



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 separat wegen Fußzeile

0 Motivation: Kupperus-Festtage

Heiliger Kupperus

1 Anreise

Meister Buras, Stadttor

Gratenfels

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 Klopfgeist 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 (Simulind von Liepenstein) 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 standesgemäße Waffen sind erlaubt, andere sind abzugeben

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.

2 Das Fest auf dem Marktplatz

Spielleute spielen auf und manche tanzen;

Feuerschlucker; Schlangenbeschwörer; Jongleur; Bettler;

Wahrsagerin: erfahrt eure Zukunft, werdet ihr Liebe und Glück finden?;

Eierhändler: bunte Vogelei;

Bäcker: Honigkuchen, Marzipanschweinchen, Zimtschnecken;

Metzger: gebratene Würstchen, Schinkenbrot mit Ei, Handkäse; **Alchimist:**

Liebestränke, Fiebertee, Wurmtrank;

Kräuterhändlerin: pflegt eure wunden Füße und Hände;

Kunstmiedin: 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;

Junge in zerlumpten Kleidern rempelt euch an;

Ritter schreitet durch die Menge

Bukhar der 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 Göttern 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 lang wie Dolche. Und falls ihr entkommt, wird euch sein übler Speichel in schrecklichem Fieber töten. Bleiben sie bitte zurück sonst werden sie 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? **Leutnant 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 Gemeinschaftsschlafsaal;

Bett: 1 Silbertaler, **Hafergrütze:** 2 Heller, **Bohneneintopf:** 5 Heller, **Käsebrod:** 2 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: „seid mir herzlich willkommen“, „Darf ich vorstellen: Frau Sintelfink, Leiterin der Privatbibliothek des berühmten bornländischen Kaufmanns Storrebrandt“ „sie recherchiert gegenwärtig für eine Enzyklopädie der Geschichte des Koschgebirges“;

Balthusius: weißes Haar, gelehrt, ausgebrannt, freundlich, etwas zerstreut, ...

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 Leutnant, die Ungeheuer aus dem Bestiarium laufen frei in der Stadt herum“ ihr riecht den üblen Gestank des Tatzelwurms und seht ihn rechts von euch auf eine verängstigte alte Frau zulaufen, links seht ihr den Riesenhirschkäfer einen Ritter umklammern, in der Entfernung seht ihr Gardisten mit Hellebarden die versuchen den Höhlenbär zu umzingeln;

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 Truhe am Eingang abzulegen; führt euch in den blauen Saal: an den Wänden Ölportraits 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 vermummte 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 Golddukaten für den Raub erhalten

Graf: 30 Golddukaten: 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?

Ausrüstung?

Die Gardisten **Wenzel & Rainald** am Albenhuser Tor haben ein Fass mit 20 Maß Bier und zwei Dutzend Würstchen geschenkt bekommen um eine Pferdekutsche ohne Kontrolle durchzulassen. Sie ist aber komischerweise in Richtung Kosch abgebogen. Sie haben eine Hexe auf einem Besen 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 12en 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, **Käsebro:** 1 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

suchen: 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 Waffenknechten; verwundete Beilunker Reiterin **Hermine Moosgrund**

Bett: 6 Heller, **Zimmer:** 3 Silbertaler, **Wild:** 1 Silber, **Brot und Schinken:** 2 Heller, **Eintopf:** 5 Heller, **Käsebrod:** 1 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 Leseput

„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 seht ihr am Wegrand einen Karren und halb-nackter breitschultriger Mann in Blutlache; **Brief**; auf Wagen viele zerbrochene Flaschen, **3x Premier Feuer: 3 Silber** noch ganz; **Fährtsuchen**: 2 Orkspuren; → Höhle nahebei: **2 Orks**; „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'res 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**;

Ogerfett Kerze: Flamme springt auf Entzünder 1 Schaden, **Balsam-Tiegel**: zerstört Waffe

Steinquader arkane Symbole: 5 Stein, keine Wirkung, Schatulle **funkelnder Ring**: CH-5,

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 Werkstatt

H3 Schlafkammer

6x9x4 Schritt, Schießscharte, 2 Betten, 2 Truhen; **zwergische 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 unterzeichnet mit **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 Dachterrasse;

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 Turmplattform

Wände sind kahl und komplett schwarz gestrichen;

Sockel mit **schwarzer Kröte** mit sieben-zackiger Krone; **Magiekunde:** Kröte stellt Dämon

Tuur-Amash (Agrimoth ↔ Ingerimm) dar, erleichtert dämonische Magie; berühren oder zerstören: **Willenskraft**;

Sockel mit ½ Schritt großem **Rosenquarz in Gargoylform**, umgeben von Glyphen in

Arkanil; **Magiekunde:** Rosenquarz/Arkanil kontrolliert Gargoyle-Illusion, 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

100 Abenteuerpunkte pro Gefährte