



ber den Greifenpaß

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

- I Einführung
- II Szenen & Orte
- III NPCs & Hintergrund
- IV Handouts**

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 Borongeweiheter ist schon gestorben.
- 10 In Dunkelhain soll bald eine große Bauernhochzeit gehalten werden.

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 1022BF

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. Sehnlichst 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 nach Bosparans Fall

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 Obelisken 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!