kommen den Helden öfters Schwälle von Schmutzwasser entgegen. Der Charismawert sinkt bei allen Helden vorübergehend um einen Punkt.

### *Meisterinformationen:*

Sollte ein Held denken, daß das Schmutzwasser irgendwie vergiftet oder schädlich ist, so irrt er sich. Es ist lediglich verdreckt und stinkt.

## **Raum 6: Auf der modrigen Treppe**

### *Allgemeine Informationen:*

Die Treppe besitzt zwanzig Stufen, die in einer flachen Steigung nach oben führen. Die Decken sind aus harten Granit. Man kommt sich vor wie in einer Grotte. An

den Wänden hängen Fackeln. Allmählich wird Euch mulmig zumute.

#### *Spezielle Informationen:*

Am letzten Treppenabsatz kann man einen Raum sehen, in dem Licht brennt. Genaueres ist noch nicht zu erkennen.

#### *Meisterinformationen:*

Die Treppe stellt in keinster Weise eine Gefahr für den Helden dar. Sie ist nicht mit Fallen gespickt. Lassen sie die Helden auch die Treppe als einen besonderen Teil des Abenteuers erleben. Sie ist zwar für das Spiel ohne spielerische Bedeutung, allerdings kann man damit die Spannung eines Spiels wesentlich erhöhen, wenn es richtig ausgespielt wird.

## **Raum 7: Spießbrutenlauf in der Todesgasse**

#### *Allgemeine Informationen:*

Der Gang ist schmal und dunkel gehalten. Er ist ca. 15 Schritt lang und seltsamerweise begegnen Euch hier keine Fackeln an den Wänden. Allerdings spürt ihr eine Gefahr. Am Ende des Gangs ist das Licht des nächsten Raums schon deutlicher zu erkennen.

#### *Spezielle Informationen:*

Aufmerksamen Augen, z.B. die eines geübten Magiers dürfte nicht entgangen sein, daß sich auf dem Boden ein Heptagramm befindet. Es wurde mit Magierkreide auf den Boden gemalt. Die Wände scheinen hier besonders brüchig zu sein.

#### *Meisterinformationen:*

Weisen sie den Helden mit dem größtem Klugheitswert an, daß er eine Gefahreninstinkt-Probe machen sollte, da dieser vermutlich am ehesten darauf kommen würde. Sobald der vorangehende Held (vorher die Reihenfolge ausmachen)  $\frac{3}{4}$  des Ganges durchschritten hat, brechen hinter ihm aus der Wand zwei Zombies heraus. Bei genauerem Betrachten können die Helden

erkennen, daß es sich dabei um Zwergenzombies handelt. Sie greifen die Helden an. In den engem Gang kann jedoch nur ein Held einem Zombie gegenüber stehen, außer dem ersten Helden, der vorangegangen ist. Bei dem Zwergenzombies wird der Körper in drei Gliedmaßen eingeteilt, wobei jeder Teil einen separaten Energiewert hat. Sobald alle Teile zerstört sind ist der Zombie ausgelöscht.

Werte eines Zwergenzombies:

MU: 35 AT: 8 PA: 0

LE: 15/20/15 (Kopf/Brust-Bauch/Beine)

RS: 0 TP:1W+3

GS: GST2AU:500 MR: 10

Monsterklasse: 20

## **Raum 8: Im Labor des wahnsinnigen Dämonologen**

#### *Allgemeine Informationen:*

Der Raum ist 5 mal 4 Schritt groß und mißt ca. 5 Schritt in der Höhe. In der Mitte des Raumes steht ein Tisch. An den Wänden stehen zwei Schränke und ein Sekretär und darüber hängen Leuchter und ein großes Bücherregal. Hinter dem Tisch steht ein etwa 1,9 Schritt großer Mann in einem schwarzen Umhang gehüllt. An der Wand zu eurer Linken ist ein Zwerg mit Händen und Beinen an die Wand gefesselt.

#### *Spezielle Informationen:*

Der Mann scheint ein Magier zu sein. Sofort als ihr den Raum betretet zaubert er sich mit dem Spruch FUROR BLUT UND SULPHURDAMPF einen Niederen Dämonen, den er auf euch hetzt. Ein Blitz erscheint... es dampft stark.... und plötzlich steht ein Wesen mit einer schwarzen Kutte und leuchtend roten Augen vor euch.

# Der Kampf

## Meisterinformationen:

Der Dämonologe beherrscht folgende Zauber perfekt.

FUROR BLUT...

IGNIFAXIUS...

IGNISPHAERO...

Werte des Dämonologen:

KL : 13 IN : 14 KK : 9

MU : 15 CH: 13 FF : 14

LE : 50 RS : 3 MR : 10

AU : 59 Stufe: ? AT/PA: 5/5 (Ringen, Boxen)

AE : 50

TP: Ringen, Boxen bzw. Zauber

Er zaubert sich zunächst den Heshtot:

Werte:

MU: 30 AT: 13 PA:8

LE:20 RS:0 TP: 1W+4 (Schwert)\*  
1W (Peitsche)\*\*

GS:8 AU:unendlich MR:10

Monsterklasse: 30

(\* ) Wer eine Attacke des Dämonen schwertes pariert, dessen Waffe wird in Zukunft zerbrechlicher sein: Der Bruchfaktor steigt um 1.

(\*\* ) Wer einen Peitschenhieb einstecken muß, der verliert zusätzlich noch einen Punkt seiner Körperkraft (für einen Tag)

Wenn der Heshtot besiegt ist erhält jeder der Helden 10 Abenteurpunkte für die Begegnung mit einem Dämonen. Der Magier versucht dann erneut einen Heshtot zu beschwören. Allerdings ist er geschwächt und ihr könnt ihn leichter besiegen. Er kann maximal 2 Heshtot zaubern, danach ist seine Astralenergie verbraucht. Er selber kämpft nur mit den Fäusten. Wird er besiegt löst sich sein Körper in Luft auf und unter einem markerschütterndem Schrei fliegt seine Seele in die siebte Sphäre.

Wenn ihr euch dem Zwerg widmet erkennt ihr, daß er sehr viel Blut verloren hat. Der Zwerg wendet sich an den kleinsten aus der Truppe und bittet ihn um etwas zu Es-

sen und zu trinken. Aber bevor der Held reagieren konnte hat Dwarusch auch schon etwas Eßbares aus seinem Gepäck genommen und gibt es ihm. Wenn ein Held jetzt darauf kommt, daß der Magier ein Blutmagier gewesen ist, soll er 5 Abenteurpunkte erhalten für sein gutes Kombinieren. Der Zwerg weist mit dem Zeigefinger auf einen kleinen Gang in der nördlichen Wand des Raumes und sagt dabei: Das ist der Weg ins Freie; das ist der Weg aus der Hölle raus. Er würde euch gerne begleiten, zieht es aber vor die Kadaver seiner Kameraden, die in den Gängen liegen vorher zu begraben.

Das Bücherregal enthält drei wichtige Schriftstücke:

- 1) Almanach der Wandlungen (alte Fassung)
- 2) Buch der Kreutherkunde
- 3) Zauberformel für den Zauber FUROR... (ermöglicht einen Steigerungsversuch)

Im Sekretär finden sich drei Pulverbeutelchen zu je 5 Unzen, die zunächst noch analysiert werden müssen, bevor die Bedeutung, die angegeben ist bekannt ist.

Die Wirkungen der gefärbten Pulver sind im folgenden erklärt. Für erweiterte Informationen können sie das Mysteria Arkana aus der „Magie des Schwarzen Auges“ hinzuziehen.

### 5 Unzen blaues Pulver (Willenstrank M)

Nachdem das Opfer den Trank aus diesem Pulver getrunken hat, wandelt sich der Klugheits- und Intuitionswert auf 6. Die Wirkung dauert nur einen halben Tag. In der Zeit ist er fast willenlos und ist zu jeder Schandtät bereit.

### 5 Unzen rotes Pulver (Liebestrank C)

Nachdem das Opfer den Trank aus diesem Pulver getrunken hat, ist es dem Anwender 1W20 Tage in Liebe verfallen.

### 5 Unzen grünes Pulver (Unsichtbar M)

Nachdem das Opfer den Trank aus diesem Pulver getrunken hat blinkt er 7 Stunden in unregelmäßigen Abständen auf und wird danach wieder unsichtbar.

In einem der beiden Schränke findet sich ein Kraftgürtel, der an seiner Schnalle ein Wort in Druidenschrift steht. Entschlüsselt bedeutet es „Obsidian“. Der Träger dieses Gürtels hat 5 mal die Möglichkeit das Zauberwort zu benutzen. Spricht er es aus, so steigt seine Körperkraft für eine Spielrunde um 20. Der Gürtel läßt sich durch einen erfahrenen Magier wieder aufladen.

## Raum 9: Die Rutsche

### *Allgemeine Informationen:*

Die Rutsche des neunten Raumes führt auf immer bewässerten, ziemlich glatten Steinen tief hinab in den Berg. Man kann nicht sehen, wohin man rutscht.

### *Spezielle Informationen:*

Die Rutsche läßt sich sehr leicht berutschen, weil daß Bergwasser immer nachfließt. Sie sieht richtig einladend aus.

### *Meisterinformationen:*

Die Rutscher rutschen in das Ungewisse und damit in Raum 10. Die Rutschpartie ist für die Helden vollkommen ungefährlich. Wollen Sie den Helden das Spiel schwer machen können sie vor der Rutschpartie eine erleichterte Mut-Probe abverlangen.

## Raum 10: Der See

### *Allgemeine Informationen:*

Der Rutschpartie endet plötzlich in einem kleinem See. Der See ist ungefähr 5 Schritt lang und 2 Schritt breit. Von dem See aus führt ein kleiner Weg einen Berg hoch, von dem man in den nächsten Raum kommen kann. In diesem Raum steht das Wasser ungefähr ½ Schritt hoch. Seltsamerweise ist dieser Raum beleuchtet. Das Leuchten scheint aus dem warmem Quellwasser zu kommen, in dem die Helden sitzen. Unter der Decke hängen Stalaktiten und an denselben sind 2 kleinere Spinnennetze befestigt.

### *Spezielle Informationen:*

Das Wasser scheint auf seltsame Weise zu leuchten. Auch steigen aus ihm hin und wieder größere Blasen auf. Das ganze erinnert an einen Whirlpool. In dem Wasser kann man angenehm sitzen, allerdings weiß man nicht, was in dem Wasser ist, denn ist ist ziemlich trübe und undurchsichtig. Es scheint ähnlich Raum 2 eine benebelnde Wirkung zu haben, allerdings mischt sich dieser Effekt in Raum 10 zusätzlich mit einem süßlich Duft, der von überall herzukommen scheint.

### *Meisterinformationen:*

Das Wasser ist nichts anderes als eine starke Seifenlösung.

## Raum 11: Die Megarutsche

### *Allgemeine Informationen:*

Ebenso wie im neunten Raum ist hier wieder eine Rutsche. Allerdings ist bei dieser Rutsche der Unterschied, daß es auch Erhebungen gibt. Man rutscht z.B. 30 Schritt in die Tiefe. Dann geht es plötzlich wieder 2 Schritt hoch, wie eine Sprungschanze. Man fliegt 2 Schritt durch die Luft - landet in einem kleinen Wassersee, der allerdings in einem Wasserfall endet. Diesen rutscht man dann wieder runter und es kommt noch eine Sprungschanze. So geht das ungefähr 3 Minuten lang, mit einer Höchstgeschwindigkeit von 50 km/h. Am Ende dieser Rutschpartie landen die Helden im Meer.

### *Meisterinformationen:*

Beschreiben sie den Helden die Rutschpartie sehr anschaulich. Sie sollen sie richtig erleben können. Bringen sie besondere Erlebnisse in das Geschehen; z.B. der Zwerg fliegt aufgrund seiner geringen Größe und seines großen Gewichts schneller, als der große Druide und überholt diesen währen des Flugs...

## Raum 12: Sturz ins Meer des Killerhais

### *Allgemeine Informationen:*

Nach einer Rutschpartie im warmen Wasser kommt eine Landung und ein Sprung von 10 Schritt über dem Meer ins kalte Meerwasser einem Schock gleich. Das Ufer liegt fast 50 Schritt entfernt.

### *Spezielle Informationen:*

Einem aufmerksamen Helden aus der Gruppe fällt plötzlich ein Hai auf, der direkt in eure Richtung schwimmt.

### *Meisterinformationen:*

Die Tierkunde-Probe ergibt, daß das ein Streifenhai ist. Streifenhaie sind oft ein Anlaß, daß man sie tötet. Häufig werden Prämien ausgesetzt, die mutige Helden anreizen sollen, den Hai zu töten. Der Rumpf des Streifenhais ist der Länge nach schwarz und weiß gestreift. Er bringt es auf eine Länge von 2 ½ Schritt. Er bevorzugt Riffe, wo er sich ausgesprochen angriffslustig tummelt. Um an das rettende Ufer zu gelangen müssen drei Schwimmenproben erfolgreich bestanden werden. Magiebegabte Helden dürfen hingegen auch ihre Zauberfertigkeiten einsetzen um das Land zu erreichen. Sollte eine Schwimmenprobe mißlungen sein, so wird der Held auf 1-9 auf W20 von dem Streifenhai angegriffen. Durch eine erneute Schwimmenprobe kann man dem Streifenhai entkommen. Sollte diese wiederum nicht gelingen, so findet bei 1-10 auf W20 ein Angriff statt usw. Dabei sollte allerdings bedacht werden, daß der Meister ein Freund der Helden ist, der nicht gerne sehen sollte, wie ein Held stirbt. Nach spätestens 30 Kampfrunden ist der Streifenhai verschwunden. Bis dahin kann der Streifenhai auch bekämpft werden.

Werte des Streifenhais:

MU:13 AT:12 PA:0

LE:15 RS:0 TP:1W+4

GS:7 AU:45 MR:7

Monsterklasse: 15

### *Allgemeine Informationen:*

Letztendlich werden unsere Helden größtenteils an das rettende Ufer kommen und dort einen Lichtschein erblicken. Mittlerweile ist es später Abend und ihr überlegt euch zu dem Lichtschein zu gehen. Als ihr näher kommt erkennt ihr, daß es eine Kneipe ist.

## Ausklang des Abenteuers

Jetzt hängt es von Ihnen ab, Meister, wie Sie den Schluß gestalten. Sollten die Helden den Zwerg befreit haben und den bösen Dämonologen besiegt haben, so ist Ihnen der Dank der Stadtväter gewiß, denn nun können die Zwerge wieder die Arbeit in der Mine aufnehmen. Dafür gibt es für jeden Spieler schon einmal 150 Abenteuerpunkte. Sollten Sie zusätzlich noch den bösen Streifenhai getötet haben, so kann sich der der den Todesschlag gemacht hat auf 15 Dukaten Prämie freuen. In der Gruppe darf sich jeder über einen vergoldeten Orden mit dem Wappen der Stadt und zusätzlich mit einem eingravierten

Schlüssel freuen. Der Bürgermeister sagt dann feierlich, daß sie nun Ehrenbürger der Stadt sind. Sie dürfen jederzeit in die Stadt kommen und werden immer feierlich bewirtet. Dafür kassiert jeder Abenteurer noch einmal 50 Abenteuerpunkte. Den Namen der Stadt dürfen sie sich selber ausdenken, da Sie vermutlich kaum eine größere Stadt wählen werden. Möglich wäre z.B. Enqui. Riva wäre auch machbar, aber dabei muß bedacht werden, daß Riva schon wieder eine größere Stadt ist. Eventuell abgestellte Pferde bekommen die Helden natürlich ohne Probleme zurück.

## Anhang

### Dwarusch, der Zwerg:

Alter: 100  
Größe: 138 cm  
Beruf: Hufschmied in Lowangen  
KL : 12 IN: 12 KK: 16  
FF : 14 MU: 13 CH: 14  
GE : 12  
AG: 5 GG: 6 RA : 3  
HA: 4 TA: 1 NG: 2  
JZ : 4

LE: 40 AU: 56 TP: 2W+3 (Axt)  
AT/PA: 12/10 RS: 4

Ausweichen : 9

### Herausragende Talente:

Zechen 10, Äxte und Beile 10  
Gefahreninstinkt: 12

### Olok Kemtri:

Alter : 13  
Ang. Beruf : Bauernjunge  
KL : 10 IN : 12 KK: 13  
FF : 14 LE : 20 RS: 1  
MU : 17 MR: 1  
AU : 23 Stufe: 2  
TP : Geht jedem Kampf aus dem Weg

### Baron von Schnipfenfeld:

Alter : 56  
Größe: 185 cm  
Ang. Beruf : Baron  
KL : 14 IN : 13 KK: 13  
FF : 17 LE : 25 RS: 2  
MU : 15 MR: 3  
AU : 38 Stufe: 6  
TP : Geht jedem Kampf aus dem Weg

### Halima Atreis:

Ang. Beruf : Bardin  
Alter : Redet sie nicht drüber (34)  
KL : 12 IN : 14 KK: 11  
FF : 16 LE : 25 RS: 3  
MU : 14 MR: 2  
AU : 36 Stufe: 5  
TP : Geht jedem Kampf aus dem Weg

### Werte eines ausgewachsenen Griswolfes:

MU: 9 AT: 9 PA: 4  
LE: 15 RS: 2 TP: 1W+1  
GS: 12 AU: 80 MR: 0  
Monsterklasse : 6

### Werte einer Gruftassel:

MU: 9 AT: 11 PA: 5  
LE: 30 RS: 3 TP: 1W+3  
GS: 4 AU: 30 MR: 12  
Monsterklasse : 13

### Werte eines Wühlschrates:

MU: 5 KL: 3 CH: 3 GE: 5 KK: 15  
LE: 50 AT: 7/1\* PA: 3  
RS: 8 TP: 1W+4 (Fäuste) / 1W20+5 (Zähne)  
GS: 2 AU: 100  
Monsterklasse : 15

(\*) Würfelt der Meister beim Angriff eine 1, so gilt das als ein Angriff mit den überaus scharfen Zähnen, die 1W20+5 **Schadens-**punkte verursachen.

### Werte eines Zwergenzombies:

MU: 35 AT: 8 PA: 0  
LE: 15/20/15 (Kopf/Brust-Bauch/Beine)  
RS: 0 TP: 1W+3  
GS: GST2AU:500 MR: 10  
Monsterklasse: 20

### Werte des Dämonologen:

Alter: unbekannt  
Wahrer Name : (unbekannt)  
KL : 13 IN : 14 KK : 9  
MU : 15 CH: 13 FF : 14  
LE : 50 RS : 3 MR : 10  
AU : 59 Stufe: ) AT/PA: 5/5 (Ringen, Boxen)  
AE : 50  
TP: Ringen, Boxen bzw. Zauber

Er beherrscht folgende Zauber perfekt:  
FUROR BLUT...  
IGNIFAXIUS...  
IGNISPHAERO...

### Werte des Hesthots:

MU: 30 AT: 13 PA: 8  
LE: 20 RS: 0 TP: 1W+4 (Schwert)\*  
1W (Peitsche)\*\*  
GS: 8 AU: unendlich MR: 10  
Monsterklasse: 30

(\*) Wer eine Attacke des Dämonenschwertes pariert, dessen Waffe wird in Zukunft zerbrechlicher sein: Der Bruchfaktor steigt um 1.

(\*\*) Wer einen Peitschenhieb einstecken muß, der verliert zusätzlich noch einen Punkt seiner Körperkraft (für einen Tag)

### Werte des Streifenhais:

MU: 13 AT: 12 PA: 0  
LE: 15 RS: 0 TP: 1W+4  
GS: 7 AU: 45 MR: 7  
Monsterklasse: 15

## Ausgewürfelte Charaktere

### Alrik Damotil

Alter: 26  
MU: 11 KL: 11 CH: 12  
GE: 10 KK: 9 IN: 10  
RS: 1  
AT/PA: 10/9  
TP (Schwert) : 1W+4

### Rondrian von Sandström

Alter: 19  
MU: 12 KL: 10 CH: 13  
GE: 10 KK: 10 IN: 9  
RS: 1  
AT/PA: 10/8  
TP (Schwert) : 1W+4

### Selinde Tannhaus

Alter: 21  
MU: 9 KL: 10 CH: 11  
GE: 11 KK: 10 IN: 10  
RS: 4 (Kettenhemd)  
AT/PA: 9/8  
TP (Wurfbeil) : 1W+3

### Falk Gesse

Alter: 35  
MU: 10 KL: 9 CH: 10  
GE: 11 KK: 13 IN: 11  
RS: 1  
AT/PA: 10/8  
TP (Schwert) : 1W+4

### Eldgrimm Sendjason

Alter: 27  
MU: 10 KL: 11 CH: 12  
GE: 11 KK: 11 IN: 12  
AT/PA: 10/8  
RS: 1  
TP (Dolch) : 1W+1

### Pirtijok von Kaunos Stann

Alter: 16  
MU: 13 KL: 10 CH: 13  
GE : 12 KK: 9 IN: 9  
RS: 2  
AT/PA: 10/9  
TP (Stoßspeer) : 2W+2

### Jaminka Butanjeff

Alter: 67  
MU: 14 KL: 12 CH: 13  
GE: 10 KK: 8 IN: 12  
RS: 4  
AT/PA: 10/8  
TP (Schwert) : 1W+4

### Helmbrecht Glimmerdiek

Alter: 25  
MU: 13 KL: 10 CH: 9  
GE : 11 KK: 13 IN: 10  
RS: 2  
AT/PA: 11/9  
TP (Stoßspeer): 2W+2

### Gerion Derp

Alter: 31  
MU: 13 KL: 13 CH: 13  
GE: 10 KK: 8 IN: 12  
RS: 4  
AT/PA: 10/9  
TP (Säbel) : 1W+3

### Losiane Marnion

Alter: 19  
MU: 13 KL: 9 CH: 13  
GE: 10 KK: 8 IN: 13  
RS: 3  
AT/PA: 11/10  
TP (Kriegsbeil) : 1W+4

# Übersichtskarte



Hütte des  
Zwergen  
Dwarusch

