

Der Winter neigt sich dem Ende zu, die Reise Beginnt,:

Die Abenteurer sind nach einer langen Winterpause des Sitzens in den Gaststätten überdrüssig. Eine Periode des Schaffens und der Ablenkung wäre nun überaus vorteilhaft. In der Gaststätte "Zum weißen Bären" in Wintholt gibt es nicht viel Neues. Nur ein paar Sommeralben haben sich in den harten Wintermonaten hierhin verirrt und Neuigkeiten aus Ihrem kleinen Wald gebracht. Aber langsam sind neben unserer Gruppe auch andere erfahrene Recken der Region hier eingetroffen um sich auf den Weg in den Süden zu machen. Schnell verbreitet sich die frohe Kunde, dass die Wege einigermaßen zu benutzen sind und die frostige Wetterlage langsam aufhört. Diese Stimmung ist einfach berauschend und lädt zu einem Freudenfest ein. "Der Weiße Bär" wird von einem Zwergen geführt. Sein Roter Bart ist stets zu einem strang geflochten und er zeigt kein Anzeichen eines alten Mannes obwohl er schon über 200 Jahre zählt. Das alljährliche Frühlingsfeuer beendet die Tristesse und die Abenteurer kann sich auf eine zünftige Feier freuen. Während der Vorbereitung treffen schon die ersten Reiter aus dem Kaiserreich mit Neuigkeiten von Hofe ein. Ebenso ist ein Waldläufer Trupp des Wächterbundes in Wintholt angekommen um sich dem Bösen der Nordlande zu stellen.

Die Abenteurer können in den beiden Vorbereitungstagen mit einer gelungenen Straßenkunde Serie oder Redegewandtheit sowie Diplomatie mit jeweils 7 Fortschritts Punkten gegen die Schwelle 20 versuchen von den beiden ankommenden Gruppen Informationen zu erhalten.

Bei gelungener Straßenkunde erhalten die Abenteurer den Hinweis, dass viele Diebe und Bettler in Sarnburg nicht mehr gesehen wurden und die Runde geht, dass der Kaiser seine Wachen gezielt die Diebe fangen lässt um seine Macht zu stärken. Beim Wächterbund stehen große Veränderungen bevor. Eine große Menge von Kräften sammelt sich an Vangaras Faust. Einige Späher berichten von dem Ur-Bösen welche in dieser Zeit erwachen soll.

Die Reitertruppe des Kaisers lässt sich gern bitten und ist mit Geld nicht zu bestechen. Ein kleines Trinkgelage hält sich im Rahmen aber einem kleinen Techtelmechtel scheinen die Soldaten nicht abgeneigt. Der Kaiser sieht es nicht gerne, dass sich so viele Bewaffnete an der Grenze zum Kaiserreich in den verheerten Landen sammeln, er hat um Mithilfe bei Aufdeckung eines Komplotts gebeten.

Je nachdem welchen Weg die Abenteurer am erfolgreichsten erkunden, bekommen Sie das Reiseziel Vangaras Faust. Sollte ein Wächterbund Anhänger oder gar Geborener der verheerten Lande in der Gruppe sein, sollte der Weg direkt über die Waldläufer am besten zu verwerten sein.

Die Reise beginnt, entweder im Gefolge des Kaisers, mit den Spähern des Wächterbundes oder als Karawanenbegleitung für die Fallensteller und Handwerker welche Ihre Waren in Selenia handeln wollen.

Die Reise ist beschwerlich und zieht sich 4 Wochen hin. Die Wege sind noch nicht ganz eisfrei oder völlig verschlammt.

Vangaras Faust:

In Vangaras Faust angekommen sind wir als Karawanen Wächter erst einmal auf der Feste nicht willkommen und müssen über eine Redegewandtheit Probe gegen 24 oder mit Straßenkunde gegen 27 einige Informationen einholen um einen Zugang zu finden.

Als Mitglied im Wächterbund wird man freundlich empfangen und dem wachhabendem Offizier vorgestellt.

Ein bekennender Kaisergetreuer Selenier wird am Tor eher kühl empfangen, trotzdem erhält man Zugang zum inneren der Feste und kann dort dann im selenischen Unterkunftsbereich einkehren und wird dort empfangen.

Egal auf welchem Weg die Abenteurer in die Feste kommen, alle erhalten dieselbe Information, um sich der Aufgabe verschreiben. Sollten die Abenteurer Bedenkzeit wünschen, erhalten Sie 24 Stunden Zeit. diese können Sie nutzen um bei einer Probe Straßenkunde/Diplomatie/Redegewandtheit (je nach gewünschter Informationsquelle) gegen 25 folgende Information zu erhalten

-4 bis -1 EG:

“Das Böse erwacht in einem Monat und die Siedlungen machen sich kampfbereit. Die Massen fliehen in die Burgen oder noch weiter Weg aus Angst vor der Gefahr. Der Kaiser sendet keine Truppen zur Unterstützung. Nur ein paar Zirkelmagier sind vor Ort um alles zu behindern.”

Mit keinem oder einem Erfolgsgrad:

“In der Drachenfelsruine sind neue Erkenntnisse gewonnen worden und die Seher, welche aus der 5.ten Ebene der Ruine wieder ausgespuckt wurden, haben Ihr Augenlicht verloren und böse Kräfte erhalten. Sie können nicht mehr in der Nacht ruhen und bringen das Unheil über alle, die Sie berühren. Mehrere Dörfer sind schon von Ihnen am helllichten Tage verwüstet worden und alle Dorfbewohner sind in den Schlund der Hölle gezogen worden. “

+2 bis +4 EG:

Es werden freiwillige gesucht um die Ruinen zu erforschen. Ein Weg in das Innerste der Drachlingsruine ist gefunden und birgt eine Menge Schätze. Die Zirkelmagier sind sehr erpicht darauf die ersten zu sein, welche diese Informationen bergen können. Allerdings scheint der Teufel persönlich die Schätze zu hüten”

+5 EG

“Eine Gruppe Forscher ist lebend der fünften Ebene entflohen und diese tragen die Wurzel des Bösen in sich. Tapfere Streiter des Lichts und auch der Zirkel möchten die Gunst der Stunde nutzen, um neue Erkenntnisse und Wissen zu erlangen. Jede Hilfe ist willkommen, solange sie nicht zu viele Ansprüche stellt und verschwiegen sein kann.”

Das sich die Abenteurer der Erkundung des Uralten Bösen in den Drachlingsruinen annehmen wollen, erhalten Sie einen Bericht eines Forscher, welcher aus diesen Ruinen entkommen ist.

Dieser Bericht ist je nach Auftraggeber von einer anderen Person:

a.) Beim Wächterbund handelt sich hierbei um den Bericht eines Ahnenforschers, Il-thank-jo, ein Alb von ausgemergelter Gestalt und toten Augen aber wachem Geist

- b.) Dasselbe erfahren die Abenteurer die gleiche Information aus dem Munde des zwergischen Forschers Burghardt
- c.) Die Geschichte wird für Anhänger Selenias vom ehrwürdigen Christoph, Mitglied des Zirkels der Sinne und ebenso ein Überlebender der Expedition erzählt.

Der Bericht ist folgender:

“Eine böse Magie hält Wacht am Eingang zur 5.ten Ebene Sie ist das abscheulichste und hellste Wesen welches bisher erkannt wurde. Ein widerwärtiger faulender Gestank umgibt es und trotzdem wendet man sich nicht ab, die Überredungskünste sind besser als der süßeste Honig. Man wird förmlich in das Nichts eingeladen, die wildesten Träume, die besten Geschenke soll man erfahren und kann sich kaum wehren. Wenn man den Wächter erst einmal verfallen ist, erscheint einem dieser gar nicht mehr so grausam und eine innere Stimme verleitet jeden, den Weg der Bäume zu folgen und die Früchte des Waldes zu kosten. Niemand kann widerstehen, bisher konnte keiner davon berichten. Allerdings hatten wir uns vorbereitet auf diesen Trick. Wir hatten uns geschworen aufeinander auf zu passen. und jedem eine Probe zugeordnet. Ich sollte die sechste Probe überstehen. Der Erste Gelehrte, mein Bruder Il-Thank-dad wählte den Weg geradeaus in das Labyrinth und begann die Schritte zu zählen. Bei Schritt 22 verstummte er und signalisierte uns zu folgen. Eine Öffnung war diagonal und die andere verlief im rechten Winkel zu seiner Position. Mein Bruder wählte die Diagonale und verschwand nach 2 Schritten im Dunkel...Auf Rufe und auf Flehen kam keine Reaktion. Der Gelehrte für die zweite Probe, ein Varg ganz stattlich und ohne Furcht, folgte dem anderen Pfad und ward gut zu sehen bis zum Ende des Weges, an dem er uns nun heran winkte. Wieder eine Diagonale, wieder ein rechter Winkel. Der Varg folgte im Rechten Winkel und ward bis zum Ende der Flucht nicht verschwunden. Er signalisierte uns zu folgen. Wieder im rechten und in der Diagonalen führte der Weg. Beide waren Dunkel und ein Ende war nicht zu sehen. Ein Diskussion von epischem Ausmaß schien zu entbrennen, welcher Weg der richtige sei. 3 zu 3 waren die Meinungen aufgeteilt und das Glück sollte entscheiden. Die Münze war schnell geworfen und führte Diagonal. der Varg ward verschwunden wie mein Bruder es am Anfang tat. Keine Rufe und kein Flehen waren auch hier Beantwortet. Die restlichen folgten dem geraden Pfad und fanden sich seltsam nah am Anfangspunkt wieder, so dachten wir zumindest. Ein Zufall ließ mich auch eine Platte treten, und eine diagonaler Weg war nun sichtbar. Die beiden verschollenen Gefährten haben wir auch auf dem richtigen Pfad nicht wieder entdeckt. Yonnus sei Ihrer Seele gnädig. Wir erreichten unser Ziel und hier stand er nun, der mächtige Gnom...mit einem Dreizack sowie einem Hörnerhelm. Über und über mit Flecken bedeckt sprach er uns an:

“Liebe Leut ihr seid seit langem die ersten Besucher an meiner Schwelle. Ruht euch aus und lauschet meiner Geschichte.” Er erzählte prosaisch von Schlachten und welten die er gesehen, und endete mit dieser Mahnung: “Kehrt um, Kehrt um” setze der Gnom erneut an. “Dieser Weg ist euer verderben. Ich Zeige euch den Weg an die Oberfläche. Lasst das alte Weib schlafen. Die Hexe der Natur hat Sie hierher verbannt. Eine Höhle aus Stein und ein Magisches Siegel sind zu ihrem Schutz errichtet. Weckt Sie nicht und flieht...” Wir waren Sehr angetan von der Darbietung, aber zu stolz den klaren Worten zu folgen, der Drang nach Wissen, der Stolz auf sich selbst ließ uns einiges probieren. Keiner konnte ihn erweichen oder gar mit Worten überzeugen. Nur die weltliche Bestechung, die nahm er gern....er wurde von uns allen mit Solaren gespickt und Pfandbriefe obendrein. Zu guter

letzt gab ich mein Augenlicht um seines zu verbessern und eine Seele des jüngsten Mitgliedes gaben wir ihm auch. Wir hielten diese für eine Verhandlungsform und übergaben dieses schriftlich. Er öffnete den Durchgang. Es war kalt und dunkel, ein eisiger Wind zischte uns um die Ohren und der Gnom lud uns ein hindurchzugehen. Wir folgten Seinem Rat und bemerkten zu spät seinen Verrat. Er hatte die Tür wohl präpariert und als mein Jüngster mitreisender die Schwelle übertrat wurde im ganz schwummerig und wir mussten ihn stützen. Ich eilte zur Hilfe aber stürzte nur, da ich beim durchschreiten der Pforte das Augenlicht verlor, wie es mit dem Gnom besprochen ward.

Meine Gefährten die Ihr Hab und Gut weggegeben haben, erkannten die Ort wo wir waren an Hand der Felder und der Gestirne, diese leiteten uns nun zurück zu Vangaras Faust. Der Jüngling Davidson stammelt seit dem: "Die Türen sind verriegelt. Der Zauber ist vollbracht. Die Seele ist gar nützlich in drei Monaten tanzt die schwarze Macht..."

Die Vorbereitungszeit ist auf zwei Tage begrenzt. Eine Ausrüstung soll es wie üblich nicht fehlen. Wenn einzelne Gruppenmitglieder sich auf die Suche begeben, sollten auch außergewöhnliche Hilfsmittel zu erreichen sein (Straßenkunde Probe gegen 27). Allerdings ist der Preis von Zutatun um das doppelte höher als der Durchschnitt anzusetzen. Außergewöhnliche Ausrüstung gibt es hier nicht zu finden, eine Unterstützung diese zu erhalten gibt keiner der Auftraggeber.

Der Lange Marsch zu den Ruinen

Nach dieser Vorbereitungsphase beginnt der Marsch zur Drachlingsruine. Dieser ist sehr beschwerlich, da es durch die verdorbene Natur und deren Gewächse nicht einfach ist voran zu kommen.

[Die Reiserregeln für diese Terrain aus dem Grundregelwerk sollten hier Anwendung finden]

Während der Reise können unsere Gefährten in einigen Wehrdörfern rasten und sich der Gesellschaft der Einheimischen versichern. Die Gerüchte die man hier aufschnappt kann erzählen alle die gleiche Geschichte. "Das Ur Böse ist erweckt worden. Die Pflanzen schießen Ihre Schwarzen Dornen auf die Bauern und die Kinder haben rote Pusteln, welche der Teufel selbst ihnen beigebracht hat. Einige Dorfbewohner fallen plötzlich tot um. Andere tragen sich bis zu Ihrem Feld um dort zu verrecken."

Diese Geschichten wiederholen sich in jedem Dorf und jeder Einheimische hat einer furchterregende Geschichte über seinen verstorbenen Nachbarn zu berichten.

Nach etwa 10 Tagen erreichen die Helden den Eingang zur Ruine.

Dieser ist übermäßig stark bevölkert und wenn man nicht aufpasst, wird man schnell vom Weg gedrängt. Entweder eilen Glückssucher vorbei oder es sind fanatische Gläubige, die als erste bei der Wiederauferstehung vom Bösen Ihre Seele opfern wollen.

Ein wenig Diplomatie gegen 27 soll uns helfen an den Wächtern des Kaisers vorbei zu kommen die heute Dienst haben. Sollte die Diplomatie Probe nicht gelingen, bleibt den Abenteurern nichts anderes übrig als einen weiteren Tag zu verweilen um dann Einlass in die Kellergewölbe der Ruinen zu erhalten. Sollten der Auftraggeber der Zirkel der Zinne sein ist der Einlass sofort möglich.

Der kleine Platz vor dem eigentlich Abgang in die Tiefe ist übersät mit kleinen Ständen, an den Glücksbringer, Schutzformeln und ähnliches zu finden sind. Bei einem schnellen Blick über die Auslagen findet der geübte Abenteurer nur Tand und minder hilfreiche Formeln.

Um in das innere der Ruinen zu gelangen, folgen die Helden einer "Fackelstraße".

Die ersten beiden Etagen sind gut erhaltenen und werden zum Teil als Lagerstätte genutzt und sind ansonsten überfüllt mit Novizen, Glücksrittern und Kaisertreuen, die für die jeweilige Belohnung oder Bezahlung in die Ruine eindringen wollen.

Auch die Abenteurer werden von einigen nicht kampftauglichen und unerfahrenen Personen angesprochen, ob diese Sie sich uns nicht anschliessen könnten um Ruhm und Ehre zu erlangen.

Der Zugang in die nächsten Ebenen ist über provisorische Treppen und Lastenheber möglich. Hier lagern viele Gläubige, Spirituelle Anführer und Priester. diese wappnen sich und Ihren Geist um gegen das ewig böse zu bestehen. Die beiden ebenen sind fast vollständig benutzt, nur ein schmaler Weg führt zu dem eigentlichen Ziel.

Die Große Spindeltreppe, welche den Zugang zu der eigentlich Ruinen bildet ist am ende dieser Ebene voller Gläubigen.

Am Ende dieser Treppe finden die Abenteurer eine große Zahl Wächterbund Soldaten, die Wache halten vor dem großen doppelflügeligem Tor. Hier sollen die Helden hindurch um Ihre Aufgabe zu beginnen. Der Wachhabende Offizier Wartok weist die Abenteurer noch einmal eindringlich auf die Gefahren hin und verkündet, dass die Reisenden nach einer Zeit von 3 Monaten als verstorben gelten. Ebenso nennt er den Abenteuern das Klopzeichen zum öffnen der Tore. Nach dieser Ein- bzw. Unterweisung signalisiert er seinen Wachen ddie Tore zu öffnen. Diese sind in Gefechtsstellung gegangen und wären sofort bereit eine drohende Gefahr zu bekämpfen. Hinter dem Tor befindet sich eine Treppe aus Stein die in die nächste Ebene führt. Nachdem die Abenteurer den ersten Schritt auf die nächste Ebene tun, können Sie noch das schließen der schweren Torflügel vernehmen.

Die Ruinen erkunden

Die vierte Ebene beginnt in einer Art Eingangshalle.Von hier aus führt ein Weg in eine natürliche Höhle in der die uns beschriebene Hecke und das tödliche Labyrinth Ihren Anfang nehmen. Hier sollten sich die Abenteurer sich einmal die Zeit nehmen und den bevorstehenden Weg noch einmal durchgehen. Ein gutes Gedächtnis ist hilfreich, sollten Notizen gemacht worden sein, helfen diese nun auch weiter. Bietet es sich an, die erwähnte Fliese zu such. Für die Abenteurer sollte es dann ein leichtes sein den Weg unbeschadet zu gehen und dann vor dem Gnom zu stehen.

Dieser stellt sich uns mit dem Namen Charon vor, er trägt einen Dreizack sowie einem Hörnerhelm.

Hier ist eine erfolgreiche erweiterte Probe gegen Redegewandtheit 27 mit 7 FP nötig um den Gnom zu überzeugen. Sollte die Probe gelingen, öffnet Charon die Tür und die Abenteurer können den Weg in die nächste Ebene dieses Turmes fortsetzen.

Bei einer misslungenen Probe, können die Abentuerer versuchen Charon anders zu überzeugen, die Türe zu öffnen. Er nimmt Geschenke gerne entgegen, die Tür öffnet er nur unter der Voraussetzung, dass Ihr für Ihn ein Rätsel löst. "Um den Durchgang wohlbehalten

zu durchqueren sollt Ihr nimmer mir den Rücken kehren. Bis Die Nase euch ermahnt, habt ihr die Gefahr hoffentlich schon erahnt”

[Lösung Siehe Anhang]

Auch ein Kampf ist möglich. Die Umgebung an der Tür lässt es zu, dass 3 Kämpfer gegen Ihn gleichzeitig antreten können. Werte des Gnomes sind im Anhang. Charon beendet den Kampf sobald er verletzt ist. Er gibt den weg dann frei als ob die Probe gelungen wäre.

Tiefer in der Ruine:

In die nächste Eben ist erst einmal ein ziemlicher langer und vor allem langwieriger Abstieg über etliche Treppen zu bewältigen. Eine Athletik Probe gegen 23 eines jeden Gruppenmitgliedes erleichtert den Abstieg. Bei einem Patzer ist zum abwenden des Absturzes eine Akrobatik Probe gegen 20 notwendig. Sollte auch diese nicht erfolgreich sein, erleidet der betroffenen Fallschaden der Stufe 2.

Nach der 12 Treppe endet der Gang auf einem Felsvorsprung. Die Abenteurer finden genug Platz um zu rasten. Ein Untersuchung des Gesteins (Handwerksprobe gegen 22 (Steinmetz +3)) oder auf Schlösser und Fallen, lassen eine Öffnung zum Vorschein treten. Eine geheimer Mechanismus versteckt sich dahinter. Dieser ist magisch und ermöglicht dieses Tor zu schieben. Um die Magie zu benutzen ist eine Arkane Kunde Probe gegen 20 abzulegen. Somit ist der Mechanismus erkannt und ist nun mit einem Fokuspunkt zu füllen um den Durchgang zu öffnen. Bei Anwendung von Magie zu einer unvorhergesehen Wirkung.

Erfolgsgrade:	verzehrter Fokus	Auswirkung
-2 bis -5	1	keine weitere Auswirkung
bei -1	3	bewusstlos
bei 0 - 2 entzündet	5	alle leuchtenden Waffe werden entzündet
bei 3 - 5	6	Benommen (1)

Bei positiven EG öffnet sich eine Wand hinter der sich ein breiter Korridor öffnet. Als sich der Durchgang öffnet, ist es auch hier wieder bitter kalt.

Eine Karte für die Räume befindet sich im Anhang. Die Räume sind der Reihe nach.

1.)Der rote Salon: Hier befinden sich 5 gut erhaltene Ottomanen , diese bilden die Ecken eines auf dem Boden verstaubten Pentagramms. Sollten die Abenteurer den Schmutz entfernen, erscheint ein Dschinn und erfüllt einen Wunsch. Sollte keiner der Abenteurer auf das Pentagramm eingehen , aber sich auf der Ottomane in der Spitze niederlassen erscheinen 5 Rotkappen an den Sitzgelegenheiten und verwickeln die Helden in einen Kampf.

2) Die blaue Forelle in der Küche: In der großen Küche sind alle Speisen bis auf die Forellen verrottet. Wenn die Abenteurer hiervon kosten, dann sind jeweiligen Koster ab der nächsten Nachtruhe 2W6 Tage mit dem Zauber Haarfarbe belegt

a) Eine Geheimtür: Eine Untersuchung des Raumes mit Wahrnehmung gegen 20. Eine Schloßer und fallen Probe gegen 20 um den Mechanismus zu aktivieren
Eine Vorratskammer mit Essig und Schimmel

3) ein Lesezimmer: Mit einer spartanischen aber zweckmäßigen Einrichtung für zwei lesende Personen. Die Auswahl der Bücher ist klein und die Titel weisen eindeutig auf Jahreszeiten Prosa. Ein kleiner Ablagetisch neben den Stühlen war mal prunkvoll gearbeitet ist aber nun nur noch Feuerholz.

4) Schlafraum für 2 Dracurier. Ein großer Schrank mit einer mittel Unterteilung. 2 getrennt stehende Betten und ein wundervoll gearbeiteter Teppich sind in diesem Raum zu finden.

5) Ein Studierzimmer: Hier sind 2 Schreibpulte zu finden. Die Federn fehlen und ein Vorrat an Pergament ist auch nicht zu entdecken.

6) Ein Alchemielabor. Hier befinden sich allerhand Gerätschaften. Einige sind im sehr gut erhaltenem Zustand und deuten auf kürzliche Benutzung hin. Zutaten stehen in einem Regal an der Wand. Die meisten Gefäße sind leer, nur ein wenig Material ist zu finden.

7) Schreinerei: Hier befinden sich allerhand Holzreste und angefangene Tische, Stühle und Bänke. Die Arbeiten zeugen eindeutig von albischer Handwerkskunst

8) Die Latrine: Bestialische Griffe an der Tür, ein simples Loch des Boden mit den Augen nicht zu erfassen ist. Eine Fackel und etliche Ritzen zur Abluft helfen bei der Erleichterung.

9) Die Bühne: Hier sind die Sklaven bei schlechter Darstellung wohl zu Tode gekommen. Ein Berg Knochen liegt hier gehäuft am Rand. Auf der Bühne selbst liegt das Skelett einer großen Gestalt. bei einer Probe auf Heilkunde, Wahrnehmung gegen 27 entdeckt man die Brüche an den Handknochen und erahnt, dass dies wohl eine Alben Frau gewesen sein muss. Sollte die Probe mit 3 EG oder mehr ausfallen, finden die Abenteurer neben dem Skelett eine kunstvoll verzierte Brosche.

10) Die Wachstube: Hier finden sich etliche Stangenwaffen sowie 2-händige Gegenstände Hämmer. Alle sind von normaler Qualität. In der Nische der Nordwand ist ein Mechanismus, um eine Abseite zu verstecken. Bei einer gelungenen Schloßer und Fallen oder Wahrnehmung gegen 29 kommt der Mechanismus zum Vorschein. Ein ausgeklügeltes Schloss welches bei einer gelungenen Probe gegen 31 aufspringt und den Inhalt der Abseite preisgibt. Es sind diverse Barren edlen Metalls...zur Herstellung von 2 Zweihändern oder 3 Klingen...

Die Abenteurer Irren mehrere Male umher und finden bei genauer Untersuchung einen Abgang (d und e). Allerdings ist die dahinter liegende Treppe zerstört. Die Lücke von gut 10

Metern stellt eine Herausforderung für die Abenteurer dar. In dem Holzlager ist genügend Material um eine provisorische Leiter zu bauen. Seile und Ketten finden sich in einigermaßen guten Zustand in dem Zellentrakt.

Nachdem diese Hürde gemeistert wurde, führt die Treppe in eine große Vorhalle. Am Eingangsportal sind reichhaltige Verzierungen und einige Schriftzeichen zu erkennen. Vor dem Portal stehen zwei Kübel mit einer immerwährenden magischen Flamme. Diese Kübel sind im Durchmesser einen Meter und in der Höhe einen Meter fünfzig. Sie sind aus einem glänzenden Metall. Das Tor selbst hat keine erkennbaren Griff und auch keinen Riegel. Vor dem Portal liegen die Skelette von Gnomen. Bei der näheren Betrachtung entdecken die Abenteurer fünf Skelette und erhalten den Eindruck, dass es sich hierbei um magisch Begabte handeln muss. Keine metallene Waffe und keine Rüstung ist zu erkennen, dafür zerschundenes Leder und einige Papierrollen.

Das Portal ist etwa 8 m breit und gut doppelt so hoch. Eine Untersuchung der Umgebung gibt keinen weiteren Aufschluss über einen Öffnungsmechanismus. Das Portal selbst ist aus rot gefärbter Eiche und scheint gut erhalten zu sein. Eine Handwerksprobe oder ein Angriff auf die Tür verläuft erfolglos. Bei einer Probe auf Arkane Kunde oder Geschichte und Mythen gegen 25 sollte die Aufgabe gelöst werden können. In diesem Portal gibt es eine kleinere Tür, welche den schnellen Durchgang erlaubt ohne die großen Flügel zu bewegen. Hierfür ist wieder eine Probe auf Schlösser und Fallen gegen 27 notwendig. Die Tür ist im rechten Flügel eingelassen und ist mit einem Riegel gesichert, der sich in den Verzierungen der Tür verliert und nur bei genauer Betrachtung erkennbar ist. Dieser Riegel ist in einer Griffhöhe eines Drachlings. Somit ist er bei etwa einem Meter anzufinden.

Die Kathedrale am Lavafluss

Die Helden betreten den dahinterliegenden Raum und müssen sich aufgrund des bestialischen Geruchs erst einmal beherrschen, nicht wieder rückwärts raus zu stolpern. Ebenfalls fehlt es an Licht. Beim Entzünden einer Fackel oder einer Laterne erkennen wir einen großen Raum, der mit Bänken und Bankreihen für über 1000 Personen belegt ist. Einen vollständigen Überblick erhalten die Abenteurer, wenn sie mit Laternen und Fackeln den langen Gang folgen, der 125 m lang ist. Der nun kreuzende Mittelgang führt zu einem großen Altarbereich, der in einem roten Licht getaucht ist. Beim Näherkommen erkennt man an der Stirnseite des Raumes die Statuen eines Drachlingspaares sowie zu ihren Füßen jeweils einen Sarkophag. Der Altar ist ein schnörkelloser, aus Stein gehauener Tisch mit einer Länge von 4 Metern und einer Breite von 2 Metern. Am linken Rand befindet sich eine Art Abfluss. Knochen und Staub sind um und auf diesen Stein zu finden. Das rote Leuchten im Altarbereich kommt von den eingelassenen durchsichtigen Stellen, unter denen ein Lavastrom zu erkennen ist.

Die beiden Sarkophage sind reich verziert mit unbekanntem Schriftzeichen, sowie einiger unbekannter Symbole. Die Abenteurer können versuchen die Truhen zu öffnen. Probe auf Athletik gegen 30 um den Deckel zu bewegen.

Im Sarkophag links befindet sich das gut erhaltene Skelett eines Drachlings. Die Schwingen sind weitgehend ausgebreitet und die Grabbeigaben bestehen aus 2 Tonkrügen, einem

Drachlingsstab sowie einer Feder und einem Notizbuch. Dieses ist in einem sehr gutem Zustand und strahlt eine magische Energie aus.

Die andere Grabstätte beherbergt ebenfalls einen toten Drachling. Dieser Leichnam hat ebenfalls die Schwingen ausgebreitet bekommen und ist dann mumifiziert worden. Auf jeder Schwinge liegt eine handball große Kugel. Diese strahlt eine Immense Kraft aus, es sind Erinnerungssteine. Eine Lederhaube und ein weiterer Drachlingsstab sind hier die Grabbeigaben. außerdem sind hier noch 4 Tonkrüge und 2 Schatullen unter der Murnie versteckt. In zwei Tonkrügen befindet sich Blut, die anderen beiden Krüge sind leer. In den kleinen Schmuckschatullen sind jeweils 2 Ringe. Ein roter und ein grüner Stein pro Paar. Die grünen Steine scheinen einen anzustarren. Die roten scheinen eine Verbindung mit dem unter uns liegenden Lava zu haben.

Während der Untersuchung dieser Gegenstände habe sich aus der Wand ein Schattenweber mit 5 geisterhaften Kriegerern geschlichen. Ein Kampf entbrannt. Nachdem die Helden den Sieg errungen haben, dann werden Sie mit einem Schlüssel am Hals des Schattenwebers, 5 gut erhaltenen Zwergen Schwertern, etwas härter als üblich sowie einer merkwürdigen inneren Ruhe und Gelassenheit (alle fühlen sich erfrischt) belohnt.

Hinter der Statue befinden sich die Gemächer der Priester. In diesen beiden Kammern waren prunkvolle Betten jeweils ein geräumiger Kleiderschrank, ein Tisch, 2 Stühle, eine kleine Nachtruhe und ein in der Wand eingelassener Fackelhalter sind zu finden. Eine Probe auf Wahrnehmung 25 lässt in dem linken Priester Gemach eine Ritze in der Wand erkennen. Diese ist eine Geheimgtür hinter der sich nach einer gelungenen Fingerfertigkeit Probe gegen 22 ein dunkler kalter Schacht mit 2 Ketten öffnet. Die Ketten enden in einem blauen Licht. Beim Versuch die Ketten zu benutzen, stellen die Abenteurer erstaunt fest, dass diese im besten Zustand und mit einer ganz ungewohnten fast schon übernatürlichen Leichtigkeit bewegt werden können.

Beim Betätigen der linken Kette ist nur das Knirschen von Stein zu hören, aber die Herkunft des Geräusches kaum man nicht ausmachen. Die Kette bewegt sich nach etwa 10 Minuten in die Ausgangsstellung zurück. Die Sicht nach oben ist nicht möglich. Dieser Schacht endet in einer dunklen Kuppel.

Bei der rechten Kette öffnet sich eine Tür, hinter dieser befindet sich eine Plattform mit etwa 5 Metern Durchmesser, die wie aus dem Fels geschnitten zu sein scheint. Ein Turm von etwa 45 Metern Höhe endet in dem dunklen Nachthimmel. Am Rand dieses Turmes verlaufen Treppenstufen nach oben.

Sollten die Abenteurer an den Ketten klettern wollen ist eine Probe auf Athletik gegen 24 notwendig, 7 FP müssen erreicht werden. Die Strecke die zurückzulegen ist beträgt 35 m. ebenso können die Abenteurer die Strecke auf der Treppe zurücklegen, rund 220 Stufen sind dann zu bewältigen.

Auf welchem Weg die Abenteurer in den Kreisrunden Saal gelangen ist egal. Gleich ist beiden wegen, dass Sie danach rasten sollten, da durch die Anstrengungen alle Abenteurer das Merkmal Erschöpft 2 erhalten. Hier befinden sich die beiden Flaschenzüge, welche für die Kette sind, es schon einmal ein Lastenaufzug gewesen zu sein. Allerdings nur primitiv verbreitet und deshalb wohl verrottet.

Der Weg aus den Ruinen

Aus diesem Raum führen 2 Türen ab. Eine ist massiv mit Gittern aus Eisen, die Andere ist eine verstärkte Holztür. Beide sind mit einem Schloss versehen. Einige Gerippe liegen hier am Boden verstreut. die meisten Sachen sind entfernt. Bei einer Wahrnehmung gegen 25 oder einer Natur/Heilkunde gegen 25 erkennen die Abenteurer, dass hier wohl schon einmal andere Lebewesen die Habseligkeiten entfernt haben. Einige Knochen sind dadurch sehr weit verstreut und kein einziges Schmuckstück, Eisenteil oder gar Lederrest ist zu finden. Das Schloss an der Holztür benötigt eine Probe gegen 20, an der Metalltür erfordert es eine Probe gegen 27.

Hinter der Holztür befindet sich ein eingestürzter Schlafsaal, viele kleine Lagerstätten für etwa 200 Personen sind hier einstmals gewesen. Eine genauere Untersuchung ergibt, dass hier wohl eine Massenunterkunft, für Leibeigene gewesen sein muss. Der Raum hat keine weitere Ausgänge und die Westseite ist komplett verschüttet. Hinter der Metalltür öffnet sich ein geradlinig verlaufender etwa 5 Meter breiter Gang, der vor einem doppelflügeligen Portal mit einer Schwarzen Rose an der Tür endet. Ein Klopfer statt einer Klinke ist hier angebracht. Bei Benutzung des Klopfers, erschallt eine klare Gnomische Stimme und ruft "Ich bin sofort da". Nach etwa einer Viertel Stunde hören die Abenteurer verschiedenste Geräusche an der Tür, welche sich dann wenig später auch öffnet.

"Oh Besuch, das ist lange her. Kommt rein, mein Name ist Arings." Der vor den Helden stehende Gnom ist übersät mit Tätowierungen und spricht mit einem strengen Farukanischen Dialekt. Nach der kurzen Begrüßung bittet Arings die Abenteurer ihm zum Lager des Ruinenfürsten zu folgen. Der gnom läuft durch die breiten Gänge und endet an einer großen Metalltür, die er mit seinem um den Hals getragenen Schlüssel öffnet. Die Abenteurer betreten nun eine riesige Halle, in der ein weiterer Gnom wartet. Es ist Charon den die Abenteurer schon kennen. Er entschuldigt sich für die gemachten Unannehmlichkeiten und möchte sich nun frei Sprechen, in dem er das Geheimnis dieser Ruine preisgibt.

Die Abenteurer willigen ein und Charon beginnt zu erzählen:

"Wir sind die letzten Diener eines Dracuriers. Sein Name war Drarclerk. Er war der Hohe Priester, welche nach dem Mondfall versucht hat die überlebenden um sich zu scharen. Ein starker Priester mit viel Ausstrahlung allerdings auch starken Verletzungen. Wir waren auserkoren ihm treue Dienste zu leisten. Unsere Freiheit sollte unserer Lohn sein. Drarclerk hatte durch seine Verletzungen und die unglaubliche, seines erachtens, Göttliche Bestrafung, schnell verstanden, dass wir uns gegenseitig unterstützen müssen. Er formte unsere kleine Gefolgschaft und lebte noch lange und ich denek auch zufrieden mit einer kleinen Schar von Anhängern und einer Gruppe von 24 Gnomen in diesen Tempelanlagen. Wir haben uns die verschiedensten Möglichkeiten und Wege geschaffen um an Nahrung zu kommen, die Gänge geheim zu halten und zu schützen vor neugierigen Blicken und todbringenden Gefahren. Wir hatten alles was wir brauchten und auch nach dem Tode von Drarclerk lebten wir als Gemeinschaft noch lange zusammen. Doch alles zerbricht einmal, Einige von uns wollten mehr, sie wollten Freiheit genießen und sie wollten aus dieser Einöde

verschwinden. Sie gingen und wir blieben mit einer kleiner Schar von 7 Gnomen hier unten. Wir haben uns geschworen unser Geheimnis zu wahren. Die Begräbnisstätte zu schützen und den Schatz zu hüten. Wir sind Neben Asing und mir nun noch 10 weitere Gnome, welche von Generation zu generation den Wahnsinn der Feenwelt hinter dieser Tür zu unserem Vorteil nutzen zu wissen. Wir sind die Bewahrer der Schriften welche Ihr schon zu sehen bekommen habt. Wir sind die Statthalter des Glaubens, welcher sich in der Zeit nach dem Mondfall entwickelt hat. Wir sind diejenigen, welche der Welt verkünden wollten, was geschehen ist. Nur wir taten es nie. Und vor allem wem sollten wir es erzählen. Den Wächtern, dem Zirkel oder gar den Glücksrittern die für ewig auf den Schlachtfeldern der Feen gebunden sein werden? Wir ahnten nicht wie schwierig die Entscheidung für uns sein würde und entschieden uns letztendlich darauf zu warten, dass es jemand schafft wieder aus der Kathedrale zu uns zurück zu kehren. Dieser oder wie in Eurem Fall diese Gruppe ist würdig ein Teil der Geschichte weiter zu tragen und selbst zu wählen, welchen Ohr sie sich zuwenden wollen.

Wir haben allen Gnomen, die unsere Gemeinschaft verlassen haben zur Verschwiegenheit verpflichtet, dass Sie uns nicht verraten sollen. Die meisten wollten nach unseren Ahnen den Fleckengnomen suchen. Einige Abhandlungen fanden wir in den Büchern die wir beschützen. Wir wissen nicht ob Sie erfolg gehabt haben, aber wir können mit Gewissheit sagen, dass uns bisher wohl keiner gefunden hat, weil wir verraten wurden.“

Charon berichtet noch ein wenig über die Geschichte seines kleinen Stammes und weicht uns in seine Familienhistorie ein. Zu guter letzt allerdings unterbricht ihn Aginst und weist darauf hin, die Bestimmung zu erfüllen. Charon nickt zustimmend und bittet uns ihm zu folgen.

Die Abenteurer werden in eine große Bibliothek geführt. Hier überreicht Charon die Aufzeichnung des Dracuriers Drarclerk. Diese spiegeln viele Gedanken und versuche eines verzweifelten Priester in einer tiefen Glaubenskrise wieder. Allerdings zeigt es auch auf, was mit den Dracuriern geschah, welche in dieser Metropole lebten und wie der kleine Gnomenstamm nach und nach in das Gefüge des ehemaligen Herrschers zu Helfern gewandelt wurde. Die weiteren Aufzeichnungen zeigen einige Einblicke in die ehemalige Struktur und die Lebensweise der dracurischen Rasse.

Als letztes überreicht Charon, unter dem strengen Blick von Aginst, ein Buch mit einem starken Einband und einer tief schwarzen Beschriftung. Charon berichtet:

“Hierdrin sind die Aufzeichnung eines starken Magierzirkels sein, welche durch die übermäßige und verschwenderische Nutzung der Magie eine große Katastrophe auslöste und einen Ur-Bösem Geist heraufbeschwor. Dieser soll letztendlich auch zum Niedergang der Kultur beigetragen haben.“

Mehr kann Charon nicht berichten, da er die Gräueltaten selbst nicht wiedergeben kann und will welche in diesem Werk niedergeschrieben wurden. Selbst eine gelungene Probe auf Redegewandtheit oder Empathie gegen 30 reichen nur zu dem Satz: “Das Böse muss ins Gleichgewicht gebracht werden, es darf nie untergehen, niemals....auch wenn ich es gerne sehen würde”

Nach dieser geschichtlichen Exkursion bittet uns Aginst in einen Nebenraum in dem uns die weiteren Beschützer schon erwarten. Sie sind alle verhüllt und scheuen vor uns im ersten Moment zurück. Ein Gespräch mit Ihnen ist nicht möglich und nur nach einigem Widerwillen scheinen sich einige an diese selbe Tafel wie die Abenteurer zu setzen.

Aginst lässt einige Speisen bringen. Pilze, ein paar Äpfel etwas Brot, ein wenig Fleisch. Das Mahl lässt alle satt werden und bei einem Blick durch die Runde erhält man nicht den Eindruck, dass hier irgendwer hunger leiden müsste oder gar schlingen würde vor Hunger. Es wird Wasser gereicht. Auch einen Hart Gebrannten nach dem Essen dürfen wir kosten. Aginst erklärt uns, dass er viel Kontakt mit der Außenwelt aufnimmt und ein wenig Tauschhandel betreibt oder durch seine magische Begabung ein wenig Geld durch Heilung verdient. Er selbst hat sich der Magie verschrieben und ist nicht im Kampf verharret wie die meisten anderen Mitglieder des Stammes. Er berichtet, dass es noch weitere Mitglieder gibt, die in einer anderen Kammer sind und sich um seine 3 Köpfigen Nachwuchs kümmert. Allerdings ist seine Familie noch scheuer als die anwesenden und zog es vor in der Kinderstube zu verweilen. Sollte die Abenteurer das Gespräch mit Aginst vertiefen wollen, wird bei einer Redegewandtheitsprobe gegen 25 schnell klar, dass Aginst weiß was passieren wird, wenn das Wissen übermittelt wird. Er bittet um ein wenig mehr Zeit um die Stollen zu verlassen. Ein Leben mit Fremden ist wie hier festzustellen ist schwierig bis unmöglich. Nach diesem Mahl bietet Aginst an, die Abenteurer am nächsten Morgen an die Oberfläche zu führen. Nach einer ausgiebigen Nachtruhe sind alle Helden bereit Ihren Auftrag weiter zu führen.

Der Weg zurück

Aginst begrüßt die Reisenden und wählt einen ausgetreten Weg. Die Gänge scheinen leicht anzusteigen und nach zwei Stunden erreichen alle den Ausgang.

Aginst hat eine große Höhle angesteuert und beginnt nun einen Zauber zu sprechen. Es öffnet sich ein Durchgang in die verheerten Lande. Bevor die Reisenden hindurch treten können, bittet Aginst um einen Gefallen:

“Ich habe hier meine Aufzeichnungen für die Gelehrte Larisda, welche unseren Stamm vor vielen Jahren gen Korobrom verließ um dort Informationen zu sammeln. Sie wollte dann weiter nach Mahjad und mehr über die Lamassu erfahren. Bitte überbringt diese Aufzeichnungen, damit Sie uns wiederfinden kann. Sie wird euch reich belohnen.”

Wenn die Abenteurer der Bitte nicht nachkommen, wird Aginst sehr wütend und verweist uns der Ruinen. Mehrere Gnomische Flüche strömen durch den Ausgang bis sich dieser auf magische Weise wieder schließt. Nach einer kurzen Orientierung, erkennen die Abenteurer das Sie von dem Eingang der Ruine etwa eine halbe Tagesreise entfernt sind.

Die Rückkehr

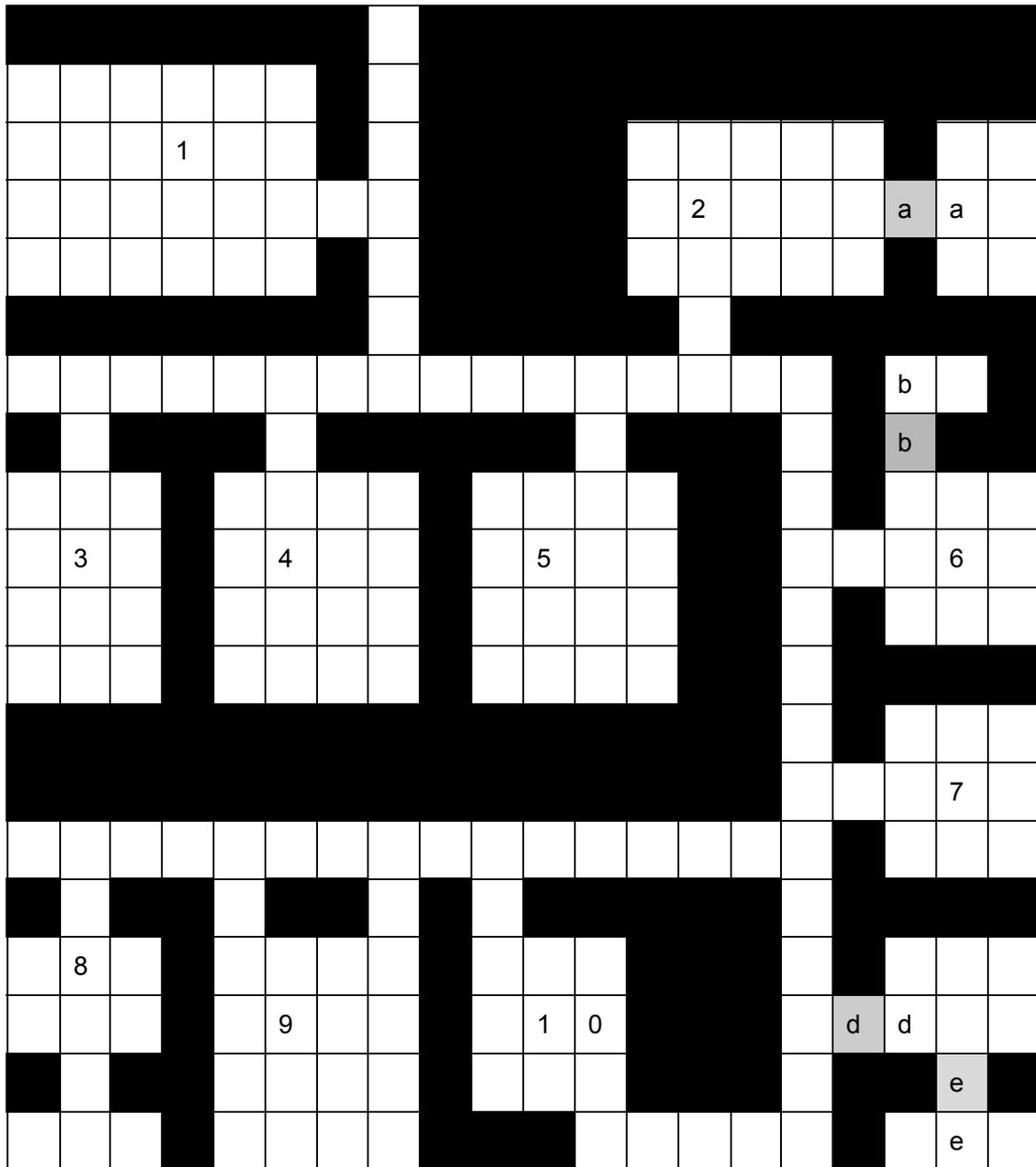
Um den Bitten von Aginst nachzukommen, reisen die Helden erst einmal zu den Ruinen, um sich nicht als tot einstufen zu lassen. Der Rückweg zu Vangaras Faust ist zwischen 20 und 25 Tagen lang, je nachdem wieviel Zeit Man den Gnomen geben möchte.

Der Wächterbund wird die Ur-Böse Theorie untersuchen. Die Aufzeichnungen sind sehr aufschlussreich, allerdings auch eindeutig, dass von diesem Zirkel keine Gefahr mehr ausgeht und die niedergeschriebenen Taten und Erlebnisse nicht im geringsten eine Beunruhigung für den Wächterbund sind.

Die Zirkelmagier hingegen zeigen große Interesse an den neuen Erkenntnissen und möglichen Entdeckungen. Allerdings können hier die Abenteurer auch in eine missliche Situation geraten, in der Sie als Verräter dargestellt werden.

Der Händler ist gar nicht erfreut darüber, dass die Abenteurer keine Hinweis auf die verschollenen Mittel und Artefakte gefunden haben. Allerdings könnte sich dieser mit den gefundenen Ringen befriedigen lassen, da ansonsten auch hier ein schlechter Ruf die Folge sein könnte.

Anhang: Dungeon nach Treppen



Lösung Charon Rätsel

Um auf dem rechten Pfad zu bleiben sind die Recken nun verdammt rückwärts durch das Tor zu schreiten. Bis der Schwefelgeruch so unerträglich ist, dass Sie sich abwenden müssen und dabei die Gefahr des Absturzes erst merken.

Wert für

Geisterhafter Krieger (Seite 271 GRW)

Schattenweber (Seite 278 GRW)

Gnomische Schattenklingen

Aus	Bew	Int	Kon	Mys	Stä	Ver	Wil
2	6	5	3	4	3	2	2
GK	GSW	LP	FO	VTD	SR	KW	GW
3	11	6	12	29	0	19	20
Waffen		Wert	Schaden	WGS	Ini	Merkmale	
Dornenhandschuh		15	1W6	5	5-W6	Defensiv2 Entwaffnend 1 Parierwaffe 1	
Säbel		17	1W6+4	8	5-W6	Scharf2, <i>Meisterschaft</i> <i>Verteidiger</i>	

Magie: Schattenmantel, Schattenschleier, Verhüllung, Lichtbann (Wert 17)

Meisterschaften: Stehaufmännchen, Ausweichen 1 und 2, Überraschungsangriff

Charon

Aus	Bew	Int	Kon	Mys	Stä	Ver	Wil
1	5	5	5	4	4	2	3
GK	GSW	LP	FO	VTD	SR	KW	GW
3	10	10	24	29	2	22	21
Waffen		Wert	Schaden	WGS	Ini	Merkmale	
Dornenhandschuh		15	1W6	5	5-W6	Defensiv2 Entwaffnend 1 Parierwaffe 1	
Anderthalbhänder		18	2W6	9	5-W6	Scharf 3 Vielseitig <i>Meisterschaft</i> <i>Verteidiger</i>	

Rüstung:

Leichte Kette

Magie:**Stärkung:** Ausdauer stärken, Aura der Entschlossenheit, Eiserne Aura, Katzenreflexe**Schutz:** kleiner Magieschutz, Rindenhaut**Amulett mit Zauberverankerung:** Zunge des Diplomaten**Meisterschaften:** Rede mit Mir, Begabter Menschenkenner, Stehaufmännchen**Arings**

Aus	Bew	Int	Kon	Mys	Stä	Ver	Wil
5	3	2	4	5	1	3	5
GK	GSW	LP	FO	VTD	SR	KW	GW
3	7	7	40	24	0	23	24
Waffen		Wert	Schaden	WGS	Ini	Merkmale	
Dornenhandschuh		10	1W6	5	8-W6	Defensiv2 Entwaffnend 1 Parierwaffe 1	
						Meisterschaft Vorstürmen	

Magie:**Heilung:** Erfrischung, Geh noch nicht, Leichte Heilung, Heilung,

Meisterschaften: Sparsamer Zauberer, Arkane Diagnose

Verwandlung: Krallen, Gesicht ändern, Rüstung schwächen, Steinhaut, Tierform, Vogelform

Meisterschaften: Sparsamer Zauberer, bevorzugte Gestalt (Wolf) Freiheit der Form, Haut des Tieres,

2 Schriftrollen mit Arkaner Geschwindigkeit (selbst erzeugt)