

ERFAHRUNGSTUFEN

2-4

Mondsilberadern



Ein freies Szenario für das Spielsystem
„Das Schwarze Auge“



von
Stefan Bushuven

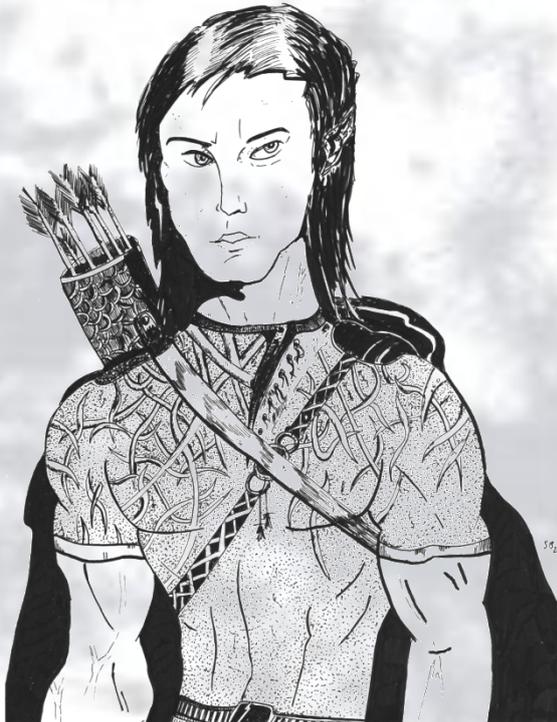
Das Schwarze Auge

Mondsilberadern

Ein Szenario für den Grautann Zyklus

Ein Gruppenabenteuer für 3-5 Helden der Stufen 2-4 und einen Spielleiter

von
Stefan Bushuven (2010)



Stichworte zum Szenario:

Eine alte Elfenwaffe soll neu geschmiedet werden, eine Mine birgt neben dem dafür enthaltenen Mondsilber Schrecken und Verderben in Form von Orks, alten Rätseln und einem Dämon aus alter Zeit

Ort:

Albernia, Garetien, Weiden, Almada, Greifenfurt oder Kosch. Im Spiel wird die nächste größere Stadt „*Grautann*“ sein.

Zeit:

Beliebige Zeit nach 1028 BF, am besten im Herbst oder Frühling. Konzeptionell ist „*Mondsilberadern*“ nach den Ereignissen in der „*Die Schenke zum Singenden*

Schwert“ und während oder nach „*Der Schlangenberg*“ angelegt, kann aber auch als einzelnes Abenteuer gespielt werden.

Helden:

Die Helden des Schlangenberges, allerdings auch in modifizierter Form mit einer neuen Gruppe spielbar.

Erfahrung:

Einsteiger

Komplexität:

Spieler: gering (Kampf, Erkundung)

Meister: gering (Kampf, einige Gegnerfraktionen)

Regelwerk:

DSA 4.1 Edition

Inhaltsverzeichnis

Vorwort.....	4
Dem Meister zum Geleit.....	5
Das Szenario.....	5
Der Hintergrund.....	5
Baldorecs Auftrag.....	6
Die Schmiede.....	6
Die Gefährten	7
Der Aufbruch	7
Das Banditenlager.....	7
Der Unhold.....	7
Die Harpyien.....	8
Das Unwetter und der alte Perval....	8
Ruinen aus alter Zeit.....	8
Golmador.....	8
Zwei Schritte zur Hölle.....	8
Status Quo.....	9
Die Grubenseuche.....	9
Der Weg hinein.....	10
Die Anlage.....	10
Alte Tiefen.....	12
Die Südminen.....	12
Die Nordminen.....	13
Erdpalten.....	13
Höhle des Tatzelwurms.....	13
Die Ophidischen Ruinen.....	14
Der Tempelschrein.....	14
Epilog.....	17
Dramatis Personae.....	18
Zeitleiste.....	25



„Das Schwarze Auge“ ist eingetragenes Warenzeichen der
Ulisses Medien & Spiel Distribution GmbH
www.ulisses-spiele.de

Copyright © 2010 by Significant GbR für die Marke „DAS
SCHWARZE AUGER“ in Wort und Bild, by Alpers, Fuchs,
Kramer, Neigel für die Inhalte

Dieses Dokument enthält inoffizielle Informationen zum
Rollenspiel „Das Schwarze Auge“ und der Welt „Aventurien“.
Diese Informationen können im Widerspruch zu offiziell
publizierten Texten stehen. Es handelt sich hierbei weder um ein
offizielles Produkt der Ulisses Spiele GmbH, noch soll es den
Erwerb entsprechender Produkte überflüssig machen. Dieses
Dokument stellt lediglich eine inoffizielle Hilfe dar und dient
keinerlei kommerziellen Zwecken.

Bei Fragen und Anmerkungen wenden Sie sich bitte an
Dr. med. Stefan Bushuven
Zum alten Obstgarten 1
78315 Radolfzell

S.Bushuven@gmx.de

Vorwort

Ich muss den Töchtern Satuaris in irgendeiner Weise gefrevelt haben. Jedenfalls wurden meine Wochenendpläne durch einen Hexenschuss ziemlich gebügelt. Die freie Zeit habe ich dann einfach einmal in dieses Szenario investiert und damit meiner Spielgruppe einen schönen Abend beschert. Da *Gassenschatten* jedoch noch nicht fertig war, wurde es dieses Szenario. Ein bisschen Überfallkommando und die Erkundung einer alten Zwergenmine, wo

die Zwerge natürlich mal wieder viel zu tief gegraben haben...

Ich hoffe jedenfalls, dass Ihnen dieses Szenario genauso viel Spaß macht, wie es uns gemacht hat.

Ich danke den Testspielern (Bernhardt und Inna Könnicke sowie meiner Frau Steffi) jedenfalls für das Durchtesten und die Schmerztabletten.

Mit winterlichem Gruß aus Radolfzell

Stefan Bushuven, Dezember 2010

Dem Meister zum Geleit

Das Szenario

Seit Jahrtausenden wurde keine neue Elfenwaffe mehr geschmiedet und auch noch heute bevorzugen es die Zauberweber und Zauberschmiede, alte Waffen und Relikte der Hochelfen zu restaurieren und reparieren.

In der Elfensiedlung *Mirantha*, die die Helden während ihrer Mission zum Schlangenberg kennenlernen oder kennengelernt haben, werden sie von *Baldorec Zauberklänge* beauftragt, in die verlassene Zwergenbinge *Golmador* zu reisen, welche sich am Westhang des *Schlangenberges* befindet. Ihr Auftrag besteht in der Bergung von 200 Unzen speziellen Mondsilbers, welches nur in einem bestimmten Abschnitt der Mine gefunden werden kann.

Hierbei werden sie begleitet durch den jungen Elfen *Mandavar Feuerlied* (dem Aspiranten auf das Elfenschwert Arionil) sowie der Si'anna *Whisper* Glimmers Schwester (*Baldorecs Auftrag*).

Im ersten Teil des Szenarios erfahren die SCs schnell, dass Orks den Eingang zur Mine bewachen und Goblin- und Menschenklaven hier nach Kupfer und Mondsilber schürfen lassen. Besonders auffällig ist, dass eine seltsame Krankheit die Bergarbeiter und auch die Orks zu befallen scheint (*Golmador*).

Nachdem sich die Gruppe Zutritt zur Mine verschafft hat und sie den Orkschamanen sowie seine Untertanen neben einem Dämonenminotaurus besiegt haben, können sie in die zweite Ebene vordringen. Hier warten vor allem Tiere wie Gruftasseln, Riesenamöben, Wolfsratten und Höhlenspinnen auf sie. Später werden sie auf die Anlagen der untergegangenen Ophideer stoßen, die hier einst schon von den Zwergen gefunden wurden und die durch einen zweiten Dämon bewacht werden (*Alte Tiefen*).

Das Szenario

Das Szenario ist deutlich kürzer als die entsprechenden Abenteuerbände und dient vor allem der Vertiefung der Beziehungen zwischen der Gruppe und den Elfen von Mirantha. Es kann sowohl während als auch nach den Geschehnissen um den Schlangenberg gespielt werden, beinhaltet im Wesentlichen ein größeres Dungeon und kann gut als Zwischenspiel zwischen „Der Schlangenberg“ und „Gassenschatten“ dienen. Für Hintergrundinformationen zu Mirantha und ihren Bewohnern sowie zu den NPCs sei Ihnen das Abenteuer „***Der Schlangenberg***“ empfohlen.

Hintergrund

Die Mine Golmador gehörte einst den Zwergen von Bagnador, wurde aber vor mehr als 130 Jahren verlassen, als die Orks im Herzwald sesshaft wurden (ca. 880 BF), ein Beben die Binge stark schädigte und zudem einen Dämon an die Oberfläche brachte, der kurzweilig gebannt werden konnte. Schon zuvor war den Zwergen von Bagnador allerdings bewusst geworden, wie gefährlich der Abbau der Mineralien in der Mine gewesen war, da die „Grubenseuche“ schon vielen ihrer Brüder und Schwestern das Leben gekostet hatte. Die Orks erkannten dies ebenfalls recht schnell und nutzen für den Abbau billige Sklaven aus den nahen Goblin- und Menschensiedlungen. Vor allem die Bewohner Estlets und Grautanns verloren

so manchen ihrer Bürger während Helmark eher verschont blieb.

In den oberflächlichen Bingen stießen die Orks vor allem auf Kupfer und Silber, was ihren Bedarf sättigte. In den Tiefen unter dem Berg waren die Zwerge jedoch auf einen Teil der Tempelanlagen Shamballahs, der Stadt der echsischen Ophideer gestoßen und hatten dort einen Wächterdämon aus alter Zeit befreit. Ihnen war es gelungen den Dämon in seinem Tempel einzuschließen, doch als die Orks und Goblins ihre Mine überrannten, brachte ***Orfax Felsenbrecher*** das Siegel in die Tiefen zum bersten und ließ den Dämon erneut frei, der seitdem die unteren Ebenen der Binge kontrolliert. Die Orks beschworen mit ihren Schamanen einen anderen Dämonen, um das Wesen abzuschrecken und in seinem Verließ zu halten. Seitdem dringen die Orks nicht mehr in die Tiefen vor und belassen es beim Bergbau in den oberen Ebenen.



Baldorecs Auftrag



Zusammenfassung und Ziel der Szene:

Auftraggebung, Hintergrund zur
Geschichte Arionils und der Binge

Stimmung:

Ruhig, mystisch

Musik:

Martin O'Donnel –Halo ODST

The Immediate

Der Herr der Ringe – Die Gefährten

Viking OST- The Soul of Midgard

Erdenstern- Into the Green

Beleuchtung:

Kerzenlicht

Stimmung der NPCs:

Andrasch:

Interessiert

„Eine Miiiiine??? Na da habt ihr GENAU
den richtigen Mann!“

Martellus Jarelon

interessiert

„Das könnte interessant werden“

Atorvan Avenhardt

Nicht interessiert

„Das verschwendet nur Zeit und Stahl...“

Mandavar Feuerlied

Motiviert, enthusiastisch

„Es geht um das Erbe meiner Väter und
Vorväter. Es ist meine Pflicht dorthin
zugehen“

Whisper

Motiviert

„Das wird bestimmt lustig!“

Die Schmiede

Richten Sie es ein, dass die Spieler die alte
Elfenschmiede im Zentrum Miranths

erkunden und dort auf einem Tablett die
Bruchstücke Arionils erblicken. Baldorec
wird hinzutreten und von dem
Elfenschwert und einer düsteren Zukunft
berichten:

Zum Vorlesen oder Nacherzählen

Vor euch liegen die Bruchstücke von
Arionil, der Löwenklinge. Ein mächtiges
Zauberschwert der Prinzen von Minasthir,
zerstört in den letzten Tagen der Stadt, als
die Heere des namenlosen Gottes unserem
Volk ihre Heimat nahmen.

Es soll neu geschmiedet werden, wenn die
Zeit reif ist. Doch fehlen uns hierfür noch
einige Komponenten. Die wichtigste im
Moment ist heiliges Mondsilber, wie es nur
in den Tiefen des Schlangenberges und
seiner Katakomben und Höhlen vorkommt.
Nachdem mein Sohn Mandavar nun bald
ein Mann ist und die alten Legenden die
Klinge für ihn bestimmen, ist unsere Frage,
ob ihr uns helfen könnt, das Mondsilber zu
beschaffen? Die Zeit drängt und Schatten
und Dunkelheit ziehen auf. Eine Düsternis
wird über die Graumark kommen und wir
sind sicher, dass es an der Zeit ist, Arionil
wieder zusammenzufügen.

Die Belohnung der Helden kann sehr
unterschiedlich ausfallen. Arionil selbst
wird aber weiterhin nur für Baldorecs Sohn
Mandavar bestimmt sein.

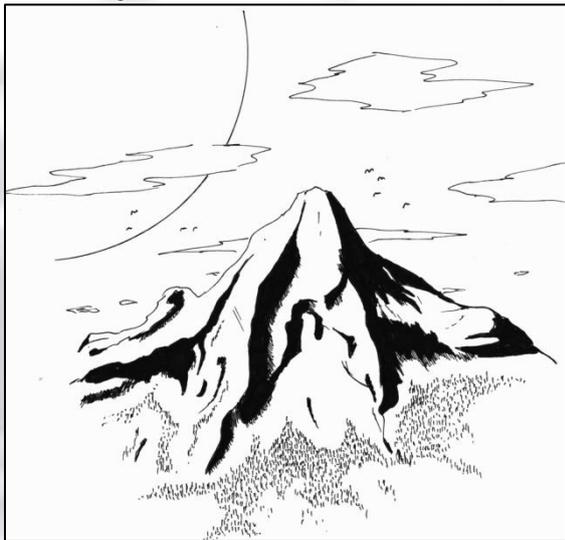
Möglich sind verschiedene elfische
Artefakte, Lehre spezieller Fertigkeiten
und Zauber und vieles mehr. Mit Gold
oder Edelsteinen werden die Elfen jedoch
kaum dienen können.

Als Möglichkeit der Orientierung erhält
Mandavar einen speziellen
Mondsilberkompass, der ihm und der
Gruppe helfen soll, das gesuchte Metall zu
finden.

Die Gefährten

Baldorec wird darauf bestehen, dass Mandavar die Gruppe als zukünftiger Träger des Schwertes begleiten wird. Ebenso stellt er ihnen Glimmers Schwester Whisper zur Seite, die ihnen den Weg zur Mine weisen wird und sie durch den verwunschenen Herzwald bringt. Die Werte der NSCs finden Sie im Anhang.

Der Aufbruch



Die Reise um den Schlangenberg herum sollte die SCs vor keine größeren Aufgaben stellen. Gegebenenfalls können sie auf die Herzwalddruiden, die Waldschräte oder anderer Bewohner des Waldes treffen. Befinden Sie sich noch vor Ende des Abenteuers „*Der Schlangenberg*“ ist auch eine Begegnung mit dem Totenschatten Nebain möglich.

Vor dem Aufbruch werden die Elfen den jungen Mandavar vor seiner Queste beglückwünschen und sich bei ihm verabschieden. Vor allem seinen Eltern Baldorec und Nialoren Schwanenfeuer fällt der Abschied schwer.

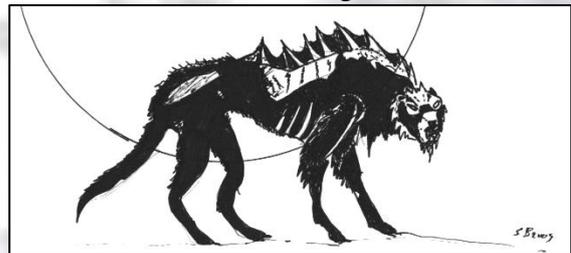
Das Banditenlager

Auf ihrer Reise durch den Wald können die SCs auf das Lager einiger Banditen stoßen, die dieses jedoch schon vor geraumer Zeit aufgegeben haben. In dem Lager finden sich Kampfspuren zwischen

Orks und Menschen sowie deutliche Hinweise für die Verschleppung der Überlebenden.

Der Unhold

In diesem Bereich des Herzwaldes, den auch die Elfen nur selten aufsuchen, ist ein Unhold tätig, eine düsterer Kreatur aus Schatten und Mordlust, die vor allem Nachts in der Gestalt eines großen Wolfes die Gegend unsicher macht und ein Rudel von Waldwölfen um sich gesammelt hat.



Es kann sein, dass die Spieler in einer Nacht von dem Wesen und seiner Meute angegriffen werden.

Werte des Unholdes

INI: 12+W6	PA: 10	WS: 8
RS: 4	LeP: 45	MR: 10
	AeP: -	GS: 10
	AuP: 100	GW: 9
Biss	DK: H	AT: 12
	TP: 2W6+2	

Kampffertigkeiten:

Gezielter Angriff, Verbeißen, Niederwerfen (8)

Beute

Keine, der Unhold zerfließt zu Schatten und Rauch, wenn er getötet wurde und wird beim nächsten Neumond wiederauferstehen.

Werte eines Waldwolfes

INI: 9+W6	PA: 7	WS: 5
RS: 2	LeP: 23	MR: 1
	AeP: -	GS: 8
	AuP: 100	GW: 5
Biss	DK: H	AT: 10
	TP: 1W6+3	

Kampffertigkeiten:

Gezielter Angriff, Verbeißen,
Niederwerfen (4)

Beute

Fell (5S), 15 Rationen Fleisch (sehr zäh)

Die Harpyien

An der Westseite des Schlangenberges hausen einige Harpyien, die die Helden und ihre Begleiter verspotten und reizen. Einem Kampf gehen diese Exemplare im Wald jedoch eher aus dem Weg.

Das Unwetter und der Alte Perval

Ein schweres Unwetter wird die Gruppe am 2. Tag der Reise heimsuchen und sie durch und durch nass bis auf die Knochen machen. Letztlich stoßen sie auf den alten **Perval**, ein Einsiedler, der sie mit in sein Haus nimmt, eine Yoda-ähnliche Hütte unter dem Wurzelwerk eines großen

Baumes. Hier kann ihnen der alte Mann von der Retozeit, dem Maraskanfeldzug und von den Gefahren und Geschichten der Welt erzählen. Er kann zudem die Beschaffenheit der oberirdischen Anlagen Golmadors beschreiben. Am nächsten Morgen wird er verschwunden sein und ist nicht mehr aufzufinden. Die Hütte birgt keine besonderen Schätze.

Ruinen aus alter Zeit

Aus alter Zeit stoßen die SCs immer wieder auf ophidische Ruinen, die über und über mit Schlangensymbolen verziert sind, sich aber nicht entziffern lassen.

Am Abend des 3. Tages erreicht die Gruppe schließlich das Westliche Tal mit dem Zugang zur Zwergenbinge Golmador.

Golmador

Zusammenfassung und Ziel der Szene:

Eindringen in die Binge, Befreiung der Sklaven

Stimmung:

Je nach „Methode“ still und heimlich bis zu pompös und aggressiv

Musik:

Herr der Ringe OST
The Immediate
Two steps from Hell
Soundtrack Starcraft II
Gears of War 2

Beleuchtung:

Nach Tagszeit

Stimmung der NPCs:

Andrasch:

Aggressiv
„Schleichen? Von hinten angreifen? Pah. Eher besorg ich's Marbo persönlich als mich so zu erniedrigen!“

Martellus Jarelon

zurückhaltend
„Das ist eher euer Metier. Entscheidet ihr die klügste Taktik“

Atorvan Avenhardt

Aggressiv

„Wir müssen die Sklaven befreien. Dieses Orkpack gehört gestraft für seinen Frevel!“

Mandavar Feuerlied

Motiviert, enthusiastisch
„Wir müssen unser Vorgehen weise wählen. Es sind sehr viele.“

Whisper

Ängstlich
„Da halte ich mich lieber raus“

Zwei Schritte zur Hölle...

Es gibt mehrere Methoden in die Binge einzudringen. Welche liegt bei Ihren Spielern:

Direkte Konfrontation

Ein Angriff auf das Orklager ist möglich und sobald die Spieler die Sklavenpferche erreicht haben, können sie auf Unterstützung durch die Gefangenen hoffen. Allerdings ist dieser Weg von Blut gezeichnet, vor allem da ihnen eine Menge Gegner im Wege stehen.

„Assassins Creed“

Langsam, leise und auf Sicherheit bedacht können die Spieler die Orks auch langsam zermürben und einen nach dem anderen ausschalten... elegant, aber wenig ehrenhaft. Andrasch für seinen Teil wird lieber ein Ablenkungsmanöver starten.



Sie haben Geiseln!

Die SCs könnten auch ungesehen in den Minenkomplex eindringen und dort Geiseln nehmen. Allerdings wird dies in einem blutigen Gemetzel enden. Jedoch nicht auf dem Feld, sondern relativ kontrolliert in den Minen



Zerbrecht die Ketten!

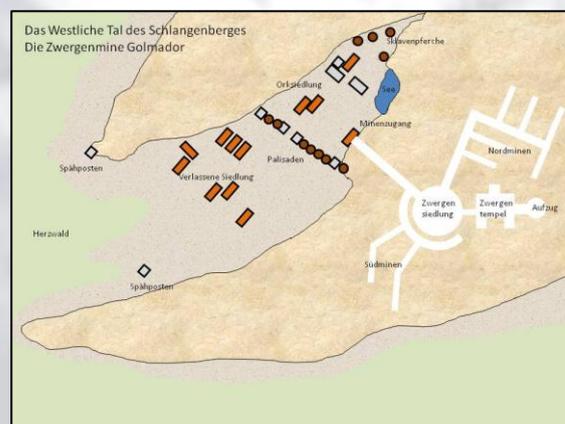
Eine weitere Möglichkeit ist die Befreiung der Sklaven und der Start einer Revolte. Dies wird jedoch vielen der Sklaven das Leben kosten, kann den SCs aber helfen gleichzeitig in die Minen einzudringen oder aber den gesamten Komplex zu übernehmen.

Spurlos, Trittlös

Eine weitere Methode ist das Eindringen über Zauberei und Schattenverstecke ohne die Gegebenheiten vor Ort zu ändern.

Status Quo

In der Minenstadt (zwei Schmelzen, der Sklavenpferch mit 4 Rundhütten, eine Schmiede, einige Lagerhäuser und ein altes Kontor, nun Haupthaus der Orks) befinden sich derzeit 26 Orkkrieger der Rolochai zusätzlich zu ihrem Schamanen **Ulirak Madenhirn**. Diese Orks bewachen zusammen mit weiteren 12 Goblins die gut 50 Sklaven aus der Umgebung (41 Menschen, 8 Orks und 1 Elf). Die Gefangenen sind jedoch durch die Grubenseuche stark geschwächt. Anführerin der Sklaven ist die ausgemergelte Kriegerin **Matissa von Erlenhain**. Zudem finden die SCs hier drei der Banditen, die vor einigen Tagen hierher verschleppt wurden.



Die Grubenseuche

Sowohl den Zwergen als auch den Orks wurde schnell bewusst, dass eine furchtbare Seuche die Bergarbeiter befiel. In neomodischen Worten würde man hierzu auch Strahlenkrankheit sagen, da diese Seite des Schlangenberges von radioaktivem (verseuchtem) Metall durchzogen wird. Die Zwerge nutzten spezielle Salben und Tinkturen zum Schutz, die Orks nehmen dafür einfach neue Sklaven, wenn die alten nach 2 bis 4

Jahren „auf“ sind. Den Spielercharakteren wird die Strahlenseuche nichts anhaben, dazu ist die Exposition zu kurz.

Haben die SCs aber Kontakt zu den Minenarbeitern und Sklaven, sind Haarausfall, Durchfälle, Verbrennungen der Haut, blutiger Husten und Atemnot sowie Erblindung an der Tagesordnung. Vor allem die „älteren“ Sklaven wissen davon zu berichten. Angroschim sprechen vom „Radox“, dem Fluch Pyrdakors.

Der Weg hinein

Wie die SCs letztlich in die Mine kommen, sei Ihnen und dem Einfallsreichtum Ihrer Spieler überlassen. Gute Stichworte sind: „Bogenschützen“, „Gift“, „Bannbaladin“, „Wehe Walle Nebula“, „Visibili“ usw.

Werte der Orks

INI: 8+W6	PA: 7	WS: 7
RS: 3	LeP: 28	MR: 1
	AeP: -	GS: 7
	AuP: 32	GW: 5
Speer	DK: N	AT: 10
	TP: 1W6+3	PA: 6
Säbel	DK: N	AT: 10
	TP: 1W6+3	PA: 7
Orkbogen	DK: FK	AT: 14
	TP: 1W6+4	

Kampffertigkeiten:

Wuchtschlag

Besonderheiten:

Die 5 Anführer der Orks haben verbesserte Werte (INI +3 AT +2, LE +7, MR+1, RS 5 und führen Gruufhai mit 1W6+6 TP)

Beute

1W6 S, Anführer 1W6 D

Werte der Goblins

INI: 8+W6	PA: 8	WS: 4
RS: 2	LeP: 22	MR: 1
	AeP: -	GS: 8
	AuP: 30	GW: 4
Speer	DK: H	AT: 10
	TP: 1W6+2	
Kurzbogen	DK: FK	AT: 13
	TP: 1W6+3	

Kampffertigkeiten:

keine

Besonderheiten:

keine

Beute

5 H

Werte der Sklaven

INI: 6+W6	PA: 6	WS: 4
RS: 2	LeP: 23	MR: -1
	AeP: -	GS: 7
	AuP: 20	GW: 3
Werkzeug	DK: H	AT: 10
	TP: 1W6+2	

Kampffertigkeiten:

keine

Besonderheiten:

keine

Beute

Lumpen

Die Anlage

Die Mine untergliedert sich in den Zentralbereich, in der auch einst das Dorf Golmador lag, die Kupfermine im Süden und die Silbermine im Norden. Die meisten Sklaven werden im Südteil eingesetzt. Je 5 Sklaven werden von einem Aufseher bewacht. Es besteht ein 8 Stunden Schichtsystem. Die gesammelten Metalle werden ins Orkdorf gebracht, wo die weitere Verarbeitung stattfindet.

Das Dorf befand sich unter einer großen Kuppel und erstreckt sich in einem Zylinder über gut 7 Ebenen in die Tiefe. Diese Ebenen haben aber keinen Anschluss an die anderen Bingenebenen. Jene sind nur über den Aufzug zu erreichen.

Das Dorf wird aufgrund der Seuche von den Orks gemieden. In seinen Werkstätten, Tavernen und Wohnhäusern können aber durchaus noch Kleinodien und kleine Schätze gefunden werden. Die unteren Ebenen werden allerdings dann und wann von Fledermäusen, Wolfsratten und Gruftasseln bewohnt.

Der Angroschtempel ist seit der Übernahme der Binge durch die Orks geschädigt und hat keine Verbindung mehr zu dem zwergischen Schmiedegott. Hier

hat jedoch der orkische Schamane den Schutzdämon *Uthorog – der Taure* zurückgelassen, der eigentlich nur den *Salamander der Tiefe* angreifen soll, aber auch gegen die Helden vorgehen wird.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen

Der alte Tempel liegt verlassen vor euch. Die Feuerschächte sind auf ewig versiegelt. Die Statue des Zwergengottes liegt zerschmettert am Boden. Das zwei Schritt große Gesicht blickt euch gütig an. Alle Pracht und aller Glanz sind verflogen, nur ein wenig Stolz verbleibt im Antlitz des ehernen Bildnisses. Als ihr durch die Trümmer schreitet, wird es urplötzlich still um euch. Der Geruch von Schwefel und Asche umspinnt eure Sinne. Wispernde Stimmen berichten von drohendem Unheil. Eure Nackenhaare stellen sich auf. Der Boden bebt. Risse bilden sich im Fundament. Kleine Steine regnen von der Decke herab. Dann bricht grünliches Feuer aus dem Boden und eine Kreatur gehüllt in grünes Feuer erhebt sich aus einer stinkenden Wolke aus Rauch und Pestdunst. Brüllend wirft sie sich euch entgegen, bereit alles Leben der Sphäre zu vernichten.



Werte des Wächterdämons Uthorog, ein zweigehörnter Dämon aus dem Gefolge Xarfais

INI: 14+W6	PA: 8	WS: 11
RS: 3	LeP: 50	MR: 8
	AeP: -	GS: 5
	AuP: 500	GW: 10
Hörner	DK: N	AT: 9
	TP: 2W6+2	PA: -
Huftritt	DK: N	AT: 9
	TP: 3W6	PA: 7
Faustschlag	DK: N	AT: 11
	TP: 1W6+3	

Kampffertigkeiten:

Wuchtschlag, Niederwerfen, Niederrennen, Sturmangriff, Hammerschlag, Immunität gegen profane Waffen, großer Gegner, zwei Angriffe pro Runde, Raserei, Regeneration I, Schreckgestalt I

Besonderheiten:

Uthorog kann nur durch geweihte und magische Waffen verletzt werden

Beute

keine

Nachdem die SCs sich des Dämons entledigt haben (der übrigens den Tempel nicht verlassen kann und somit mehrfach angegangen werden kann), können sie mit dem Aufzug die nächste tiefere Ebene erreichen.

Alte Tiefen

Zusammenfassung und Ziel der Szene:

Der gefährliche Weg in die Tiefen zum Ziel

Stimmung:

Beklemmend

Musik:

Keine oder sehr leise. Ggf Hintergrundmusik aus den PC Spielen von Tom Braider

Gears of War 2

Planescape Torment

Beleuchtung:

Dunkel, allenfalls Kerzenlicht

Stimmung der NPCs:

Andrasch:

Vorsichtig, sehr misstrauisch

„In dieser Mine ist es dunkel wie in Angroschs Arsch...“

Martellus Jarelon

Ängstlich, zweifelnd

„Seid ihr sicher, dass wir HIERHER gehen sollten?“

Atorvan Avenhardt

Vorsichtig

„Ich sage ja, dass es Zeitverschwendung ist. Außer Fledermausdung und bössartigen Kreaturen werden wir hier nichts finden.“

Mandavar Feuerlied

Immer noch motiviert, enthusiastisch

„Schluss jetzt. Das Erbe meiner Ahnen wartet auf uns“

Whisper

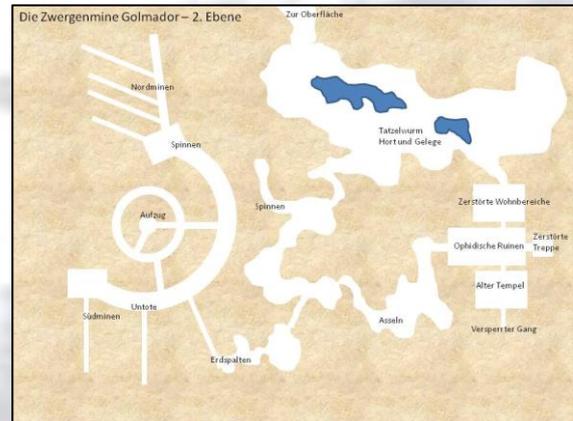
Ängstlich

„Ich will heim“

Die zweite Ebene der Binge ist sehr groß und besteht sowohl aus natürlichen Höhlen, Bingen der Zwerge aber auch den ersten Teilen der alten ophidischen Anlagen.

In diesen Höhlen macht der „Balron“ oder „Salamander“, eine furchtbare Wächterkreatur der Ophideer die Gegend unsicher.

Die Spieler werden hier mehrfach auf ihn treffen und alsbald erfahren, dass es kaum möglich ist, den Dämon zu besiegen.



In diesem Abschnitt zählt Flair und Horror mehr als stumpfe Kämpfe. Setzen sie daher viele Stilmittel ein:

Vibrierendes Wasser in Pfützen, Angriffe durch wilde Tiere, der sofort abbricht, wenn ein markerschütterndes Brüllen in der Ferne ertönt und dann und wann den feurig schwarzen Schein des Dämons in der Entfernung.

Zudem finden sich an den Wänden überall die glitzernden Erzadern des verlockenden Mondsilbers...

Die Südminen

In diesen alten Minen scheint eine Revolte den Zwergen große Probleme gemacht zu haben: überall sind Spuren des Kampfes zu sehen und untote Zwerge (mit leicht grünlichem Leuchten durch die Grubenkrankheit) schlurften durch die Gänge. In den Minen findet sich außer normalem Silber und Kupfer nicht viel von Wert.

Werte der Zwergenzombies

INI: 5+2W6 **PA:** 0 **WS:** -
RS: 0 **LeP:** 35 **MR:** 8
 AeP: - **GS:** 4
 AuP: 500 **GW:** 6
Hände **DK:** H **AT:** 8
 TP: 1W6+3

Kampffertigkeiten:

Keine

Besonderheiten:

keine

Beute:

keine

Die Nordminen

In den Nordminen haben sich einige (1W6) Höhlenspinnen eingestekt. Die sich normalerweise von Getier aus den Felsspalten ernährenden Räuber, sind aber auch „Held“ nicht abgeneigt.



Werte der Höhlenspinnen

INI: 7+2W6 **PA:** 5 **WS:** 6
RS: 3 **LeP:** 25 **MR:** 9
 AeP: - **GS:** 8
 AuP: 20 **GW:** 5
Biss **DK:** H **AT:** 8
 TP: 1W6+2 +Gift

Kampffertigkeiten:

Hinterhalt (6), Netz (4), Gelände (Höhle)

Besonderheiten:

Der Biss verursacht eine Vergiftung der Stufe 4 (siehe Zoo-Botanika S. 177).

Beute

Giftdrüse (2D)

In den Minen können die SCs noch alte Werkzeuge und Zwergengräber finden. Einst diente dieser verlassene Ort der

Bestattung. Andrasch wird die Schändung der Zwergengräber zu verhindern versuchen. Gelingt ihm dies nicht, können die SCs bis zu 3W20 Dukaten Beute machen, werden aber von allen verbliebenen Zwergenzombies sehr heftig attackiert (AT +2, LP +10).

Erdspalten

Ein großes Beben führte vor gut 130 Jahren zu einem Bruch im Fels, der dem Salamander den Zutritt zur Mine möglich machte und die Zwerge letztlich zur Versiegelung dieser Tunnel zwang.

Der Weg durch die Höhlen ist beschwerlich und sollte den SCs einige Klettern und Körperbeherrschungsproben abverlangen.

Hinzu kommen Angriffe durch die Bewohner der Höhlen (Gruftasseln, Riesenamöben, Zombies, Goblins). Lassen sie einige der Angriffe urplötzlich durch das Gebrüll des Salamanders, sein Feuerleuchten oder ähnliches verebben und Stille einkehren („Moria-Balrog-Effekt“). Ferner bedrohen Steinschlag, kleinere Felsspalten im Boden und andere „Natürliche Fallen“ das Leben der Charaktere. Wie gesagt: es sollte nicht zu einfach aber auch nicht extrem schwer sein.

Höhle des Tatzelwurms

Hier hat sich ein Tatzelwurm eingestekt, der hier sein Gelege bewacht. Die Nähe des Salamanders stört ihn nicht. Einzig wenn die SCs an seinen Hort oder das Gelege (3 Jungtiere) wollen, wird sich ihnen der Minderdrache durch Klauenhiebe und Schwanzschläge erkenntlich zeigen.

Aus der Höhle führt ein Gang an den Hang des Schlangenberges. Von hier wäre eine Flucht unter Umgehung des Orklagers möglich.

Werte des Tatzelwurms (120 Jahre)

INI: 8+1W6 **PA:** 6 **WS:** 14

RS: 4	LeP: 55	MR: 6
	AeP: -	GS: 5
	AuP: 90	GW: 11
Biss	DK: N	AT: 11
	TP: 2W6	
Klauen	DK: HN	AT: 9
	TP: 1W6+5	PA: 6
Schwanz	DK: NS	AT: 7
	TP: 1W6+3	

Kampffertigkeiten:

Niederwerfen (Klaue/Schwanzschlag),
Gezielter Angriff /Verbeißen, großer
Gegner, Resistenz gegen Feuer

Besonderheiten:

Dunstglocke siehe ZBA S. 87

Beute

2W20 Dukaten und viele stinkende
Ausrüstungsgegenstände nach Wahl des
SL

Werte der drei Jungtiere (2 Jahre)

INI: 6+1W6	PA: 3	WS: 6
RS: 4	LeP: 15	MR: 9
	AeP: -	GS: 6
	AuP: 20	GW: 6
Biss	DK: N	AT: 9
	TP: 1W6+2	

Kampffertigkeiten:

Resistenz gegen Feuer

Besonderheiten:

keine

Beute

keine

Die Ophidischen Ruinen

Die Ruinen sind Überbleibsel eines großen
Tempelkomplexes der Ophideer, der auch
Anschluss an den Tempel der Feste des
Wahnsinns (Siehe DSB) hatte. Durch die
vielen Jahrhunderte und letztlich durch das
Beben wurden jedoch die Verbindungen
der Tunnelanlagen größtenteils zerstört.
Der Komplex hier war einst eine Art
Garnison der Ophideer, der Tempel war
Chrysir, dem Luftgott geweiht (obwohl der
eigentliche Tempel am luftigen Berghang
stand, wurde dieser Tempelteil von den
Priestern als Cella und Krypta genutzt).

Der eigentliche Tempel ist heute nicht
mehr zu erreichen, da die Treppe zu ihm
zerstört ist und ohnehin von der Kultstätte
nur Felsen übergeblieben sind.

Als die Ophideer von den Elfen und
Zwergen vertrieben wurden, hinterließen
sie einen alten Dämon, der ihre Schätze
und Heiligtümer bewachen sollte. Dieser
wandelt nun seit Jahrtausenden in den
Gängen umher und vernichtet alles Leben,
was ihm in die Quere kommt.

Der Umstand seiner Langsamkeit, kann
von den SCs ausgenutzt werden, um sich
zutritt zum Tempel zu verschaffen. Sie
müssen nur lang genug warten, bis der
Dämon in einem anderen Teil der Höhle
patrouilliert.

Natürlich können sie ihn auch angreifen...

Werte des Balron, ein Verwandter Azzitais, ein zweigehörnter Diener Agrimoths

INI: 12+W6	PA: 8	WS: -
RS: 5	LeP: 80	MR: 8
	AeP: -	GS: 3
	AuP: 500	GW: 15
Hörner	DK: N	AT: 5
	TP: 1W6+4	PA: -
Pranken	DK: N	AT: 9
	TP: 2W6+2	PA: 9
Feuerodem	DK: FK	AT: 15
	TP: 4W6	

Kampffertigkeiten:

Folgeschaden (Verbrennen für 1W3 KR).
Immunität gegen Feuer, Verwundbarkeit
(Wasser), Immunität (profane Waffen),
sehr großer Gegner

Besonderheiten:

Der Balron kann nur durch geweihte und
magische Waffen verletzt werden. Der
Feuerodem kann alle 5 KR angewandt
werden und betrifft ein kegelförmiges
Gebiet von 7 Metern mit einem
Winkelradius von 45°.

Beute

Die Dämonenasche (15 D)



Der Tempelschrein

Der Tempel besitzt einen Zugang zu seiner Sakristei, dem Allerheiligsten, an dem die Mondsilberschale aufbewahrt wird. Die Kompassnadel weist deutlich den Weg hierher. Allerdings ist der Zugang zur Krypta durch mehrere Fallen und ein Rätsel versperrt. Glücklicherweise sind die Räumlichkeiten der Krypta für den Balron nicht passierbar.



Raum 1 - Mumienraum

In diesem Raum wurden die letzten Wächter der Ophideer zur letzten Ruhe bestattet. Die zwei Mumien werden in den Kanopen werden jeden angreifen, der sich in ihre Nähe wagt und nicht das Amulett der Priester oder ein anderes Zeichen der Priesterschaft von Tsa, Hesinde, Chrysir, Kor, Praios, Efferd oder Peraine trägt. Ein Geweihter oder Schamane vermag mit den richtigen Worten die erwachten Mumien in ihre Kanopen zurückschicken (2 KeP, CH Probe +3).

Werte der Wächtermumien

INI: 12+W6 PA: 7 WS: -

RS: 2 LeP: 45 MR: 15
AeP: - GS: 3
AuP: 500 GW: 11
Säbel DK: N AT: 7
TP: 1W6+10 PA: -

Kampffertigkeiten:

Gezielter Angriff, Niederwerfen, Kämpfende Körperteile (Siehe WdZ S. 227), Resistenz gegen profane Waffen, Verwundbarkeit durch Feuer, Krankheitsübertragung.

Besonderheiten:

s.o.

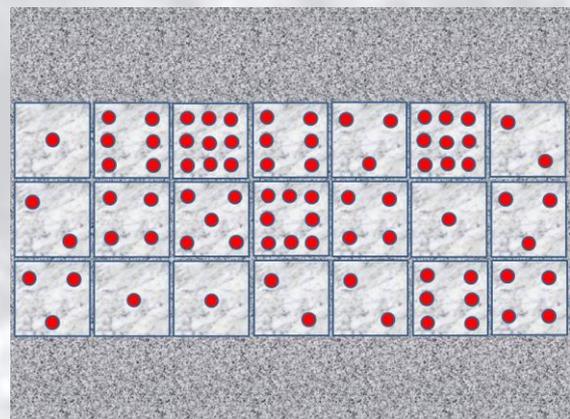
Beute

Säbel

Raum 2 – Primzahlen - Aerofugo

Der Boden und die Wände des Raumes sind mit verschiedenen Hieroglyphen versehen, die Chrysir als Gott der Mathematik verehren. Die Zahlen 11, 13, 31 und 43 werden zudem als „Lieblingzahlen“ eines Priesters in einem Bild dargestellt. Hieraus lässt sich auf die für die Aufgabe essentiellen Primzahlen schließen

Insgesamt gibt es 21 Bodenplatten (3x7) mit verschiedenen Zahlensymbolen. Wird eine Platte mit einer Nicht-Primzahl betreten, wird ein Aerofugo Vakuum ausgelöst (18 ZfP).



Raum 3 – Blitzfallenraum

Dieser Raum verfügt ebenfalls über 3x7 Bodenplatten. In bestimmten Zeitabständen gehen über jeder

Bodenplatte heftige Blitze nieder, die jeden verbrennen, der von ihnen getroffen wird (1W20+metallischer RS in SP). Die SCs müssen das Schema der Blitze erkennen (Rechnen +4 oder Orientierung +4) und dann den Raum auf diese Weise passieren (Körperbeherrschung oder Athletik +2). Deutlich wird, dass der nördliche Ausgang leichter zu erreichen ist.

Raum 4 – Leerer Raum

Dieser Raum ist leer und führt weiter zur Scheinschatzkammer.

Raum 5 – Windelementar

In diesem Raum werden die SCs von einem Windelementar in Form einer blitzschleudernden Windhose angegriffen.

Windelementar

INI: 11+W6	PA: 12	WS: -
RS: 5	LeP: 30	MR: 5
	AeP: -	GS: 3
	AuP: 500	GW: 9
Luftstoß	DK: N	AT: 5
	TP: 2W6	PA: -
Blitz	DK: FK	AT: 12
	TP: W6+RS	PA: -

Raum 6 – Falscher Schatz

Ein Raum voller (Schein-)Edelmetalle und Artefakte nach Ihrer Wahl. Sobald sich die Charaktere auch nur ein Teil nehmen, wird die Türe versiegelt. Und es liegt in ihrer Hand, ob sie sie jemals wieder öffnen können.

Raum 7 – Schacht

Einer der bösartigsten Räume ist der Schacht. In ihm befinden sich 5 Säulen, die die SCs überwinden müssen (ein Sprung von Säule zu Säule bedarf einer Körperbeherrschungsprobe). Haben sie alle 5 Säulen passiert, gelangen sie in das Allerheiligste. Um es nicht zu einfach zu machen, befinden sich menschliche Fresken in Form des luftpustenden Gottes Chrysir an der Wand, welche dann und wann einen AEOLITUS auf die Säule schicken und den darauf stehenden das Gleichgewicht verlieren lassen (Körperbeherrschungsprobe +1W6). Ein Lufthauch der Fresken, wird bei einer 1-2 auf W6 pro Sprung geschehen. Die Falle ist nicht anders zu umgehen (ohnehin wurde sie erst bei Verlassen des Tempels aktiviert).

Raum 8 – Das Allerheiligste

Hier ruht der Tempelschatz: Gold im Wert von gut 200 Dukaten, einige Artefakte nach Ihrer Wahl sowie eine heilige Mondsilberschale, auf die der Kompass zeigt.

Ein geheimer Gang führt direkt zurück in die Anlage, die nun verlassen werden sollte (der Salamander geht immer noch um!). Mögliche Wege sind die Tatzelwurmhöhle oder aber der Rückweg über die Minen.

Epilog - Arionil

Stählerne Auferstehung

Nach ihrer Rückkehr werden die Spieler und Mandavar freudig in Mirantha aufgenommen. Baldorec wird sich sofort an das Werk machen und Arionil neu schmieden (optional können sie die zwei

verbliebenen Arionilquesten aus „Der Schlangenberg“ noch durchführen). Danach wird die Löwenklinge an Mandavar überreicht, der nun seine Leute zusammen mit Minathiriel in eine ungewisse Zukunft führen soll.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen

Donnerschlag. Funkenflug. Baldorecs Hammer Salvorem stößt auf das heiße Metall. Die Glut färbt die Gesichter der anwesenden dunkelrot. Schweiß rinnt dem alten Elfen über das Gesicht. Rotes Licht erfüllt die sonst blau schimmernden Kapellen und Pavillons Miranths. Mondsilber verbindet sich mit Endurium. Schwarzes Silber tropft auf die Bruchstücke Arionils. Ein Hammerschlag, wie ihn Simia nicht besser führen könnte und der Angrosch respektvoll zustimmen ließe, vollendet das Werk. Arionil ist wieder neu.

Mit einem kaum erkennbaren Lächeln überreicht Baldorec Mandavar die Klinge. Der junge Elf blickt ehrfürchtig auf die Waffe und dann zu euch. Sein Dank und der seiner Sippe ist euch gewiss.

Und nicht nur dies.

Falls sie mit dem Reputationspunktesystem spielen, steigt die Reputation für Mirantha um 10 Punkte.

Ansonsten überreichen die Elfen der Gruppe einige ihrer Artefakte als Dank (Waffenöl (D), 20 Pfauenpfeile, zwei Heiltränke (D,E), einen Zauberspruch (D), Zielwasser (C) und drei Gwentyrsteine), die die SCs untereinander aufteilen können. Weiterhin erhalten die Charaktere **150 Abenteuerpunkte** für die nicht ungefährliche Queste sowie eine *spezielle Erfahrung* auf *Orientierung*, *Wildnisleben* und *Magiekunde*.



Dramatis Personae

Die detaillierten Personenbeschreibungen von Martellus Jarelon, Andrasch Drachenzahn, Mandavar Feuerlied und Atorvan Avenhardt finden Sie im Abenteuer „Der Schlangenberg“. Es seien daher nur noch einmal ihre Kampfwerte aufgelistet.

Mandavar Feuerlied



Zitate

„A'ndhin erin. Ihr habt mich vor den Orks gerettet. Ohne euch wäre mein Nha zu Ende.“

„Ihr müsst dem Wald zuhören. Er weist euch den richtigen Weg und führt euch auf verborgene Pfade.“

„Dieser boroborinoi da. Ist das ein Kampfgefährte oder ein Haustier?“

„Eorla“ (So ei es)

Geboren: ca 1010 BF

Größe: 1,82

Haarfarbe: dunkelblond

Augenfarbe: wasserblau

Seelentier: Fuchs

Kurcharakteristik:

Junger Wildnisläufer, neugierig und relativ weltoffen

Vor- und Nachteile

Zweistimmiger Gesang, Altersresistent, Balance, Dämmersicht, Gutausschend, Herausragender Sinn (Sicht), Richtungssinn, Resistenz gegen Krankheiten, Vollzauberer

Aberglaube 5 Neugier 5, Elfische Weltsicht, Raumangst 6, Randgruppe, Vorurteile 6, Weltfremd 12

Sonderfertigkeiten

Elfenlieder: Sorgenlied, Friedenslied, Windgeflüster, Große Meditation, Kulturkunde Auelfen, Standfest, Waldkundig, Sumpfkundig, Elfische Repräsentation

Herausragende Eigenschaften und Fertigkeiten:

Körperbeherrschung 8, Schleichen 8, Sinnenschärfe 10, Pflanzenkunde 8, Tierkunde 7, Garethi 4, Bogenbau 6, Heilkunde Wunden 4

AXXELERATUS 3, BALSAM 3, BANNBALADIN 3, CHAMAELEONI 5, FALKENAUGE 5, FLIM FLAM 4, FULMINICTUS 1

Kampfwerte

MU	11	FF	13	AP	720
KL	11	GE	11	Stufe	0
IN	10	KO	12		
CH	12	KK	11	Ausw	7
INI:	9+W6	PA:	9	WS:	6

RS: 0 **LeP:** 23 **MR:** 6

BE: 0 **AeP:** 30 **GS:** 8

AuP: 29

Langschwert **DK:** N **AT:** 10

TP: 1W6+4

Langbogen **DK:** FK **FK:** 15
 TP: 1W6+6

Martellus Jarelorn

Zitate

„Bei Hesindes Gaben! Seht euch das an.“
„Ihr hattet schon genug Bier und Wein.
Wein vernebelt die Sinne. Bier vernichtet
sie.“
„Kämpfen ist nicht meine Sache. Aber
glaubt nicht, dass ich feige wie ein Hund
davonrenne.“
„Nimm das [Ork]. Der ist für Tobrien. Der
für Ysilia und der für meine Eltern!“
„Die Schriftzeichen entstammen dem
Protozelemja. Unglaublich, so weit im
Norden!“
„Ihr beschwert euch, dass der Zwerg
schnarcht und stinkt? So bleiben uns
wenigstens die Mücken fern.“
„Göttin, schenke mir Erkenntnis!“

Geboren: 1009 BF
Größe: 1,76 Schritt
Haarfarbe: Dunkelblond
Augenfarbe: grün
Seelentier: Eule



Kurcharakteristik:

Patriotischer Satori - Hesindeprister,
kompetenter Historiker, schlechter Lügner
Vor- und Nachteile

Akademische Ausbildung (Gelehrter),
Gebildet 5, Gutes Gedächtnis,
Verbindungen 3, Geweiht, Moralkodex
Arroganz 5, Neugier 7, Verpflichtungen
Sonderfertigkeiten und Liturgien
Kulturkunde (Mittelreich), Karmalqueste
Nandusgefälliges Wissen, Ortskenntnis
(Gareth)

Die 12 Segnungen, Aura der Form, Blick
an den klaren Himmel, Daradors prüfender
Blick, Sicht auf Madas Welt, Sprechende
Symbole, Unverstellter Blick, Argelions
Mantel, Argelions bannende Hand,

Herausragende Fertigkeiten

Sinnenschärfe 4, Lehren 7,
Menschenkenntnis 8, Überreden 8,
Überzeugen 8, Geschichtswissen 12,
Götter&Kulte 14, Kryptographie 8,
Magiekunde 8, Rechnen 7,
Sagen&Legenden 10, Aureliani 7,
Bosparano 7, Rogolan 5, Tulamidya 7, Ur-
Tulamydia 8, Imperiale Zeichen 8,
Kusliker Zeichen 8, Tulamydia (Schrift) 7,
Ur-Tulamydia (Schrift)5, Malen/Zeichnen
7, Liturgiekenntnis (Hesinde) 8

Kampfwerte

MU 11	FF 10	AP 1211
KL 15	GE 10	ST 1
IN 13	KO 9	
CH 13	KK 9	Ausw 6
INI: 9+W6	PA: 8	WS: 4
RS: 2	LeP: 24	MR: 6
	KeP: 21	GS: 7
	AuP: 25	
Kampfstab	DK: SN	AT: 9
	TP: 1W6+1	

Besondere Ausrüstung

Schlangenreif des Mentors (1x geweiht),
Kampfstab, 1 Heiltrank (D)

Atorvan Avenhardt



Zitate

„Ja.“

„Nein.“

„Mhhh...“

„Noch ein Wort wider die Göttin und ich schere dich, Du halbe Portion!“

„Spitze Ohren, spitze Zunge.“

„Krieg...Krieg ist immer gleich...“

„Martellus. Lass mich das machen!“ (bei Frauen und Kämpfen)

Geboren: 1007 BF
Größe: 1,92 Schritt
Haarfarbe: hellblond
Augenfarbe: grau (Narbe über dem linken Auge)
Seelentier: Wolf

Kurcharakteristik:

Passionierter Schwertkämpfer
 loyaler Begleiter, Rondrianischer Kämpfer
 Glückspieler und Frauenheld (ohne Bindungen)

Vor und Nachteile

Adliges Erbe, Akademische Ausbildung(Krieger), Eisern
 Aberglaube 5, Vorurteile 6, Spielsucht 5,
 Prnzipientreue 10, Autoritätsgläubig 6

Sonderfertigkeiten

Ausweichen I, Linkhand, Meisterparade,
 Niederwerfen, Wuchtschlag, Reiterkampf,
 Schildkampf I, Rüstungsgewöhnung II

Kampfwerte

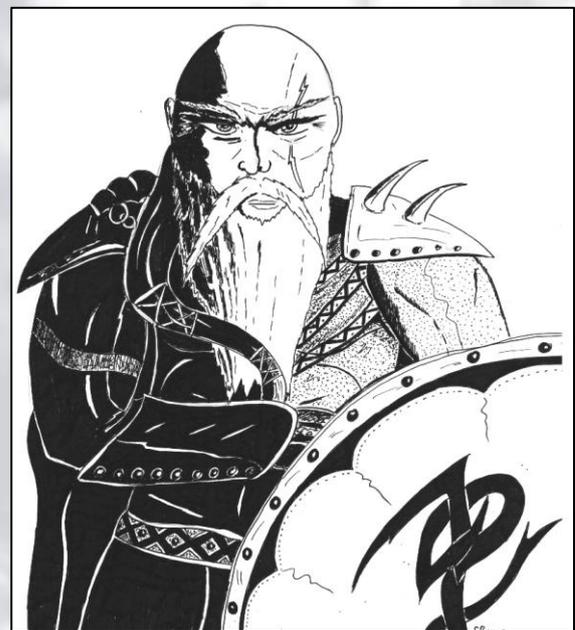
MU	15	FF	10	AP	2340
KL	9	GE	13	ST	2
IN	12	KO	14		
CH	10	KK	16	Aus	7
INI:	13+W6	PA:	s.u	WS	7

RS:	5	LeP:	34	MR	4
		AeP:	-	GS	4
		AuP:	34		
Langschwert		DK:	N	AT	14
		TP:	1W6+4	PA	10
Ochsenherde		DK:	H	AT	14
		TP:	3W6+3	PA	5

Besondere Ausrüstung

Kettenmantel, Rubin im Langschwert,
 Würfel

Andrasch Drachenzahn



Zitate

„Schlangen..brrr.. ich hasse Schlangen“

„Bier ist die Essenz des Lebens!“

„Orks? Hast du gerade Orks gesagt? Lasst mir welche übrig!“ (leuchtende Augen)

„Bei Rahjas Höschen!“

„Soll Angrosch sie strafen. Am besten mit seinem Hammer... immer wieder drauf...“

„Vierundzwanzig, Fünfundzwanzig, Sechszwanzig“ (Im Orkanriff)

„Ich sag immer: Bück dich Dämon! Pakt ist Pakt!“

„Hoho. Ihr seid ein großer Mann mit einem großen Schwert. Naja großes Schwert, kleiner.. na Ihr wisst schon!“

Geboren: 971 BF
Größe: 1,34
Haarfarbe: Blond
Augenfarbe: stahlgrau
Seelentier: Wildschwein

Kurcharakteristik:

Kompetenter Drachen- und Orkjäger, meisterlicher Zecher, treuer und kampflustiger Zwerg, vollendeter Flucher

Vor- und Nachteile

Adlige Abstammung, Akademische Ausbildung (Krieger), Dämmerlicht, Eisern, Gutes Gedächtnis. Resistenz gegen Krankheiten und mineralische Gifte, Hitzeresistenz, Schwer zu verzaubern, Zäher Hund, Aberglaube 5, Angst vor Reptilien (!) 5, Arkanophobie 5, Einbildungen, Feind 8, Goldgier 5, Meeresangst 5, Neugier 5, Platzangst 6, Prinzipientreue 10, Schlechter Ruf (Zwerge) 3, Vorurteile 6, Weltfremd 5, Verpflichtungen, Zwergenwuchs, Übler Geruch

Sonderfertigkeiten

Ausweichen I, Höhlenkundig,
Gebirgskundig, Kampreflexe,
Kulturkunde (Ambosszwerge),
Meisterparade, Niederringen,
Rüstungsgewöhnung I und II,
Schildpaslter, Sturmangriff, Scharfschütze
(Armbrust), Wuchtschlag,
Talentspezialisierung Tierkunde
(Drachen), Talentspezialisierung
Kriegskunst (Kampf gegen Drachen),
Talentspezialisierung Magiekunde
(Drachenmagie).

Kampfwerte

MU 13 **FF** 11 **AP** 2078
KL 9 **GE** 12 **Stufe** 1

IN	11	KO	16	
CH	8	KK	16	Ausw 8
INI:	14+W6	PA:	11	WS: 8
RS:	5	LeP:	37	MR: 7
BE:	4	AeP:	-	GS: 4
		AuP:	42	GW: -
Moschomax*		DK:	N	AT: 16
		TP:	1W6+6	
Drachenzahn		DK:	H	AT: 12
		TP:	1W6+2	

Besonderheiten

Zwangshandlung (Fluchen), Zwangshandlung (Erschlagene zählen), Dunkles Geheimnis (Herkunft)

Besondere Ausrüstung

Moschomax (Lindwurmschläger), Zwergenkettenhemd, Flachmann
Nebains Dolch (Wenn die SCs ihn nicht haben)

Whisper



Whisper ist die jüngere Schwester Glimmers, ist jedoch noch etwas gesprächiger und schelmischer. Sie ist wechselhaft und bei Neuigkeiten kaum zu bändigen (selbst bei den Si'anna gilt sie als „geschwätzig“).

Zitate

„Ich bin kein Schmetterling. Und ich war nie verfressen!“

„Irgendwie habe ich Hunger...“

„Musstest du diesen Wolf töten? Hätte nicht vertreiben gereicht?“

„Diese Dämonen sind keine Kreaturen Sumus. Lasst uns schnell weiter!“

„Klein? Ich bin nicht klein!“

„Ich habe gehört, dass XY, blabla...“

Geboren: unbekannt
Größe: 43 cm
Haarfarbe: Grün
Augenfarbe: amethyst
Seelentier: nicht zu erkennen

Kurcharakteristik:

Wächterin der Elfen, exzellente Illusionistin, kompetente Heilerin, Herzwaldkundig, nervig

Herausragende Eigenschaften und Fertigkeiten:

Orientierung 16, Pflanzenkunde 17, Tierkunde 17
 AURIS NASUS OCULUS 14,
 DUPLICATUS 15, CHAMAELIONI 16,
 AUREOLUS 16, viele Elfen und Schelmenzauber 13+,
 BALSAMSALABUNDE 14

Kampfwerte

MU 16	FF 16		
KL 17	GE 26		
IN 18	KO 4	Ausw 18	
CH 15	KK 2	WS: -	
INI: 16+W6	PA: 19		
RS: 0	LeP: 9	MR: 14	
	AeP: 50	GS: 16	
	AuP: 20	GW: -	

Baldorec Zauberschmied



Baldorec ist Mandavars Vater und ein hervorragender Zauberschmied und Kämpfer. Im Rat Miranths hat sein Wort hohes Gewicht. Seine ruhige und philosophische Natur macht ihn zu einem angenehmen Gesprächspartner. Allerdings wird er nur wenige elfische Geheimnisse preisgeben.

Setzt man sich genauer mit ihm auseinander, merkt man schnell, dass Baldorec ein sehr düsteres Bild von der Zukunft hat.

Zitate

„Düsternis zieht auf.“

„Zieh deine Waffe, ich werde dir zeigen, wie einst die Hochelfen fochten“

„Mandavar und meine Frau sind alles was mir etwas bedeutet. Verlischt ihr Seelenlied, verlischt auch das meinige.“

Geboren: 586 BF
Größe: 175 cm
Haarfarbe: schwarz
Augenfarbe: hellblau
Seelentier: Hirsch

Kurcharakteristik:

Exzellenter Schmied und Nahkämpfer, melancholischer Philosoph, zukunfts-scheuer Künstler und Anführer

Herausragende Eigenschaften und Fertigkeiten:

Orientierung 15, Wildnisleben 15,
Holzbearbeitung 17, Schmieden 18,
Musizieren 16

PFEIL DES (alle) 14-18,
ZAUBERKLINGE 15, FULMINICTUS
15, ARMATRUTZ 15, SOMNIGRAVIS
14, LEIB DES ERZES 14, LEIB DER
ERDE 13, LEIB DES FEUERS 14,
EISESKÄLTE 15, SENSATTACCO 12,
FALKENAUGE 13, ARCANOVI 15

SCHARFSCHÜTZE;

MEISTERSCHÜTZE, AUSWEICHEN III,
MEISTERPARADE, ENTWAFFNEN
AUS PARADE, FINTE, GEZIELTER
STICH, TODESSTOSS, ...

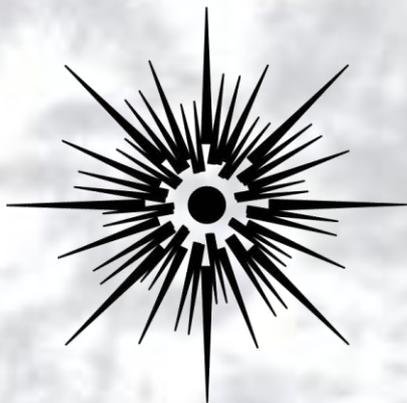
Kampfwerte

MU	19	FF	16	
KL	15	GE	15	
IN	16	KO	12	
CH	13	KK	14	Ausw 13
INI:	11+W6	PA:	15	WS: -

RS:	3	LeP:	39	MR:	12
		AeP:	62	GS:	9
		AuP:	45	GW:	-

<i>Wolfsmesser</i>	DK:	N	AT	19
	TP:	1W6+3	PA	16

<i>Langbogen</i>	DK:	FK	AT	22
	TP:	1W6+9	PA	-



Zeitleiste

?	Die Ophideer herrschen unter den Echsenherren über die Graumark	905 BF	verändert die Herzwaldgrotten
4600 v.BF	Beginn des Baus der Elfenstädte nach Pyr Dakors	990 BF	Die letzten Zwerge verlassen Golmador
4100 v.BF	Offenbarung		Zeleran Harbinger bezieht den Urbrander Turm
	Krieg der Hochelfen gegen die Ophideer.	992 BF	Zeleran entdeckt die Siegelkammer und öffnet sie.
4000 v.BF	Errichtung Minasthirs		Die erste Nacht des Schreckens im Singenden Schwert
2950 v.BF	Gründung Bagnadors		
2410 v.BF	Zerstörung Minasthirs, Mirantha wird Zufluchtsort	1025 BF	Martellus entdeckt die Halbaranfragmente
345 BF	Gründung Grautanns durch die Priesterkaiser.	1027 BF	Tod Zeleran Harbingers.
407 BF	Udwin v. Grautann wird Lichthüter der Graumark		Nolan Urbrander erbt die Schenke zum Singenden Schwert.
410 BF	Zerschlagen des Zirkels um Nebain	1028 BF	Der Grautannzyklus
410 BF	Nebain wird im Urbrander Turm gefoltert und eingemauert	Frühjahr	Die Schenke zum Singenden Schwert.
411 BF	Udwin v. Grautann lässt seine Handlanger verfolgen und töten. Argelia zieht sich zum Schlangenberg zurück		Nebain wird befreit und wandelt als Nachtalp durch die Mark.
414 BF	Argelia terrorisiert die Graumark	Frühsommer	Der Schlangenberg
415 BF	Tod Udwins durch die gefallene Argelia		Tod Argelias
434 BF	Eine Inquisitionsstrafkommando bannt Argelia in den Schlangenberg, kommt dabei aber um.	Sommer	„Mondsilberadern“
	Halbaran verfasst die Halbaranfragmente		Arionil wird neu geschmiedet
465 BF	Rohal der Weise beendet die Zeit der Priesterkaiser		Gassenschatten
781 BF	Turia von Grautann erschlägt den Basilisken des Schlangenberges und wird Erste Baronin des Mark		
880 BF	Drei Orkstämme fassen Fuß im Herzwald. Seitdem Krieg der Elfen und Orks		
902 BF	Ein Beben zerstört die Binge Golmador am Schlangenberg und		