

DAS ARWAI-MYSTERIUM

TEIL I

(TAVROS MORVAND, DER WALD DER DUNKLEN WEGE)

VALRAVA - DAS ROLLENSPIEL
WWW.VALRAVA.DE

INHALTSVERZEICHNIS

DAS ARWAI-MYSTERIUM	1
1 ERTEILUNG DES AUFTRAGS	1
2 REISE ZUM TEMPEL	3
1. Ereignis: Morrouw-Spähtrupp	4
2. Ereignis: Orkstreife	4
3. Ereignis: Ents	4
4. Ereignis: Das Heerlager	4
5. Ereignis: Die Gegenspieler	5
6. Ereignis: Der Bader	6
3 TEMPELANLAGE IN TAVROS MORVAND	6
DER SCHMIED	9
DIE INNERE KAMMER	10
DAS ENDE DES ABENTEUERS	14
CHARAKTERDATEN	15
KARTEN	17
1 TEMPELANLAGE IN TAVROS MORVAND	17
2 KARTE DER WESTLICHEN LANDE	18

DAS ARWAI-MYSTERIUM

Abenteuer für 3-6 Helden mittlerer bis hoher Erfahrungsstufen

Dieses Abenteuer stellt den Einstieg in eine längere Kampagne dar. Die Helden erhalten zunächst den Auftrag, uralte Aufzeichnungen in einem verlassenen Tempel zu finden. Dabei kommt ihnen jedoch eine konkurrierende Gruppe finsterner Schergen beständig in die Quere. Im Folgenden wird der Verlauf des Abenteuers mit einer Auswahl möglicher Ereignisse kurz skizziert.

ARWAI-MYSTERIUM: ES BESCHREIBT EINE ZEIT DER NOT, IN DER DIE WELT IM CHAOS VERSINKEN KANN, WENN DIE MÄCHTE DES LICHTS SICH ALS ZU SCHWACH ODER ZU ZAUDERND ERWEISEN SOLLTEN. IN DIESER ZEIT BESTEHT DIE MÖGLICHKEIT, DIE GÖTTER EINGREIFEN ZU LASSEN. ES EXISTIEREN DREI STEINE DER DREI GROSSEN VÖLKER: EIN WEISSER STEIN FÜR DIE ELBEN, EIN ROTER STEIN FÜR DIE ZWERGE UND EIN BLAUER STEIN FÜR DIE MENSCHEN. DIESE STEINE (ETWA 1 CM DURCHMESSER) GILT ES ZU FINDEN UND NACH TILTHINO-A-MORWINACH, DEN SILBERNACHTSFÄLLEN BEI TEMLOTH UND FOORDOHN ZU BRINGEN. DIE MOMENTANEN AUFENTHALTSORTE DER STEINE SIND NERDANÉLS GRAB BEI LÚRINDHÁL, ANAZ-GODÚN UND CATHARRA-IN-YANIMÉ. DIE EIGENTLICHE PROZEDUR IST JEDOCH AUFGEZEICHNET IN EINEM BUCH, DAS SICH IN EINEM ALTEN TEMPEL IM NORDEN, IN EINEM WALD IN DER NÄHE DES ALTEN ANKRITAMOS BEFINDET.

Gliederung des Abenteuers:

- 1 Erteilung des Auftrags
- 2 Reise zum Tempel
- 3 Tempelanlage in Tavros Morvand (Wald der dunklen Wege)

1 ERTEILUNG DES AUFTRAGS

Stimmung: locker, Einstimmung, Tatendrang wecken

Das Abenteuer kann an einem beliebigen Ort beginnen, vorzugsweise jedoch in einem Dorf oder in einer Stadt mit einem Tempel (am besten geeignet: Ailoth, möglich sind auch: Lostére, Yinaia oder Tyra). Hier sollte auch eine erste Begegnung mit den künftigen Gegenspielern initiiert werden: beispielsweise könnte im Hinterhof einer Taverne ein Tumult entstehen; Lai (siehe unten) wird von 3 betrunkenen Männern angegriffen... sie steht mit zornfunkelnden Augen – ein blutiger Kratzer ziert ihre linke Wange - im Hof, einer der

Angreifer liegt, sich den Schritt haltend, am Boden, ein zweiter weist eine Stichwunde vom Dolch in der Schulter auf, der dritte steht dazwischen, die Hände abwehrend erhoben und den Kopf eingezogen. Auf Hilfsangebote der Helden reagiert sie äußerst unwirsch.

Anmerkung: Wenn das Abenteuer in Folge der Ereignisse um Tivalo gespielt wird, so werden die Helden vom Zauberer Alantar in die Aufgabe eingewiesen. Alantar ist durch das Stöbern in alten Aufzeichnungen auf das Arwai-Mysterium gestoßen und hat sich an einen befreundeten Ailoth-Priester (Bregar) gewandt. Dieser wird zu Beginn des Abenteuers mit seinem Novizen Rigon an Alantars Wohnturm eintreffen und auf Alantars Rat hin die Helden mit der Suche betrauen und ihnen Ailoth Segen mit auf den Weg geben.

Der Hohepriester des o. g. Tempels, Bregar, sollte mit den Helden bekannt sein, so dass er ihnen vertraut. Ist dies nicht der Fall, so könnten die Helden Bregar bei einem nächtlichen Überfall hilfreich zur Seite springen. Bregar wendet sich dann in seiner Erschütterung an die Helden und bittet sie um ihre Hilfe bei seiner gottgefälligen Mission. Wichtig: Bregar muss den Helden vertrauen können; er wird sich nicht auf bezahlte Söldner einlassen. Hier muss der Meister sehr genau darauf achten, dass er den Helden die Wichtigkeit der Mission deutlich macht. Es steigert die Ehre der Helden, wenn sie gar nicht erst von Bezahlung / Entlohnung sprechen. Der Meister kann hier auch Bregar darauf verweisen lassen, dass sie mit Ailoth (bzw. der jeweiligen Gottheit) Segen rechnen können, sollten sie sich unterwegs (bspw. im Tempel) nützliche Artefakte aneignen, die zum Erfolg der Mission beitragen.

Bregar berichtet den Helden in einem Nebenraum des Tempels von der bevorstehenden Aufgabe: Das Arwai-Mysterium gehe auf eine sehr alte Überlieferung aus den letzten Tagen Varantêas zurück. Es beschreibe die Möglichkeit, mit den Göttern in Kontakt zu treten und den Mächten des Chaos Kräfte des Lichts entgegenzusetzen. Hierzu befänden sich drei Steine in der Obhut der Völker von Menschen, Elben und Zwergen. In diesen Steinen seien ungeheure Kräfte gesammelt worden und sie müssten vereint nach Tilthîno-a-Morwinach (*Quenya: Der Elben Geburtsstätte am dunklen, silbern schimmernden Wasserfall; = Silbernachtfälle*) an der Grenze zwischen Temloth und Foordohn gebracht werden. Wo die Steine heute aufbewahrt werden, sei ungewiss. Im Buch, das Bregar von Alantar erhielt, wird eine alte Tempelanlage beschrieben, deren Namen nicht mehr bekannt ist. Sie liegt

weit im Norden, nahe den Ruinen von Ankritamos am Fluß Ringasiri (*Quenya: frostiger Strom*) im Walde Tavros Morvand (*Quenya: Wald der dunklen Wege*).

In dieser Tempelanlage sollten weitere Informationen zum Arwai-Mysterium zu finden sein. Bei den Bewohnern des Tempels soll es sich um Anhänger eines damals populären Pferdekultes gehandelt haben.

Beregarr lässt von Rigon (einem Novizen) Kartenmaterial bringen, auf dem der Weg bis zum Waldrand von Tavros Morvand zu erkennen ist. Es wäre möglich, dem Aruin flussaufwärts per Schiff oder auf einer flussnahen Straße bis zu den nördlichen Furten zu folgen, sich dann nord-nord-westlich über die Ebene von Nandomar (Fruchtbares Land, Wohnstatt der Menschen) bis zum Saum von Tavros Morvand zu bewegen. Einfacher Orientierungspunkt könnte die Mündung des Ringasiri am Aelin-Vilyagil (See der windigen Gischt) sein. (Nahebei mündet auch der Sir Ulwist [Nebelfluß], der vom „Thron der Götter“ herabfließt.)

Wichtige Zwischenstation könnte normalerweise die Stadt Tirranâr sein, doch durch den Krieg mit Orks und Morrouw ist sowohl der direkte Weg am oder auf dem Fluß als auch die Nähe Tirranârs gefährlich geworden. In den Hügellanden könnte ein Besuch bei den Halblingen eine Rast bieten.

Beregarr überreicht den Charakteren einen Lebenstrunk (4 Anwendungen, pro Anwendung Regeneration von 50 LeP) und ein Amulett des Ailoth (Sonnenscheibe, am Rand mit kleinen Flammen; aus gehärtetem weißem Glas am Lederband).

2 REISE ZUM TEMPEL

Die Reise zum Tempel kann eine sehr stimmungsvolle Etappe des Abenteuers darstellen. Die nachgenannten Vorschläge zur Gestaltung der Reise können nach Belieben ausgeschmückt oder verändert werden. Behält der Meister die Reihenfolge der Vorschläge bei, so bietet sich die Möglichkeit, dass die Spieler zunächst in Fahrt kommen durch mögliche kämpferische Auseinandersetzungen. Daran schließt sich dann ein entspannender Abschnitt an, auf den weitere spannungssteigernde Ereignisse folgen. Vor dem Betreten des Waldes kommt es zu einem ersten Höhepunkt, bei dem die Spieler die Chance erhalten, einen Freund zu gewinnen und ggf. ihre Kräfte aufzufrischen. (Hier kann auch geschickt eine Spielunterbrechung eingeplant werden.) Der Meister sollte es den Spielern während der Reise gestatten, ihre Ideen nach besten Möglichkeiten auszuleben, ihnen jedoch nie das Gefühl geben, dass sie beliebig viel Zeit hätten.

1. Ereignis: Morrouw-Spähtrupp

Stimmung: Kampf, Tatendrang, Spannung

Die Helden treffen außerhalb des Reichsgebietes von Mirran auf einen Spähtrupp der Morrouw (2 Reiter). Die Späher stehen unter einer Baumgruppe und beobachten die Umgebung. Sollten sich die Helden nicht allzu ungeschickt anstellen, bleiben sie unentdeckt. Nach kurzer Zeit reiten die Morrouw davon, sofern sie nicht vorher von den Helden gestellt werden. Die Morrouw gehören zu einem in der Nähe lagernden Heer.

Werte der Morrouw siehe Charakterdaten

2. Ereignis: Orkstreife

Stimmung: Kampf, Tatendrang

Eine Orkstreife (6 Orks) auf der Suche nach Nahrung greift nachts das Lager der Helden an; je nach Wachgabe der Helden können die Orks vor dem Angriff als Schatten / Schemen wahrnehmbar sein.

Werte der Orks siehe Charakterdaten

3. Ereignis: Ents

Stimmung: Entspannung

Die Helden können auf eine Entfrau mit Entings treffen: abends ist ein Glitzern in der Ferne zu erkennen (Die Ursache hierfür sind zwei Entings, die an kleinem Bachlauf spielen, sie stauen das Wasser und lassen es hochspringen). Am nächsten Morgen ist das Land versumpft (Überschwemmung) und nahe dem Bach sind Scharrspuren zu finden. Das Verhalten der Ents ist zurückhaltend. Bemerkten sie die Helden, versuchen sie sich als Bäume zu tarnen; sollte ein Elb in der Gruppe sein, wirkt sich dies positiv auf die Stimmung der Ents aus.

Entings: Wisperblatt (Birke), Grünborke (Buche)

Entfrau: Auenlied (Kirschbaum)

4. Ereignis: Das Heerlager

Stimmung: ? (je nach Heldenaktion)

Die Helden entdecken das Heerlager der Morrouw; abends sind vereinzelte Wachfeuer erkennbar. Dann fangen einige Zelte Feuer, ein Tumult entsteht. Ein Reiter flieht auf einem

Pferd in südlicher Richtung. Bei ihm handelt es sich um Eon, ein Kundschafter der Voronim. Er spürte den Aufenthaltsort der Morrouw-Anführer auf. Während der Flucht wirft er seine Morrouw-Kleidung von sich. Sieben Morrouw-Reiter verfolgen ihn.

Werte Eons und Morrouw (etwa wie Morrouw-Späher) siehe Charakterdaten

5. Ereignis: Die Gegenspieler

Stimmung: ? (je nach Heldenaktion; erster Höhepunkt möglich)

Die Helden begegnen einer Gruppe von 4 Morrouw (Ílon [Zauberer], Vardankil [Kundschafter], Raeglon [Krieger] und Lai [Kriegerin]), die sich zu permanenten Gegenspielern entwickeln werden. Ein wandernder Druiden (Garnor) geriet unter den Fluch des Morrouw-Zauberers Ílon; seine nahegelegene Wohnung musste er daraufhin den vieren zur Verfügung stellen. Er wurde gerade zum Kräutersammeln geschickt, als die Helden ihn entdecken. Durch einen Zauber wird er geistig ausgebeutet, d.h. die Morrouw zehren von seinen ZKP und LeP. Wenn er mit einem alten Wolfszahn und einer Eulenfeder einen Kreis um sich zieht, so kann er von den Morrouw nicht überwacht werden, er gewinnt auch regenerative Kräfte aus diesem Artefakt. Er bittet die Helden, ihm zu helfen, d.h. sie sollen in das Haus eindringen und eine kristallene Kugel entwenden, diese muss bei Mitternacht in die Mitte eines auf den Boden in einem Zug gezeichneten Pentagramms gelegt werden. Danach müsse einer der Helden ein Eulenei (befindet sich in der Küche des Hauses in einem Lederbeutel neben dem Herd) über die Kugel schlagen und das Wort „Fermenatur“ aussprechen; leider könne es nur gelingen, wenn zwischen dem Charakter und dem Druiden vorher ein magisches Band geknüpft wurde, dies könne den Morrouw jedoch Zugriff auf den Geist des Helden ermöglichen; der Druiden werde dem Helden zum Schutz den Wolfszahn und die Eulenfeder überlassen. Auf diese Weise erhalten die Morrouw Kenntnis über den Auftrag der Helden und heften sich fortan an ihre Fersen. Dabei werden sie früher oder später auch mit Curinógh (siehe „Ein Örtchen namens Tivalo“) zusammentreffen und sich mit ihm gegen die Helden verbünden.

Die Hütte des Druiden ist sehr schlicht. Sie besteht aus Küche, Schlaf- und Wohnzimmer und ist über und über mit sonderbaren Artefakten, Gegenständen, Amuletten, Kräutern, eingelegten Tieren usw. bestückt.

Sollte den Helden die Rettung des Druiden gelingen (*Gegenspieler sollten überleben*), braut der Druiden den Helden zum Dank einen Trank (Traumgeist, Angstmet oder Argonmet), heilt

evtl. Verletzungen und schenkt ihnen drei dunkelbraune Haselnüsse (diese erlauben es dem Benutzer, eine Gedankenbotschaft an eine Zielperson seiner Wahl zu senden; dabei können einfache Gedanken übermittelt werden).

6. Ereignis: Der Bader

Stimmung: freundlich

Ein Bader (Rodast) mit Pferd und Packpferd warnt die Helden vor Truppen in der Nähe; er lädt sie zu einem köstlichen Mahle ein, das er gerade zubereitet (Rehrücken mit wildem Knoblauch eingerieben, tiefe Schnitte mit Schweinespeckwürfeln und Zwiebeln gefüllt, Außenseite mit süßer Butter bestrichen und während dem Braten mit Mischung aus Honig, Senf und braunem Ale begossen).

3 TEMPELANLAGE IN TAVROS MORVAND

Stimmung: düster, unheimlich (Kämpfe sind möglich, da die Gegenspieler den Helden noch auf den Fersen sein sollten)

Hier spielt sich der eigentliche Höhepunkt des Abenteuers ab. Der Tempel selbst ist abgesehen vom Geist, den Fallen, dem Ungeheuer im See und seiner düsteren Stimmung, die keine Regeneration zulässt – es sei denn, man ist böser Gesinnung - ziemlich harmlos, er eignet sich allerdings hervorragend als Kulisse für einen Kampf gegen die vier Morrouw. Wenn es dem Meister gelingt, so sollte er die Gegenspieler überleben lassen (gerne auch aufgrund einer ehrenvollen Geste der Helden), damit sie bei der sich anschließenden Suche nach den drei Steinen den Helden wieder das Leben schwer machen können.

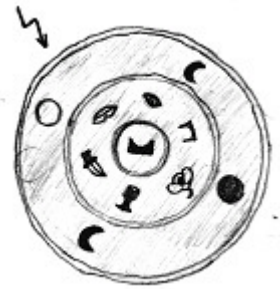
Entgegen der Ankündigung Beregars handelt es sich beim Tempel nicht um einen Pferdesondern um einen Stierkult.

Die Helden nähern sich der Tempelanlage von der Seite des Wasserabflusses (links vom Haupteingang; der Wasserabfluss ist durch ein Metallgitter geschützt). Es hat kurz zuvor heftig geregnet, so dass Nebel aufgezogen ist. Nachts ist aus dem Tempelinneren das Geräusch eines arbeitenden Schmieds (*siehe Der Schmied*) zu vernehmen.

Ein mächtiges eisernes Fallgitter versperrt den Haupteingang zwischen den zwei Türmen. (Vom rechten Turm aus kann dieses Fallgitter vermittels einer alten Winde emporgehoben werden; vermutlich bricht dabei jedoch der Arm der Kurbel. Das Gitter rastet dann an der entsprechenden Stelle ein.) Die beiden Gebäude hinter dem Eingang sind ehemalige

Unterkünfte, Küchen, Essräume etc. Das eigentliche Tempelgebäude befindet sich im hinteren Teil des Sees. Der See selbst kann entlang der Mauer umrundet werden. Hinter dem Haupteingang der Tempelanlage führen Treppen zu einem steinernen Steg, der in den See hineinragt.

Über die kleine Treppe, die rechts vom Steg abwärts führt, gelangt man zu einer steinernen Tür, die sich öffnen lässt, wenn die neben der Tür angebrachten steinernen Scheiben so gedreht werden, dass der äußere Ring am außen dargestellten Blitz die aktuelle Mondphase zeigt und der innere Ring in gerader Linie dazu auf den Kelch gedreht wird; danach ist der innerste Kreis mit dem Abbild der Stierhörner zu drücken; ein dumpfes „Fumpfh“ ist zu hören und die steinerne Tür schiebt sich zur Seite und gibt einen unterirdischen Gang frei, der zur Plattform nahe des Fußes der Haupttreppe des Tempels führt. Zufälligerweise zeigt die aktuelle Einstellung genau diese Anordnung, der Mechanismus ist jedoch durch einen eingeklemmten kleinen Steinsplitter blockiert; dieser lässt sich jedoch mit etwas Geschick ohne allzu große Probleme entfernen.



Wird die Scheibe jedoch in ihrer Stellung verdreht und dann der innere Kreis gedrückt, so werden verschiedene Fallen aktiviert:

1. eine Platte im unterirdischen Gang löst bei Betreten einen Feuerstoß aus, der verheerenden Schaden (4W20) beim Opfer anrichten kann; *diese Falle kann – wenn die Helden nicht ausdrücklich nach Fallen suchen - durch eine äußerst schwere (30+) Sensibilitätsprobe entdeckt werden. Mögliche Anhaltspunkte könnten sein: leichtes Wackeln der Bodenplatte (dann dürfte es allerdings bereits zu spät sein), 3 kleine Öffnungen in der Wand aus denen schwacher Lichtschimmer dringt – aus den Öffnungen entweicht der Feuerstoß, das Licht rührt von einem magischen Feuer, das hinter den Öffnungen brennt.*
2. Eine Treppenstufe im Innern des Haupttempel klappt bei Betreten weg und lässt das Opfer ins Wasser fallen; von dort wird es nach draußen in das Wasserbecken des Tempels gespült und ein eisernes Gitter beginnt, sich von zwei Seiten des Beckens etwa eine Handbreit unter der Wasseroberfläche über das Becken zu legen.

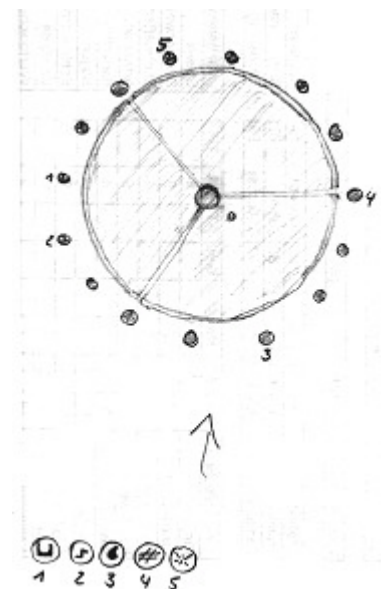
Von der kleinen Plattform nahe dem Treppenfuß führen steinerne Platten etwa 15 cm unter der Wasseroberfläche zum Fuß der Haupttreppe. Ein durchgängiger steinerner Steg führt von dort zur mittig gelegenen Altarinsel. Dieser Steg ist jedoch momentan etwa 3 Meter unter die Wasseroberfläche abgesenkt.

Im Wasserbecken des Tempels haust ein mit Tentakeln bewehrtes Ungetüm; die Treppe, die zum Eingang des Großen Haupttempels führt, ist nachts nicht zu betreten, da der Geist (Schmied) den Zugang zu den inneren Kammern geöffnet hat, wodurch sich die Stufen der Haupttreppe zu einer steilen Rampe umklappen, die ohne Hilfsmittel nicht erklommen werden kann.

Die Arbeitskammern (Tempelbauten rechts und links des Haupttempels) sind durch Zugänge oberhalb der Haupttreppe zu erreichen.

Um zum Haupttempel selbst zu gelangen, muss man zunächst die über der Haupttreppe gelegene Öffnung betreten. Über die Öffnung fließt von oben ein dünner Wasservorhang; das Durchschreiten desselben ist ungefährlich. Dahinter führt eine Treppe nach oben (Vorsicht, Falle!), und über sie gelangt man schließlich auf die Plattform vor dem Haupttempel.

Im Innern des Tempels befindet sich ein steinerner Altar, über den verschiedene Mechanismen der Tempelanlage gesteuert werden können. Dazu wurde in die Oberfläche der Altarplatte ein Kreis, der von 15 Mulden umgeben ist, eingraviert. Von einer Mulde in der Mitte des Kreises führen drei Rillen zum Kreisrand. In fünf der 15 äußeren Mulden liegt jeweils perfekt eingepasst eine steinerne Kugel, in die ein Symbol eingraviert ist (Stierhorn, Treppenstufe, Tropfen, Gatter, Licht), die anderen Mulden sind leer. Es gibt nur einen Weg, die Kugeln aus ihren Mulden zu heben: Man muss sich den goldenen Ring mit dem Stiersymbol, der unter einer Geheimklappe (meisterliche Sehvermögen- oder äußerst schwere Tastsinnprobe) neben der inneren Mulde liegt, an einen Finger stecken und dann die Hand über eine Kugel legen. Daraufhin löst sich die Kugel langsam aus ihrer Mulde und gleitet von unten in die Handfläche. Um einen Mechanismus in Gang zu



setzen, muss die Kugel dann in die zentrale Mulde gelegt werden. Dort verharrt sie kurz, bevor sie im Altarinnern verschwindet. Die Innenfläche des eingravierten Kreises entpuppt sich daraufhin als bewegliche Scheibe, welche zu rotieren beginnt. Kurz darauf erscheint die Kugel wieder in der zentralen Mulde und rollt in einer der drei Rillen in eine äußere Mulde zurück. Je nach ausgewählter Kugel wird ein unterschiedlicher Mechanismus in Gang gesetzt:

Kugel 1 (Stierhorn): hebt / senkt Steg zu Altarinsel;

Kugel 2 (Treppenstufe): Treppenfalle ein / aus;

Kugel 3 (Tropfen): Wasservorhang ein / aus;

Kugel 4 (Gatter): Gitter über dem See auf / zu;

Kugel 5 (Licht): Zugang zur inneren Kammer öffnet sich im Altarraum: Der Boden einer Nische beginnt sich zu drehen und verwandelt sich in eine abwärts führende Wendeltreppe, der äußere Zugang zum Altarraum (Öffnung über der Haupttreppe) schließt sich und die Treppenstufen der Haupttreppe verwandeln sich in eine Rutsche. An den Außenwänden der inneren Kammer öffnen sich breite Lichtschächte, aus denen bläuliches Licht über die Tempelanlage strahlt.

Kugel 5 (Licht) wurde vom Schmied benutzt, der sich in der Arbeitskammer zur Linken des Haupttempels befindet. Von dort ist sein Schmieden gut zu hören.

DER SCHMIED

Dabei handelt es sich um einen verfluchten Geist, der dazu verdammt ist, jede Nacht ein geschwärztes Runen-Langschwert (Blandior) zu bearbeiten. Die Helden können ihn in der Arbeitskammer aufsuchen oder ihn zu sich locken, indem sie lautstark auf sich aufmerksam machen.

Begegnen die Helden dem Geist feindlich, so greift er an und entzieht mit jeder Berührung (!) 2W6 LeP und Erfahrungspunkte. Der Charakter hat dabei das Gefühl von innen zerfressen zu werden. Eine Schutz gegen diese Angriffe des Geistes kann der Zauber *Schutz vor Energieverlust* bieten.

Nähern sich die Helden dem Geist jedoch ohne feindliche Gebärden, so tritt er zur Seite und gewährt ihnen einen Blick auf sein Schwert. Das Schwert wirkt stark angegriffen, zwar ist es gut ausbalanciert, aber auf seiner Klinge und entlang des Hefts wuchern schwarze

Verfärbungen. Ein mattschwarz schimmernder Stein sitzt im Zentrum der Verfärbungen in der Klinge des Schwertes nahe beim Heft. Sollten die Helden diesen Stein entfernen, so glättet sich das Metall an der Stelle, an der der Stein saß und die schwarzen Verfärbungen lösen sich auf. Der Geist verneigt sich daraufhin vor den Helden und bedankt sich mit flüsternder, kaum hörbarer Stimme.

Unterhalten sich die Helden mit dem Geist, so kann er ihnen erzählen, dass er selbst das Schwert vor langer Zeit schmiedete. Es war ruhmreich in der Schlacht, ging jedoch verloren und fiel in die Hände dunkler Gestalten. Diese konnten das Schwert zwar nicht führen, aber sie setzten einen bösen Stein in die Klinge ein. Dadurch wurde das Schwert unbrauchbar und der Schmied war fortan dazu verdammt, jede Nacht sein Schwert neu zu „schmieden“. An seinen früheren Namen und seinen Wohnort kann er sich nicht mehr erinnern. Er lebt schon seit vielen Jahrhunderten im Tempel und kennt sich sehr gut aus, d. h., er kann den Helden alle Mechanismen erklären und die Geheimklappe mit dem Stiering zeigen. Falls sie es wünschen, so geleitet er sie zur „Arwai-Nische“ in der inneren Kammer. Dann geht er zur Treppe und steigt durch den Boden hinab in unergründliche Tiefen um seine Ruhe zu finden.

Blandior (Schmeichler) verleitet den Gegner des Kämpfenden dazu, sich dem Schwert auszusetzen, d.h. wird eine 18, 19 oder 20 gewürfelt, so kommt es zu einem Glückstreffer; es ist besonders wirksam gegen böse Wesen (Orks, Warge usw.), was dazu führt, dass bei einem erfolgreichen Streich ein zischender Lichtschimmer vom Heft die Klinge Blandiors hinab in den Körper des Feindes blitzt und zusätzliche TP in Höhe der doppelten FS des Angreifers erzeugt. Werte: Hd: 1; AP: 3; BW: 3-3; KGE-Mod: +2; TP: 3W6+4; Zusatz-TP bei bösen Wesen: 2*FS (Lichtblitz).

DIE INNERE KAMMER

Die innere Kammer ist etwa 50 m lang, 20 m breit und 20 m hoch. Die Wendeltreppe erreicht etwa 2 m von der hinteren Wand entfernt den Kammerboden zentral zwischen rechter und linker Wand. Von hier geht der Blick geradewegs durch einen Säulengang, auf einen an der Kopfwand etwas erhöht stehenden Altar, der von oben betrachtet die Form von Stierhörnern aufweist. Der Säulengang ist 10 m breit und jede Säulenreihe besteht aus acht

Säulen. Der Abstand einer Säule zur Seitenwand bzw. zur nächsten Säule der Reihe beträgt jeweils etwa 5 m.

Zum besseren Verständnis seien nun die Säulen durchnummeriert, beginnend von der Treppe aus: Die in Blickrichtung zum Altar rechten Säulen tragen die Nummern R1 (erste Säule rechts von Treppe) bis R8 (letzte Säule rechts vor Altar) und entsprechend die Säulen auf der linken Seite die Nummern L1 bis L8. Auf den Säulen mit den jeweils ungeraden Ziffern sind als Steinmetzarbeit bestimmte Personen dargestellt. An der einer solchen Säule gegenüberliegenden Stelle der jeweiligen Seitenwand spannt sich eine Nische zur nächsten „figurlosen“ Säule, in der sich Wandgemälde und evtl. Gegenstände befinden.

In den zwei treppennahen Ecken zwischen Hinterwand und jeweiliger Seitenwand hängt in etwa 2,5 m Höhe jeweils ein goldener Schild. Die Apsis hinter dem Altar wird durch Halbsäulen in 11 Segmente geteilt. Auf dem mittleren Segment ist die Darstellung eines großen göttlichen Stiers zu erkennen.

Die Statue auf Säule R1 zeigt eine Elbenfürstin. Bei ihr handelt es sich um Faelivrin aus Alváriên, die ein Bündnis mit König Ralon aus Varantêa einging, zum Nutzen der Künste, des Friedens und der Kultur. Die zugehörige Nische zeigt das Treffen zwischen Faelivrin und König Ralon; im Hintergrund sind sowohl Menschen als auch Elben versammelt; Faelivrin reicht König Ralon einen mit heller Flüssigkeit gefüllten Kelch. Dieser Mithril-Kelch steht auf einem kleinen steinernen Podest inmitten der Nische – er ist nicht magisch, es handelt sich jedoch um einen geweihten Gegenstand, mit dem die Freundschaft zwischen Elben und Menschen besiegelt wurde.

Die Statue auf Säule L1 zeigt Ralon, den König Varantêas. Die Abbildungen in der Nische zeigen Szenen aus seinem Leben (Kindheit, Jugend, Erwachsenenalter, Weihe, Inthronisation, Kämpfe) und Ausschnitte aus dem Leben in Varantêa. Das Podest trägt einen Mithril-Stirnreif, den König Ralon auf den Abbildungen auf seinem Haupte trägt. Dieser Stirnreif ist magisch.

Säule R3 stellt die Doppelkönige von Anaz-Godûn, Drûn und Taran dar. Auf den Wandmalereien ist eine Zwergenprozession zu erkennen, die Anaz-Godun durch das westlich gelegene Feuertor verlässt; der Himmel scheint glutrot; einer der Zwerge trägt einen goldenen Zierschmiedehammer voran; dieser liegt auf dem Podest dieser Nische.

Priesterkönig Sakalthôr zielt die Säule L3. Er war ein bedeutender König während der Auseinandersetzungen in den ehemaligen Kolonien, aus denen später das Reich Treniach-Námur hervorgehen sollte. Die Abbildungen der entsprechenden Nische zeigen pyramidale Bauwerke, davor Heere, zentral abgebildet Priesterkönig Sakalthôr, dessen Trupp eine Standarte mit Adler und Sonnensymbol trägt. Das zugehörige Steinpodest ist leer. (Die Standarte kann aber zu einem späteren Zeitpunkt an anderem Ort auftauchen!)

Auf Säule R5 werden gleich drei Personen dargestellt: König Tharanôr I. aus Varantêa, die Elbenfürstin Vienrónel und der Zwergenfürst Dwoan. Diese drei Personen besiegelten im Jahre 1968 des Ersten Zeitalters die lange währende Freundschaft zwischen Menschen, Elben und Zwergen. Die Malereien der Nische zeigen verschiedene Motive, darunter ein hoher weißer Turm, das Heiligtum Catharra-in-Yanimê, Abbildungen der drei Völker, der drei Anführer und auch eine Szene, die ein stolzes Elbenschiff zeigt; es wird von mehreren Personen über eine dunkle See gesteuert auf ein merkwürdiges Schimmern zu; auf den Masten leuchtet ein blaues, ein weißes und ein rotes Licht. Diese Lichtquellen sind die drei Steine, die ebenfalls noch einmal dargestellt sind, ein weißer Diamant an der Stirn einer Elbin, ein roter Rubin im Szepter eines Zwergen und ein blauer Saphir in der Krone eines Menschen. Auf einer Schlachtfeldszene ist eine dunkle Wolke zu erkennen, darunter Hagelstürme, dunkle Heere, Drachen u.ä., denen sich anmutige, große Gestalten entgegenstellen, gefolgt von kleinen Gestalten, die große Heere bilden; die großen Gestalten stellen verschiedene Götter dar: Argon ist als prächtiger Krieger mit Löwenhelm und Zweihandschwert abgebildet, eine Göttin in beigefarbenem Gewand trägt einen silbrig schimmernden Stab mit einem Bernstein vor sich her, den sie funkelnden Blickes den dunklen Heeren entgegenhält; ein mächtiger Adler schwebt vom Himmel heran, ...

Auf dem Podest befindet sich eine große Flasche aus trübem Glas, verstaubt und bemoost; sie lagert auf zwei steinernen Halteklammern; nähert man sich der Flasche, kann man bei genauem Hinhören das Rauschen von Wasser, das Knattern von Tauen und das Ächzen von Holz vernehmen; wird sie angehoben, so gleitet sie alsbald mit ziemlicher Sicherheit aus den Händen des Helden, und zerschlägt auf dem Boden: Wasser fließt aus und ein kleines hölzernes Schiff aus Narâlon-Holz liegt auf dem Boden; dabei handelt es sich um eine äußerst kunstfertige und detailgetreue Nachbildung eines alten Menschenschiffes zur Zeit Varantêas; das Schiff ist dreimastig, an den oberen Enden der Masten verzweigen sich

diese zu einem Kelch; die Segel aus echtem Segeltuch sind gerefft; bei sehr genauem Hinsehen ist auf dem Bug der Name Noronór (Quenya: Bote der Götter) zu entziffern.

Neben der Schiffsflasche liegen die sehr spärlichen Überreste eines Buches, die bei der kleinsten Berührung gänzlich zu Staub zerfallen (*eine meisterliche FF-Probe [34+] ist erforderlich, um im Buch lesen zu können*).

Auf Säule L5 ist Nuneth, eine menschliche Kriegerin abgebildet, die eine östliche Provinz Varantêas in einen Freiheitskampf gegen die dunklen Mächte führte. In der Nische sieht man diese Kämpferin abgebildet, wie sie schwerverletzt auf einem Leichenberg von Orks gegen Orks und anderes übles Natterngezücht ankämpft. Auf dem Podest liegen ein Schwert, ein goldener Helm und ein goldener Plattenharnisch. Alle drei Gegenstände sind magisch.

Säule R7 zeigt eine gesichtslose Person, es ist auch nicht erkennbar, wessen Geschlecht sie ist; ihre Kleidung verdeckt alle diesbezüglichen Hinweise. In der Nische ist eine gigantische Schlacht der Götter dargestellt. Schwerter, Kronen, Diademe, Äxte, Banner u.ä. sind abgebildet. Das Podest ist leer.

Auf Säule L7 sind zwei Kinder dargestellt. Bei ihnen handelt es sich um Zwillinge, ein Junge und ein Mädchen. Sie starben noch während ihrer Kindheit unter ungeklärten Umständen, so dass keins von ihnen ihrem Vater auf den Thron Varantêas folgen konnte. Die Prophezeiungen brachten sie damals mit einer langen Zeit des Friedens und der Blüte in Verbindung, doch geschahen weiland äußerst mysteriöse Dinge, die dem Einfluß des Dunklen Herrschers zugeschrieben wurden. Aus dem folgenden Sippenhaß, Säuberungen u.ä. erhielt sich dennoch die Sage von der Wiederkehr der Zwillinge Anucal und Loa. Die Abbildungen der Nische zeigen Szenen aus dem kurzen Leben, die Trauer des Volkes, Auflösungserscheinungen und Chaos und letztlich verblasste oder durchscheinende Erscheinungen der beiden. Auf dem Podest liegt ein gläsernes Buch; es lässt sich nicht umblättern und ist magisch. Es kann benutzt werden, um den Inhalt des neben der Schiffsflasche liegenden Buches magisch einzusaugen (*indem man es einfach auf das alte Buch legt; das Glasbuch ist in der Lage Informationen, die es aufnimmt zu aktualisieren, d. h. im Arwai-Buch werden die Aufbewahrungsorte der drei Steine genannt, das Glasbuch aktualisiert diese Angaben*).

DAS ENDE DES ABENTEUERS

Die Helden haben ihre Aufgabe gelöst, wenn sie das Schiff an sich nehmen (evtl. sogar den Buchinhalt im Glasbuch speichern) und wohlbehalten den Tempel verlassen. Dies sollte mit 250 Erfahrungspunkten belohnt werden.

Es liegt an den Helden, ob sie nun zu Beregar / Alantar zurückkehren oder sich gleich auf die Suche nach den drei Steinen begeben. Anhand der Wandgemälde in der Arwai-Nische können die Helden auf die Aufbewahrungsorte der drei Steine schließen (*pro Stein äußerst schwere [30+] Geschichtskundeproben*). Lesen sie im Buch, genügt eine leichte (12+) Lesenprobe, um die gewünschten Informationen zu erhalten. Gelingt es den Helden sogar, den Inhalt des alten Buches im magischen Glasbuch zu konservieren oder Beregar / Alantar von ihren Erlebnissen zu berichten, so können sie auch die *in Klammern kursiv angegebenen Informationen erhalten*.

1. der weiße Elbendiamant wird in Lúrin dhâl im Elbenreich Temloth aufbewahrt, (*welches im Norden östlich des Schattengebirges liegt; der genaue Aufbewahrungsort ist das Grabmal der Elbin Nerdanêl.*)
2. der rote Zwergenrubin befindet sich in Anaz-Godûn (*welches mittlerweile von den Zwergen weitgehend aufgegeben wurde. Der Rubin wird in der Grünen Grotte aufbewahrt.*)
3. der blaue Menschengaphir ist verwahrt in der alten Weihstätte Catharra-in-Yanimê. (*Diese liegt südöstlich des Reiches Arestoja. Der Zugang zu Catharra wurde verborgen. Der Saphir befindet sich in der Schatzkammer im unteren Gewölbe des weißen Turms.*)

CHARAKTERDATEN

Name: Morrouw-Späher				Stufe: 5		Kampftechnik		FS	KGE	TP	Spezialfertigkeit
Volk: Morrouw		Beruf(e): Krieger, Kundschafter				Waffenlos	5	19	1W6+12	Kampf in Kriegsrüst.	
LeP:	107	RW Gift	6	AP:	6	Messer	5	17	2W6+13		
LeSeg.	5	RW Krankh.	10	Sicht:	450	Schwert	5	18	3W6+15	Präzision	
TPB:	7	RW Zauberei	5	BwWeite:	11	Bogen	5	16	3W6+30		

Fertigkeit	Wert	Fertigkeit	Wert	Fertigkeit	Wert	Fertigkeit	Wert	Ausrüstung	
Abrollen	16	Klettern	17	Verbergen	12	Fährtensuche	18	Langbogen (Rw: 200 m), Verst. Leder + Helm: RS 9 + Schutz vor Ernsten Verletzungen Dolch (Bw:2-2), Schwert (Bw:2-2)	
Ausweichen	16	Rennen	16	Wachgabe	19	Kriegskunst	15		
Balancieren	17	Schleichen	12	Werfen/Fangen	18	Menschenk.	10		
Geländelauf	8	Springen	18	Zechen	11	Reiten	17		

Name: Ork-Rotte				Stufe: 4		Kampftechnik		FS	KGE	TP	Spezialfertigkeit
Volk: Ork		Beruf(e): Krieger				Waffenlos	3	14	1W6+6	Kampf in Rüstung	
LeP:	76	RW Gift	7	AP:	6	Messer	3	14	2W6+7		
LeSeg.	4	RW Krankh.	11	Sicht:	450	Schwert	4	16	3W6+8		
TPB:	3	RW Zauberei	5	BwWeite:	10	Bogen	3	13	2W6+3		

Fertigkeit	Wert	Fertigkeit	Wert	Fertigkeit	Wert	Fertigkeit	Wert	Ausrüstung	
Abrollen	15	Klettern	16	Verbergen	12	Fährtensuche	7	Kurzbogen, (Rw: 50 m), leichte Ork- rüstung + Helm: RS 8 (+ Schutz vor Ernsten Verletzungen), Orkdolch (Bw:1-1), Orkschwert (Bw:4-2)	
Ausweichen	14	Rennen	17	Wachgabe	14				
Balancieren	14	Schleichen	10	Werfen/Fangen	14				
Geländelauf	6	Springen	15	Zechen	19				

Name: Eon				Stufe: 9		AU	22	GH	12	GD	9	DA	10	Aura	17
Volk: Voronim		Beruf(e): Krieger, Kundschafter				FF	12	GG	12	PH	13	EM	10	Konstitut.	19
LeP:	143	RW Gift	7	AP:	6	GE	22	SV	14	VS	13	MY	7	Reaktion	15
LeSeg.	4	RW Krankh.	8	Sicht:	450	KR	22	TS	9	WL	13	SE	14	Stimme	11
TPB:	9	RW Zauberei	3	BwWeite:	11	SL	14			WZ	9				

Kampftechnik	FS	KGE	TP	Spezialfertigkeit	Kampftechnik	FS	KGE	TP	Spezialfertigkeit
Waffenlos	5	21	1W6+14	Niederschlagen, Kampf in Kriegsrüstung, Kampfrausch	Schwert	5	22	3W6+20	Blitzangriff, Gew. Angriff, Präzision, List
Bew. Nahkampf	5	20			Stangenwaffe	5	22		Blitzangriff, Präzision
Fernkampf	5	21		Präzision	Armbrust	3	12		
Axt	5	22		Präzision, Hinterh. Angriff	Bogen	5	20	3W6+30	
Messer	5	20	2W6+15		Wurfaxt	4	16		

Fertigkeit	Wert	Fertigkeit	Wert	Fertigkeit	Wert	Fertigkeit	Wert	Ausrüstung	
Abrollen	21	Geländelauf	16	Reiten	22	Wachgabe	22	Schwert+1 (Bw:2-2), Dolch (Bw:2-2), Langbogen (Rw: 200 m) Verst. Leder, Helm: RS: 9 + Schutz vor Ernsten Verletzungen	
Ausweichen	21	Klettern	20	Rennen	23	Werfen/Fang.	21		
Balancieren	20	Kriegskunst	16	Schleichen	19	Zechen	17		
Diplomatie	16	Menschenk.	15	Springen	21				
Erste Hilfe	17	Orientierung	13	Verbergen	16				

Name: Vardankil				Stufe: 10		AU	18	GH	13	GD	10	DA	13	Aura	14
Volk: Morrouw		Beruf(e): Kundschafter				FF	12	GG	17	PH	16	EM	12	Konstitut.	19
LeP:	104	RW Gift	7	AP:	6	GE	19	SV	12	VS	9	MY	8	Reaktion	14
LeSeg.	4	RW Krankh.	8	Sicht:	350	KR	19	TS	6	WL	22	SE	12	Stimme	11
TPB:	6	RW Zauberei	4	BwWeite:	11	SL	20			WZ	12				

Kampftechnik	FS	KGE	TP	Spezialfertigkeit	Kampftechnik	FS	KGE	TP	Spezialfertigkeit
Waffenlos	5	18	1W6+11	Kampf in Rüstung	Messer	4	14	2W6+11	
Bew. Nahkampf	5	20			Schwert	5	21+2	3W6+16	
Fernkampf	4	16			Stangenwaffe	5	20		
Axt	5	19			Bogen	5	18	3W6+25	Gewitterschütze

Fertigkeit	Wert	Fertigkeit	Wert	Fertigkeit	Wert	Fertigkeit	Wert	Ausrüstung	
Abrollen	21	Klettern	22	Verbergen	18	Erste Hilfe	16	Kurzbogen (Rw: 150 m), Schwert+2 (Bw:2-2), Dolch (Bw:2-2), V. Leder (RS 8)	
Ausweichen	16	Rennen	17	Wachgabe	19	Fährtensuche	18		
Balancieren	14	Schleichen	17	Werfen/Fangen	20	Fallenkunde	8		
Geländelauf	18	Springen	20	Zechen	12	Reiten	23		

Name: Lai				Stufe:	9	AU	19	GH	9	GD	9	DA	8	Aura	8
Volk: Morrouw				Beruf(e): Kriegerin		FF	12	GG	6	PH	10	EM	7	Konstitut.	22
LeP:	151	RW Gift	10	AP:	7	GE	22	SV	15	VS	9	MY	9	Reaktion	17
LeSeg.	6	RW Krankh.	13	Sicht:	500	KR	21	TS	11	WL	18	SE	6	Stimme	13
TPB:	8	RW Zauberei	5	BwWeite:	12	SL	21			WZ	9				

Kampftechnik	FS	KGE	TP	Spezialfertigkeit
Waffenlos	5	21	1W6+13	Kampf in Kriegsrüstung, Schnelle Reflexe
Bew. Nahkampf	5	20		
Fernkampf	5	18		
Axt	5	22		

Kampftechnik	FS	KGE	TP	Spezialfertigkeit
Messer	5	20	2W6+14	Blitzangriff, Präzision
Schwert	5	23+3	3W6+16	Konter, Hohe Präzision
Stangenwaffe	5	20		
Bogen	5	20		

Fertigkeit	Wert	Fertigkeit	Wert	Fertigkeit	Wert	Fertigkeit	Wert	Ausrüstung
Abrollen	18	Klettern	20	Verbergen	11	Erste Hilfe	13	Schwert+3 (Bw:2-2), Dolch (Bw:2-2), V. Leder + Helm (RS 9 + Schutz vor Ersten Verletzungen)
Ausweichen	17	Rennen	27	Wachgabe	23	Kriegskunst	17	
Balancieren	16	Schleichen	14	Werfen/Fangen	21	Lesen / Schr.	13	
Geländelauf	16	Springen	21	Zeichen	21	Reiten	22	

Name: Raeglon				Stufe:	8	AU	18	GH	7	GD	11	DA	8	Aura	13
Volk: Morrouw				Beruf(e): Krieger		FF	14	GG	11	PH	11	EM	6	Konstitut.	18
LeP:	124	RW Gift	7	AP:	6	GE	19	SV	13	VS	11	MY	10	Reaktion	14
LeSeg.	4	RW Krankh.	10	Sicht:	400	KR	22	TS	11	WL	20	SE	8	Stimme	12
TPB:	9	RW Zauberei	6	BwWeite:	12	SL	20			WZ	10				

Kampftechnik	FS	KGE	TP	Spezialfertigkeit
Waffenlos	5	21	1W6+14	Kampf in Kriegsrüstung, Kampfrausch, Rundumschlag
Bew. Nahkampf	5	21		
Fernkampf	4	16		
Axt	5	21+2	3W6+17	Blitzangriff, Konter

Kampftechnik	FS	KGE	TP	Spezialfertigkeit
Messer	4	15+1	2W6+10	
Schwert	5	22		Blitzangriff, Waffenschild
Stangenwaffe	5	21		
Wurfaxt	5	16	3W6+20	

Fertigkeit	Wert	Fertigkeit	Wert	Fertigkeit	Wert	Fertigkeit	Wert	Ausrüstung
Abrollen	21	Klettern	14	Verbergen	8	Erste Hilfe	17	Axt+2 (Bw:2-2), Dolch+1 (Bw:2-2), Wurfaxt (Bw:2-2), V. Leder + Helm (RS 9 + Schutz vor Ersten Verletzungen)
Ausweichen	21	Rennen	26	Wachgabe	22	Kriegskunst	17	
Balancieren	20	Schleichen	12	Werfen/Fangen	20	Lesen / Schr.	16	
Geländelauf	14	Springen	21	Zeichen	15	Reiten	21	

Name: Íon				Stufe:	7	AU	10	GH	10	GD	13	DA	15	Aura	18
Volk: Morrouw				Beruf(e): Zauberer		FF	8	GG	15	PH	13	EM	13	Konstitut.	16
LeP:	77	RW Gift	7	AP:	6	GE	9	SV	16	VS	17	MY	15	Reaktion	15
LeSeg.	3	RW Krankh.	9	Sicht:	600	KR	11	TS	11	WL	21	SE	11	Stimme	6
TPB:	1	RW Zauberei	9	BwWeite:	12	SL	9			WZ	20				

Kampftechnik	FS	KGE	TP	Spezialfertigkeit
Waffenlos	3	12	1W6+1	
Bew. Nahkampf	3	13		
Fernkampf	3	12		

Kampftechnik	FS	KGE	TP	Spezialfertigkeit
Messer	4	15	2W6+6	
Stangenwaffe	5	18	2W6+8	

Zauberbereich	ZaG	ZGE	ZTP	Spezialfertigkeit
Grund-ZGE	5	18	2W6+11	Erhaltung, Zaubereffizienz
Angriff	5	19	2W6+11	Schild
Dimensionen	5	19	2W6+11	
Elemente	5	19	2W6+11	

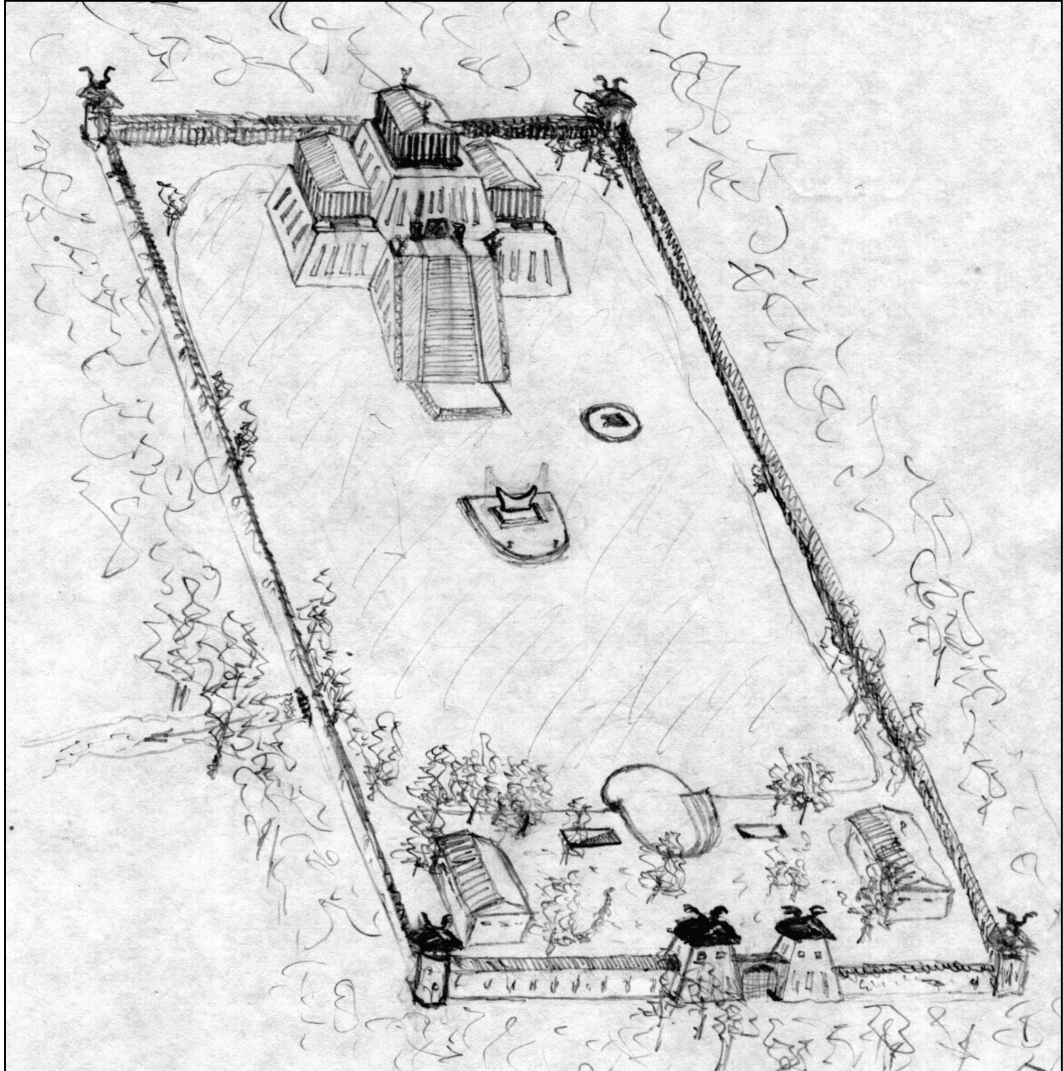
Zauberbereich	ZaG	ZGE	ZTP	Spezialfertigkeit
Energie	5	19	2W6+11	Geistesblitz
Götter				
Physik	5	19	2W6+11	Permanenz
Psyche	5	20	2W6+23	Geistesblitz, Macht

ZM: 12 Zauberrituale: Schwerpunkt auf Bereich Psyche
ZKP: 76

Fertigkeit	Wert	Fertigkeit	Wert	Fertigkeit	Wert	Fertigkeit	Wert	MG	Ausrüstung
Abrollen	9	Klettern	11	Verbergen	9	Alchimie	21	3	Zauberstab, Dolch (Bw:2-2)
Ausweichen	6	Lesen/ Schr.	16	Völkerkunde	12	Gegenstandsk.	19	2	
Balancieren	9	Rennen	7	Wachgabe	13				
Geländelauf	3	Reiten	8	Werfen/Fangen	9				
Geschichte		Schleichen	10	Zauberkunde	22				
Götterkunde		Springen	11	Zeichen	11				

KARTEN

1 *TEMPELANLAGE IN TAVROS MORVAND*



2 KARTe DER WESTLICHEN LANDE

