



# Über den Greifenpaß

Original: DSA3 Abenteuer 80, Thomas Finn 1997 (2014)  
3-5 Helden der Stufen 1-3, 21. Travia 1020 BF

## DSA 5 Regeln

### Charaktere vorstellen

### → 0 Motivation

## I Einführung

## II Szenen & Orte

## III Details & NPCs

## IV Handouts

### I Einführung

Im kleinen Städtchen Gratenfels wird ein alternder Magier entführt und eine Kristallkugel, die angeblich noch aus den Magierkriegen stammen soll, aus der Garnison gestohlen. Da der Herr der Stadt im Moment keine seiner Gardisten entbehren kann, sucht er ein paar wackere Streiter und Streiterinnen, die für ihn dieses Verbrechen aufklären. Wer eignet sich mehr für diese Aufgabe als eine Gruppe junger Helden, die sich kurz zuvor durch ihren Mut und ihre Einsatzbereitschaft ausgezeichnet haben? Die Spur der Entführer führt direkt in das winterliche Koschgebirge, wo weitere Abenteuer der Helden harren - von den unheimlichen Vorfällen im Turm einer Magierin bis zu einer Begegnung mit einem Einhorn -, bis der Schlupfwinkel der Übeltäter gefunden ist. Doch dann beginnt das Abenteuer erst so richtig ...

Ein stadtbekannter Magier wird aus der Stadt Gratenfels im Fürstentum Kosch zusammen mit der Kristallkugel eines toten Schwarzmagiers entführt. Die Helden verfolgen die Entführerin, eine Hexe, und ihr Gefolge über den Greifenpaß bis hin zu einer alten Festung, die dem Magier gehörte, dessen Kristallkugel gestohlen wurde. Der Weg führt über einen von Geistern heimgesuchten Magierturm und einen Ausflug in die Feenwelt zum Finale auf den Zinnen der alten Festung gegen die Hexe, ihr restliches Gefolge und ihre erschaffene Chimäre.

Ab 21. Travia (Oktober) 1020 BF

Balthasar Balthusius

Jahna

Yala Sintelfink

Domaris von A'Tall

Al'Gorton

Gratenfels, Greifenpaß, Burg Koschwacht, Dunkelhain

- Die Helden bekämpfen gefährliche Kreaturen, die aus dem "Bestiarium" befreit wurden. Verbündete Yala Sintelfinks entführen indes Balthusius und stehlen die Kristallkugel Algortons.
- Die Helden begeben sich auf die Jagd nach den Schurken und verfolgen ihre Spur in die Koschberge.
- Die Gruppe sucht Balthusius' Kollegin Domaris von A'Tall auf und rettet sie in ihrem Turm vor einem niederen Dämon. Domaris verweist die Helden an ihre Freundin, die Hexe Jahna in einem nahen Dorf.
- Um Jahna, die von Yala Sintelfink verflucht wurde, zu retten, stehlen die Helden einen Brautkranz und holen aus der Feenwelt, in die sie mit dessen Hilfe gelangen konnten, Wasser.
- Jahnas Eule Rohal führt die Helden zum Turm Yala Sintelfinks. Ein Kobold, den die Gruppe aus einem nahen Orklager befreit, verrät ihnen den Eingang zu Minen, durch die sie in den Turm eindringen können.
- Die Helden erkunden die von Algorton angelegten Minen und finden schließlich den Eingang zum Turm.
- Die Helden töten im und auf dem Turm Yala Sintelfink und ihre Handlanger, bevor sie zusammen mit dem inzwischen befreiten Balthasar Balthusius den Rückweg antreten.

## II Szenen & Orte

### 0 Motivation: Kupperus-Festtage

#### 1 Anreise

Meister Buras, Stadttor

#### 2 Das Fest auf dem Marktplatz

Händler, Geschichtenerzähler, Bestiarium, Viper

#### 3 Die Herberge *Zum wilden Einhorn*

#### 4 Zu Gast bei Magister Balthusius

#### 5 Alarm!

#### 6 Audienz beim Grafen

#### 7 Nachforschungen in Gratenfels

#### 8 Wirtshaus *Zum schwarzen Keiler*

#### 9 Räuberüberfall

### 10 Wegstation und Ruine *Koschwacht*

### 11 Der Schwarze Turm von Domaris A'Tall (Atalente)

#### 12 Der überfallene Händler

→2 Orks

#### 13 Kupperus-Schrein

→Kobold-Traum

#### 14 Dunkelhain

#### 15 Die Hexenhütte

#### 16 Der Feenstein

#### 17 Die Feenwelt (Globule)

#### 18 Zurück im winterlichen Kosch

#### 19 Die geheime Bergfeste im Tal

#### 20 Al'Gortons Mine

A Eingangsebene

B Arbeitsebene (unten)

C Versorgungsebene (oben)

#### 21 In Al'Gortons Bergfeste

K Kellerebene

H Hauptgebäude

T Turm

#### 22 Finale

#### 23 Nachspiel

## **0 Motivation: Kupperus-Festtage**

jedes Jahr finden in Gratenfels die Kupperus-Festtage statt (3 Tage lang), Kupperus war ein Lokalheiliger aus dem Kosch (zum Ankurbeln des Handels von Markgraf Alrik Custodias von Gratenfels eingeführt);  
ein Brief vom alten Magister Balthusius, in dem er um Hilfe bei seinen Nachforschungen bittet; Schwefelquellen für Alchimisten; kostbarer Parierdolch für Rondratempel; Balthusius ist Elfenfreund; Ingerimtempel benötigt Helfer für die Reparatur;

## **Heiliger Kupperus**

Der Sage nach war es der Magier Kupperus von Wormsalt der um 600 BF auf einer Burg in den Koschbergen einen mächtigen Klopfg Geist bannte. Er ließ ihn in sich einfahren und versetzte sich selbst dann in einen tiefen Schlaf. Es heißt, dass Kupperus seitdem in irgendeiner versteckten Höhle schläft. Viele Leute haben kleine Kupperus Figuren über der Tür angebracht um sich vor bösen Geistern zu schützen.

## **1 Anreise**

wir schreiben den 21. Travia 1020 nach Bosparans Fall, an einem sonnigen Vormittag wandert ihr entlang der Reichsstraße III nach Gratenfels

eine Adlige reitet rücksichtslos im Galopp vorbei; ihr überholt ein langsames Ochsenfuhrwerk mit allerlei Gemüse; ein Banner Armbrustschützen kommt euch entgegen; ein Mann im bunten Kaftan und mit Turban reitet auf einem edlen Pferd vorbei; eure Füße tun weh; an einem Brunnen am Wegesrand rastet ihr

**3 große schwere Wagen** ganz mit Plane bedeckt: „Meister Buras Bizarres Bestiarium“: vorn Zwerg mit schwarzer Augenklappe und Zylinder; in der Mitte ein Hühne mit Drachentätowierung auf dem Oberarm; hinten eine kurzhaarige Frau mit vernarbter Haut die mit einer gespannten Armbrust anlegt, jetzt auf euch; dann ein infernalisches Brüllen aus dem letzten Wagen und ein bestialischer Gestank; sie ziehen vorbei

**Kontrolle am Havener Tor (4 Gardisten):** Waren zu verzollen? nur standesgerechte Waffen

**Einkehr:** nur 15 *Zum Wilden Einhorn* hat noch was frei

## Gratenfels

Die Hauptstadt der Grafschaft Gratenfels im Herzogtum Nordmarken liegt am Oberlauf der Tommel und an der Reichsstraße III zwischen Havena und Gareth. Sie wird von Graf Alrik Custodias-Greifax regiert. Etwa 1300 bis 1400 Leute wohnen in der Stadt, neben Menschen auch ein paar Zwerge und wenige Elfen. Die Stadt ist von einer dicken Standmauer umgeben und äußerst stark befestigt aber auch sehr stark verschuldet. Beides liegt am Vorgänger des jetzigen Grafen (Alrik Custodias), dem berüchtigten Baldur Grotho Garax Grotho Greifax Graf von Gratenfels, der für seinen Jähzorn und seine panische Angst vor Orks und Dämonen bekannt war und durch seine Aufrüstung die Finanzen der Grafschaft ruinierte. Gratenfels erhebt deshalb die höchsten Zölle an der ganzen Reichsstraße und alles ist ein wenig teurer, besonders während der Festtage. Außerdem werden auch für kleine Vergehen saftige Geldstrafen verhängt.

Burg Greifenklau; Zwergenviertel; Schwefelquellen; Kontor des Handelshaus Siebenfeld; schwarzer Schuldturm auf dem Marktplatz

Handelswaren: Holz, Salz, Schwefel, Eisenwaren

2 Banner Kaiserlich Nordmärkische Armbruster (20),

2 Banner Gräflisch Gratenfelser Ehrengardisten (20)

Tempel: **Praios** (Halle der Erzheiligen Lechmin von Weiseprein), **Peraine** (Erntetempel),

**Ingerimm** (Tempel von Stahl und Stein), **Rondra** (Halle des Heiligen Hlûthar),

**Boron** (Tempel des dunklen Vaters)

### 1 Havener Tor

doppelflügliges Tor mit 2 Wachtürmen; 4 mürrische Ehrengardisten im blauen Umhang untersuchen alle Wagen, fragen Reisende; 1 Stunde nach Sonnenuntergang bis Hahnenschrei geschlossen;

### 2 Koscher Tor

exakt wie Havener Tor

### 3 Albenhuser Tor

kleineres Tor; 2 ältere Ehrengardisten;

### 4 Gräflische Residenz, Burg Greifenklau

große gut befestigte Burg; Hauptmann und 2 Ehrengardisten;

### 5 Garnison der Gräflisch Gratenfelser Ehrengarde (20), Asservatenkammer

+ 30 ehrenamtliche Bürger, wöchentlicher Gardistenstammtisch;

### 6 Garnison der Kaiserlich Nordmärkischen Armbruster (40)

darunter 14 Zwerge; z.Zt. im Manöver an der Tommelquelle, nur 4 anwesend

### 7 Ungenutzte Garnison, vom Bund des Roten Salamanders und für Immanspiele genutzt

während der Festtage gastiert hier die „*Ergötzliche, lehrreiche und erbauliche Theater-Compagnie von Meisterdramaturg Magister Doctor Cereborn Hesindel Lutmeister*“ aus Festum mit ihrem Stück „Thalionmel“.

## 8 Marktplatz

großer Marktplatz, ringsum von Fachwerkhäusern umringt, auf dem in der Mitte der schwarze Schulturm steht; jetzt voller Verkaufsstände, Schaubühnen und Zelten für Kuriositätenschauen; ganz am Rand gegen die Burgmauern sind die drei Wagen von Meister Buras im Halbrund aufgestellt und mit einem Sichtschutz versehen, 3 Heller Eintritt;

## 9 Ingerimmtempel

am Rande des Zwergenviertels; Holzgerüst zeigt dass hier Reparaturen im Gange sind

## 10 Praiostempel

im Lichthof des Tempels sind ständig betende Gläubige zu finden; Bodar von Ibenburg betreut und ermahnt zur Buße; Ilene Lichterfeld geht mit dem Klingelbeutel über den Marktplatz und ruft zu laute oder aufdringliche Händler zur Ordnung;

## 11 Perainetempel

der kleine Tempel ist mit allerlei Ähren und Feldfrüchten geschmückt; davor Essensstände und Bierverkäufer; Rudon Hainert (dickbäuchig) schwätzt angeregt mit den Händlern und Kunden

## 12 Borontempel

im abgedunkelten Inneren wartet der greise Gelon Prahle auf Trost suchende Gläubige und kümmert sich zwischendurch um den Boronsacker

## 13 Rondratempel

Bodia von Leuenfels (steifes Bein, bunter Waffenrock mit Orden) begrüßt ankommende oder vorbeigehende Krieger und Soldaten

## 14 Magister Baltusius

in diesem zweistöckigen Fachwerkhaus lebt der Magister mit seiner Tochter Lena; Lena: der Magister ist leider sehr beschäftigt, aber kommt doch bitte zum Abendessen, wir haben bereits einen Gast und ein gutes Mahl ist geplant

## 15 Gasthaus *Zum Wilden Einhorn*

Beda & Lutger Stein; einzige Herberge die noch freie Betten hat; am Rande des armen Gängeviertels; laute Schänke & großer Gemeinschaftschlafsaal; **Bett:** 1 Silbertaler, **Hafergrütze:** 2 Heller, **Bohneneintopf:** 5 Heller, **Krug Dünnbier:** 1 Heller; **Krüglein Schnaps:** 2 Heller

## 16 Schwefelquelle

eine hohe Mauer umgibt die Quelle; Gestank nach faulen Eiern; innen ein Becken mit fließendem Schwefelquellwasser und flache Verdunstungsbecken; Alchimist verkauft; 2 Helfer trocknen Schwefelpulver; **1 Maß:** 4 Silbertaler; **Glasflasche** 1 Silbertaler; **Heftchen Schwefelpulver** 3 Silbertaler;

## 2 Das Fest auf dem Marktplatz

**Spielleute** spielen auf und manche tanzen; **Feuerschlucker**; **Schlangenbeschwörer**; **Jongleur**; **Wahrsagerin**: erfahrt eure Zukunft, werdet ihr Liebe und Glück finden?; **Eierhändler**: bunte Vogeleier; **Bäcker**: Honigkuchen, Marzipanschweinchen, Zimtschnecken; **Metzger**: gebratene Würstchen, Schinkenbrot mit Ei, Handkäse; **Alchimist**: Liebestränke, Fiebertee, Wurmtrank; **Kräuterhändler**: pflegt eure wunden Füße und Hände; **Kunstschmied**: Silberanhänger, Bernsteinketten, Goldohrringe; **Hutmacher**: extra hohe Hüte für den Herrn, macht eure Nachbarn neidisch; **Tuchhändler**: kostbare Stoffe in edlen Farben aus dem Horasreich und dem fernen Al-Anfa; **Zwergenbarbier**: Bartpracht wie ein Zwergenkönig; **Kuriositätenschau**: seht eine zweiköpfige Ziege und das freizügige Bildnis der gefesselten Rahja Ushtamar aus Fasar; **Bettler**; Junge in zerlumpten Kleidern rempelt euch an; Ritter schreitet selbstbewusst durch die Menge

### Geschichtenerzähler: Die Geschichte von Al'Gorton

Vor über 400 Jahren tobte in diesem Land der große Magierkrieg. Nach dem Rücktritt des Kaisers Rohal von seinem Thron erhoben sich die Magiergilden und beanspruchten die Macht im Reiche für sich. 5 Jahre lang wütete im ganzen Land der Krieg, der auch mit schrecklicher Magie ausgetragen wurde. Und als er endlich vorbei war fielen die Orks in das geschwächte Reich ein und mordeten und plünderten weiter.

Die blutigen Wirren boten aber auch Gelegenheiten: ein gewissenloser Schwarzmagier aus Punin namens Al'Gorton nutzte sie aus. Er war ein Dämonenbeschwörer und Chimärenmagier der in den unzugänglichen Bergen des Kosch auf seiner Festung gefährliche Experimente durchführte und sich von allerlei unnatürlichen Wesen schützen ließ. Er zwang viele Bewohner des Kosch für seine Zwecke zu arbeiten: Zwerge in den Minen nach seltenen Metallen zu graben, Handwerker ihm komplizierte Apparaturen zu bauen und Steinmetze und Zimmerleute neue Festungen in den Bergen zu bauen. Eines Tages aber, wenige Jahre nach dem Ende des Krieges, verschwand er spurlos von heute auf morgen und mit ihm die Schrecken seiner Herrschaft. Gerüchte besagen die Zwerge hätten ihn schließlich niedergerungen. Andere behaupten einer seiner Dämonen habe ihn in die Niederhöllen gerissen. Manch einer fürchtet er lebe unsterblich oder untot noch an einem geheimen Ort und arbeite im Stillen daran seine Fähigkeiten der Zauberei noch weiter zu steigern. Jedenfalls wurde seine Leiche nie gefunden. Einige Ruinen und andere Überreste existieren aber noch. Und es soll auch Gelehrte geben die sie studieren und mehr herausfinden wollen. Darum hütet euch vor alten Mauern und Ruinen und betet zu den Zwölfen dass sie euch gut beschützen mögen.

### Meister Buras Bizarres Bestiarium

Ihr seht wie eine **hochgewachsene Frau** leise aber eindringlich mit Meister Buras redet. Ein echter Höhlenbär, viele Jahre fraß er sich am Vieh und auch manchem Bewohner der umliegenden Dörfer satt. Man versuchte ihn mit Hunden zu treiben, aber er zermalmte sie mit seinen Tatzen. Kein Jäger traute sich ihm nahezukommen und die Pfeile piekten ihn nur ein wenig. Wir überwältigten ihn im Winterschlaf und brauchten 4 Ochsen um seinen Riesenleib aus der Höhle zu ziehen.

Der **Große Schröter**, auch Riesenhirschkäfer genannt, einen stolzen Ritter zerquetschte er mitsamt seiner Rüstung, so stark sind seine Zangen. Sein Panzer ist weder mit Schwert noch mit Axt zu durchdringen und kann nur mit einer Lanze vom Schlachtross aus im vollen Galopp durchstoßen werden.

Ein echter Drache der **Tatzelwurm**, nach wochenlanger Jagd durch die unwirtlichsten Wälder bezwungen und gefangen. Er fraß 2 unserer Gefährten bevor wir ihn niederringen konnten. Seine Bisse sind tief, denn seine Zähne sind armlang. Und falls ihr es überlebt, wird euch sein übler Speichel in schrecklichem Fieber töten. Bleibt auf Abstand sonst werdet ihr von seinen Ausdünstungen ohnmächtig oder er zerschmettert gar vor Wut seinen Käfig.

### Die Viper

Plötzlich hört ihr den lauten Schrei eine Marktfrau: ein Junge von vielleicht 12 Jahren steht bleich und gebannt da und blickt auf eine grüne Schlange, die ihn wütend anzischt. Dahinter ein umgekippter Weidenkorb, der seinen Deckel verloren hat. Was tut ihr? **Hauptmann Arto von der Marsch** bedankt sich im Namen der Ehrengarde und lädt euch heute Abend in das Haus seiner Verlobten zum Essen ein, er holt euch ab.

### 3 Die Herberge Zum Wilden Einhorn

Beda & Lutger Stein; einzige Herberge die noch freie Betten hat; am Rande des armen Gängeviertels; laute Schänke & großer Gemeinschaftschlafsaal; **Bett**: 1 Silbertaler, **Hafergrütze**: 2 Heller, **Bohneneintopf**: 5 Heller, **Krug Dünnbier**: 1 Heller; **Krüglein Schnaps**: 2 Heller



#### 4 Zu Gast bei Magister Balthusius

ihr werdet von Arto abgeholt; große schwarze Katze huscht zur Tür hinein; Lena öffnet die Tür: willkommen, danke für die Rettung vor der Schlange; führt euch in großen Raum: ringsum Bücherschränke, zwischen den Büchern bunte Kristalle, ein wahres Wunderwerk, eine Standuhr („ein Geschenk vom Zwergenkönig Gilemon für ehrenvolle Verdienste“)

Magister Balthusius betritt mit hochgewachsener Frau den Raum: „willkommen“ etc. „Darf ich vorstellen: Frau Sintelfink, Leiterin der Privatbibliothek des berühmten bornländischen Kaufmanns Storrebrandt“

„sie recherchiert gegenwärtig für eine Enzyklopädie der Geschichte des Koschgebirges“ Balthusius, Lena, Arto, Frau Sintelfink und ihr nehmt Platz, während eine Küchenmagd einen gebratenen und kunstvoll geschmückten Fasan aufträgt, dazu gibt es einen süßen Wein und frisches Weißbrot.

„erzählt doch bitte: wo kommt ihr her, habt ihr irgendwelche Neuigkeiten zu berichten? Gefällt euch das Fest?“

„also Magister, der Wein ist wirklich vorzüglich, ihr verwöhnt uns ja richtig mit Spezereien“, „könnte ich noch etwas von dem Honigkuchen, er ist so zuckersüß, da muss ich einfach sündigen“, „eure Bibliothek ist so beeindruckend, ihr seid wirklich ein hochgelehrter Mann“

„ach Kindchen, davon verstehst du nichts“, „nimm doch diese ekelhafte Kröte weg“, „ihr habt wohl keine richtige Arbeit?“, „bettelt ihr oder stiehlt ihr den Bauern die Rüben um etwas zu essen zu haben?“, „ich habe gehört hier gibt es eine Bande von Pferdedieben, habt ihr mit denen zu tun?“, „die Festtage locken ja auch viele Schlitzohren, Diebe und zwielichtiges Volk an, es ist eine Schande“

**Balthusius:** „bei Travia, genug jetzt“, **Arto:** „der Abend ist bereits fortgeschritten, bitte erlaubt mir euch in eure Herberge zu bringen“

#### 5 Alarm!

Als ihr mit Arto zur Herberge zurückgeht, hört ihr auf einmal Schreie und wenig später das Läuten einer Sturmglocke; Leute rennen an euch vorbei aus Richtung Marktplatz: „Hilfee!“ „Stadtwache, hierher!“, „flieht, die Ungeheuer sind ausgebrochen“, „Herr Hauptmann, die Ungeheuer aus dem Bestiarium laufen frei in der Stadt herum“ ihr seht Gardisten mit Hellebarden die versuchen den Höhlenbär zu umzingeln ihr riecht den üblen Gestank des Tatzelwurms

Kampf in den engen Gassen der Stadt, Ziegel fallen vom Dach, Heuhaufen, schwerer Ochsenkarren, durchgehendes Pferd, Hühner laufen wild durch die Gegend, ein kleines Kind weint und ruft nach Mama

**Hauptmann Wulf:** danke für eure Hilfe, bitte kommt morgen Vormittag zum Grafen ich bin sicher er wird euch eine Belohnung zugestehen; aber erst lasst uns einen trinken gehen

## 6 Audienz beim Grafen

ein Gardist Gunther betritt den Schlafsaal: „Prais zum Gruße! Die Helden von gestern, aufstehen! kommt mit, der Graf lädt zur Audienz“

euch brummt noch der Kopf und eure Augen brennen vom wenigen Schlaf;

Gardist führt euch zum Eingang der Residenz Burg Greifenklau; 2 Wachen davor;

Gunther bittet euch Waffen in einer Tonne am Eingang abzulegen; führt euch in den blauen Saal: an den Wänden Portraits der Vorfahren, Schlachtengemälde,

Landschaftsbild des Koschgebirges;

nach einige Minuten tritt der Graf in Begleitung von Arto von der Marsch eines dritten

Mannes ein: ca. 40, gepflegter Schnauzer, „Die 12e zum Gruße, ich danke euch im

Namen der ganzen Grafschaft für euren Einsatz“, „hiermit ernenne ich euch zu

Ehrenbürgern des Stadt Gratenfels“, „mein Schreiber wird euch sofort entsprechende Urkunden ausstellen“,

„**Aber es gibt noch einen anderen Grund**, warum ich euch hierher gebeten habe“

nicht nur sind gestern diese **gefährlichen Ungeheuer** ausgebrochen, sondern

gleichzeitig wurde auch in die **gräfliche Asservatenkammer** eingebrochen und ein

**merkwürdiges altes Artefakt** geraubt. Noch dazu wurde auch unser allseits geschätzter Magister Balthusius aus seinem eigenen Haus entführt.

Mein Schreiber und Archivar **Justus Schwarzenbeck** wird euch alles nähere über den

Einbruch mitteilen: **3 verummte Männer** sind über eine Hinterpforte

hereingekommen und haben die beiden Wachen ermordet, ich selbst wurde auch

niedergeschlagen (reibt seinen Hinterkopf).

Die Räuber haben in der Asservatenkammer eine uralte Truhe aus Koschbasalt

zerschlagen und daraus wohl eine Kristallkugel geraubt die dem legendären Al’Gorton

gehört haben soll. Wir wissen dies nur aus unseren Archivlisten, denn die Truhe wurde

seit hunderten von Jahren nicht angerührt. Auch über die Natur der Kugel und warum

sie so aufwendig gelagert wurde, wissen wir nichts.

**Graf:** dringend verdächtig sind die 3 Schausteller des Bestiariums, er nickt Arto zu...

**Arto:** zur gleichen Zeit wurden offenbar Magister Balthusius und seine Tochter mit Hilfe

eines Schlaftrunk betäubt, vermutlich von ihrem Gast der angeblichen Bibliothekarin

Yala Sintelfink, die sie ja bereits selbst kennengelernt haben.

Der Magister und die Sintelfink sind verschwunden und mit ihnen einige alte Bücher aus

seiner Bibliothek. Es gibt Spuren an der Hintertür des Hauses, die vermuten lassen dass

der betäubte Magister dort hinaus geschleift wurde. Lena geht es glücklicherweise

wieder gut, aber sie ist ganz aufgelöst über das Schicksal des Magisters und sorgt sich

sehr.

**Justus Schwarzenbeck** spioniert für Yala, er hat 20 Golddukatn für den Raub erhalten

**Graf:** 30 Golddukatn: Balthusius & Kugel zurückbringen, Verbrecher fassen, warum?  
(max. 3 Dukaten Vorschuss, wird von 30 abgezogen)

## 7 Nachforschungen in Gratenfels

in welche Richtung abgehauen?

was ist die Kugel?

Die Gardisten **Wenzel & Rainald** am Koscher Tor haben ein 20 Maß Fass Bier und zwei Dutzend Würstchen geschenkt bekommen um eine Pferdekutsche ohne Kontrolle durchzulassen. Sie haben Yala weg fliegen sehen.

Ein Kutsche samt Pferd wurde in der Stadt gestohlen.

Lena weiß dass ihr Vater sich in den letzten Monaten hauptsächlich mit Al'Gorton beschäftigt hat;

er stand mit der Magierin/Kristallomantin Domaris von A'Tall (Atalente) in Kontakt *wohnt 6 Stunden entfernt im Turm der ehemaligen Burg Koschwacht an der Zollstation*

Yala Sintelfink hat ihn auch nach Al'Gorton gefragt

ich werde für euch zu den 12 beten

## 8 Das Wirtshaus zum schwarzen Keiler

Wirtin **Leti Fassweiser**, seniler Altwirt **Zach Gimbel**, preiswert, guter Ruf, Zwergenbier Wirtin und empörte Menge stehen im Schankraum: heute Nacht wurde sie von 3 verummten Gestalten überfallen und gefesselt: die Kasse wurde ausgeraubt, 4 Pferde gestohlen, eine Kutsche samt Pferd wurde zurückgelassen; erst am Morgen wurde sie von Gästen befreit

**Bett:** 6 Heller, **Hafergrütze:** 1 Heller, **Bohneneintopf:** 3 Heller, **Krug Schwarzbier:** 1 Heller; **Krüglein Schnaps:** 1 Heller

## 9 Räuberüberfall

der Weg wird immer steiler und führt schließlich durch ein dichtes Wäldchen;

**Sinnesschärfe -2:** in einem Baum links neben dem Weg siehst du eine Bewegung

„Geld oder Leben!“ von vorne Räuber aus dem Wald auf den Weg gesprungen,

Wurfspeer auf vordersten Gefährten gerichtet, beide haben Säbel

wenn Probe bestanden: Wurfaxt-Kämpfer von hinten

kleines Lager links von Strasse: Zelt, Lagerfeuer, Wildschwein, Kürbisse, Hartkekse,

3 Säcke Mehl, Kiste mit Zinnbechern, 12 leere Weinflaschen, Weidenflöte

## 10 Wegstation und Ruine Koschwacht

es schneit; der höchste Punkt des Passes ist noch etwas entfernt; ihr seid schon ganz durchgefroren und hüllt euch eng in eure klammen Umhänge und Mäntel, als ihr den Schlagbaum quer über den Weg seht; links daneben an einer einfachen Holzhütte könnt ihr 2 frierende Gardisten erkennen die mit einem bärtigen Mann im Wachsmantel sprechen; noch weiter links seht ihr einen großen Hügel mit 3 Gebäuden durch Palisaden geschützt inmitten eines (künstlichen) Sees; weiter hinten auf dem Hügel steht auch ein schwarzer Turm inmitten einer Burgruine; Krähen kreisen um den Turm **Belomir & Aslam** Zoll: 1 Kreuzer pro Bein, 1 Heller pro Rad, **Janor der Fährmann** bei Sonnenaufgang hier durchgekommen: 3 Reiter, kranker alter Mann auf Pferd festgebunden, seine besorgte kleine Enkelin (Harmlose Gestalt)

befestigte Herberge, großer Pferdestall, Schmiede mit Lager **Grimbart, Sohn des Tograx**  
Zur Koschwacht

Wirte **Gundel & Kurt**, schwere Eichentische, Waffen und Schild an den Wänden, **5 Gardisten** in Gemeinschaftszimmer, norbardischer Scherenschleifer **Guri Jantareff**, Nostrische Adlige **Hilde von Trutzstein** mit Dienerin **Resi**; Horasischer Handelsherr **Leon di Pailos** mit Kutscher und 3 Bewaffneten; verwundete Beilunker Reiterin **Hermine Moosgrund**

**Bett:** 6 Heller Bett, 3 Silbertaler Zimmer, **Wild:** 1 Silber, **Brot und Schinken:** 4 Heller, **Eintopf:** 5 Heller, **Krug Bier:** 1 Heller, **Krug Ferdoker:** 12 Kreuzer, **Krüglein Schnaps:** 2 Heller

## 11 Der schwarze Turm von Domaris A'Tall (Atalente)

erschrocken: „sie lässt uns in Ruhe und wir sie und so soll es bleiben, wollt ihr noch ein Bier?“, ungestaltete Dienerin „Dämonenkind“ (Klumpfuß) kommt einmal die Woche um Vorräte zu kaufen und Briefe & Kisten abzuholen, unheimliche Geräusche, geheime Experimente, „wer weiß schon was sie tut und wir wollen es auch nicht wissen“

Burg Koschwacht 312 vor BF erbaut; von Garethern geschleift; Al'Gorton hat den Turm auf den Ruinen gebaut;

als ihr zum Turm geht regnet es, heftiger Wind und ihr merkt ein Gewitter zieht auf aus schwarzen Basaltblöcken gebaut, unten 12 m Durchmesser, 25 m hoch, spitzes Dach mit kupfernen Wetterdrachen, große schwere Eichentür mit bronzenem Uroborus als Türklopfer steht einen Spalt offen

## **Erdgeschoss**

### 1 Eingangshalle

mehrere brennende Lampenständer, Ritterrüstung, 2 kunstvolle Stühle, marmorne Hesindestatue, schwere Brokatvorhänge, Gemälde „Burg Koschwacht“, „Puniner Magierakademie“, große Wendeltreppe nach oben, darunter schwere Kellertür (durch Zauber gesichert, Labor mit Artefakten und Kristallen, 1000 Dukaten), 2 Türen, am Boden bewusste **Malina**, Klumpfuß, schwere Platzwunde am Hinterkopf, daneben Foliant, weiß nichts, macht sich Sorgen um Magistra; Foliant „*Zauberliche Geheimnisse der alten Echsenvölker*“ fliegt weg, greift an; Ritterrüstung greift an

### 2 Küche

großer gemauerter Herd, Korb mit Würsten, Krüge und Schüsseln mit frischen Essen, Utensilien, Töpfe und Pfannen an der Wand, Arbeitstisch mit Nudelholz, Schrank mit Geschirr, es riecht nach frisch gebackenem Kuchen

**betreten:** eine merkwürdige Gestalt mit Knollengesicht kriecht aus dem Ofen, rülpst und beginnt die Würste zu essen; **Angriff:** verschwindet mit einem Schrei durch die Tür

### 3 Waschraum

große Korbtruhe, Tücher, Waschzuber, Eimer, Waschbrett, Bürsten Seife, Wäscheleinen

**betreten:** Wäscheklammern greifen an, kneifen, harmlos

### 4 Gang

### 5 Vorratsraum

lange Regalreihen, Truhen, Kisten, Fässer, Säcke, Krüge

**betreten:** geisterhafte handgroße Wesen knabbern an Broten und getrockneten Erbsen

## **Erster Stock**

### 6 Vorraum

Wendeltreppe gegenüber nach oben, ein Fußabtreter kriecht euch entgegen, 3 Türen

### 7 Malina's Kammer

ungemachtes Bett, Truhe, Schrank mit Waschschüssel, Rahjafigur, kleiner Bronzespiegel, Strickzeug: Stricknadeln kämpfen miteinander wie im Schwertkampf

### 8 Gästezimmer

Bett, Truhe, Stuhl, kleines Ölbild „Hafen von Havena“, alles sehr ordentlich, unbenutzt?

### 9 Gute Stube

Kachelofen, runder Tisch mit 3 Stühlen & magischer Leuchte, Tulamidischer Teppich, ein Kohlestift krakelt in einem ledergebundenem Buch und auf dem Tisch herum

## Zweiter Stock

### 10 Vorraum

kleine bronzene Hesindefigur auf Sockel, offen stehende Tür

**berührt:** ein große Bedrohung liegt über dem Land (temporär Attribut+1)

### 11 Domaris Schlafzimmer

großes Himmelbett, Kommode mit Kerzenständer, offene Tür zu Treppensteige nach oben, großer runder Wandspiegel umrahmt mit Halbedelsteinen, **hineinblicken:**

Spiegelbild erzählt laut deine Missetaten

### 12 Ankleidezimmer

2 Truhen, Schrank, Decken, an 6 Kleiderhaken 5 edle Magiergewänder (farbige Talare)

## Dritter Stock

### 13 Bibliothek

enger Raum, vollgepfropft mit Büchern in Regalen und Stapeln am Boden, herumliegende Schriftrollen, 3 Folianten flattern um ein kleines Lesepult „Mysteria Arkana“, „Lexicon der magischen Analyse“, „Die Kunst der Invokation“, „Theorie der Wettermagie“, „Almanach der Hellsicht“, „Geheimnisse der magischen Belebung“

### 14 Labor

Arbeitstisch mit alchemistischen Geräten: Mörser, Tiegel, Brenner, Retorten, Pulver Wirselskraut (w6), Schlaftrunk (Schlaf+w6), Willenstrunk (SK+7), Atmon-Brei (Körpertalente+2), Kästchen mit Nadelfalle (Angstgift): Kajuboknospe (Wasseratem)

## Vierter Stock

### 15 Beschwörungszimmer

Regal mit Büchern, Schädeln und Kristallkugel, schwerer Kerzenständer, Pentagramm mit roter Kreide auf Boden gezeichnet, daneben liegt stöhnend eine Frau auf der ein schrecklicher tiefschwarzer Dämon sitzt der eine Art Rüssel in ihre Brust gebohrt hat „bringt mich hinaus“, „schnell hinaus“; 3x Körperbeherrschung Proben zum Rausziehen; Dämon greift bei jedem Versuch an: Selbstbeherrschung oder w6 Schaden & vor Angst erstarren

**Domaris** fällt in erst mal in Ohnmacht; „**Hexe Sintelfink**“ hat sie morgens besucht, ist von Magister Balthusius geschickt worden um ein Buch abzuholen, hatte Schreiben; Arax Damgros Sohn „Chronik des Kosch“ (200 Jahre alt, sehr wertvoll, nur 6 Exemplare), kürzlich erworben; verdächtig, Balthusius muss schon selbst kommen, rausgeworfen; **D&B** haben versucht Al’Gortons Magie und Hinterlassenschaften zu verstehen; Kristallomant (alte Echtenmagie), Chimärologist, Dämonenbeschwörer, viele Domizile; **Kristallkugel:** möglicherweise sehr mächtig, Balthusius weiß mehr, **Koschbasalt**-Kasten; geht zu **Jahna** der Eulenhexe nahe Dunkelhain (Tagesreise), sie weiß alles über Hexen; **Heiltrank:** w6, **Waffenbalsam:** 1 Woche Schaden+1, **magischer Dolch:** Schaden+1

## 12 Der überfallene Händler

es schneit für 3 Stunden; nur Beilunker Reiter gesehen; nach einer Spitzkehre sieht ihr am Wegrand einen Karren und halb-nackter breitschultriger Mann in Blutlache; Brief: **Tore Ragnason, Kontor Ongswin Südhafen, Havena** „Geliebter Vater, meine Hochzeit wird nun endlich am 26. Travia hier in Dunkelhain gefeiert werden können. Ich freue mich so sehr. Alrik und ich sind sehr aufgeregt und wir richten schon die kleine alte Jägerhütte her, in der wir wohnen werden. Sehlichst aber wünsche ich mir, dass du auch mit uns feiern kannst. Alriks Eltern sind sehr nett und möchten dich auch endlich richtig kennenlernen. Ich bin sicher ihr werdet euch prächtig verstehen. Es wird ein großes Fest werden, wie das hier im Dorf unter Bauern so üblich ist. Wenn du kommst bring reichlich Premier Feuer mit, die Bauern werden es lieben und ich bin sicher der Wirt kauft dir nach der Hochzeit eine ganze Wagenladung ab. Deine dir immer ergebene Tochter **Greta Jurgadotter**“;

auf Wagen viele zerbrochene Flaschen, **3x Premier Feuer: 3 Silber** noch ganz;  
**Fährtsuchen:** 2 Orkspuren; „mächtige Zauberin sucht gute Kämpfer“, wissen nicht wo; **Kästchen:** 6 Silberbecher & 6 Silberteller (12 Dukaten)

## 13 Kupperus-Schrein

Schneien hat aufgehört; ihr seid müde; links neben der Paßstrasse ein kleiner hölzerner Schrein mit eine Bank davor; Holzfigur eines schlafenden Mannes von Rabe & Schlange bewacht; in einer Holzschale liegen 7 Kreuzer und 1 Heller

*Heil'ger Kupperus, schlafe sacht – schütz unser Ruh vor Ungemach – suche der Alp uns nimmer heim – solln wir vom Mordbub bewahret sein – schütze auch unser schlafend Kind – dass der Kobold's nicht raubt geschwind*

**beten:** nächste Nacht ein **Traum:** du bist in einem Käfig gefangen und eine Frau lacht höhnisch; neben dir sitzt ein weinender kleiner Kobold: „oh welch Jammer, oh welch Graus – ich sprach meinen Namen aus – nie mehr Lachen nur noch Leid – dient der Hexe Heiterkeit – Ich dummer, dummer, dummer Tor – noch größ'eres Unheil steht nun bevor.“

## 14 Dunkelhain

mit Bändern geschmückte Fachwerkshäuser und Scheunen im verschneiten Dunkelhain; kleiner See; ~20 Häuser, ~100 Einwohner; Leute in blau-weißer Tracht; Mittagssonne

**Herberge Zum Raben Gusto & Jolinde Wagenbrech, Ferdoker:** 12 Kreuzer,

Zwergen-Handwerkerpaar, narbenbedeckte Kriegerin (Menschenkenntnis –2)

**Traviatempel Torben Fürchtegott** bereitet Fest vor, hat Brautkranz extra aufbewahrt

**Krämerladen Frania & Arnkiel Phederkin** **Schmiede Zwerg Roglom, Sohn des Mokol**

**Aife & Odo Rehling**, Bauern, Eltern des Bräutigams, Scheune für Hochzeit hergerichtet

**Alrik Rehling & Greta Jurgadotter**, Brautpaar („er ist soo tüchtig“, „sie ist soo schön“)

Brautkranz wird um Mitternacht verbrannt um räuberische Koblode abzuhalten;

kommt heut abend doch auch zum Fest

„Jahna? da wohnt eine Alte im Dunkelhain-Wald in einer einsamen Hütte, die soll bloß nicht herkommen“; nur **Torben Fürchtegott** ist freundlich und kennt den Weg

## 15 Die Hexenhütte

plötzlich bemerkt ihr dass euch eine Schleiereule **Rohal** vom Dachfirst aus anstarrt; sie kommt angefliegen „folgt mir“; ½ Stunde durch dichten Fichtenwald; auf einem kleinen Hügel eine windschiefe Holzhütte; Rohal flattert sogleich durch die offene Tür in die Hütte; einziger Raum; Tisch, Bett, Ofen, Kräuter hängen von der Decke; Mörser, Fläschchen, Bücher mit gepressten Pflanzen, Reisigbesen mit angenähtem Sitzkissen, alte Frau liegt auf dem Bett und wirft sich hin und her; Haare verklebt, Augen entzündet und mit dunklen Rändern, sie stöhnt nur: „Yala du Verräterin, Satuarua wird dich strafen!“, brabbelt wirr; Eule Rohal: „helft schnell!“, „Ruhelos Fluch“, „das Buch“; auf dem Tisch ein aufgeschlagenes Buch „Alte Sagen und Mythen des Kosch, gesammelt von Alborn von Henningsfort 905 BF“, Kapitel „Die Mär vom Zauberstein“, darauf ein Bergkristall und eine Phiole mit einer klaren Flüssigkeit  
Heilkunde Seele; Zauber?; göttliche Hilfe; Eule weist auf Buch, Rohal kennt Weg zum Zauberstein

## 16 Der Feenstein

von Moos, Flechten und Ranken überwachsen und mit einer Schneekappe; harter Granit, aber ganz rund und glatt, über und über bemalt mit Blüten, lachenden Nymphen, Dryaden und Wichteln; in der Mitte das Bild einer nackten Gestalt an einem Teich die vor einem Einhorn niederkniet  
was tut ihr? (nachts?) Eule kommt mit!

Magiekunde (Sagen und Legenden): andere Gesetze; Zeit langsamer oder schneller; Zauber wirken anders; Feenwesen haben mächtige natürliche Magie, sind unsterblich; Feenwesen sind selten böswillig aber können sehr grausam sein da sie das Leben der Menschen nicht verstehen

## 17 Die Feenwelt (Globule)

ein helles Licht scheint kurz auf, dann findet ihr euch in einem Wald wieder; es ist nachts, aber angenehm warm und viele Glühwürmchen und Leuchtkäfer schwirren durch die Luft, es riecht süßlich und aromatisch und ihr hört in einiger Entfernung das Quaken von Fröschen und das Rauschen von Wasser; eine handtellergroße Fee flattert auf euch zu kichert, dann fliegt sie wieder weg;  
50 Schritt vom Obelisken: kleine Lichtung; aus einem Felsen sprudelt eine kleine Quelle in einen Tümpel der von weißem Fels umgeben ist; im und um den Tümpel 2 Dutzend hässliche Kröten, die jetzt alle aufgereggt quaken und auf euch zu hüpfen, sie springen an euch hoch und versuchen in eure Taschen zu kriechen; 3 LeP, fliehen sofort;  
ein weißes Einhorn tritt langsam aus dem Wald heraus auf die Lichtung und bleibt vor dem Teich stehen; die Kröten umringen das Einhorn und sind ganz still; das Einhorn schaut euch eindringlich an;  
**schöpfen:** Einhorn stupst dich leicht an und du wirst zur Kröte (10 AP), plumpst in Teich **Wasser in Mund oder Händen** behalten, nackt mit Brautkranz niederknien  
**zurück:** gleiches Ritual



## 18 Zurück im winterlichen Kosch

falls Kröten mitgebracht: Mann in Toga spricht Bosparano; traurige Elfe; verwirrte Leute

**Jahna gerettet:** fällt in tiefen Erholungsschlaf; (Rohal verrät Ort von Yalas Feste);

von

**Jahna tot:** Rohal verrät Ort von Yalas Feste, legt sich zum Sterben nieder

**während Nacht:** Mordanschlag auf Helden; Wache: Selbstbeherrschung, Sinnesschärfe; vernarbte Streunerin **Hesta**; schlafend: 2 Runden; kämpft bis zum Tod;

### Streunerin Hesta

INI w6+14                      keine Flucht

AT **Kurzschwert** 13 w6+2 **Dolch** 13 w6+1

VW 11/10 SK 0 ZK 2

RS 1

LeP 36 [27/18/9/5]

GS 8

**Jahna:** von Sintelfink schon vor Tagen verflucht, erst unbemerkt; Festung auf Felsnadel; 2 Tagesreisen von hier; südwestlich von Paßweiser; Sintelfink ist Teil des **Zirkels der Schwarzen Kröte**; will wohl Anführerin werden; „Rohal kann euch führen!“

## 19 Die geheime Bergfeste im Tal

2 Tagesreisen; Rohal: „seht! seht!“; kehrt zurück zu Jahna

abgelegenes tiefen Tal, völlig zugeschneit; darin 250 Schritt hohe Felsnadel mit Gebäude und Turm obenauf;

im Tal ein Zeltlager mit provisorischer Palisade: 8 Zelte, ~15 Orks, 1 Oger; Holzkäfig mit kleinem Wesen (Kobold, halber Schritt); Waffengestell: Speere, Äxte, Armbrüste; Lagerfeuer mit Drehspieß und Wildschwein; Seilwinde mit großem Korb führt Felsnadel hinauf;

aus der Luft: Geröll von Steinrutsch an Rückseite; Gebäude: alt, auf Dachterrasse Katapult und komisches Gestell/Fernrohr, 4 Wasserspeier/Gargoyles;

**Puck der Kneifer** (Pumpel): durch Zauber bis zu ihrem Tod an die Hexe gebunden; kennt Mineneingang hinter der Felsnadel, zwischen zwei schwarzen Felsen; dort ist er hinein und hat die Hexe geärgert, dann hat sie ihn überlistet und gefangen, „oh weh!“

## 20 Al’Gortons Mine

Geröll, Bergrutsch aus 20 Schritt Höhe; zwischen zwei schwarzen Felsen seht ihr eine Fledermaus ausfliegen; enges Loch (Licht?) führt in → A1 Eingangshalle

## A Eingangsebene

## A1 Eingangshalle

20x25x5 Schritt, dunkel viel Geröll, rostige Schienen; fiepen & flattern von Fledermäusen, Kot am Boden; weiter rein: 3 Skelette am Boden neben Feuerstelle, 1 an der Wand gelehnt;

**Skelette untersuchen: 5x silbriger Armreif**, Inschrift in Arkanil (sehr alte Zauberschrift): 2 Dukaten; können nicht abgestreift werden; Träger kann Mine nicht verlassen (w6);

**Feuerstelle untersuchen:** angenagte Menschenknochen von 1 Person

**lautes Geräusch:** w20 Fledermäuse greifen an

**5 Gänge:** links→A2 Schmiede; halblinks→A5/A7; geradeaus/Schienen→A9/A10;

halbrechts→A4 Säulenraum; rechts→A5 Vorratskammer;

## A2 Schmiede

7x10x5 Schritt, Amboss, Kohlebecken, verrotteter Blasebalg, 5 Hämmer, 2 Brecheisen, 4 Zangen, Dutzende Nägel, 3 Spitzhacken, 5 Schaufeln, **alles verrostet**; **2 Skelette mit Armreif**, ein Skelett hält schwere Feile, keine Spuren am Armreif!

## A3 Stall

12x6x6 Schritt, Strohreste, Lederreste, Knochen von 2 Ponys

## A4 Säulenraum

versperrt mit Brettern, Steinen und schweren Stützbalken, aber Öffnung;

**Willensstärke** um weiterzugehen; Stufen teilen den Raum; hinterer Teil: Basaltsäule voller geheimnisvoller Glyphen und 7 Onyx-Steinen; vor der Säule ein stockdunkler großer Riss in die Tiefe; **Stein werfen:** unheilvolles Brüllen aus der Tiefe, dann Kratzen w6+2 Stunden bis Dharai hochkommt: \_\_ Stunden

## A5 Vorratskammer

12x6x4 Schritt, merkwürdiges grünliches Licht, zerfallene Regale, Schimmel, Pilze, zerschlagene Tonkrüge, verrottete Fässer;

**untersuchen:** Pflanzenkunde: **Phosphorpilz**, leuchtet w6 Stunden

## A6 Wachstube

4x6x5 Schritt, feuchter Raum; Stalagmiten und Stalaktiten; leerer Waffenständer; im hinteren Teil: Tisch und Stuhl mit mumifizierter Leiche, Schreibfeder, Kerze, Buch; alles von Kalkschicht überzogen; ein Schränkchen, darin ein **Schlüsselbund**

## A7 Zellentrakt

8 Zellen, je 2x2x2 Schritt, Strohreste, zerbrochener Krug; in die Wand geritzte Zeichnung

## A8 Schlafräum der Sklaven

natürliche Höhle, 20 Schritt hoch, 4 Skelette mit **Armreif**, Metallkäfig mit weiterem Skelett hängt in 5 Schritt Höhe unter der Decke; im hinteren Teil: Steinhaufen; halbdurchsichtiger Schleimklumpen 2 Schritt vom Eingang streckt Tentakel aus und kriecht auf euch zu

## A9 Arbeitsstollen

verzweigte Stollen, Stützbalken, Pfützen, Luftschächte, Koschbasalt (anti-magisch); weiter hinein: 2 Wühlschrate fressen Felsen;

**Koschbasalt abbauen:** 2 Stunden → 5 Stein **Koschbasalt:** 5 Dukaten

## A10 Zugangsraum zum Förderkorb

9x12x6 Schritt, Schienen; 3 Skelette mit **Armreifen**, **Streitkolben** und **alten Schilden**; Schacht, aber kein Förderkorb, **untersuchen**: rostige Eisensprossen nach oben & unten; Klettern mit Seil sicher; unten→Arbeitsebene, oben→???

**Sinnesschärfe**: fingerdicke Spinnenfäden im Schacht; **Tierkunde**: Höhlenspinne

### B Arbeitsebene (unten)

zerbrochener Förderkorb, Spinnfäden überall, Kokons hängen von der Decke, 3 davon könnten von Menschen sein; in der Nähe nur Pfützen, weiter weg ist der Boden komplett mit Wasser bedeckt; in einer Wandnische steht ein zerfallener Holzkäfig mit den Resten eines kleinen Vogels darin;

**Verbergen** um nicht in Netz zu geraten, **Kraftakt** um herauszukommen, lockt Spinne an; Höhlenspinne greift an; um Goldklumpen zu finden tauchen notwendig: entweder Kajubo Knospe oder **Schwimmen** oder **Körperbeherrschung** & **1 Schip**→**Goldklumpen**: 50 Dukaten;

### C Versorgungsebene (oben)

#### C1 Kehrrad

20x20x6 Schritt, Überreste eine großen hölzernen Kehrrads für den Förderkorb; 2 Ponyskelette; 3 Skelette mit alten Rüstungen: 1x Leder, 2x Kettenhemden; **durchsuchen**: **1 Baliho-Rad**: 10 Dukaten; einige Waffen an den Wänden: Speere, 2 Äxte, 1 Armbrust; 4 **Ausgänge**: unten links→C3 Lagerraum Vorräte, oben links→C2 Stall, oben Mitte: Lüftungsschacht, oben rechts→C4 Heinzenkunst, Mitte rechts (mit Gitter versperrt)→C6 Toter Gang

#### C2 Stall

12x12x6 Schritt, Strohreste

#### C3 Lagerraum Vorräte

7x7x3 Schritt, rostige Werkzeuge, Fässer, Kisten, Krüge, Körbe, alles längst verrottet;

#### C4 Heinzenkunst (Schöpfkolbenpumpe)

9x10x4 Schritt, merkwürdiges Holzgestell mit einem Rad, einem Steinbecken und einem Rohr, das nach unten führt; im Rohr hängt eine Kette mit vielen Lederbällen; Seilreste liegen herum;

#### C5 Lagerraum Heinzenkunst

3x10x3 Schritt, Reste von Seilen, Ketten, Leder, Holzbalken; Zwergenskelett

#### C6 Toter Gang

durch solides Eisengitter mit Schloss versperrt; Schlüssel oder **Schlösser knacken**; kurzer Gang, dann 2x5x3 Schritt großer Raum mit völlig glatten Wänden; **Sinnesschärfe** oder magischer Ring oder Flim Flam Funkel: ein Augenpaar erscheint auf der Wand:

**Willensstärke** oder wegrennen; **rechtes Auge drücken**: Klick, Wand öffnet sich zu einer steilen Wendeltreppe nach oben →K1 Wächterkammer;

**linkes Auge drücken**: **Willensstärke** oder wegrennen

## 21 In Al'Gortons Bergfeste

## K Kellerebene

### K1 Wächterkammer

ihr kommt aus Bodenluke, 6x9x3 Schritt, hinten führt steile Treppe nach oben, davor stehen 2 Skelette mit schartigen Säbeln; **Willenskraft** oder 2w6 Runden weglaufen; Treppe endet an glatter Wand, kann wie vorher geöffnet werden, aber kein Horriphobus

### K2 Folterkammer

15x15x8 Schritt, Streckbank, Daumenschrauben, Zangen, Messer und Beile; Fass mit 3 Fackeln (**Sinnesschärfe**: frisch!), hölzerne Treppe führt zu oben liegender Tür

### K3 Gang

dunkler Gang, 3x24x3 Schritt, vier Türen (1 links, 2 rechts, 1 geradeaus), hinten links Steintreppe nach oben;

### K4 Geheime Bibliothek

unverschlossene Tür; 9x18x4 Schritt, kahle leere Halle, aber sie kommt euch komisch vor; ihr hört plötzlich Geräusche von unten: als würden schwere Steinplatten verschoben, Wispern, Hecheln, Knurren; **betreten: Magiekunde** oder **Willenskraft-1** oder **Sinnesschärfe-2**: Bibliothek;

**1:** „Nautik und Navigation der Thorwaler“,

**2:** „Vom Wesen der Wahnbilder“,

**3:** „Almanach der magischen Belebung“,

**4:** „Wasser – Quell des Lebens“,

**5:** „Lexikon: Bosparano – Garethi“,

**6:** „Vom Wirken der Heilkräuter“,

**7:** „Creatura Ikonographica“,

**8:** „Die Magie des Stabes“

### K5 Lagerraum

unverschlossene Tür; 9x12x4 Schritt, in der hinteren rechten Ecke wurden die Trümmer der alten Einrichtung aufeinandergeworfen; ~30 Weinflaschen, Fässer, Säcke, Tonkrüge

### K6 Verlies

verschlossene Tür, ihr hört leises Stöhnen: **Schlösser knacken** oder **Kraftakt-2**;

12x12x10 Schritt, Holztreppe führt 7 Schritt hinunter auf den Boden; in der Ecke brennt Talglicht, daneben liegt Magister Balthusius, mit blauen Flecken übersät; „vergebt mir, ich habe ihr alles gesagt“, „sie will mit Al’Gortons Kristallkugel eine Chimäre erschaffen“, „indem sie ein Tatzelwurmei mit gebündeltem Mondlicht ausbrütet“; „ihr müsst euch eilen, sonst gelingt es ihr“, „lasst nur die Tür offen, ich komme schon zurecht“, „geht!“

### K7 Artefaktkammer

Tür mit Gitterfenster: kreisrund 9x4 Schritt, in Regalen Kästchen, Schatullen, Figuren, bronzene und silberne Geräte; **Schlösser knacken-2** oder **Kraftakt-4**;

**Kerze aus Ogerfett:** Flamme springt auf Entzündler 1 Schaden

**Steinquader mit arkanen Symbolen:** 10 Stein, keine Wirkung

Schatulle mit **funkelndem Ring:** CH-5

Tiegel mit **Balsam:** zerstört Waffe

Kästchen mit **Verwandlungsring:** 2x in Raben verwandeln, Rabe kann Ring nicht ablegen

Kästchen mit **Anstecknadel silberner Rose:** übler Geruch, CH-3

**silberner Stirnreif:** 1 Runde unsichtbar, 5 Runden taub und ungeschickt GE-2, FF-2

**glänzender Wurfdolch:** trifft immer, w6+1, Werfer erhält gleichen Schaden

### K8 Steintreppe

10 Schritt nach oben, dann hölzerne Luke → H1 Werkstatt

## H Hauptgebäude

### Erdgeschoss

#### H1 Werkstatt

etwa 6x7x4 Schritt, 2 Schießscharten und große Luke links an der Außenwand, neben der Luke eine große Seilwinde, mehrere Taurollen, Werkbank, Sägen, Hämmer, anderes Werkzeug; Holzspäne auf dem Boden; Tür rechts → H2 Versammlungshalle;

#### H2 Versammlungshalle

etwa 6x8x4 Schritt, großer Tisch mit 6 Stühlen in der Mitte, rothaariger Thorwaler mit Drachentätowierung (Jurgo) sitzt mit dem Rücken zu euch und poliert sein Schwert; auf zahlreichen Gemälden und Wandteppichen: untoter Drache macht Zwerge nieder, eine riesige Ogerarmee marschiert, eindrucksvolles Portrait (Sagen & Legenden: Fran Horas der Blutkaiser, hat vor etwa 1700 Jahren die erste Dämonenschlacht geschlagen, danach die Dunklen Zeiten), **6 Türen**: 2 rechts → H3 Schlafkammer → H4 Schlafkammer, 2 voraus → H5 Küche → H6 Waschraum und Abort, 1 links → H7 Gang eure H1;

#### H3 Schlafkammer

6x9x4 Schritt, Schießscharte, 2 Betten, 2 Truhen; **zwerghische Armbrust mit 12 Bolzen**, sehr unordentlich; Truhen: **Grubenlaterne**; Betten: Beutel mit **Edelsteinen: 12 Dukaten**

#### H4 Schlafkammer

6x9x4 Schritt, Schießscharte, 2 Betten, 2 Truhen; aber ordentlich; Truhe mit Bolzenfalle gesichert (w6+2): **Schmuckbrosche 5 Dukaten**; Stapel Liebesbriefe von Boro, Flugblatt aus Gareth: Bekanntmachung der öffentlichen Hinrichtung des Räuberhauptmanns Boro Greiber

#### H5 Küche

6x5x4 Schritt, 2 Schießscharten, Ofen, Kochgeschirr, kleiner Tisch

#### H6 Waschraum und Abort

6x5x4 Schritt, Schießscharte, Waschzuber, Wäscheleinen, Eimer, Hocker mit Seife, Latrine an Außenwand

#### H7 Gang

dunkler Gang 2x9x4 Schritt, 2 Türen: rechts → H8 Käfigraum, links → T1 Labor, leichter Tatzelwurmgeruch

#### H8 Käfigraum

verschlossene Tür, **Schlösser knacken+1 oder Kraftakt-3**; 6x7x4 Schritt, Schießscharte, voller Tierkäfige in allen Größen: Füchse, Vögel, Mäuse, Kröten, Ratten, Vogelspinne und 2 Vögel die wie Raben mit langen bezahnten Schnabel aussehen; nähern: Angriff

## T1 Labor

Tür nur angelehnt, kreisrund 12x4 Schritt, 3 Schießscharten, Wendeltreppe nach oben →T2 Zwischenlager, Labortisch mit allerlei Geräten und Ingredienzen;

kleine eiserne Tür in Wandnische eingebaut: **Schlösser knacken–2, Kraftakt–3:**

5 Fläschchen: je nur ein Wurf

**1 klar: Heilkunde W/K:** Heiltrank 15 LeP

**2 braun: Magiekunde:** 5 Runden KK+5

**3 rosa: Hexe Magiekunde:** 3 Tage Liebestrank **4 rot: Alchimie:** 3 Runden MU/GE/KK–3

**5 gelb: Pflanzenkunde:** Antidot

## **Turm (T2 – T5)**

### T2 Zwischenlager

kreisrund 12x4 Schritt, 3 Schießscharten, vergitterte Tür auf Dachterasse, Wendeltreppe nach oben →T3 Schlaf- und Studierzimmer; Elfen: Körperbeherrschung oder kotzen;

2 große stinkende (Tatzelwurm)eier **Tierkunde, Sagen & Legenden;**

**Schlösser knacken** um Gittertür zu öffnen und zum Katapult zu gelangen: unbrauchbar;

### T3 Schlaf- und Studierzimmer Yala Sintelfinks

kreisrund 12x4 Schritt, 4 Schießscharten, Wendeltreppe nach oben →T4 Zauberzimmer;

Lesepult, Tisch mit Papieren, Stuhl, Schrank, ungemachtes Bett in Eiform; Bücherregale, Aventurienkarte an der Wand; aufgespießter wunderschöner Schmetterling unter Glas (**Tierkunde, Magiekunde:** Ikanaria-Schmetterling, **Willenskraft** oder starrt endlos);

**untersuchen:** Briefe von Justus Schwarzenbeck, uralte Schriftrollen mit Plänen für einen *Chimärologischen Sphärenbrüter*;

### T4 Zauberzimmer

kreisrund 12x4 Schritt, 2 Schießscharten, Wendeltreppe zu Dachluke →T5 ???;

Wände sind kahl und komplett schwarz gestrichen, Sockel mit schwarzer Kröte mit siebenzackiger Krone; Sockel mit riesigem Rosenquarz umgeben von Glyphen in Arkanil;

**Magiekunde:** Kröte stellt Dämon Tuur-Amash dar, erleichtert dämonische Magie;

berühren oder zerstören: **Willenskraft; Magiekunde:** Rosenquarz/Arkanil kontrolliert Illusion, z.B. Gargoyle, kann zerstört aber nicht transportiert werden;

### T5 Turmplattform

kreisrund 12 Schritt, 1-2 Schritt hohe Zinnen, klare Vollmondnacht, seltsame röhrenartige Konstruktion mit Linsen und einer Kristallkugel die auf das Madamal gerichtet ist; darunter ein Tatzelwurmei mit Rissen in der Schale; Yala Sintelfink und der Zwerg Meister Buras stehen daneben;

## **22 Finale**

### **23 Nachspiel**

oben suchen für 1 Stunde ok; Balthusius ist hoch gekommen; bedrohliche Geräusche vom Dharai; Flucht per Förderkorb – Orks schlafen in ihren Zelten, nur ein betrunkenener Ork steht am Eingang des Lagers – rülpst gelegentlich;

### **Belohnungen**

30 Dukaten vom Grafen, 15 Dukaten von Balthusius

Goldklumpen: 50 Dukaten

Brocken Koschbasalt: 5 Dukaten, 5 Stein

Baliho-Rad: 10 Dukaten

5 magische Flüssigkeiten

Aventurienkarte

Flim-Flam-Ring

alte Waffen: unverkäuflich

kostbare magiekundliche Werke

komplette Sammlung unbrauchbarer Artefakte

75 Abenteuerpunkte pro Gefährte

100 Abenteuerpunkte unter Gefährten verteilbar

## Luftkampf

nicht zaubern; außer Vertrautem niemand mitnehmen; Fliegen-Proben;  
Wetter (Gewitter, Schnee); Yala: „dich hol ich vom Himmel, du Schlampe!“, rammt;  
Notlandung; Harpyie: Sinnesschärfe+1: QS→Entfernung

## Junge Harpyie

INI w6+12 bei 75% LeP Flucht

MU 14 KL 12 IN 13 CH 11 FF 12 GE 13 KO 13 KK 13

AT **Klauen** 12 w6+4; **Kreischn** Schmerz: -1 auf alle Würfe; **packen** & mitschleppen

VW 9, SK 3, ZK 3

RS 2

LeP 32 [24/16/8/4]

GS 13 fliegen

**Zangen:** 15 Silber, **Flügelpanzer:** 10 Silber



### III Details & NPCs

NPC Name	Tsatag	
<b>Alrik Custodias Greifax</b>	27. Ingerimm 972 BF	Landgraf von Gratenfels, Reichskronanwalt
Lechmin Alara Greifax	1022 BF	Tochter des Grafen, Erbgräfin
Baldur Grotho Garax Grotho Greifax	8. Praios 957 BF– 20. Rahja 1039 BF	Landgraf von Gratenfels, düsterer Prophet
<b>Justus Schwarzenbeck</b>		gräflicher Schreiber und Archivar, SK 2
<b>Magister Balthasar Balthusius</b>	11. Phex 954 BF	Magier, Alchimist, Kristallomant, Gelehrter
<b>Lena Balthusius</b>		
<b>Arto von der Marsch</b>		Verlobter von Lena Balthusius
Bodar von Ibenburg	959 BF	Praios Geweihter, Tempelvorsteher der Halle der Erzheiligen Lechmin von Weiseprein
Ivetta Tobelberg		Alchimistin, Leiterin der Werkstätten des Communio Rubio-Salamandris (Bund des Roten Salamanders)
Gero von Schwingenbach		Ritter, Verwalter der Pfalzgrafschaft Albengau
Hauptmann Wulf		Kommandant der Wache, Wachturm
<b>Bedda Stein</b>	Praios 1043 BF	Wirtin <b>Zum Wilden Einhorn</b>
<b>Lutger Stein</b>		Wirt <b>Zum Wilden Einhorn</b>
Garmwart Lausinger		Alchimist
Biora Tagan von Rickenhausen		Hesinde Geweihte
Bodia von Leuenfels		Rondra Geweihte in der Halle des Heiligen Hlûthar
Vea Lartes		Rondra Geweihte in der Halle des Heiligen Hlûthar
Borontrud Prahle		Boron Geweihte im Tempel des dunklen Vaters
Rudon Hainert		Peraine Geweihter im Erntetempel
Trondwig, Sohn des Brin		Ingerimm Geweihter im Tempel von Stahl und Stein
Jast Iseward von Brandans Stein		Stadtmeister
Leti Fassweiser		Wirtin, ehemalige Abenteurerin/Schankmagd, <b>Wirtshaus zum schwarzen Keiler</b> (außerhalb)
Simulind von Liepenstein		Hauptfrau der provinzherrlichen Banner in Gratenfels
Zach Gimbel		Altwirt des Schwarzen Keilers

### Nesselvipere (Palmvipere)

INI w6+7 bei Verletzung Flucht  
MU 14 KL 9t IN 14 CH 13 FF 11 GE 11 KO 10 KK 14  
AT **Biss** 10 w6 Gift: w6-ZK Lähmung für w6-ZK Stunden  
VW 3 SK 0 ZK 1  
RS 0  
LeP 5  
GS 4

**Haut:** 1 Silber, **Giftdrüse:** Lähmungstrank oder Antidot

### Riesenhirschkäfer (Großer Schröter)

INI w6+12 bei 50% LeP Flucht  
MU 15 KL 9t IN 11 CH 8 FF 13 GE 13 KO 16 KK 14  
AT **2x Zangen** 12 w6+2 festhalten; **Biss** 16 w6+2 befreien: Körperbeherrschung oder w6 Schaden, RS-1  
VW 7 SK 0 ZK 0  
RS 5  
LeP 40 [30/20/10/5]  
GS 3

**Zangen:** 15 Silber, **Flügelpanzer:** 10 Silber

### Tatzelwurm

INI w6+14 bei 50% LeP Flucht  
MU 15 KL 9t IN 13 CH 8 FF 0 GE 12 KO 22 KK 28  
AT **2x Klauen** 15 w6; **Biss** 15 2w6; **Schwanz** 13 w6+4  
VW 6 SK 1 ZK 1  
RS 4  
LeP 80 [60/40/20/10]  
GS 5

**Gestank:** Selbstbeherrschung oder kotzen: 1 Runde aussetzen, QS1: -1 auf alles, QS2 ok

**Wuchtschlag, Schildspalter, mächtiger Schlag:** Kraftakt oder liegend, **zu Fall bringen:** nur Schwanz, w3 & liegend

**Karfunkel:** 1 Dukate, **Zähne:** 8 Silber, **Drüsensekret:** Lähmungstrank

### Höhlenbär

INI w6+13 bei 50% LeP Flucht oder Raserei  
AT **2x Tatze** 12 w6+6; **Biss** 10 2w6+3 **zu Fall bringen:** halber Schaden & liegend  
VW 6 SK 0 ZK 6  
RS 1  
LeP 60 [45/30/15/8]  
GS 10

**Fell:** 25 Silber, **Kopf:** 10 Silber, **Fleisch:** 150 Kreuzer

### 3 Räuber

INI w6+13 bei 50% LeP oder 1 Toter: Flucht

MU 14 KL 11 IN 13 CH 10 FF 13 GE 12 KO 12 KK 13

AT **Säbel** 12 w6+3 **Wurfaxt** 12 w6+3 2/10/15 **Wurfspeer** 12 2w6+2 5/25/40

VW 6 SK 1 ZK 1

RS 0

LeP 30 [23/15/8/5]

GS 8

Wuchtschlag I, Goldgier, **2w6 Heller**

### Foliant „Zauberliche Geheimnisse der alten Echsenvölker“

AT **rempeln** 12 w6+1

VW 0 SK 1 ZK 1

RS 1

LeP 3

GS 4

### Ritterrüstung

AT **Schwert** 9 w6+4

VW 6 SK 2 ZK 2

RS 6

LeP 5

GS 4

### Dämon

INI w6+14 keine Flucht aber muss in Turmraum bleiben oder niederfahren

AT **Seelenrüssel** 11 Selbstbeherrschung oder w6 Schaden & vor Angst erstarren

VW 5, immun gegen nicht magische Waffen, Einfluss, Heilung, Illusion, Verwandlung, Gift

RS 2 (nur Schadzauber)

LeP 10 (in Niederhöhlen geschleudert, **dampfendes Schwefelhäufchen: 1 Heller**)

GS 5

### 2 Orks (einer verwundet & betrunken)

INI w6+14 Flucht bei 25% LeP

AT **Säbel** 10/8 w6+3

VW 6/2 SK 0 ZK 2

RS 2

LeP 32/24 [24/16/8/4] [16/8/4/2]

GS 7

### Streunerin Hesta

INI w6+14 keine Flucht  
AT **Kurzschwert** 13 w6+2 **Dolch** 13 w6+1  
VW 11/10 SK 0 ZK 2  
RS 1  
LeP 36 [27/18/9/5]  
GS 8

### 4 Gargoyls (Illusionen)

INI w6+14 keine Flucht, bleiben in Nähe der Felsnadel  
AT **Schlag** 10 w6 (Illusion)  
VW 7 SK 0 ZK 5  
RS 3  
LeP 30 [23/15/8/4]  
GS 6

### 16 Orks (betrunken)

INI w6+14 Flucht bei 25% LeP  
AT **Säbel** 9/5 w6+3 **Keule** 9/5 w6+2 **Armbrust** 8/4 w6+6  
VW 5/2 SK 0 ZK 2  
RS 2  
LeP 16 [12/8/4/2]  
GS 7

### Oger (betrunken)

INI w6+14 Flucht bei 25% LeP  
AT **Faust** 10/7 2w6+2 **schwere Keule** 9/6 3w6+2  
VW 4/3 SK -2 ZK 2  
RS 1  
LeP 40 [30/20/10/5]  
GS 7

### Fledermaus

INI w6+14 Flucht bei Verletzung und w6 je Runde  
AT **Biss** 5 2  
VW 0 SK -2 ZK -2  
RS 0  
LeP 2  
GS 7

### Dharai (schwarzgrauer Gallertklumpen, Lolgramoth↔Travia)

INI w6+4 keine Flucht  
AT **2x Tentakel** 8 w6+4 **Zerreißen** 5 8w20  
VW 0 SK 5 ZK 5  
RS 2  
LeP 120  
GS 4

### Riesenamöbe

INI w6+10 Flucht bei 8 LeP  
AT **Tentakel** 6 w3+Runden/2 (verschlingen)  
VW 3 SK 4 ZK 4 immun gegen Stichwaffen  
RS 0  
LeP 30 [23/15/8/4]  
GS 3

im Innern: rostiger Nagel, gut erhaltener **Wurfdolch**, goldener **Ring** Flim-Flam-Funkel

### 2 Wühlschräte

INI w6+10 friedlich, lichtempfindlich  
AT **Faust** 7 w6+4 **krit: Zähne** w20  
VW 0 SK 4 ZK 4 immun gegen Stichwaffen  
RS 6  
LeP 30 [23/15/8/4]  
GS 6

### Höhlenspinne

INI w6+10 Flucht bei 50% LeP  
AT **Biss** 14 w6+2 Gift: 1 Stufe Lähmung  
VW 2 SK 0 ZK 1  
RS 1  
LeP 20 [15/10/5/3]  
GS 7

**2x Lähmungsgift:** je 1 Dukate

### 2 Skelette

INI w6+10 keine Flucht  
AT **Säbel** 10 w6+4  
VW 2 SK -1 ZK -1 immun Stichwaffen & Fernkampf, Schwerter ½ Schaden  
RS 1  
LeP 20 [15/10/5/3]  
GS 7

### Jurgo der Thorwaler

INI w6+12 keine Flucht

AT **Schwert** 13 w6+4

VW 11 SK -1 ZK 1

RS 1

LeP 36 [27/18/9/5]

GS 7

### 2 Raben Chimären

INI w6+14 in Käfig, greifen an sobald in Reichweite

AT **Schnabel** 11 w6

VW 0 SK -1 ZK 1

RS 0

LeP 4

### Buras der Zwerg

INI w6+10 greift sofort an, keine Flucht  
AT **Axt** 12 w6+4  
VW 8 SK 2 ZK 2  
RS 4 **Kettenhemd**  
LeP 40 [30/20/10/5]  
GS 6

### Yala Sintelfink

INI w6+12 zaubert zuerst, keine Flucht  
AT **Besen** 11 w6+2 **Krähenschwarm** 4 Aktionen w12 Krähen (min. 3)  
VW 11 SK 2 ZK 2  
RS 1  
LeP 40 [30/20/10/5]  
GS 8

### Trina die Katze

INI w6+12 Flucht bei 50% LeP  
AT **Kratzen** 12 w6-2  
VW 6 SK 2 ZK 0  
RS 1  
LeP 8 [6/4/2/1]  
GS 6

### Krähen

INI w6+10 keine Flucht  
AT **Schnabel** 8 1  
VW 0 SK 0 ZK 0  
RS 0  
LeP 4 [3/2/1/0]  
GS 6

### Tatzelrabe

INI w6+10 Flucht bei 50% LeP  
AT **Biss** 9 w6+3  
VW 6 SK 0 ZK 2  
RS 2  
LeP 32 [24/16/8/4]  
GS 8 fliegen

## Gerüchte w10

- 1 Die Magierin Domaris lebt in einem schwarzen Turm an der Wegstation.  
Sie ist unsterblich und betet den Namenlosen an.
- 2 Im Westen des Kosch machen seit dem Sommer wieder Orks den Paß unsicher  
und überfallen entlegene Dörfer.
- 3 Baron Halderlin steht wegen der neuen Silbermine in Fehde mit den Zwergen.  
Nehmt euch vor dem kleinen Volk in Acht.
- 4 In Paßweiser, einem kleinen Dörfchen am Greifenpaß, wurde ein junger Magier  
der versuchte zu zaubern von der Dorfjugend mit Schnee eingeseift und nackt auf  
die Straße geworfen.
- 5 Nahe Dunkelhain wurde eine Hexe gesehen, die auf einem Besen zum Dotzberg  
flog.
- 6 In Trottweiler hat der Ingerimmgeweihte für den Winter eine große Lawine  
vorhergesagt, die den ganzen Paß verschütten wird.
- 7 Nahe Tannfurt soll wieder ein Scheiterhaufen gebrannt haben.  
Aber die junge Hexe ist in einem fliegenden Fass entkommen.
- 8 Es werden junge kräftige Leute gesucht die den Paß im Winter gangbar halten  
sollen.
- 9 Das im östlichen Kosch gelegene Golgaritenkloster Garrensand wurde von einer  
mysteriösen Seuche heimgesucht. Ein Borongeweihter ist schon gestorben.
- 10 In Dunkelhain soll bald eine große Bauernhochzeit gehalten werden.



## IV Handouts

Heil'ger Kupperus, schlafe sacht  
schütz unser Ruh vor Ungemach  
suche der Alp uns nimmer heim  
solln wir vom Mordbub bewahret sein  
schütze auch unser schlafend Kind  
dass der Kobold's nicht raubt geschwind

An Tore Ragnason,  
Kontor Ongswin  
Südhafen, Havena

Dunkelhain, den 2. Travia

1022 BF

Geliebter Vater,

Ich hoffe Du bist gesund und die Geschäfte laufen gut. Unsere Hochzeit wird nun endlich am 26. Travia hier in Dunkelhain gefeiert werden können. Ich freue mich so sehr.

Alrik und ich sind sehr aufgeregt und wir richten schon die kleine alte Jägerhütte her, in der wir bald wohnen werden. Sehnsüchtig aber wünsche ich mir, dass Du auch mit uns feiern kannst. Alriks Eltern sind sehr nett und möchten Dich auch endlich richtig kennenlernen. Ich bin sicher ihr werdet euch prächtig verstehen.

Es wird ein großes Fest werden, wie das hier im Dorf unter Bauern so üblich ist. Wenn Du kommst bring reichlich Premer Feuer mit, die Bauern werden es lieben und ich bin sicher der Wirt kauft Dir nach der Hochzeit eine ganze Wagenladung ab.

Von Herzen Deine Dir immer ergebene Tochter  
Greta Jurgadotter



# Alte Sagen und Mythen des Kosch

gesammelt von Alborn von Henningsfort  
im Jahre 905 BF

## Die Mär vom Zauberstein

Es geht aber die Legende dass an 3 Orten im Kosch je ein Feenstein verborgen sei. Manche sagen die Elfen hätten sie einst aufgestellt, andere sprechen von einer Feenkönigin. Die Steine gewähren der Sage nach jedem Menschenkind reinen Herzens einmal im Leben Zutritt zum Feenreich. Dort fände man den sagenumwobenen Feenquell, dessen Wasser jedes lebende Wesen von allen Wunden, Krankheiten, Giften und Flüchen heilen kann. Die Zaubersteine sollen die Gestalt eines mannshohen Obeliskens haben und mit Feenbildern bemalt sein. Doch nur dem der mit vier teuren Gaben zum Stein komme dem werde das Portal geöffnet:

*Das herzhafteste Lachen eines rechtschaffenen Menschenkindes  
Der Blütenkranz einer frisch verliebten Braut  
Sieben Tropfen Morgentau  
Ein ins Madalicht getauchter Bergkristall*

Heute ist der 17. Tag nach dem gewaltigen Beben. Seitdem sind wir, die wenigen Überlebenden, eingeschlossen.

Unsere Lage ist völlig verzweifelt ist und ich, Alver Perrin, scheine der Einzige von Al'Gortons Sklaven zu sein, der schreiben kann. Also sitze ich nun hier und schreibe in das Buch unserer Aufseher. Eines Tages wird man es sicher finden.

Ein gewaltiges Beben hat die Mine heimgesucht. Dorgan sagt es sei ein Bergrutsch gewesen. Aber vielleicht haben auch die Gildenmagier Al'Gorton gefunden und den Berg mit Zaubern erschüttert.

Unser Meister hat sich seitdem nicht blicken lassen, obwohl ich weiß, dass er einen Geheimzugang nach hier unten hat. Aber wir können ihn nicht finden und wir haben nichts mehr zu essen. Der junge Lorwen hat schon vorgeschlagen die Toten zu essen. Ich bete zu den Zwölfen, dass wir Hilfe erhalten bevor das geschieht. Sollte ich bereits tot sein, bringt bitte meiner Familie in Dunkelhain das Einzige was ich ihnen noch geben kann: unten in der Arbeitsebene habe ich einen Klumpen Gold versteckt und die Stelle mit einem in den Boden eingegrabenen Brett markiert. Nehmt ruhig die Hälfte für euch aber bitte bringt meiner armen Familie den Rest. Die Götter werden es euch sicher danken.

Ingerimm und die Zwölfe bitte stehet mir bei!