

# DAS ARWAI-MYSTERIUM

## TEIL 2

(DIE SUCHE NACH DEN DREI STEINEN)

VALRAVA - DAS ROLLENSPIEL  
[WWW.VALRAVA.DE](http://WWW.VALRAVA.DE)

|   | Seite |
|---|-------|
| <b>DAS ARWAI-MYSTERIUM TEIL 2 - DIE SUCHE</b> _____ | 1     |
| <b>DER AUFTRAG</b> _____                            | 1     |
| <b>ANAZ-GODÛN</b> _____                             | 4     |
| <b>DIE ZUGÄNGE</b> _____                            | 5     |
| <b>DAS FEUERTOR</b> _____                           | 5     |
| Die Feuerhalle _____                                | 6     |
| <b>DAS DRACHENTOR</b> _____                         | 6     |
| Die erste Osthalle _____                            | 8     |
| <b>DIE HALLEN</b> _____                             | 8     |
| Wegweiser _____                                     | 9     |
| Trinkwasserversorgung _____                         | 9     |
| Der Abgrund _____                                   | 9     |
| Schreine _____                                      | 10    |
| Die Aufteilung der Tiefen _____                     | 10    |
| <b>DER WEG DER HELDEN</b> _____                     | 10    |
| 1. Der Einstieg _____                               | 10    |
| 2. Orks und Trolle _____                            | 11    |
| 3. Dains Zwergentrupp _____                         | 12    |
| 4. Über die Schlucht _____                          | 13    |
| 5. Die Halle der Orks _____                         | 15    |
| 6. Die Sternwarte des Drachens _____                | 16    |
| 7. Der Urväter Wissen _____                         | 18    |
| 8. Der Weg in die Tiefe _____                       | 19    |
| 9. Die Grüne Grotte _____                           | 20    |
| 10. Die Halle des Königs _____                      | 21    |
| 11. Khabûl-Khâraz _____                             | 22    |
| 12. Fundin, Regent Anaz-Godûns _____                | 24    |
| <b>ABSCHIED VON ANAZ-GODÛN</b> _____                | 24    |
| <b>LÚRINDHÂL</b> _____                              | 25    |
| <b>DER WEG DER HELDEN</b> _____                     | 25    |
| 1. Am Rand des Waldes _____                         | 25    |

## INHALTSVERZEICHNIS

---

|                                       |    |
|---------------------------------------|----|
| 3. Foruil und Finarwen                | 27 |
| 4. Nerdanêls Grab                     | 28 |
| 5. Gefangen!                          | 30 |
| <b>ABSCHIED VON DEN ELBEN</b>         | 32 |
| <b>CATHARRA-IN-YANIMÊ</b>             | 33 |
| <b>DIE STIMMUNG</b>                   | 33 |
| <b>DIE AUFGABE DER HELDEN</b>         | 34 |
| <b>DIE STELEN DES MONDES</b>          | 34 |
| <b>DAS TORHAUS</b>                    | 36 |
| <b>DAS TAL</b>                        | 38 |
| <b>DER ELBENWALD</b>                  | 38 |
| <b>DER BERG DER ZWERGE</b>            | 39 |
| Die Mühle                             | 39 |
| Die Haupthalle                        | 39 |
| Die Wasserhalle                       | 39 |
| Der Zufluss                           | 39 |
| Der Quellraum                         | 40 |
| Der Steinweg                          | 41 |
| <b>DIE HÄUSER DER MENSCHEN</b>        | 41 |
| Das Badehaus                          | 41 |
| Das Handwerkshaus                     | 41 |
| Die Bibliothek                        | 42 |
| Der Kräutergarten                     | 43 |
| <b>DAS UMLAND</b>                     | 43 |
| <b>DER TEMPELTURM</b>                 | 43 |
| Die Ausmaße                           | 43 |
| Die Wasserschalen                     | 44 |
| Die Stockwerke                        | 44 |
| Die Lichttreppe                       | 45 |
| Das Erdgeschoss – Yanimê's Tempelraum | 45 |
| Der Schatzraum                        | 46 |
| <b>DIE WEGELAGERER</b>                | 46 |
| <b>ABSCHIED VON CATHARRA</b>          | 47 |
| <b>DIE SILBERNACHTSFÄLLE</b>          | 48 |

## INHALTSVERZEICHNIS

---

|                                 |    |
|---------------------------------|----|
| DER BOTE DER GÖTTER             | 48 |
| EIN SCHNELLES ENDE              | 48 |
| EINE ENDE, DAS KEINES IST       | 49 |
| UNTERWEGS                       | 53 |
| ANHANG                          | 54 |
| A. ANAZ-GODÛN                   | 54 |
| CHARAKTERDATEN                  | 54 |
| GEGENSTÄNDE                     | 56 |
| Das Schwert Escáril             | 56 |
| B. LÚRINDHÁL                    | 57 |
| CHARAKTERDATEN                  | 57 |
| C. CATHARRA-IN-YANIMÊ           | 59 |
| CHARAKTERDATEN                  | 59 |
| GEGENSTÄNDE                     | 59 |
| Das Schwert Escárlhach          | 59 |
| Der Varantêa-Stern              | 59 |
| Das Löwenschwert                | 59 |
| Das Schwert Rúnya               | 60 |
| Das Schwert Helcár              | 60 |
| Das Schwert Macilrómen          | 60 |
| Der Arúnreif                    | 60 |
| Die Mallornhalskette            | 60 |
| Der Falkenring                  | 60 |
| Der Löwengürtel                 | 60 |
| Lederstiefel der Beschleunigung | 60 |
| Der Elbenlangbogen              | 61 |

## DAS ARWAI-MYSTERIUM TEIL 2 - DIE SUCHE

Der zweite Teil der **Arwai-Kampagne** führt die Helden weit durch die Lande. Um mit den Göttern in Kontakt treten zu können, müssen sie die Drei Steine der Verbündeten Völker finden und nach **Tilthîno-a-Morwinach** (*Silbernachtsfälle*) bringen. Auf ihrer Suche werden ihnen allerlei Gefahren auflauern, und es ist nicht sicher, ob ihre Reise am Ziel ihrer Fahrt enden wird...

Dieser Teil des Abenteuer ist in seiner Chronologie weitgehend von der Reiseroute der Helden abhängig. Je nachdem, wie ausführlich die Kampagne gespielt werden soll, gliedert sich der Handlungsverlauf in unterschiedlich viele Teilabenteuer: Zunächst stellt jeder der drei Zwischenzielorte (Anaz-Godûn, Lúrin dhâl und Catharra-in-Yanimê) ein umfangreiches Abenteuerszenario dar und daher werden auch alle diese Orte in eigenen Kapiteln ausführlich beschrieben. Als weitere Teilabenteuer können nicht nur die Reisen der Helden von Ort zu Ort in Betracht kommen, sondern auch etliche Verwicklungen, die sich aus der Begegnung mit verschiedenen Nichtspielercharakteren ergeben können.

## DER AUFTRAG

Die Helden waren in der alten Tempelanlage in **Tavros Morvand** und konnten das Modell des Schiffes **Noronór** (*Quenya: Bote der Götter*) an sich nehmen. Möglicherweise gelang es ihnen sogar, das Arwai-Buch oder dessen Inhalt zu sichern.

Von **Bereg**, dem Ailoth-Hochpriester und von **Alantar**, dem Zauberer, werden die Helden nun in ihre weitere Aufgabe eingewiesen, sollten sie sich nicht direkt vom Tempel aus auf die Suche nach den Steinen der drei Völker begeben.

Bereg erklärt den Helden: „Gemäß den alten Prophezeiungen wird eine Zeit kommen, in der die Mächte der Dunkelheit das Gleichgewicht der Welt außer Kraft zu setzen trachten. Die Ordnung soll gestürzt werden und das Chaos regieren. Diese Zeit scheint nun hereinzubrechen. Der Dunkle Herrscher rüstet zum Krieg, Orks marodieren durch die Lande, selbst in der Tierwelt scheint es Kämpfe zu geben und böse, neuartige Kreaturen wandeln über das Gesicht der Welt. Doch weder sind die Kräfte des Lichts bereits geschlagen, noch versagen ihnen die Götter ihre Hilfe. Allerdings ist es notwendig, dass der Hilferuf der Freien Völker die Götter auf dem Wege erreicht, wie er in den Überlieferungen der Alten beschrieben wurde. Die Drei Steine müssen gefunden und vereint werden. Mit dem Boten der Götter sollen sie über die Silbernachtsfälle gesandt werden.“

Eure Aufgabe ist demnach klar: Findet diese Steine! Sucht in **Anaz-Godûn** nach der Schatzkammer des Königs in der Nähe der Grünen Grotte. Um sie zu finden, achtet auf Anzeichen eines alten Prozessionsweges. Die Grüne Grotte müsste dann irgendwann zu entdecken sein. Doch, Vorsicht! Das Volk der Zwerge hat die Minen Anaz-Godûns vor langer Zeit aufgegeben. Heute hausen dort vor allem Orks und andere Kreaturen der Dunkelheit.

In **Lûrindhâl** im Reiche Temloth werdet ihr auf Elben treffen, die euch sicherlich weiterhelfen können. Es heißt, noch heute wird der Stein der Elben sicher verwahrt. Doch der Schatten des Bösen ist auch bereits unter die Bäume Lûrindhâls gefallen und man kann nicht sicher sein, was dies bedeuten mag.

Um den Stein der Menschen zu finden, müsst ihr das alte Heiligtum der Elben, Menschen und Zwerge, **Catharra-in-Yanimê**, kurz: Catharra aufsuchen. Im Raum der Artefakte solltet ihr fündig werden. Bedauerlicherweise wurde Catharra vor langer Zeit verlassen und sein Eingang ist nicht mehr leicht zu finden. Ich habe alte Aufzeichnungen studiert und denke, ich kann mit einiger Sicherheit sagen, wo ihr nach Catharra suchen müsst. Etwa 50 km südlich der Marâvi-Feste, gelegen zwischen den Reichen Arestoja und Mîrran, führte einst eine wichtige Straße nach Osten. Findet sie und folgt ihr etwa 5 Tagesreisen. Dann haltet Ausschau nach alten Steinbauten, was auch immer das heißen mag. In Catharra solltet ihr nach der Bibliothek suchen. Dort müsset ihr alles Wichtige über Catharra erfahren können, auch, wo sich der Raum der Artefakte befindet.

Sobald ihr alle Steine gefunden habt, eilt zurück nach Temloth, genauer gesagt, nach Tilthîno-a-Morwinach. Setzt die Steine in die Mastspitzen Noronórs ein, den blauen Menschensaphir in den vorderen, den weißen Elbendiamant in den mittleren und den roten Zwergenrubin in den hinteren Mast. Schickt dann das Schiff über die Silbernachtsfälle. Aure entuluva!<sup>1</sup>“

Alantar wünscht den Helden ebenfalls alles Gute und erklärt, er werde zusammen mit Beregar ebenfalls aufbrechen. Treue Freunde müssten über die Mission der Helden unterrichtet werden, so dass sie nicht ganz auf sich allein gestellt sein werden.

Die beiden helfen den Helden gerne, sollten diese noch etwas Unterstützung für ihre Aufgabe benötigen (z. B. überreicht Alantar einen Lebenstrunk und Beregar ein Ailoth-Amulett), allerdings ist hier nicht die Gelegenheit für Feilscherei.

Durch das Agieren von Alantar und Beregar im Hintergrund bietet sich dem Meister im Verlauf der folgenden Kampagne die Möglichkeit, den Helden hin und wieder unerwartete Hilfe zukommen zu lassen. In ausweglos erscheinenden Situationen können informierte

---

<sup>1</sup> Aure entuluva: Es möge wieder Tag werden; Leitspruch der Ailoth-Priester.

Freunde auftauchen und wertvolle Hilfe leisten. Von dieser Möglichkeit sollte der Meister aber nicht zu oft Gebrauch machen!

Ganz gleich, welche Route die Heldengruppe einschlagen wird, es gilt: Die vier Morrouw (Ílon, Vardankil, Lai und Raeglon) werden den Helden beständig in die Quere kommen und mit ihnen um die Steine kämpfen. Dabei setzen die Morrouw auch hilfreiche Schergen ein, bspw. könnten sie mit Orks in Kontakt treten und diese zur Jagd auf die Helden anstiften (*als Morrouw dürfte es ihnen nicht sonderlich schwer fallen, den Orks Befehle zu erteilen*). Auch scheuen sie sich nicht Gesetzlose einzusetzen oder die Helden unter Vorspiegelung falscher Tatsachen bei den Bewohnern und Gesetzeshütern Arestojas anzuschwärzen. Zudem wird der Schwarzmagier Curinógh alsbald auftauchen, um ebenfalls den Helden das Leben zu erschweren. Es ist sehr wahrscheinlich, dass er sich mit den Morrouw kurzfristig verbündet.

Es ist der Stimmung zuträglich, wenn die Gegenspieler der Helden lange am Leben bleiben und immer wieder auftauchen. Dadurch werden die Helden allmählich bei allen Schwierigkeiten ihre Gegner am Werk vermuten, es kann zu wilden Verfolgungsjagden kommen und eine feste Bindung, im Sinne einer stabilen Gegnerschaft bzw. Abneigung, kann sich bilden. Dies kann für herausragende Rollenspielmomente sorgen: So könnten die Helden bspw. in eine ungemütliche Situation geraten: Während sie sich zum Kampf gegen die anrückenden Orks bereitmachen, sehen sie einen ihrer Gegenspieler, wie er ihnen lächelnd zuwinkt und ihren Kampf beobachtet. Oder es könnte sich die Situation ergeben, dass sie ihren Gegenspielern gegenüberstehen, doch vor der entscheidenden Auseinandersetzung werden sie von einem Drachen oder einem ähnlichen Untier angegriffen; in dieser Lage kämpfen die vier Morrouw Seit an Seit mit den Helden, nur um ihnen danach wieder nach dem Leben zu trachten. Vielleicht gelingt es ja, dass sich zwischen den Helden und ihren Gegenspielern ein gewisses Maß an Respekt einstellt. Denkbar wäre in diesem Zusammenhang, dass es den Morrouw durch irgendeine List gelingt, die Helden zu überwältigen. Sie nehmen dann das Schiffsmodell und die Steine der Helden an sich, fügen ihnen aber keinen Schaden zu, sondern vergewissern sich nur, dass ein sicherer Rückzug möglich ist. Dann grüßen sie anerkennend und verschwinden. Den Helden bleibt dann nur die Jagd.

Im Folgenden werden nun die wichtigsten Abenteuerorte beschrieben.

## ANAZ-GODÛN<sup>2</sup>

Die altehrwürdige Zwergenstadt Anaz-Godûn, auch *Rhûn-Khazad* (*Stadt der Zwerge*) genannt, ist die erste und bislang größte Siedlung der Zwerge, in der einst alle sieben Sippen zusammenlebten. Jede Sippe hatte einen eigenen Bezirk, welcher durch Variationen in den Steinmetzarbeiten, den Farbgebungen und ähnlichen Details gekennzeichnet wurde. Unermessliche Reichtümer wurden gewonnen, denn der Berg war (und ist immer noch) reich an Bodenschätzen, darunter Silber, Gold und Mithril. Im ihnen eigenen Stil, der durch eckige, schlichte, kristalline Formen geprägt ist, schufen die Zwerge eine lichte, glanzvolle Stadt unter dem Berg. Leider ist sie mittlerweile in einem bedauernswerten Zustand. Vor langen Jahren von den Zwergen verlassen, wurde sie für viele finstere Geschöpfe (darunter unzählige Orks) zum Unterschlupf. Die einstmals prächtigen Steinmetzarbeiten der Zwerge sind nun verwahrlost, verdreckt oder zerstört. Trümmer, Unrat, Kadaver, all das ist fast überall zu finden.

Doch wer die Zwerge kennt, weiß, dass sie solche Schandtaten nicht ewig hinnehmen können. Und tatsächlich hat sich weitgehend unbemerkt eine kleine, etwa 250 Kopf starke Zwergengruppe wieder in einem Teilbereich Anaz-Godûns, einem ehemaligen „Vorort“, angesiedelt. Ihr Anführer, Fürst Fundin erhebt derzeit Anspruch auf den Titel „Regent Anaz-Godûns“. Die Zwerge konnten einige der südlich gelegenen Hallen, Minen und Stollen sichern und in Betrieb nehmen, d. h. sie schürften nach Bodenschätzen, vor allem nach dem hier vorkommenden Altaril, einer wertvollen Zutat zu Schmiedefeuern<sup>3</sup>. Leider können die Zwerge die Bewirtschaftung nicht in dem gewünschten Umfang betreiben, da sie sich in einem beständigen und harten Abwehrkampf gegen zahlreiche Orks befinden.

Sollten Nichtzwerge Anaz-Godûn betreten, so sollte der Meister bedenken, dass diese sich in der meist vorherrschenden großen Dunkelheit der Minen ohne Lichtquelle nicht orientieren können. (*Und selbst mit Lichtquelle dürfte es noch schwer genug sein.*)

---

<sup>2</sup> Khuzdul: „Die glänzenden Hallen (Godûn) der Erstgeborenen (Anaz)“; hierbei meint *Erstgeborene* die Ersten der Zwerge.

<sup>3</sup> Altaril ist ein weißes Material, das sich leicht entzündet und eine enorme Hitze erzeugt; mit Altarilfeuer geschmiedete Werkstücke sind besonders hart und funkeln wie Feuer, wenn Licht auf sie fällt.



## DIE ZUGÄNGE

Zu Anaz-Godûn gibt es zwei Hauptzugänge, das *Feuertor* im Westen und das *Drachentor* im Osten<sup>4</sup>. Über die *Ewige Stiege* kann man den Berg an seinem Gipfel verlassen. Weitere Ausgänge sollen zwar existieren, sind aber geschickt verborgen nur eingeweihten Zwergen bekannt.

## DAS FEUERTOR

Von Westen nähert man sich auf einer ehemals gut angelegten Zwergenstraße über die Drachenstiege dem Feuertor Anaz-Godûns. Die Straße ist heute wild überwuchert und größtenteils verborgen, lediglich an einigen Stellen sind teilweise noch die behauenen Steinplatten erkennbar. Die Schlucht der Drachenstiege windet sich in die Berge und wird dabei beständig höher und schmaler. In die Seitenwände der Schlucht haben die Zwerge Wächertürme geschachtet, welche nicht nur dazu dienen, durch die Schlucht anrückende Feinde frühzeitig auszumachen. Auch Drachen, welche früher hier vergleichsweise zahlreich waren und der Schlucht ihren Namen gaben, sollten rechtzeitig erspäht werden, um geeignete Verteidigungsmaßnahmen einleiten zu können.

Schließlich erweitert sich die Schlucht zu einem breiten Tal. In den das Tal umgebenden Fels meißelten die Zwerge einige Hallen zur Abwicklung der Handelsgeschäfte mit fahrenden Händlern. Hier konnten Wagen und Tiere untergestellt werden. Prächtige, in den Fels gehauene Säulen grenzen diese Hallen zum Tal hin ab. Am Ende des Tals führt ein breiter in Absätze geteilter Treppenweg hinauf zum Feuertor. Auf jedem Treppenabsatz befinden sich Feuerschalen, in den einstmals ein Heiliges Feuer brannte. Das große doppelflügelige Tor selbst besitzt einen etwa 25 Meter hohen und 40 Meter breiten Giebelvorbau. Dieser wird von sieben riesigen Zwergenstandbildern getragen, welche die Fürsten der ersten Zwergensippen darstellen. Vor dem Tor befinden sich fünf weitere etwas überlebensgroße Zwergenstandbilder, die um eine Esse gruppiert sind und den Vorgang des Schmiedens einer schlichten mit Gemmen besetzten Krone darstellen. In den Rand der Esse ist der Satz „Die Kraft der Schmiedekunst liegt im Abendfeuer“ eingraviert. Daneben steht die Statue einer gekrönten Elbenkönigin (!).

---

<sup>4</sup> Auf den ersten Blick mag diese Namensgebung ungewöhnlich erscheinen, da das **Drachentor** im Osten liegt und der westliche Zugang zum Feuertor über die **Drachenstiege** erfolgt. Nicht wenige Zwerge behaupten, dass sich der Name *Feuertor* vom Feueratem der Drachen ableitet, tatsächlich bezog sich der Name ursprünglich aber auf das feuerähnliche Leuchten, in das die untergehende Abendsonne das Westtor taucht.

Das Abendlicht taucht das Feuertor in roten Schimmer, so dass es in Flammen zu stehen scheint. Durchschreitet man das Tor zu diesem Zeitpunkt, so gleicht der visuelle Eindruck tatsächlich einem Gang durch Feuer. Dieser intensive Feuerschein wird durch zahlreiche sehr geschickt und verborgen platzierte Edelsteine hervorgerufen, welche das Licht der Abendsonne brechen.

Früher hatten die Zwergengewächter des Feuertors eine eigene mit Rottönen und Feuersymbolen versehene Garderüstung.

Mittlerweile ist die einstige Pracht des Feuertors durch blindwütige Zerstörung und Orkkritzeleien schwer in Mitleidenschaft gezogen worden. Die Feuerschalen sind teilweise zerbrochen oder gar gänzlich zerstört, einige Treppenstufen sind zerschlagen, die Statuen wurden durch Hiebe und Schmierereien beschädigt, doch stehen sie noch immer. Ebenso ist der Schein des Feuertors im Abendlicht ungebrochen und die Edelsteine sind nach wie vor unentdeckt geblieben.

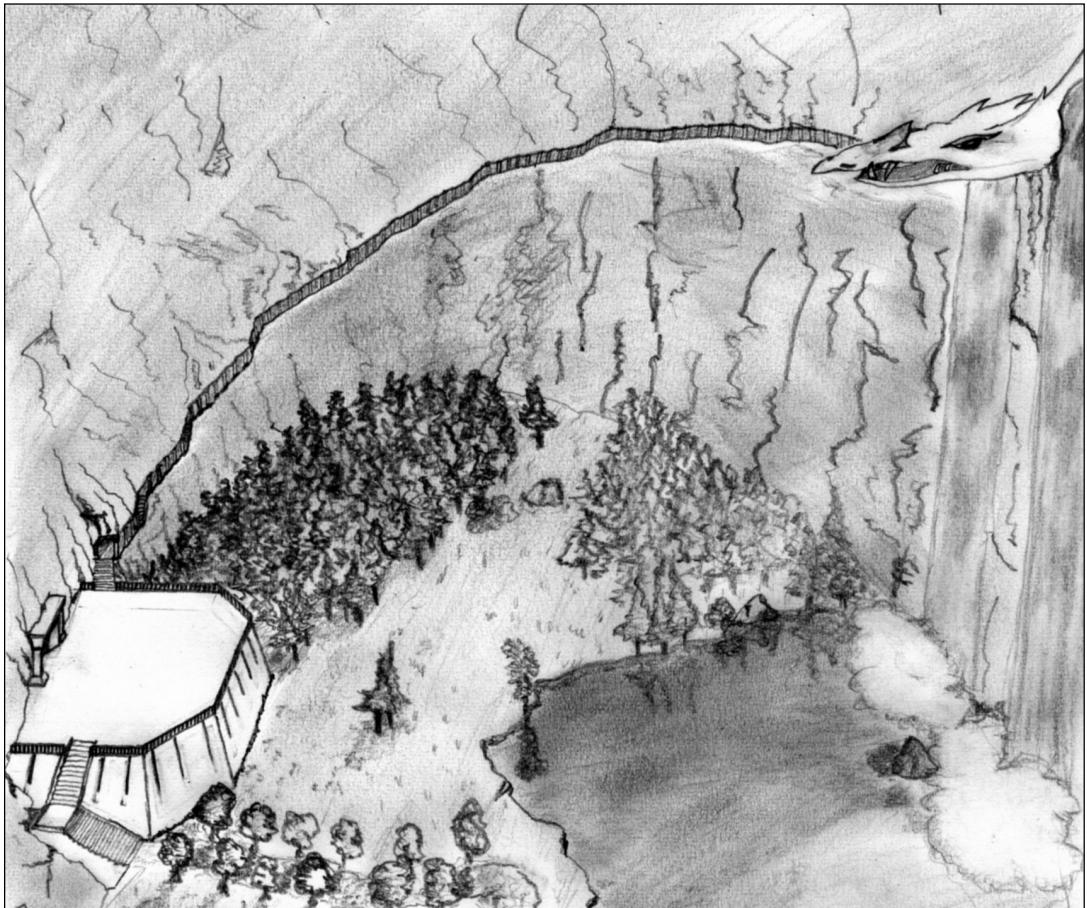
### **Die Feuerhalle**

Durch das Feuertor gelangt man in die erste Westhalle, die Feuerhalle. Dieser etwa 300 Meter breite und ebenso tiefe Raum wurde als Markthalle genutzt und ist geschickt in bläuliches Licht getaucht, das durch verschiedene Lichtschächte einfällt. Hier wurden vor allem Alltagswaren gehandelt. Dazu waren in der geräumigen Halle Marktstände zu ebener Erde und auf erhöhten Felssockeln aufgebaut. Eine Wendeltreppe neben dem Eingangstor führt zu einer umlaufenden Empore. Die Halle ist übersät mit Schutt. Steintrümmer und Holzbalken erschweren den Durchgang. Die Decke wird von unzähligen Fledermäusen bevölkert, die, stört man sie auf, mit rauschendem Flattern die Halle verlassen. Auf der dem Eingangstor gegenüberliegenden Seite führt ein etwa 3 Meter breiter Gang tiefer in den Berg hinein. Weitere schmalere Gänge führen nach Norden und Süden.

### **DAS DRACHENTOR**

Der östliche Zugang zu Anaz-Godûn ist schwer zu entdecken. Über weitläufige, grasbewachsene Ebenen, weit nördlich des Reiches Arestoja erheben sich sanfte Hügel. Auf einem dieser Hügel stehen acht Menhire in einem nach Osten offenen Halbkreis. Westlich hinter dieser Menhiransammlung flankieren zwei mächtige Eichen den Beginn eines gut verborgenen Pfades. Dieser steigt beständig an und windet sich hoch in den Berg hinauf. Schließlich endet der Pfad vor einer massiven Felswand, in der eine doppelfügelige Zwergentür verborgen ist. *(Selbst Zwerge, die das Geheimnis der Tür nicht kennen, müssen eine meisterliche [34+] Schlösser-öffnen-Probe ablegen, um die Tür bzw. den*

*Öffnungsmechanismus zu entdecken.)* Drückt man an einer bestimmten Stelle gegen die Felswand, so schwingen die Türflügel geräuschlos nach innen auf und geben einen überwölbten Durchgang frei. Folgt man dem Weg, so werden die Wände nach einiger Zeit feucht, es tropft von der Decke und Pfützen sammeln sich im Boden. Entferntes Wasserrauschen ist zu vernehmen. Schließlich gelangt man an eine massive, eisenverstärkte Holztür zur Rechten, bevor der geradeaus weiterführende Gang in eine überdachte Plattform mündet, die mitten aus einem rechts und links herabstürzenden Wasserfall herausragt. Diese Plattform ist zu beiden Seiten von merkwürdigen Stalagmiten und Stalaktiten eingefasst, die eine gebogene, sich zu ihrem Ende hin verjüngende Form aufweisen. *(Dabei handelt es sich um eine hervorragende Steinmetzarbeit der Zwerge: Ein riesiger Drachenkopf, der um die Plattform herum gestaltet wurde. Die Plattform stellt den Unterkiefer des Drachens dar.)* Tritt man an den Rand der Plattform, so sollte man



schwindelfrei sein, denn man befindet sich auf einem Balkon etwa 200 Meter über einem grasbewachsenen von Felswänden umschlossenen Tal. Dieses Tal ist ovalförmig und misst von Norden nach Süden etwa 500 und von Osten nach Westen etwa 300 Meter. In ihm sammelt sich das Wasser des Wasserfalls in einem steinernen Becken, bevor es südlich aus dem Tal durch eine Schlucht abfließt. Die Schlucht ist von der Gischt der Wassermassen

erfüllt. Auf der dem Balkon (*Drachenkopf*) gegenüberliegenden Talseite befindet sich das vergleichsweise schlichte Osttor Anaz-Godûns: Von einem glatt behauenen Felsplateau führt ein steinernes, etwa 8 Meter hohes und 5 Meter breites Doppeltor in den Berg hinein. Eine Steintreppe führt von diesem Plateau hinab zu einer Wiese am Rand des herabstürzenden Wassers und mündet dort in einen Weg, welcher neben dem abfließenden Wasser nach Süden führt (*dort kommt man nach einiger Zeit an einen Gebirgssee; von dort fließt das Wasser unterirdisch weiter ab*). In nördlicher Richtung verläuft entlang der Talwand eine in den Fels gehauene überwölbte Säulengalerie, die vom Plateau in Stufen ansteigend bis zur Holztür neben dem Balkon (*Drachenkopf*) führt.

Einst war die Holztür nur von innen mittels einer Winde zu öffnen, doch mittlerweile ist sie zerstört: Ein Türflügel fehlt vollständig, die Überreste des zweiten hängen schief in den Angeln. Folgt man der Säulengalerie, so kann man, blickt man zurück zum Wasserfall, den atemberaubenden Anblick des steinernen Drachenkopfs genießen: Es scheint, als würde ein leibhafter Drache aus dem Fels durch den Wasserfall in das Tal einfliegen. Die über der Plattform im Stein angebrachten Augen des Drachen funkeln bedrohlich.

Wie die Wächter des Feuertors hatten auch die Wächter des Drachentors eine eigene Garderüstung: Sie trugen einen Drachenhelm und ihre Rüstungen waren mit Drachensymbolen verziert.

### **Die erste Osthalle**

Durch das Drachentor gelangt man über eine abwärts führende Treppe in die erste Osthalle, die etwa 100 \* 200 Meter misst. Auch hier liegen überall Trümmer verstreut. An den Wänden sind noch blass Gemälde zu erkennen, die von den Kämpfen der Zwerge gegen die großen Drachen berichten. Hier fanden oftmals Versammlungen und Bankette statt, zu denen auch fremdländisches Volk zugegen sein konnte. Diese Halle kann durch mehrere Gänge in westlicher und nördlicher Richtung verlassen werden.

## **DIE HALLEN**

*Anmerkung: Es wäre sehr aufreibend, wollte man einen kompletten Plan der Zwergenstadt entwerfen und je nach Entscheidung der Helden die jeweils passenden Hallen und Stollen beschreiben. Im Folgenden möchte ich daher einige grundlegende Gedanken zum Aufbau Anaz-Godûns festhalten. Beispielhaft werden einige Hallen beschrieben, welche die Helden während ihrer möglichen Route aufsuchen können. Sollten die Helden nicht – wie vorgeschlagen – auf zwergische Führer vertrauen, so kann ihnen der Meister beim Erkunden Anaz-Godûns – um das Gefühl der Gängelung zu vermeiden – hin und wieder Proben auf*

*Orientierung und Höhlenkunde abverlangen bei Weggabelungen die freie Entscheidung lassen, dann aber nach eigenem Gutdünken den Verlauf und das Ziel des Weges festlegen. Zwergenstollen verlaufen eben nicht immer geradeaus.*

*Allerdings sollte sich der Meister den Weg, den die Helden einschlagen, sorgfältig notieren, denn die Freiheit, Hallen und Stollen nach Belieben anzuordnen, hat er nur beim ersten Gang der Helden durch die Zwergenstadt. Kehren die Helden um oder besuchen sie Anaz-Godûn zu einem späteren Zeitpunkt ein zweites Mal, so erwarten sie mit Recht, die Anlage in gleicher Anordnung vorzufinden.*

### **Wegweiser**

Die Hallen und Minen der Zwerge unterscheiden sich teilweise recht deutlich in ihrer Pracht. Am prächtigsten sind die fürstlichen Hallen und heiligen Stätten gestaltet, die geringste Pracht weisen selbstverständlich die Arbeitsstollen und Werkstätten auf. Die Wohn- und Versammlungsbereiche liegen dazwischen. Kleine, sehr fein gearbeitete Markierungen dienen als Wegweiser. Dabei verwendete jede der sieben Sippen eine eigene Farbe bzw. ein eigenes Metall (z. B. Zinn, Nickel, Kupfer, Messing), welches gerne auch noch eingefärbt wurde. Die Markierungen heiliger oder königlicher Wege wurden mit Edelmetallen ausgeführt. (Beispielsweise wird der Weg zur Grünen Grotte von der folgenden Markierung gewiesen: *℥* - die Richtung des Weges wird durch einen Punkt rechts oder links des Symbols angezeigt; da es sich bei der Grünen Gotte um eine heilige Stätte handelte, wurde die Markierung in Gold gearbeitet.)

### **Trinkwasserversorgung**

Hin und wieder findet man in kleinen Nischen neben dem Weg eine steinerne Schale auf einem etwa hüfthohen (Zwergenmaß) Podest. In der Mitte der Schale ist passgenau ein runder, etwa faustgroßer Stein eingefügt, dessen obere Hälfte aus dem Schalenboden ragt. Der Stein kann in der Schale gerollt werden. Tut man dies, so füllt sich die Schale daraufhin mit Wasser – eine elegante Methode zur erfrischenden Trinkwasserversorgung. Bei einigen Schalen wurde der Stein entnommen oder verkantet, andere Schalen sind gänzlich zerstört.

### **Der Abgrund**

Zwischen der Nordstadt (fünf Bezirke) und der Südstadt (zwei Bezirke) verläuft eine Trennlinie: Eine etwa 30 Meter breite und unsagbar tiefe Schlucht verläuft inmitten des Berges; lediglich an zwei Stellen wird dieser Abgrund von einer jeweils etwa 2,50 Meter breiten Brücke überwunden.

## Schreine

Über die ganze Stadt sind kleine Schreine verteilt. In Nischen oder kleinen Räumen konnten die Zwerge so um göttlichen Beistand bitten, Verstorbene ehren usw. In den Königs- und Fürstenbezirken und in den Bezirken der Alten Väter (Katakomben) wurden in diesen Schreinen oftmals auch wertvolle Gegenstände geweiht oder als Dankgeschenk gespendet. Die meisten der Schreine wurden bereits von den Orks geplündert und geschändet.

## Die Aufteilung der Tiefen

Viele Räumlichkeiten Anaz-Godûns findet man in fast allen Höhen und Tiefen, z. B. Wachtposten, Schreine, Minen, Werkstätten, Wohnbereiche, Versammlungshallen. Die Haupthalle und die Gildenhalle befinden sich zentral gelegen in den mittleren Tiefen. Sternwarte und Sternenbibliothek befinden sich in den oberen Höhen, die königliche Bibliothek, sowie Thronsaal, Heilige Hallen und die Katakomben der Alten Väter sind hingegen in den unteren Tiefen. Mithril wird ebenfalls in den unteren Tiefen abgebaut.

## DER WEG DER HELDEN

### 1. Der Einstieg

Die Helden werden Anaz-Godûn durch das Feuer- oder das Drachentor betreten, und die jeweils angrenzende erste Halle aufsuchen.

Durchsuchen sie die jeweilige Halle, so können sie im Westen eine kleine Altarilkugel finden, welche leise zischt, sobald sie in die Nähe von Feuer gebracht wird. Entzündet sie sich gar, so erzeugt sie eine Hitze von enormer Intensität. In der ersten Osthalle können die Helden einen zwergischen Drachenhelm entdecken, der, obwohl er sehr alt ist, gut gepflegt wirkt, so, als wäre er bis vor kurzem noch getragen worden. (*Zwergischer Drachenhelm: RS +2; KGE-Mod:-1; schützt vor Kritischen Verletzungen – reduziert Lebenssegmentverlust um 1 Segment*)

Verlassen die Helden die Halle, um weiter ins Innere des Berges vorzudringen, so stoßen sie im weiterführenden Gang auf eine Nische zur Trinkwasserversorgung. Diese ist jedoch beschädigt und funktioniert nicht mehr. Befindet sich ein Zwerg in der Gruppe, so kann er mutmaßen (*Höhlenkunde 26+*), dass es sich um eine Art Brunnen oder Wasserschale handeln müsse, die genaue Funktionsweise lässt sich aber nur bei einem Glückserfolg (20) ergründen.

## 2. Orks und Trolle

Im weiteren Verlauf des Ganges entdecken die Helden nach langem Marsch einen mit Steinen verschlossenen Abweig nach Norden und kurz darauf eine provisorische Verteidigungsanlage: Von den Felswänden ragen zwei etwa 1,30 Meter hohe Steinaufschüttungen in den Gang. Diese „überlappen“ einander, so dass sie lediglich einer Person genügend Platz bieten, um sie im Slalom zu passieren. Zu ihrem Entsetzen können die Helden hier die Leichen dreier Zwerge finden. Diese sind in prächtige Rüstungen sehr alter Machart gekleidet, auch ihre Waffen scheinen teilweise aus alter Zeit zu stammen. Die Zwerge tragen schwere Verwundungen im Rücken (*für Zwerge sehr ungewöhnlich*). Ork- und Trollspuren (*schwere Fährtsucheprobe [22+]*) führen von dieser Verteidigungsanlage weiter in den Berg hinein.

Folgen die Helden den Spuren, so kommen sie noch an weiteren mit Steinen versiegelten Abzweigungen vorbei. *An einer dieser Abzweigungen können die Helden kleine Gesteinsbrocken und Sand entdecken (sehr schwere [26+] Fährtsucheprobe). Eine genauere Untersuchung der Abzweigung (äußerst schwere [30+] Fährtsucheprobe) zeigt, dass sich ein großer Stein aus der Versiegelung lösen lässt und einen Weg nach Norden freigibt. Folgen die Helden diesem Gang, so gelangen sie nach einiger Zeit in einen Raum, in dem sich ein Zwergentrupp aufhält (Dain und seine Leute, siehe unten). Dieser lauert einer Rotte Orks auf, die auch kurz danach erscheint...*

Die Spur der Orks führt jedoch an besagtem Abweig vorbei. Folgen die Helden weiter der Spur, so erreichen sie wenig später eine breite Kreuzung. Die Orkspuren führen nach Norden. In dieser Richtung stößt man alsbald wieder auf eine provisorische Verteidigungsanlage. Und abermals finden die Helden die Leichen dreier Zwerge, hinterrücks ermordet. Die Leiche eines erschlagenen Orks kann einen schwachen Trost bieten. (*Sollten sich die Helden für eine andere Richtung entscheiden, kann der Meister dennoch solche Verteidigungsanlagen schildern. Dabei gilt stets: Die Zwerge verteidigten die Zugänge, die nach Süden führen.*)

Nach kurzem Weiterweg öffnet sich in der linken Gangseite ein Durchgang zu einem kleinen Wachraum. Aus diesem ist bei genauem Hinhören (*schwere [22+] Gehörprobe*) leises Murmeln und Kettenklirren zu vernehmen. Die Ursache dessen sind sieben Orks und ein Höhlentroll.

Kommt es zum Kampf, können die Helden (*sofern sie Dains Trupp nicht bereits kennengelernt haben*) von jenseits der kürzlich passierterten Verteidigungsanlage feste Schritte

und Kettenklirren wahrnehmen. Dann erschallen zwergische Kampfrufe und Dains aus sechs Zwergen bestehender Trupp eilt heran und greift in den Kampf ein.

### 3. Dains Zwergentrupp

Für die Helden mag sich Dains Zwergentrupp als Geschenk der Götter erweisen, denn so können sie möglicherweise die Hilfe ortskundiger Führer erhalten. Selbstverständlich ist dies entscheidend vom Verhalten der Helden abhängig. **Dain** wird sich den Helden vorstellen und sie auffordern, sich und ihre Anwesenheit zu erklären. Höchstwahrscheinlich wird Dain entscheiden, dass die Helden ihr Anliegen Fundin, dem Regenten Anaz-Godúns vortragen sollen und drängt schließlich zum Aufbruch. Nach wenigen Minuten begegnet ihnen allerdings ein zweiter Zwergentrupp, angeführt von einem imposanten Zwergenkrieger namens **Balin**. Es kommt zu einer Aussprache zwischen Dain und Balin, in der auch das Schicksal der Helden beraten wird. Einer der anderen wartenden Zwerge namens **Thorin** unterhält sich währenddessen mit den Helden. Er wirkt vertrauenswürdig (*Zwerge können mittels einer schweren [22+] Menschenkenntnisprobe aus seinem Auftreten sogar auf seine ehrwürdige, fürstliche Abstammung schließen.*) Nach der Beratung der beiden Anführer wird sich Thorin möglicherweise für die Helden einsetzen, sollte ihm ihre Aufgabe zumindest in Grundzügen bekannt sein: „Ich werde euch helfen. Die Zeit des Zauderns muss ein Ende haben. Abermals sind Zwerge getötet worden und deren Tod soll nicht ungesühnt bleiben.“ **Firi**, ein junger Zwerg aus Dains Trupp schließt sich sofort Thorin an, eine freiwillig Meldung, die von belustigten Blicken seitens der Zwerge aus Balins Trupp begleitet wird. Die Belustigung weicht, als sich danach auch **Coron**, ein älterer Zwerg – älter noch als Thorin, doch anscheinend nicht so ehrwürdig – dem Trupp anschließt. Ihm folgt dann auch noch **Balan**, ein Zwergenkrieger in den besten Jahren. Dain wiederum wolle zum Fürsten zurückkehren und ihm Meldung erstatten. Balins Trupp zieht ebenfalls los um sich um die gefallenen Zwerge zu kümmern und um die Verteidigungsanlagen wieder zu bemannen.

*Anmerkung: Damit Thorin die Heldengruppe sicher führen kann, ist es notwendig, dass sie ihm ihre Aufgabe aufrichtig offenbaren. Sollten die Helden davor zurückschrecken, könnte der Meister Thorin glauben lassen, dass er die Helden als Verstärkung einsetzen kann, um einen schweren Angriff gegen die Orks zu unternehmen. Schließlich kämpfen sie ja alle für die gleiche Seite. Vielleicht fassen die Helden dann nach einem derartigen Erlebnis das nötige Vertrauen zu Thorin.*



#### 4. Über die Schlucht

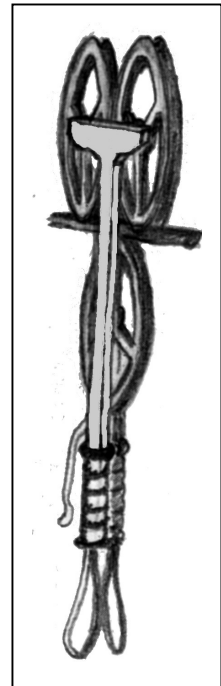
Sobald Thorin das Ziel der Reise kennt, wird er in einer Besprechung den Weg festlegen. „Hmh. Mal sehen. Momentan befinden wir uns in den nördlichen Bezirken. Der Weg zur zentralen Gildenhalle ist nicht weit. Doch wird uns das nicht notwendig weiterhelfen. Auch wenn viele Wege über die Gildenhalle verlaufen, so haben wir doch den direkten Weg zur Grünen Grotte noch nicht wieder entdeckt. Aber ich kann mir einen Ort denken, an dem wir möglicherweise die erforderlichen Hinweise finden können: Die Sternwarte. Um dorthin zu gelangen müssten wir allerdings durch übelstes Orkgebiet. Oder... wir queren den Abgrund. Hin und wieder zurück.“ Thorin hält inne und überlegt. Die Augen der Zwerge funkeln. „Ja, das ist unser Weg!“ Thorin hat einen Entschluss gefasst.

Thorin schickt Balan in nördlicher Richtung voraus, um die Gruppe anzuführen. Ein langer Marsch steht bevor, bei dem sich die Zwerge immer wieder anhand kleiner, fein in den Stein gravierten Markierungen orientieren. Nach einiger Zeit bleibt Balan stehen und weist nach rechts. „Hier ist es.“ Balan betätigt einen verborgenen Mechanismus und geräuschlos öffnet sich eine kleine Öffnung in der Gangwand. Ein niedriger Kriechgang, in dem sich sogar die Zwerge bücken müssen, liegt vor den Gefährten. Firi geht voran, Balan bildet ab jetzt die Nachhut. Die Gruppe bewegt sich sehr mühsam eine ganze Weile voran, bis ein deutlicher Luftzug spürbar wird. Kurz darauf verbreitert sich der Kriechgang und endet in einer kleinen Einbuchtung am Rande einer unsagbar tiefen Schlucht. *(Es ist zwecklos, einen Stein oder eine Fackel in die Schlucht zu werfen, um deren Tiefe zu ergründen. Solange Augen und Ohren Lichtschein bzw. Steinschlagen wahrnehmen können, sind Licht oder Stein erkennbar. Ein Grund der Schlucht kann aber nicht ausgemacht werden.)*

Neben der Felseinbuchtung befindet sich eine Metallöse an der Wand, an der noch die etwa 1,5 m langen Überreste eines Seils hängen. Die Zwerge blicken sich an. Dann streifen Thorin, Firi und Balan ihre Rucksäcke ab und suchen darin nach etwas, das man als metallische Rollenklammer beschreiben könnte. Thorin hält es den Helden hin: „Seht. Damit werden wir den Abgrund überwinden.“ Die Klammer hat entfernte Ähnlichkeit mit einer Schmiedezange, allerdings wird der Kopf nicht von einer Zange, sondern von drei Rollen gebildet, zwischen denen ein Seil durchlaufen kann. An jedem Griff ist eine lederne Schlaufe befestigt. Thorin klappt die Klammer auf und führt eine Hand durch eine der beiden ledernen Schlaufen. Dann fasst er den zugehörigen Griff und erklärt: „Benutzt die Rollenklammer niemals, ohne eure Hände durch die Schlaufen gesteckt zu haben! Wenn ihr die Klammer so geöffnet habt, wie ich jetzt, könnt ihr ein Seil über die Rolle am Kopf dieses Griffes führen. Dann schließt ihr die Klammer. Seht ihr, die beiden Rollen des anderen Griffes legen sich

nun von oben über das Seil, so dass ihr sowohl oben als auch unten eine Rollenführung habt. Wichtig: Schließt jetzt diesen Metallbügel unter den Rollen. Dadurch verhindert ihr, dass das Seil aus der Rollenführung springt. Greift mit der anderen Hand durch die Schlaufe, fasst den Griff und los kann es gehen. Ach, ja: Wenn ihr bremsen wollt, zieht einfach den Metallhebel vor den Griffen.“

Während Thorin den Helden den Mechanismus erklärt wirft Firi ein Ankereisen zur anderen Schluchtseite. Nachdem er sich davon überzeugt hat, dass es sich sicher verfangen hat, knotet er das andere Seilende an der Metallöse neben der Felseinbuchtung fest. Firi schwingt seine Klammer über das gespannte Seil, als im Coron auf die Schulter tippt. Firi dreht sich um und Coron hält ihm ein Seil vors Gesicht. Firi stutzt, schaut an sich herunter und schluckt. Coron schlingt Firi das Seil um den Bauch und sucht sich zusammen mit Balan einen sicheren Stand, um notfalls Firis Fall zu bremsen.



Firi greift seine Klammer und schwingt sich über die Schlucht. Für einen Moment ist nur das Surren der Rollen über dem Seil zu hören. Stille. Dann ein dumpfer Aufschlag und das Klirren von Metall. Kurz darauf wackelt das Seil. Schließlich ertönt Firis Stimme: „Alles klar. Ich habe das Seil angebunden. Ihr könnt kommen.“

Da die Gefährten nur über insgesamt drei Rollenklammern verfügen, werden diese, sobald die ersten drei die Schlucht passiert haben, auf das Seil geklammert und das Sicherungsseil an die Lederschlaufen gebunden. So können die oben Wartenden die Rollenklammern zu sich hochziehen.

Um die Überquerung zu wagen, müssen die Charaktere zunächst ihre Angst überwinden. *(Eine Probe gegen den Angstwert sollte nicht höher als 17 ausfallen.)* Das eigentliche Überqueren ist dann eigentlich eine leichte Angelegenheit *(leichte [12+] Akrobatikprobe)*, wäre da nicht dieser unsägliche Abgrund. Dies erfordert von den Helden abermals eine Angstprobe; für jeden Punkt, den die Angstprobe über 17 liegt, muss das Ergebnis der Akrobatikprobe reduziert werden. *(Misslingt die Akrobatikprobe, kann der Meister die Folgen von der Höhe des Scheiterns bzw. vom Ausmaß der Angst des Charakters abhängig machen. Ist die Probe nur knapp gescheitert, vergisst der Held zu bremsen und schlägt auf der anderen Schluchtseite ein. Dies sollte ihn bis zu 6W10 Lebenspunkte kosten. Schlägt die Probe deutlich fehl, so haut der Charakter die Bremse zu und traut sich nicht mehr weiter. Er hängt über der Schlucht und kann hoffentlich irgendwie gerettet werden. Unangenehm*

*könnte es hier werden, wenn sich der nächste Gefährte unbedacht auf die Reise begibt und das Bremsen vergisst...)*

Auf der anderen Seite befinden sich die Helden erneut in einer Felseinbuchtung. Von dort führt ein schmaler Weg linkerhand am Abgrund entlang. Rechts am Fels ist dem Weg folgend etwa in Schulterhöhe (Zwergenmaß) ein robustes Seil verankert. *Dennoch sollte der Meister für diesen Weg von den Helden einige mittlere bis schwere Balancierproben verlangen.* Nach wenigen Metern Fußmarsch entdecken die Gefährten auf dem Boden eine Blutspur. Diese führt sich nach etwa 50 Metern zur Leiche eines Zwergen, die quer über dem Weg liegt. Ein Orkpfel steckt in seinem Hals. *(Der Zwerg ist vor einigen Wochen hier gestorben, als er bei der Überquerung der Schlucht von Orks verfolgt wurde.)* Neben ihm liegt sein blutverschmierter lederner Rucksack, aus dem blutiges Verbandszeug heraushängt. Im Rucksack befindet sich noch etwas Tabak und eine Holzpfeife. Vor dem Zwergen liegt noch eine Rollenklammer auf dem Boden. Thorin sagt, als er den toten Zwergen erblickt: „Nun wissen wir also, was mit Drúin geschehen ist. Möge seine Seele den Weg zu seinen Ahnen gefunden haben.“

Die Helden folgen dem Weg noch für etwa eine Stunde, bis sie schließlich eine weitere Felseinbuchtung erreichen an der noch ein intaktes Seil an der Metallöse befestigt ist. Hier müssen die Gefährten die Schlucht abermals überqueren. *(Sollte die erste Überquerung reibungslos vonstatten gegangen sein, so sind die jeweiligen Proben nun etwas erleichtert. Sollte es Schwierigkeiten gegeben haben, kann der Meister die Proben erschweren.)*

Von der Felseinbuchtung auf der anderen Seite führt abermals ein Kriechgang weg, der nach einer in etwa drei Stunden zu bewältigenden Strecke an einer im Boden befindlichen Felsplatte endet.

## **5. Die Halle der Orks**

Hebt man die Felsplatte an, so kann man auf einen Gang blicken, der direkt unter der Platte verläuft. Thorin lässt sich hinab um den Weiterweg zu erkunden. Es stellt sich heraus, dass dieser Gang zu einer Empore führt, von der aus man gut verborgen in eine große Halle blicken kann. Unglücklicherweise ist diese Halle angefüllt mit zahlreichen Orks. Fast direkt unter der Empore befindet sich leicht nach rechts versetzt ein großer Thron, dessen Rückseite zur Empore zeigt. Auf diesem Thron sitzt ein großer Ork, der sich gerade mit zwei Menschen (*Ílon und Raeglon, zwei Morrouw-Gegenspieler der Helden – sofern sie noch leben*) unterhält. Die Unterhaltung wird auf Morbeth, einer äußerst hässlichen Sprache

geführt. *Aufmerksamen Helden fällt auf, dass ein anscheinend kostbares Schwert<sup>5</sup> in der Rückenlehne des Throns steckt.* Thorin erklärt: „Nun, hier müssen wir durch, meine Freunde. Lauff! Durchquert die Halle auf der rechten Seite, dann die Treppe hinunter, den Gang entlang und danach die dritte Abzweigung auf der linken Seite. Wir werden nur einen Versuch haben!“

*Die Durchquerung der Halle bietet die hervorragende Möglichkeit, dass einer der Helden strauchelt, ein Ork mit bereiter Waffe auf ihn zuspringt, und dann, bevor er zuschlagen kann, von Balan mit einem Axthieb erledigt wird.*

Höchstwahrscheinlich werden die Orks den Helden mit lautem Gebrüll folgen. Pfeile schwirren durch die Luft und eine dramatische Verfolgungsjagd kann beginnen. *Beim Passieren der Treppe und dem Überspringen von Schutthaufen kann der Meister statt Rennenproben auch Proben auf Geländelauf oder Springen verlangen.*

Sollte es den Helden gelingen, unbeschadet in den dritten Gang zu kommen, so hasten sie diesen entlang, bis Thorin schließlich stehen bleibt. „Hier ist es!“, ruft er erfreut und beginnt, die rechte Seite der Wand fieberhaft abzutasten. Derweil kommen wahrscheinlich die Orks immer näher. Zumindest Balan und Coron stürzen ihnen dann entgegen um sie aufzuhalten. Es kracht, als sie auf die Orks treffen. Schließlich vermeldet ein heiserer Schrei von Thorin, dass die Tür geöffnet wurde. Die Gefährten können die weitere Flucht antreten. Coron und der mittlerweile blutüberströmte Balan zählen zu den letzten, welche die Tür erreichen. Ein Ork folgte Balan unbemerkt und erschlägt ihn, kurz bevor dieser die Tür passiert. Wahrscheinlich werden die Helden den Ork richten und danach Balan durch die Tür tragen, welche dann mit einem dumpfen „Rumms“ zufällt. Die Gefährten sitzen im Dunkeln.

## 6. Die Sternwarte des Drachens

Sobald sich die Gefährten von Balan verabschiedet haben (Thorin verfügt, Balan solle vorerst hier ruhen, bis er von seinen Brüdern geholt werde.), führt sie ihr Weg einige Stunden

---

<sup>5</sup> Falls die Helden irgendwie das Schwert erbeuten und Gelegenheit bekommen, es zu untersuchen, so können sie mittels einer sehr schweren (26+) Gegenstandskundeprobe Folgendes erfahren: Es handelt sich um das Schwert Escáril (= Sternenschimmer), ein Elbenschwert. Die Klinge des Schwertes ist geschwärzt, kann aber gereinigt werden. Escáril wurde vor 18000 Jahren geschmiedet und sein Name bezieht sich auf eine Sternkonstellation namens Escárlíath, die auch in den Dunklen Jahren zu sehen war und den Freien Völkern Trost und Hoffnung spendete. Zusammen mit Escáril wurde noch ein zweites Schwert mit Namen Escárlhach (= Sternfeuer) geschmiedet. Beide Schwerter wurden von Elbenheerführern in den großen Kriegen der Alten Zeiten getragen. Der Name des Schwertes ist in feiner Runenschrift in die Klinge graviert. In die wie ein verschlungen gewachsener Ast geformte Parierstange sind drei weißschimmernde Steine eingelassen. *Weitere Angaben siehe ANHANG*

einen ansteigenden Gang entlang. Dabei kommen sie an mehreren noch unversehrten Trinkwassernischen vorbei, welche die Zwerge wie selbstverständlich benutzen. Es ist möglich, dass den Helden hier zum ersten Mal der Sinn dieser Schalen klar wird. Schließlich gelangen sie an eine steile gewundene Treppe. Dieser Treppe müssen die Helden etwa eineinhalb Stunden lang aufwärts folgen, bis sie zu dem von Thorin anvisierten Ausgang gelangen. Daran schließt sich ein kurzer Gang an, der vor einer Steintür endet. Diese Tür, von der anderen Seite ist sie als solche nicht zu erkennen, öffnet sich inmitten eines breiten Ganges. Thorin wendet sich nach links.

Der Gang, in dem die Gefährten sich nun befindet, ist in einem erbärmlichen Zustand. Die Wände sind zerkratzt, teilweise von Feuer geschwärzt. Überall liegen Trümmer umher und es riecht nach Fäulnis und Exkrementen.

Nach noch nicht einmal einer Minute vernehmen die Gefährten Schritte und Klirren hinter sich. Plötzlich sirren Pfeile vorbei. Firi, der die Laterne hielt wird getroffen und fällt vornüber. Dunkelheit. Thorin ruft: „Vorwärts! Rasch!“ Firi rappelt sich auf und die Gefährten sollten voranstürmen. Sie gelangen an eine Treppe, was den ersten nicht nur einen Warn- sondern auch einen überraschten Schmerzensschrei ausstoßen lässt, als er die Stufen hinabpurzelt. Die Treppe ist kurz aber breit. Am Fuße der Treppe befindet sich ein großes Tor. Sofort nach dem Durchschreiten werfen sich die Zwerge von innen gegen die beiden Torflügel um sie zu schließen. Die Orks, die ihnen auf den Fersen waren, verstummen.

Ein leichter Lufthauch trägt den Gefährten feuchtwarme Luft entgegen. Aus der vor ihnen liegenden Halle ist ein merkwürdiges Geräusch, wie von einem riesigen Blasebalg, zu vernehmen. Dann Stille. Ein greller Feuerstrahl schießt den Gefährten entgegen. Coron steht in Flammen. Ein Drache!

Auch wenn der Drache vergleichsweise jung ist, stellt er doch einen brandgefährlichen Gegner dar. Sollte die Gruppe überleben, so überlebt auch Coron schwerverletzt.

Beim Raum des Drachens handelt es sich um die Sternwarte der Zwerge. Sie misst etwa 80 Meter in der Länge und 50 Meter in der Breite. Die Decke ist hoch und glitzert. An verschiedenen Stellen kann man durch Lichtschächte den Himmel sehen. Die doppelflügelige Eingangstür führt zunächst auf eine kleine Empore. Von dieser kann man über zwei Treppen rechts und links in die eigentliche Halle hinabsteigen. Unter der Empore befindet sich eine kleine Schatzkammer. Zu ihr gelangt man, indem man eine kurze Treppe hinabsteigt und den Geheimmechanismus zum Öffnen betätigt (*siehe Der Urväter Wissen*). Interessanterweise ist die Halle wie ein Ort unter freiem Himmel gestaltet: An der Stirnwand linkerhand des Eingangs steht ein steinerner Brunnen, daneben die Statue einer Elbin,

welche aus einem Kelch Wasser in den Brunnen gießt. (*Leider fließt derzeit kein Wasser und auch der Brunnen ist trocken.*) Diese Szenerie ist umgeben von aus Stein gemeißelten Mallornbäumen. Die Seitenwand zur Rechten des Eingangs scheint auf den ersten Blick unbearbeitet zu sein. Bei genauerem Hinsehen kann man jedoch erkennen, dass die Wand aussieht wie ein kleines Abbild des Gebirgsmassivs um Anaz-Godûn. Zwischen diesem Abbild und der Brunnenszene erstreckt sich ein Teich quer über den Raum, doch ist auch hier nur das Becken vorhanden, von Wasser keine Spur. Eine kleine, gebogene steinerne Brücke führt in der Mitte der Halle über den Teich. Über die Brücke gelangt man in den hinteren Bereich der Sternwarte, wo auf einem würfelförmigen Podest ein prächtiger Thron steht. Eine Treppe mit silbern schimmernden Stufen führt zum Thron hinauf. Ein Großteil der Halle ist über und über mit Kostbarkeiten, dem Drachenschatz angefüllt. Hier kann man alle möglichen Dinge entdecken, ganz gleich ob es sich um Rüstungen, Waffen, Vasen, Broschen, Diademe o. Ä. handelt. (*Eine Kostbarkeit für Spielermaturen stellt ein Schachbrett aus Gold und Mithril dar. Die Figuren sind selbstredend in der Halle verteilt.*)

## 7. Der Urväter Wissen

Die kleine Schatzkammer unter der Eingangsempore ist durch eine massive Steintür verschlossen. Darüber sind die Worte *Alkhor bazarin adhûnom* (*Khuzdul: Der Urväter Wissen liegt im Verborgenen*) in den Stein graviert (*allerdings sind keine Buchstaben so wie hier unterstrichen*). Öffnen lässt sich die Tür, indem man die hier unterstrichenen Buchstaben *kh az ad* gleichzeitig eindrückt. (*Mehrere Helden können dies problemlos tun, möchte sich ein einzelner daran versuchen, so muss ihm eine schwere [22+] Fingerfertigkeitssprobe gelingen.*) Die steinerne Tür schwingt dann geräuschlos (*wie fast alle Zwergentüren*) nach innen auf und gibt den Weg in eine kleine etwa 4 \* 4 Meter große Kammer frei. Darin befinden sich in Regalen an den Wänden zahlreiche Bücher, in denen umfassendes Wissen niedergeschrieben wurde (*Der Meister kann hier seiner Phantasie freien Lauf lassen*). Die Bücher sind sehr alt, dennoch in vergleichsweise gutem Zustand. Zwei Schreib- und Leseulte stehen in der Mitte des Raums. Thorin überfliegt die Reihen der Bücher, besieht sich verschiedene Werke, bis er sich für eines entscheidet, mit dem er zu einem der beiden Leseulte geht und dann in seiner Lektüre versinkt.

Der Helden Aufmerksamkeit wird auch auf eine Miniatur gelenkt: Auf einem quadratischen Steinsockel (50 cm \* 50 cm, 30 cm hoch) sind sieben etwa 15 cm große Zwergenfiguren aus Mithril angebracht. Diese stehen in einer gleichmäßigen Kreisanordnung mit den Gesichtern nach außen. Die Figuren unterscheiden sich (*für Zwerge sehr deutlich erkennbar*) voneinander und stellen die sieben Vorfäter der Zwerge dar (*mittelschwere [17+]*)

*Geschichtspröbe für Zwerge, meisterliche [34+] Geschichtspröbe für Vertreter der anderen Völker). Die Zwergefiguren lassen sich um 180° drehen, so dass sie nach innen blicken. Werden alle sieben Figuren nach innen gedreht, so erhebt sich aus der Mitte des Steinsockels ein mit einem Baldachin versehener Thron auf einem siebensternförmigen Podest. Auf dem Thron sitzt unverkennbar ein Zwergenkönig mit königlichen Insignien (Königshammer, Szepter<sup>6</sup>). Diese Miniatur ist der Schlüssel, den man benötigt um die königliche Schatzkammer nahe der Grünen Grotte zu öffnen.*

## 8. Der Weg in die Tiefe

Nach einer geraumen Weile des Schmökerns ertönt von Thorin ein Jubelruf: „Das ist es! Hier! ‘Die Grüne Grotte, Heiliger Ort der Zwerge.’“ Thorin murmelt einige unverständliche Worte vor sich hin, überfliegt einige Absätze im Buch, hebt den Kopf triumphierend und zeigt auf eine im Buch dargestellte Rune: *ℒ* „Dies ist der Wegweiser.“ Nachdem jeder Thorin für seinen Fund gelobt hat, versinkt er noch einmal in das Studium des Buches.

Einige Zeit später schließt Thorin das Buch und stellt es an seinen Platz zurück. Seine Augen glimmen voller Erwartung. *(Thorin fand im Buch einen Hinweis auf DIE Heilige Stätte der Zwerge: Khabûl-Khâraz. Er fand heraus, dass sie sich ganz in der Nähe der Grünen Grotte befindet und ist begierig, dorthin zu gelangen.)*

Der Weg zur Grünen Grotte ist lang, kann aber kurz dargestellt werden. Er führt die Helden durch verschiedene Bereiche der Zwergengstadt, vor allem aber immer tiefer in den Berg hinein. Dies dürfte sehr anstrengend sein, befinden sich die Gefährten doch gerade in den obersten Höhen, von denen sie bis zu den unteren Tiefen hinabsteigen müssen. Die Reise sollte etwa zwei Tage dauern. Da die Helden bereits einige Aufregungen hinter sich haben dürften, sollte man sie nun nicht mehr allzu sehr strapazieren (zumindest vorerst). *Selbstverständlich kann sich der Meister auch anders entscheiden, sollte er den Eindruck haben, dass seine Helden geradezu brennen vor Tatendrang. Orks gibt es hier zuhauf.*

Ein Teilabschnitt der Reise wird die Gefährten durch einen typischen Arbeitsbereich führen. Sie laufen durch Arbeitsstollen, welche bedeutend enger sind, als die bisherigen Gänge (etwa 60 \* 90 cm). In diesen Stollen können die Helden verschiedene Werkzeuge entdecken: hölzerne Wetterscheider für den Luftzug, kurzschäftige Hämmer (Schlägel, Fäustel, Pocher), Ritzeisen, Keile, spitz zulaufende Keilhauen, Kratzen, Förderkörbe; sie kommen an einer Seilwinde vorbei und an einer mit Erz gefüllten Lore. Hier benutzen die Gefährten einige

---

<sup>6</sup> Das Szepter ist eine Miniaturausgabe des gesuchten Zwergenszepters, in dem sich der Zwergenerubin befindet. Ein kleiner roter Edelstein in der Spitze des Szepters stellt den Zwergenerubin dar.

Rutschen, um in tiefere Bereich zu gelangen. Als Firi an einer Rutsche als erster unten ankommt, hört man einen Warnruf. Thorin fragt nach und Firi antwortet mit dumpfer Stimme: „Hütet Euch, die Luft ist böse hier!“ Thorin und die anderen Zwerge verbinden sich ihre Gesichter mit Tüchern und fordern die Helden auf, es ihnen gleichzutun. „Böse Luft heißt giftige Luft.“ Dann rutschen die Zwerge hinab. Unten angekommen treffen sie auf Firi, der sich bereits das Gesicht verhüllt hat und aus einem Gang zurückkommt, in den er dann hineinweist. „Hier müssen wir durch. Nach etwa 100 Metern biegt der Gang nach links, dann nochmals 100 Meter bis zu einer Treppe. Die müssen wir hoch, dann sollten wir außer Gefahr sein. Aber wir müssen rasch sein.“ *(Die Helden sollten für die Gesamtstrecke jeweils folgende Proben ablegen: 3\*Rennen [jeweils zzgl. Bewegungsweite], 1\*Geländelauf, 3\*Rennen (zzgl. Bww). Dabei gilt, dass der erste Charakter mit seiner ersten Probe beginnt. Sobald er seine zweite Probe ablegt, legt der zweite Charakter seine erste Probe ab, bei seiner dritten Probe, legt der zweite Charakter seine zweite Probe ab und der dritte Charakter seine erste usw. Jede Rennenprobe sollte mindestens das Ergebnis 25 ergeben, die Geländelaufprobe ist mittelschwer [17]. Für jede misslungene Probe erhält der Charakter Ohnmachtspunkte, für die erste misslungene Probe 1, für die zweite 2 usw. Eine misslungene Probe führt allerdings dazu, dass der Charakter alle hinter ihm laufenden Gefährten aufhält, und dadurch deren Probe zum Scheitern bringt, wodurch auch sie Ohnmachtspunkte erleiden. Achtung: Auch die Gefährten, die noch auf ihren Einsatz warten und noch nicht am Laufen sind, können Ohnmachtspunkte erhalten. Überschreiten die Ohnmachtspunkte eines Gefährten seinen Konstitutionswert, so wird er ohnmächtig. Er muss einen Resistenzwurf gegen Krankheiten machen, um festzustellen, ob er an der Höhlenkrankheit (AT: 12) erkrankt. Zudem erleidet er pro KR einen Schadenspunkt, bis er die Treppe hinauf befördert wird oder stirbt.)*

In den unteren Tiefen angelangt, dürfte den Helden die prächtige Verzierung der Gänge nicht verborgen bleiben. Wandgemälde und glitzernde Verzierungen an steinernen Säulen künden vom ehemaligen (auch kulturellen) Reichtum der Zwerge. Der Hauptprozessionsweg wird gesäumt von gekrönten Zwergenstatuen.

## 9. Die Grüne Grotte

*(Der im Folgenden beschriebene, für das Zwergenvolk eher untypische Bereich geht zurück auf Fürst Dwalin, der in besonderem Maße freundschaftliche Bande zu den Elben pflegte. Dabei traf er auch mit dem Nixenvolk zusammen und erlebte eine sehr denkwürdige und heitere Bekanntschaft mit dem nassen Element. In Erinnerung an diese Freundschaft und*



*mithilfe kundiger Nixen wurde die Grüne Grotte angelegt. Die verspielten Elemente verweisen nachdrücklich auf das Nixenvolk.)*

Schließlich bleibt Thorin zwischen zwei den Weg säumenden Halbsäulen stehen. Beide tragen kaum sichtbar das Zeichen der Grünen Grotte und sogleich tasten Thorin und Coron die Wand ab. Kurz darauf öffnet sich (*geräuschlos!*) eine Geheimtür und gibt den Zugang in einen schmalen Gang frei. Dieser Gang ist etwa 1,30 m breit, davon verbleiben allerdings lediglich 40 cm als Steg zum Laufen, die restlichen 90 cm nimmt ein kleiner Bachlauf ein, der etwa 5 Meter vom Eingang des Ganges entfernt aus der linken Wandseite fließt. Am Ende des ungefähr 300 Meter langen Ganges stürzt dieser Bach in ein knapp 35 m tiefer gelegenes Becken, dessen Wasser grünlich schimmert. (*Das Wasser ist warm und weich; es besitzt reinigende Wirkung für Körper und Geist, d. h., es erfrischt, erfüllt mit Hoffnung und Kraft: LeP-Zufuhr: 2W6, alle körperlichen und geistigen Handlungseigenschaften [Ausdauer – Schnelligkeit und Gedächtnis – Witz] sind für die Dauer von 12 Stunden um jeweils 1 Punkt erhöht; diese Wirkung kann nur einmal innerhalb von drei Tagen bewirkt werden.*) Etwa 2 Meter vor dem Gangende befindet sich auf der rechten Seite eine verschlossene, eisenverstärkte Holztür ohne Schlüsselloch. Keiner der Zwerge hat eine Vorstellung, wie man sie von dieser Seite aus öffnen könnte (*Tatsächlich kann sie derzeit nur von der anderen Seite aus geöffnet werden.*), so dass Coron kurzentschlossen den Wasserfall hinabspringt. Die anderen Zwerge folgen seinem Beispiel.

Von der grünen Grotte führt eine leichte Strömung zu einem Durchfluß. Dort rutschen die Helden in einer schmalen Rinne recht zügig knapp 250 m weit abwärts, wo sie dann in einem weiteren wassergefüllten Becken landen. Dieses Becken kann man zu einer kleinen steinernen Bucht verlassen, in deren angrenzender Wand sich eine steinerne Tür befindet.

*Von hier aus kann man auch wieder zurück zur Grünen Grotte gelangen, wenn man im Wasserbecken abtaucht, einen etwa 5 m langen Gang entlangtaucht und dann in einem weiteren Parallelbecken auftaucht. Von dort führt eine steinerne Wendeltreppe hoch zur Grünen Grotte. Die Wendeltreppe besitzt einen Ausgang hinter dem Wasserfall, etwa 5 m oberhalb der Wasseroberfläche. Ein zweiter Ausgang findet man schließlich am oberen Ende der Treppe. Dort befindet sich die verschlossene, eisenverstärkte Holztür, welche von dieser Seite aus ganz einfach aufgedrückt werden kann.*

## **10. Die Halle des Königs**

Die steinerne Tür kann problemlos geöffnet werden. Dahinter liegt die Halle des Königs. Dies dürfte nicht nur den Zwergen, sondern auch den Helden die Sprache verschlagen, denn diese Halle wurde noch von keinem Ork betreten und im ersten Moment sieht es so aus, als

sei die Halle voller Zwerge. Man sieht funkelnde Rüstungen und glänzende Augen. Tatsächlich sind dies aber die prächtigen Wandgemälde der Zwerge, die selbst unter der Staubschicht mehrerer Jahrhunderte hervorschimmern. Diese Pracht wurde noch von keiner üblen Hand berührt.

An einem Ende der Halle steht ein prächtiger Thron, zu dem sieben silbern schimmernde Stufen emporführen. Direkt vor dem Thron ist auf der obersten Stufe ein kleiner steinerner Tisch zu erkennen. Zur Linken des Throns befindet sich eine Wasserschale mit einem mittig eingepassten Stein. Auch hier füllt sich die Schale mit Wasser, sobald man den Stein dreht. Allerdings ist das Wasser sehr klar und man kann Sternenlicht darin sehen. *(Eine schwere [22+] Sternkundeprobe enthüllt, dass sich bei der die im Wasser sichtbaren Sternkonstellation um das Zwergenkreuz handelt.)* Zu Füßen des Thrones markiert ein erhöhter Sitz den Platz des königlichen Herolds. Von der dem Thron gegenüberliegenden Wand blicken vier große Zwergenstatuen in die Halle. Die beiden mittleren Statuen flankieren den Haupteingang zur Königshalle. Zu beiden Seiten der Halle hängen einstmals prächtige, mittlerweile etwas verblasste Banner an den Wänden. Gegenüber der Zugangstür zur Grünen Grotte öffnet sich ein quadratischer Raum, von der Königshalle durch eine doppelte Säulenreihe abgetrennt. In diesem Raum gruppieren sich sieben überlebensgroße Zwergenstatuen zu einem Kreis. *Die Statuen lassen sich drehen, wenn man die Zwergenminiatur auf den Tisch vor den Königsthron stellt. Sie fügen sich passgenau in vorhandene Aussparungen ein. Dreht man dann die 15 cm großen Zwergenfiguren, so drehen sich auch ihre jeweiligen überlebensgroßen Brüder. Was mit der Miniatur geschieht, geschieht dann auch im Nebenraum, allerdings steigt kein Thron aus dem Boden auf, sondern eine kleine Schatzkammer mit einer der Königshalle zugewandten Öffnung. Darin werden einige der prächtigsten Artefakte der Zwerge aufbewahrt, unter anderem das von den Helden gesuchte Szepter. Erstaunlicherweise lässt sich der Zwerg Rubin relativ leicht aus dem Szepter entfernen und die Öffnung, in der der Rubin saß, ist so gestaltet, dass das Szepter auch ohne Rubin vollkommen wirkt. Die Helden sollten zu diesem Zeitpunkt das Vertrauen der Zwerge so weit gewonnen haben, dass Thorin keine Einwände haben wird, ihnen den Zwerg Rubin für ihre wichtige Mission anzuvertrauen. Falls dies nicht so ist, oder der Meister es für geboten hält, wird Thorin darauf bestehen oder anbieten, dass ein Zwerg die Gruppe begleitet.*

## 11. Khabûl-Khâraz

Bald darauf verlassen die Gefährten die Halle des Königs durch das Haupttor und treten den Rückweg an. Sie sind noch nicht weit gekommen, da hält Thorin inne. Er zeigt auf einen

Lichtschimmer voraus. Die Helden gehen vorsichtig weiter, bis sie an eine Nische in der Seitenwand kommen, in deren Boden ein faustgroßer Stein ist, der den Gang erhellt. „Was meint Ihr?“, wendet sich Thorin an Coron. Die beiden begutachten die Nische und schließlich greift Thorin nach oben in die Decke der Nische. Er nickt. „Ein Ausgang!“ *Von oben scheint Sternenlicht in den Schacht, in dessen Seitenwand kleine Tritte – beginnend in doppelter Zwergenreichhöhe - eingeschlagen wurden. Über mehrere Rastplattformen führen diese Stufen bis weit in die oberen Regionen. Ausgänge zu anderen Ebenen sind als meisterliche Geheimtüren getarnt.*

Als die Gruppe mit dem Aufstieg beginnen will, wird Thorin unruhig. „Ich weiß, Ihr wollt gehen. Und ich will Euch nicht aufhalten. Aber ich kann diesen Ort noch nicht verlassen. So Ihr es wünscht, könnt Ihr mich begleiten. Seht nur, hier.“ Thorin weist auf die der Nische gegenüberliegende Wand. „Hier war einst eine Tür. Eine der Kunstfertigsten. Seht diesen Spalt.“ Noch während Thorin vor der Wand steht, macht er eine kaum merkliche Geste und die Wand öffnet sich und gibt den Weg zu einer breiten abwärts führenden Treppe frei. Die Zwerge halten hörbar den Atem an. Dann haucht Coron, sichtlich von Ehrfurcht ergriffen: „Khabûl-Khâraz!“

*Sollten Spieler und Meister noch Energien besitzen, so können die Charaktere die Zwerge nach Khabûl-Khâraz begleiten; falls nicht verschwinden die Zwerge und tauchen nach wenigen Stunden glücklich und mit leuchtenden Augen wieder auf.*

Die breite Treppe führt abwärts zu einem unterirdischen See aus dem Stalagmiten herausragen. Von der Decke hängen Stalaktiten bis knapp über die Wasseroberfläche herab. Der Raum ist von Nebel und bläulich schimmerndem Licht erfüllt. Über den See führt ein steinerner Steg zu einem großen steinernen Mund, der sich über den Weg öffnet. Dahinter liegt ein runder Raum, in dessen Mitte auf einer kleinen Steinkuppe ein steinerner Baum steht. Von den Wurzeln des Baumes führt eine Treppe in der Rinde nach oben bis zu einem Podest (*welches zum Niederknien gedacht ist*). Vor dem Podest befindet sich eine Schale aus Mithril, gefüllt mit grünem Wasser. Daneben steht ein mit Edelsteinen besetzter Kelch aus Gold. Vom Baum tröpfelt klares Wasser herab. Ein Tropfen trifft hin und wieder in die Schale und bringt sie gelegentlich zum Überlaufen. Entlang der Raumwände verlaufen natürliche Edelmetalladern, von denen eine unwirkliches Schimmern ausgeht.

Thorin und seine Zwerge knien am Podest nieder, versinken in Gebet und trinken dann einen Schluck des Wassers, welches sie mit dem Kelch aus der Mithrilschale schöpfen. Danach beten sie abermals und verlassen dann ruhig und mit glänzenden Augen Khabûl-Khâraz.

## 12. Fundin, Regent Anaz-Godûns

Die Gefährten machen sich dann alsbald an den langwierigen, endlos scheinenden Aufstieg. Schließlich entdeckt Firi eine Tür, die in einen leeren Wachraum führt. Die Zwerge stellen fest, dass sie sich ganz in der Nähe der ersten Halle befinden. Nach kurzer Zeit des Marschierens gelangen sie zu der von den Helden bei ihrem Einstieg entdeckten Kreuzung. Sie wenden sich nach Süden und treffen auf drei Zwerge, die eine provisorische Verteidigungsstellung halten. Sie sind erfreut Thorin, Coron und Firi wiederzusehen und tauschen kurz einige Freundlichkeiten aus. Auf dem Weiterweg müssen die Gefährten noch einmal den 30 Meter breiten Abgrund überwinden, dürfen diesmal aber eine der beiden 2,50 Meter breiten Brücken benutzen. Bald schon sind zwergische Stimmen zu vernehmen, die Gefährten passieren noch einige Wachen und kommen schließlich in eine große Halle, in der es von Zwergen nur so wimmelt. Es bildet sich eine Gasse für die Gefährten, bis sie am Fuße des Throns angelangt sind. Dort sitzt ein prachtvoll gewandeter und ehrwürdig aussehender Zwerg, Fürst Fundin. Dessen Herold Marún steht zu seiner Rechten und richtet das Wort an die Gefährten.

Nun, was jetzt noch folgt ist der Bericht gegenüber dem Fürsten, ausgiebiges Feiern und – abhängig von den Worten, Taten, Versprechungen und Wünschen der Helden – etwaige Folgeabenteuer.

## ABSCHIED VON ANAZ-GODÛN

Mit den besten Wünschen und Segenssprüchen werden die Helden schließlich verabschiedet und von Thorin, Coron und Firi nach draußen geleitet, wo sie dann weiter das Arwai-Mysterium verfolgen können.

Zusätzlich zu den durch Proben, Kämpfe, das Besiegen von Ungeheuern und ähnlichem erworbenen Erfahrungspunkten, sollte der Meister die Helden für das Erkunden Anaz-Godûns und das Aufspüren des Zwergenrubins mit jeweils 250 EP belohnen.

Die Vergabe von Geschenken sollte der Meister auch davon abhängig machen, wie viel die Helden bereits in den Minen haben mitgehen lassen.

## LÚRINDHÂL

**Lúrin dhâl** ist eine Waldelbensiedlung im Herzen des Reiches **Temloth**, die von etwa 800 Elben bewohnt wird. König der Waldelben und Herr von Lúrin dhâl ist **Foruil**, der zusammen mit seiner Gemahlin **Finarwen**, einer Valâris, regiert.

Einst erstreckte sich das Reich Temloth über das gesamte Waldgebiet des Nordens. Doch seit böse Geschöpfe von Osten eindringen, teilt sich der Wald in das Elbenreich Temloth und in das Dunkle Waldgebiet **Foordohn**. Dort sollen Wölfe, Orks, sogar Geister umgehen. Für die Elben Temloths bedeutet dies, dass sie ihre Grenzen wachsam verteidigen und misstrauisch gegenüber Fremden geworden sind.

## DER WEG DER HELDEN

Wie auch in Anaz-Godûn, sollte der Meister den Helden ortskundige Führer zur Seite stellen. Je nach Zusammensetzung der Gruppe kann es hilfreich sein, wenn die Elben durch Alantar bereits auf das Eintreffen der Helden vorbereitet wurden – vor allem dann, wenn sich in der Gruppe *keine* Elben befinden, oder schlimmer noch, wenn ein Zwerg in der Gruppe sein sollte.

Es dürfte ausgeschlossen sein, dass die Helden den Wald durchqueren, ohne von den Elben gestellt zu werden.

### 1. Am Rand des Waldes

Beim Betreten der Wälder von Temloth können die Helden auf **Ciúviên**<sup>7</sup> treffen: Südlich verläuft am Waldrand ein kleiner Bachlauf, der in den Nauros fließt. An dessen Ufer sitzt auf einem Stein im Schatten eines Baumes eine kleine Elbin mit langen blonden Haaren (Ciúviên). Ihr anmutiges Antlitz spiegelt sich im Wasser. *Die Helden müssen schon sehr aufmerksam sein, um sie entdecken zu können.* Auf einem nahegelegenen Baum sitzt verborgen ein Elbenjunge (**Laodan**), der andächtig dem Gesang des Mädchens lauscht und es beobachtet. Ciúviên singt ein einfaches, aber sehr treffendes Lied über den Bach, seine Geschichte und seinen Lauf. Für nichtelbische Ohren kann sich das Lied selbst wie das Murmeln des Baches anhören (*Äußerst schwere [30+] Hörprobe, um die Stimme als solche zu erkennen.*). Sollten die Helden Ciúviên oder ihre Stimme entdecken, so fühlen sie sich angenehm berührt von der Stimmung des Liedes, sollte Ciúviên unentdeckt bleiben, so

---

<sup>7</sup> Ciúviên ist 34 Jahre alt, wirkt dabei äußerlich wie ein etwa 12-jähriges Menschenmädchen. Ciúviên ist die Tochter Foruils und Finarwens. Ciúviên ähnelt ihrer Mutter sehr, was selbst oder gerade Nichtelben auffallen dürfte.

führen die Helden die wundersame Stimmung höchstwahrscheinlich auf den Zauber des Ortes zurück.

Kommt es zu einer Begegnung zwischen den Helden und Ciúviên, so kann es – abhängig vom Verhalten der Helden – dazu kommen, dass Ciúviên sie einlädt, sie und ihre Familie in Lúrin dhâl zu besuchen.

Folgen die Helden erst später der Einladung oder betreten sie den Wald, ohne auf Ciúviên zu treffen, so können sie evtl. auf **Ceánar**<sup>8</sup> stoßen: Durch Zufall können die Helden nachts eine Gruppe einfältiger Banditen belauschen, die einen Überfall auf Lúrin dhâl besprechen (*hierzu wurden sie von den Gegenspielern der Helden angestiftet, worauf diese in ihrem Gespräch auch ständig Bezug nehmen: „Die vier sagten, es gäbe unermessliche Reichtümer, schöne Elbenfrauen usw. Alles könnten wir für uns nehmen. Und die Elben? Pah! Dumme Waldbewohner ohne Sinn und Verstand!“*) In jedem Fall bietet es sich an, dass sie als Verfolger oder Verfolgte zwischen den Bäumen entlanghasten. Dabei wird ein Elbenpfeil auf sie abgeschossen und verfehlt sie. Während die Helden über einen alten umgestürzten Baum springen (*oder unter ihm durch laufen*), vernehmen sie kurz darauf ein Krachen hinter sich. Irgend etwas fiel hinter dem Baum zu Boden. Es raschelt. Der obere Teil eines Bogens ragt über den Baum hervor. Es handelt sich dabei um Ceánar, den Bruder Ciúviêns, der nach eigener Aussage hier Wache hält. In seinem blonden Haar hängen einige Blätter und sein Gesicht weist Kratzer auf. Er besitzt einen seiner Größe angepassten „Langbogen“. Das mögliche Gespräch der Helden mit Ceánar wird aufmerksam verfolgt von einem Elben (**Fealan**), der geschickt verborgen in etwa sieben Metern Höhe auf einem Baum sitzt. Er hält einen Langbogen mit eingelegtem Pfeil in Händen und überprüft kurz vermittlels Zauber die Gesinnung der Helden (*was diese bei einer erfolgreichen äußerst schweren [30+] Sensibilitätsprobe wahrnehmen können*). Sollte der Elb von der Rechtschaffenheit der Helden überzeugt sein, und die Unterhaltung mit Ceánar für diesen ohne Bedrohung verlaufen, so wird Fealan nicht eingreifen.

Die Helden können passieren. Es geht leicht ansteigend voran und alsbald kann man zwischen den Bäumen Lichter ausmachen und Lachen vernehmen. Im weichen, federnden Gras sind zahlreiche Blumen zu entdecken, die wie Sterne leuchten.

## 2. Die Elben

Ein Schimmer Sternenlicht fällt zwischen zwei Bäumen herab. In diesem Schimmer steht ein Elb, leicht an einen der Bäume gelehnt. Neben ihm lehnt ein Elbenlangbogen am Baum. Der

---

<sup>8</sup> Ceánar ist 15 Jahre alt und wirkt wie ein sechsjähriger Menschenjunge. Er ist der Sohn Foruils und Finarwens.

Elb hebt die Hand und grüßt. Er stellt sich als **Ancoron** vor, mustert Ceánar und sagt zu ihm, dass er zu Hause sein sollte. Nachdem Ceánar verschwunden ist, meint Ancoron lachend: „Ceánar. Er kann es einfach nicht abwarten, Krieger zu werden.“ Ancoron berichtet, dass Fealan durch die Anwesenheit der Helden und ihren Aktivitäten auf die Bedrohung durch die Banditen aufmerksam wurde und rechtzeitige Warnung geben konnte. „Vielleicht habt ihr ihn gesehen. Er hat uns von euch berichtet.“

Ancoron geleitet die Helden nach Lúrin dhâl, einer Ansammlung sehr alter, hoher Bäume, in denen die Elben ihre Fletts eingerichtet haben. Ancoron ist gerne bereit, den Helden Lúrin dhâl zu zeigen und ihre Fragen zu beantworten, soweit er es vermag. (*Ancoron war schon einmal im Nixenreich Illion, von dem er einige heitere Geschichten kennt.*)

Während Ancoron die Helden herumführt, kann der Meister verschiedene Szenen schildern, die angetan sind, das Elbenvolk und die Stimmung im Wald zu beschreiben. So könnten die Helden bspw. einen Hang hinab steigen und dabei Rehe entdecken, die herankommen und mit Elben sprechen.

Die Helden können hier auch **Anril** kennen lernen, einen Voronim und Freund der Waldelben. Er ist ein sympathischer, erfahrener und weitgereister Recke, der den Elben Botschaften des Königs von Arestoja überbringt. Er plant, bald nach Arestoja zurückzukehren. (*Anril könnte sich den Helden später als Begleiter anschließen.*)

Die Elben gehen verschiedenen Tätigkeiten nach, wenngleich anscheinend immer genügend Zeit bleibt, zu musizieren, sich zu unterhalten u. Ä. Ein beliebter Versammlungsort ist eine kleine Lichtung mit verschiedenen natürlichen Sitzgelegenheiten, wie z.B. ein großer Stein unter einem Baum. Nahebei entspringt eine kleine, klare Quelle, die über einen kleinen „Wasserfall“ auch einen Teich speist, in dem die Elben zuweilen baden.

Den Helden werden äußerst frisch und köstlich schmeckende Trauben angeboten. Auch waffelähnliches Elbenbrot (Lembas) können die Helden erhalten. Dieses ist sehr stärkend und sättigend.

In Lúrin dhâl geben Elben als Wegbeschreibung stets so hilfreiche Hinweise, wie: „Folgt einfach dem Licht. Es wird euch zu [...] leiten.“ Für Nichtelben eine sehr unzureichende Beschreibung. Elben hingegen können am Wachstum der Pflanzen und den Lichtverhältnissen erkennen, wo der gesuchte Ort liegt.

### 3. Foruil und Finarwen

Nachdem sich die Helden etwas umgesehen haben, werden sie schließlich auf ein sehr hohes Flett zu Foruil und Finarwen gebeten, um ihren Auftrag zu besprechen. Sowohl Foruil

als auch Finarwen sind von großer Anmut und besitzen ein ehrfurchtgebietendes, erhabenes Auftreten.

Zur Begrüßung wird den Helden goldener Elbenwein gereicht. Dieser schmeckt zunächst würzig bizzelnd nach frischer Erde, Wald und Frühling, entfaltet dann seinen Geschmack wie ein wunderbarer Sommer, bevor ein herbstlich herber Nachgeschmack angenehm zurückbleibt.

Sollten die Helden nicht für größere Hindernisse gesorgt haben, so wollen ihnen die Elben gerne helfen. Dazu bestimmt Foruil eine kleine Gruppe von vier Elben (**Ancoron**, **Rúmil**, **Daniros** und **Ereinion**), welche die Helden zum Grabmal der Elbin Nerdanêl geleiten soll, eine Reise von 1½ Tagen. Dort befindet sich der Elbendiamant. Allerdings muss die Gruppe sehr vorsichtig sein, denn das Grab liegt außerhalb Temloths im heutigen Foordohn.

#### 4. Nerdanêls Grab

Zunächst verläuft die Reise der Gruppe sehr idyllisch: Zwischen den Bäumen schimmert angenehm grünes Licht, die Helden steigen abwärts über weichen Waldboden. Zwei Eichhörnchen jagen einander nach, Vögel zwitschern fröhlich im Geäst.. Zur Erfrischung machen sie an einem kleinen Bachlauf Rast und genießen das kalte, frische Wasser. Im nahen Moos sieht man kleine Spinnennetze, ein Ast ragt vom Ufer in den Bach und eine flaumige Feder schwimmt vorbei, kurz: Es ist ruhig und entspannend. Die Helden entdecken Wildspuren und treffen auf Rehe am Hang. Abends erreichen sie die Kuppe eines Hügels, auf dem eine große Felsplatte liegt. Der Himmel ist orangerot, und die Helden können unter sich auf den Wald blicken, die Grenze zu Foordohn ist erreicht. Ein Falke zieht gemächlich vorbei. Von hier führt der Weg abwärts ins Tal, dann zwischen zwei Hügeln durch in ein dahinter liegendes Tal.

Schließlich ist es Zeit für eine Nachtruhe. Einer der Helden schreckt nachts aus dem Schlaf auf, als ihn etwas am Kopf trifft. *(Dabei handelt es sich um eine Nuss, die von Ceánar, der der Gruppe heimlich folgte, als Warnung geworfen wurde. Er erspähte Curinóghs Eule Wantalla und hatte die richtige Intuition, dass es sich bei ihr um kein freundliches Wesen handelt.)* Unser Held entdeckt einen großen Schatten zwischen den Bäumen, der sich bei genauerem Nachschauen als Eule entpuppt. Sie legt den Kopf schief, als mustere sie den Helden, lässt sich dann von ihrem Ast fallen und flattert dicht am Kopf des Helden vorbei. Mit ihren Krallen streift sie ihn und verursacht eine kleine, blutende Wunde. *[Sollte Ceánar entdeckt werden, so sind die Elben sehr ungehalten über seine Anwesenheit. Allerdings will Ancoron die Gruppe nicht schwächen, und verzichtet daher darauf, Ceánar mit drei Elben*



*zurückzuschicken (weniger zu schicken, hält er für zu riskant). Stattdessen nimmt die Gruppe Ceánar mit und Daniros sendet einen Boten (Sperling) nach Lúrin dhâl.]*

Der Weg führt am folgenden Tag zuerst nach Osten. Dabei findet die Gruppe die Spuren von Pferden, die in Richtung eines alten – verlassenen? - Elbensitzes führen. Doch da dies nicht der nun einzuschlagende Weg ist, schlägt Ancoron vor, die Spur zu ignorieren und weiter nordwestlich durch das Tal zu marschieren. Gegen Mittag erreicht die Gruppe einen von Bäumen umstandenen See, in dessen Mitte sich eine baumbestandene kleine Insel befindet. Die Elben verteilen sich zur Sicherung um den See. Rúmil wadet zusammen mit den Helden durchs Wasser auf die Insel zu. Zwischen den Bäumen der Insel taucht plötzlich eine menschliche Gestalt auf, die den Helden entgegenblickt. Der Unbekannte hält einen Bogen in Händen und zielt auf die Gruppe. Stille, bis auf das Wasser des Sees, das leise schwappt. Plötzlich ist eine helle Stimme hinter der Gestalt zu vernehmen: „Daro!“<sup>9</sup> Der Unbekannte wirbelt herum. Ceánar steht vor ihm und hält seinen Bogen schussbereit. Ein Lachen ist zu hören und der Unbekannte geht auf Ceánar zu. Ceánar schießt und trifft. Sein Gegner greift sich an die Schulter, dann zieht er ein Schwert. In diesem Moment sirren mehrere Pfeile heran und der Unbekannte sackt tödlich getroffen zusammen. *(Bei ihm handelt es sich um einen der finsternen Bewohner Foordohns, ein sogenannter Forûn. Ein Wesen scheinbar menschlicher Abstammung, in seinem Äußeren aber den Elben nicht unähnlich. Der Tod offenbart allerdings seine Bösartigkeit. Binnen einer Minute nach seinem Tod verschrumpelt seine Gestalt zu einem hässlichen Skelett, welches sich kurz danach ebenfalls in Staub auflöst. Einzig eine stinkende, schwarze Rauchwolke bleibt in der Luft und löst sich erst allmählich auf. Keiner der Elben kann erklären, um was für ein Wesen es sich hierbei handelte.)*

Im Mittelpunkt der Insel befindet sich ein kreisrunder kleiner Teich, angefüllt mit weißen Wasserblumen, in dem eine Marmorstatue steht, welche eine anmutige Elbin darstellt. Das Wasser des Teichs ist blaugrün und undurchsichtig. Ereinion stimmt ein getragenes Lied an, während dem sich das Wasser des Teichs aufhellt, bis es klar und weiß schimmernd geworden ist. Die ganze Insel wird von dem Licht erfüllt und liegt scheinbar in hellem, freundlichem Sternenlicht. Zwischen den Bäumen erhebt sich eine weiß schimmernde Elbenerscheinung: Nerdanêl. Sie kommt auf die Gruppe zu und lauscht dem Liede Ereinions. Sie lächelt, blickt jedem freundlich ins Gesicht, schließt kurz die Augen, nickt und hebt eine Blume vom Teich auf. Sie hält sich die Blume mit beiden Händen vors Gesicht und pustet sanft darüber hinweg. Lichtfunken tanzen wie kleine Sterne aus der Hand Nerdanêls

---

<sup>9</sup> Daro!, Sindarin: Halt! Stop!

und legen sich sanft über die Gesichter der Gefährten. Dann wendet sich Nerdanêl um zum Teich und geht davon, wobei sie immer tiefer ins Wasser steigt und ihre Erscheinung immer blasser wird. Es wird dunkel auf der Insel. Ereinions Lied endet. Eine weiße Wasserblume schwimmt gemächlich ans Teichufer heran. Als sie dieses zu Füßen der Gefährten erreicht, öffnet sich die zuvor geschlossene Blüte und offenbart den Elbendiamant.

## 5. Gefangen!

Sobald die Gefährten die Insel wieder verlassen haben, sirren aus mehreren Richtungen Pfeile heran. Ereinion sinkt getroffen zu Boden. Ceánar läuft davon, Ancoron folgt ihm. Die Helden sehen sich fünf Forûn gegenüber und es kommt höchstwahrscheinlich zu einem erbitterten Kampf. Aus Lúrin dhâl treffen **Anril, Fealan, Fearnar, Finduilas, Maedhros** und **Aradan** ein und nehmen sofort am Kampfgeschehen teil.

Der Kampf endet plötzlich und abrupt. Feinde sind keine mehr zu entdecken. Ceánar ist verschwunden. Die Helden finden schließlich die Leichen von Ancoron, Daniros und Maedhros. Neben Ancoron liegt Ceánars kleiner Bogen, ein kleiner Pfeil steckt in einem nahen Baum, ein weiterer - blutverschmiert und abgebrochen - liegt am Boden. Eine Botin der Forûn – hübsch wie eine Elbin, aber so kühl, dass es den Helden eine Gänsehaut erzeugt - erscheint und bietet Ceánar im Austausch; sie verlangt die Auslieferung der Fremden (*damit sind natürlich die Helden und Anril gemeint*). Anril lässt sich darauf ein und die Helden sollten es auch tun – immerhin steht das Leben eines Kindes, des Königssohns, auf dem Spiel.

Ein weiterer Forûn erscheint und bringt Ceánar, während die erste Forûn die Helden entwaffnet und mithilfe zweier weiterer Forûn fesselt und abführt. Der Weg führt die Helden in nordöstliche Richtung bis sie eine steinerne Ruine erreichen. Auf einer leichten Anhöhe sind zunächst Mauerreste erkennbar. Dahinter kommen die Helden zu einer Lagerstelle mit Feuerplatz, um die herum sich einige abgebrochene Säulen gruppieren. Daneben befindet sich ein alter, noch intakter Brunnen, der mit einer leichtgängigen Winde mit gutem Seil betrieben wird. Der Brunnen steht unter einer großen Eiche, neben der sich ein grasüberwachsener Schutthügel befindet. Ein Loch im Boden hinter der Lagerstelle führt zu steinernen Stufen, über die man in einen Gewölbekeller gelangt. Der Kellerraum ist langgestreckt und besitzt an jeder Längsseite drei Türen zu weiteren Räumen. Von diesen insgesamt sechs Räumen sind allerdings fünf eingestürzt. Durch eine dem Eingang gegenüberliegende Tür gelangt man zu einer kurzen Treppe, die in eine alte Gruft hinabführt. In diese werden die Helden geführt und mit Eisenketten an die Wand gefesselt.

Ihre komplette Ausrüstung wird auf einem steinernen Menschensarg, der in der Mitte des Raumes als Tisch dient, ausgebreitet und durchsucht.

Dann werden sie allein gelassen. Es fällt kein Licht von außen in den Keller. Am nächsten Tag werden die Helden nach jedem Ausrüstungsteil ausgiebig befragt. Die Forûn wollen auch wissen, was die Helden hierher geführt hat, ob sie schon lange mit den Waldelben gemeinsame Sache machten usw. Schließlich bringt einer der Forûn einen bleichen Dolch<sup>10</sup> und zeigt ihn den Gefährten: „Dies wird Euer Tod sein. Morgen abend werdet Ihr sterben.“ Der Forûn legt den Dolch für die Helden gut sichtbar auf den Tisch.

Des nachts singen die Forûn. Ihr Gesang ist sehr schön, allerdings schaurig-schön; er beschert den Helden böse Träume. Dies wird noch zusätzlich durch die üble Aura des bleichen Dolches verstärkt, der den Helden in ihren Träumen immer wieder erscheint.

Am nächsten Tag werden die Helden nach draußen gebracht und mit Seilen an den Handgelenken in die Äste der Eiche gehängt. Nur, wenn sie unter größter Anstrengung die Zehenspitzen strecken, können sie den Boden berühren. Anril sagt keinen Ton. *(Er hat eine Lebensnuss im Mund, die ihm seine Kräfte zurückbringt, was er sich für einen späteren Kampf aufspart.)*

Die Forûn bereiten ein schmackhaftes Essen zu, dass sie vor den Augen der Helden zu sich nehmen. Die Helden können feststellen, dass die Forûngruppe aus zwölf Personen besteht. Ein Bote wird weggeschickt, um nach den Waldelben Ausschau zu halten.

Im Verlauf des Tages tauchen die Morrouw-Gegenspieler der Helden auf und unterhalten sich mit den Forûn. Während sie einen Kelch Wein trinken, prostern sie damit den Helden grüßend zu. Schließlich verschwinden sie mit einem Forûn im Keller, nur um kurze Zeit später lächelnd wieder aufzutauchen, das Schiffsmodell und die sich bereits im Besitz der Helden befindlichen Steine triumphierend in die Höhe haltend.

Kurz danach ist es soweit. Einer der Forûn kommt mit dem bleichen Dolch auf die Gefährten zu, doch als er vor dem ersten Helden steht und ihm den Dolch vors Gesicht hält, hören die Helden die Stimme eines ihrer Gegenspieler: „Haltet ein! Was tut Ihr da? Ihr wollt Eure Gefangenen doch nicht einfach so umbringen? Dies sind tapfere Streiter. Ich weiß, wovon ich rede, ich habe sie kämpfen sehen. Und ein solcher Tod ist eines Tapferen unwürdig. Lasst sie meinerwegen kämpfen, gerne die ganze Nacht hindurch. Und sollten sie Euch einen guten Kampf liefern, so lasst sie frei. Ich würde es tun.“ Der Forûn stutzt, nickt und sagt: „Ihr mögt Recht haben. Sollen sie uns erheitern. Du und du.“ Er zeigt auf Anril und

---

<sup>10</sup> Der Dolch ist magisch und tötet sein Opfer, aber nicht dessen Seele. Diese wird im Dolch eingekerkert und muss den Befehlen desjenigen gehorchen, der das Opfer tötete.

einen Helden. „Ihr werdet als erste gegeneinander antreten!“ Im Sternenlicht müssen sich dann Anril und der Held bis auf Stiefel und Hose entkleiden, jeder erhält einen Dolch als Waffe. Während die beiden mit dem Kampf beginnen, kann ein Waldelb ausgemacht werden, der im Schatten verborgen auf der Mauer sitzt, seinen Bogen schussbereit. Es kommt zum Kampf mit den Forûn und den Morrouw.

Sollten die Helden siegreich aus dem Kampf hervorgehen, so können sie ihre komplette Habe zurückerlangen. *(Falls der Meister dies wünscht, kann er die Morrouw auch fliehen lassen und die Helden müssen sie während einer wilden Verfolgungsjagd durch den Wald stellen.)*

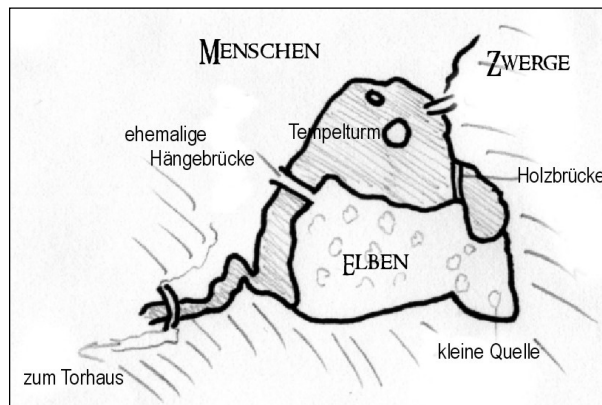
### ABSCHIED VON DEN ELBEN

Wahrscheinlich haben sich die Helden den Dank der Elben verdient, dürften sie sich doch zum Austausch für Ceánar angeboten haben. Dies ist Grund genug, ein Fest zu feiern. Für das Aufspüren des Elbendiamanten sollte jeder Held mit 150 Erfahrungspunkten belohnt werden. Falls die Helden noch nicht in Catharra waren, gibt ihnen Finarwen den Hinweis, nach den Stelen des Mondes zu suchen: „Die Stelen des Mondes werden Euch den Weg zu den Sternen weisen.“ Sie überreicht den Helden eine sternförmige Scheibe aus Mithril: „Dies mag Euch von Nutzen sein, wenn Ihr den Stein der Menschen erlangen wollt.“

Während des Festes könnte sich die Elbin Miriel an die Helden wenden und eine Bitte an sie richten. Sie sollten in Arestoja nach einem gewissen „Dúbisch“ suchen und ihm ein Amulett abkaufen. Dieses sollen sie dann für Miriel aufbewahren, bis sie wieder nach Lúrin dhâl kommen. Bei „Dúbisch“ handelt es sich um einen reichen Kaufmann, der mit seinen Gefährten unterwegs war; sie spielten Karten (z. B. 17 und 4) und da der Kaufmann sehr gerne erzählte, ermahnten ihn seine nuschelnden Gefährten häufig, weiter zu spielen, was sich für die beobachtende Miriel wie „Dúbisch“ (Du bist...) anhörte. Miriel wurde von „Dúbisch“ entdeckt und ging auf sie zu. Miriel flüchtete und verlor dabei ihr Amulett, eine silberne Blattbrosche (magisch). „Dúbisch“ fand das Amulett und nahm es an sich. In der Folgezeit war seine Umwelt von seiner Ausstrahlung fasziniert, was aus ihm einen eingebildeten Schnösel und Blender machte. Da „Dúbisch“ das Amulett aber einsetzt, um andere zu übervorteilen, wird Miriel aus der Ferne geschwächt. Daher ist es sehr wichtig für sie, dass sie das Amulett zurück erhält. *(Sollten die Helden zustimmen, so können sie bspw. in einer Taverne am Nebentisch vernehmen, wie jemand ständig „Dúbisch“ zu einem reich gekleideten Kaufmann sagt, mit dem er Karten spielt....)*

## CATHARRA-IN-YANIMÊ

Catharra-in-Yanimê ist eine alte Weihestätte der Elben, Zwerge und Menschen. Sie liegt östlich der Marâvi-Feste durch Zauberei verborgen in einem von Hügeln umschlossenen Tal.



In der Mitte der Anlage befindet sich in einem See ein hoher, weißer Turm, der Tempel. Ein kleiner Berg im Osten wurde von den Zwergen als Wohnstätte genutzt und bebaut. Aus diesem ergießt sich ein Wasserfall, welcher den See speist. Südlich des Tempelturms befindet sich eine

waldbestandene Insel, auf der die Elben siedelten. Im Norden schließlich wurden die Häuser der Menschen errichtet. In der Schatzkammer des Tempelturms liegt der Menschensaphir verborgen.

Erbaut wurde Catharra unter der Planung des Königs aus Varantêa, Tharanôr I., der Elbenfürstin Vienrónel und des Zwergenfürsten Dwoan.

## DIE STIMMUNG

Da Catharra vor langer Zeit verlassen wurde, ist es teilweise verfallen. Der See ist ausgetrocknet, der Zufluss blockiert und einige Gebäude sind eingestürzt. Vom Tempelturm geht ein fahler Lichtschimmer aus, was besonders des nachts sehr gespenstisch wirkt. Die Weihestätte gleicht einer Geisterstadt, natürliche Geräusche, wie das Summen der Bienen, das Heulen des Windes klingen seltsam unwirklich. *Falls es der Meister für stimmungsvoll hält, kann er die Helden verdächtige Geräusche, Schatten oder Ähnliches wahrnehmen lassen.*

Diese Stimmung wandelt sich allmählich, sobald die Helden die Quelle wieder zum Fließen gebracht haben. Ist das Becken des Sees wieder komplett gefüllt, so erstrahlt der Tempelturm in freundlichem, klarem Sonnen- bzw. Sternenlicht, welches sich auch zauberhaft auf der klaren Wasseroberfläche spiegelt. *Hier sollte der Meister die Erhabenheit des Ortes verdeutlichen, um den Spielern eine weihevollere Stimmung zu vermitteln.*

## DIE AUFGABE DER HELDEN

Um an den Menschensaphir zu gelangen, müssen die Helden zunächst einmal das Rätsel der Mondstelen lösen. Danach werden sie weitere Informationen benötigen, welche sie in der Bibliothek finden können. Die Quelle im Zwergenbereich muss wieder zum Fließen gebracht werden; hierfür notwendige Werkzeuge können in der Werkzeughalle der Zwerge bzw. im Handwerkshaus der Menschen gefunden werden.

Sobald der See mit Wasser gefüllt ist, müssen die Helden zur mallornblattförmigen Anlegestelle gelangen, um sich dort ihre Stirnen mit dem Wasser aus der Wasserschale zu benetzen. Dann steht ein schwieriger Anstieg bevor: Die Helden müssen irgendwie zu dem sich in 21 Meter Höhe befindlichen Eingangstor des Tempelturms gelangen. Auch hier müssen sie ihre Stirnen mit dem Wasser aus dem dort befindlichen Wasserbecken benetzen.

Im Turm selbst ist die Schatzkammer zu öffnen, was mittels der Gestirnscheibe und dem Yanimê-Altar funktionieren sollte. Von da an bleibt ihnen nur noch, die Schatzkammer zu betreten, den Menschensaphir an sich zu nehmen und gen Silbernachtsfälle zu ziehen.

Zwischenzeitlich gilt es allerdings noch, den plumpen Angriff einiger Wegelagerer abzuwehren, welche die Helden beobachteten, als sie zwischen den Mondstelen verschwanden. Diese sind selbstverständlich auf der Suche nach lohnenden Schätzen und dabei stehen ihnen die Helden höchstwahrscheinlich im Wege...

## DIE STELEN DES MONDES

Um Catharra-in-Yanimê betreten zu können, müssen die Helden zunächst die Stelen des Mondes finden, was gar nicht so einfach ist. Folgt man der ehemaligen Oststraße südlich der Marâvi-Feste, so muss man nach etwa fünf Reisetagen die Umgebung mit besonderer Aufmerksamkeit beobachten. *Der Meister kann hier nach eigenem Ermessen entscheiden, wie lange er die Helden suchen lässt. Eine absurde [37+] Sehvermögenprobe kann den betreffenden Helden zwei flimmernde Gebilde erkennen lassen, welche sich beim Näherkommen als zwei aufrecht stehende, jeweils etwa zwölf Meter hohe Stelen aus schwarzem Stein enthüllen. Die beiden Stelen stehen etwa 8 Meter voneinander entfernt.*

*Sollte sich ein Priester in der Gruppe befinden, so kann dieser in Gebet oder Meditation versinken; glückt ihm die entsprechende Probe mindestens äußerst schwer [30], so könnte ihm sein Gott die Stelen in einem hellen Lichtschimmer offenbaren.*

Die Helden nähern sich den Stelen von der Südseite aus. Jede Mondstele besitzt vier Seiten, welche sich nach oben hin verjüngen und in einer Spitze auslaufen. Auf jeder Seite

der Stelen befindet sich eine unter Mondlicht blausilbern schimmernde Inschrift (*aus Ithildin*).

Beide Stelen tragen die gleichen Inschriften:

**Südseite:**

ՎԳԽ ◦ ՔԵԺՍՄԵԽԽ ◦ ՎԵՆ ◦ ՎՎԽՄԽ ◦ ԿԵԿԵԽ

**Ostseite:**

ՕԿԺԿ ◦ ՎԵՅ ◦ ՆԿԿՎ ◦ ՎԵԿ ◦ ՇԺԺՎԵԿ

**Nordseite:**

ՄԽԳՄՄ • ԵԳՐ • ՎԵԽԿՄԺ • ՎԵԽ • ՎԵԽԳԽ

**Westseite:**

ԳԿ › ԵԿԵԽԵ › ՎԵԽ › ՎԵՄՄԳՐ

**Übersetzung der Elbenschrift:**

Die Wächter der Pforte sehen  
nach dem Lauf des Mondes  
Tritt ein, Freund der Freien  
zu Ehren der Göttin

*Es sollte den Helden auffallen, dass zwischen den Worten der Inschrift jeweils kleine Mondsymbole eingraviert sind. Was hier nur andeutungsweise dargestellt ist, zeigt in Wirklichkeit 15 verschiedene Mondphasen von Neumond über Vollmond zu Neumond. Die Helden sollten das Symbol der Mondphase suchen, welches dem aktuellen Stand des Gestirns am ehestens entspricht (mittelschwere [17+] Sternkundeprobe). Dieses Symbol muss dann an beiden Stelen gedrückt werden. Es erscheint daraufhin ein kurzer Lichtblitz, der alle Wesen einhüllt, die sich innerhalb eines Bereiches von maximal 5 Metern um eine der beiden Stellen aufhalten. Wird das falsche Symbol gedrückt, so werden alle Wesen im Umkreis von 5 Metern durch einen hellen Blitz geblendet, der sie für 5 Minuten benommen macht.*

Durchschreiten die Helden die Stelen, ohne das korrekte Mondsymbold gedrückt zu haben, so betreten sie einen Talkessel, in dessen Mitte sich ein kleiner Teich befindet. Ein von einer hüfthohen Hecke eingefasster Weg führt zu diesem Teich, umrundet ihn und führt auf der gegenüberliegenden Talseite wieder einen Hügel hinauf zu zwei weiteren Stelen. (*Hierbei*

*handelt es sich um eine Illusion, die von den Helden nicht durchschaut werden kann. Verlassen sie den Weg, erleiden sie Schmerzen durch intensive Hitze, sobald sie die Hecke berühren oder darüber hinweg steigen. Betreten sie den Teich, so erleiden sie Schmerzen durch intensive Kälte. Die Schmerzen erscheinen zunächst äußerst real und können zu einer Ohnmacht führen, allerdings nicht zum Tode. Sobald die Helden das Tal durch einen der beiden Stelenausgänge verlassen, sind ihre Schmerzen verflogen und sie befinden sich wieder an ihrem Ausgangsort (ganz gleich, welchen Ausgang sie benutzen). Betreten die Helden das Gelände hinter den Stelen, ohne diese zu durchschreiten, so können sie nicht nach Catharra gelangen; es ist erforderlich, die Stelen zu passieren. Nur dann öffnet sich der Weg. Das ist zwar schwer zu begreifen, aber so ist es.*

*Die Sache mit dem Betäubungsblitz war ursprünglich dazu gedacht, Unbefugte außer Gefecht zu setzen, bis die Wachen Catharras am Tor eingetroffen waren. Sollten sich die Helden also in Catharra aufhalten, könnte es sein, dass sie das Torglöckchen (siehe Torhaus) vernehmen, sollte sich ein Unbefugter (z. B. ihre Gegenspieler) an den Stelen zu schaffen machen.*

Werden die richtigen Mondsymbole gedrückt, so können die Helden die Stelen durchschreiten und den dahinter liegenden Weg nach Catharra einschlagen. Dieser führt auf eine kleine Schlucht zu, die etwa 150 Meter von den Mondstelen entfernt beginnt und den Eingang zum Talkessel Catharras darstellt. Aus der Schlucht fließt ein kleines Rinnsal in einem fast ausgetrockneten Bachbett.

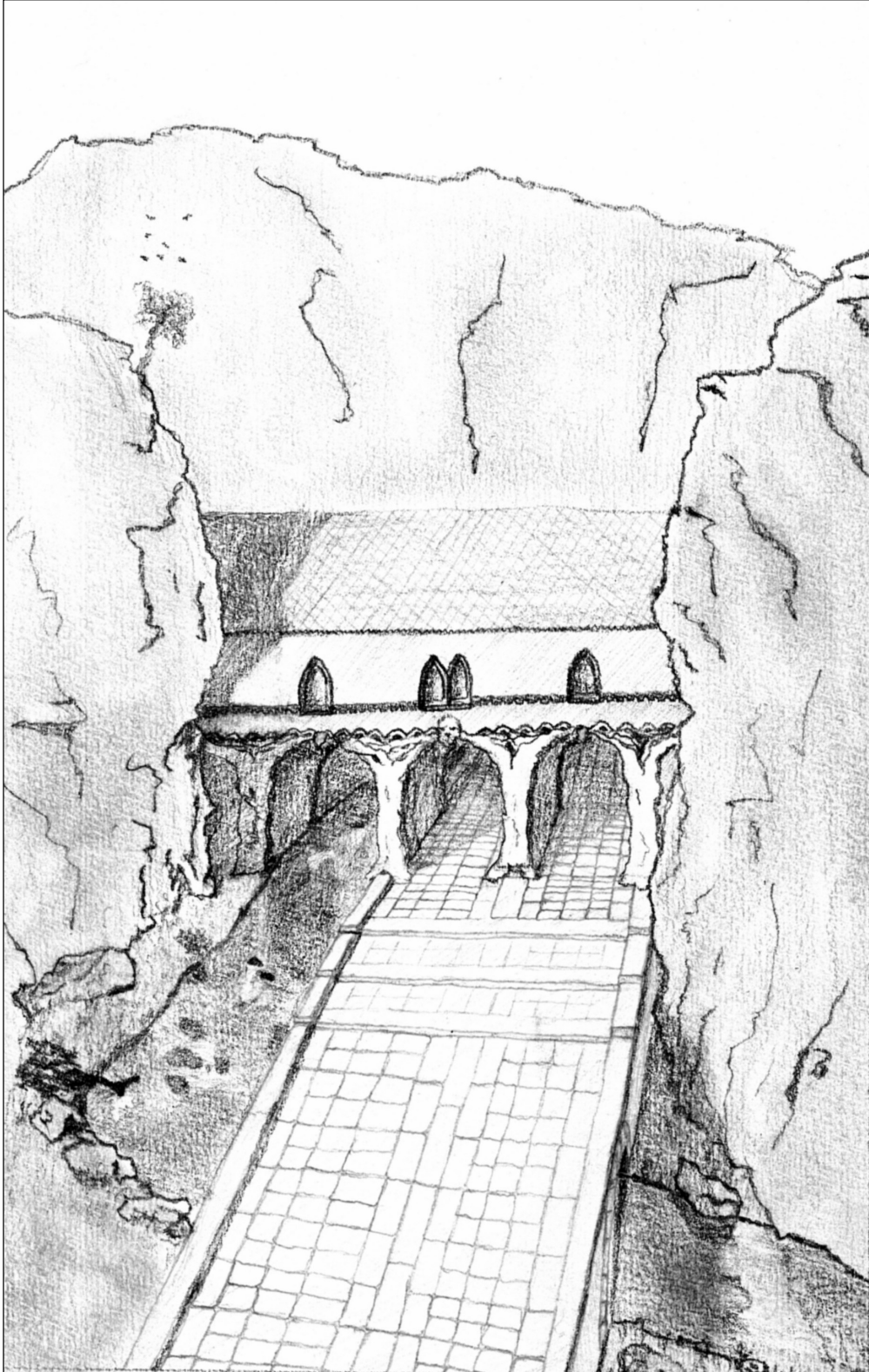
*Sobald ein Wesen die Mondstelen durchschreitet wird es für alle Wesen, die dies noch nicht getan haben unsichtbar. Ein Wesen, das den tatsächlichen Zugang zu Catharra entdeckt hat, kann allerdings andere Wesen sehen, die vor den Stelen stehen oder diese unter dem Einfluss der Illusion durchschritten haben. Letztere sieht man ziellos umherirren und dann wieder durch die Stelen schreiten. Sollte ein Held einen derart Irrenden entdecken und an der Hand führen, so wird sich dieser von Geisterhand berührt fühlen und – sobald er den Weg verlässt – Schmerzen erleiden, die zu seiner Ohnmacht führen. Aus dieser kann er erst wieder erwachen, wenn er zurück ins Freie gebracht wird.*

## DAS TORHAUS

Das Torhaus ist ein steinernes Gebäude, mit drei bogenförmigen Durchgängen. Durch den linken Durchgang floss einst der Bach, derzeit nur noch das Rinnsal. Die beiden anderen Durchgänge können durchschritten werden. Durch einen Zugang im rechten Torbogen kann man ein kleines Wachzimmer betreten. Das Torhaus ist in die Öffnung der Schlucht

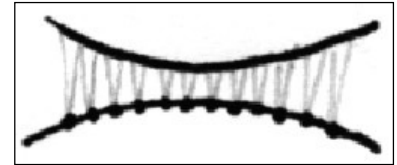


eingepasst und in seinem Dach befindet sich eine kleine Warnglocke, welche ertönt, sobald sich jemand unsachgemäß an den Mondstelen zu schaffen macht, d.h., sobald jemand die Mondstelen durchschreitet, ohne dass ein Mondsymbol bzw. wenn das falsche Mondsymbol gedrückt wurde.



## DAS TAL

Hinter dem Torhaus führt ein gut angelegter Weg zur Rechten des Baches durch einen Felsdurchstich, der nach etwa 120 Metern zu einer steinernen Brücke über den Bach führt. Von dieser Brücke aus kann man bereits das sich öffnende Tal Catharras und den Tempelturm erblicken. Der See ist ausgetrocknet bis auf ein kleines Rinnsal. Anhand des steinernen, teilweise gemauerten Ufers kann man noch die einstigen Ausmaße des Sees erkennen: etwa 250 Meter in der Länge, 80 Meter in der Breite und bis zu 25 Meter in der Tiefe. Über den See führten einst zwei Brücken zum Südwald der Elben: Von der westlich gelegenen Hängebrücke sind nur noch wenige Überreste vorhanden. Die östliche, zehn Meter lange Brücke aus Holzbohlen und Seilen (*siehe Abb. rechts*) ist hingegen passierbar, wenngleich sie in einem schlechten Zustand ist.



Der Tempel steht auf einem natürlichen, steinernen Sockel inmitten des Sees. Die Entfernung zum Ufer des Sees beträgt mindestens 20 Meter. Früher führte eine gebogene steinerne Brücke von der nahe des Nordufers gelegenen kleinen Plattform (*in Form eines Mallornblattes*) hoch zum Tempeleingang, welcher sich 21 Meter über der Basis des Turms befindet und verschlossen ist. Leider ist die Treppe auf halber Höhe eingestürzt und sehr baufällig. Der Boden des Seebeckens ist nahe des Ufers nicht mehr so tief, d. h., die Anlegestelle (Mallornblatt-Plattform) befindet sich auf einem Felssockel etwa acht Meter über dem Beckengrund.

Auf einem häufig sonnenbeschienenen großen Stein in Ufernähe (nördlich des Turms) kann man hervorragend entspannen.

## DER ELBENWALD

Auf der „Elbenhalbinsel“ stehen in der Nähe des westlichen Talausgangs, dort, wo sich früher die Hängebrücke aus Seil befand, zwei große Bäume. Im Südosten befindet sich ein steinerner Brunnen, daneben die Statue einer Elbin, welche aus einem Kelch Wasser in den Brunnen gießt. (*Leider fließt derzeit kein Wasser und auch der Brunnen ist trocken.*) Diese Szenerie ist umgeben von Mallornbäumen. (*Zu Recht dürfte dem Meister diese Beschreibung bekannt vorkommen: Der gleiche Brunnen befindet sich in der Sternwarte Anaz-Godûns.*) Die Natur atmet hier noch die Anwesenheit der Elben. Alle Gewächse sind sehr gesund und besitzen intensive Wirkungskräfte. Auf den Bäumen kann man verlassene Fletts vorfinden.

## DER BERG DER ZWERGE

Die verwaisten Stollen der Zwerge bieten einen trostlosen Anblick. Viele Gänge sind durch Einstürze versperrt oder durch Wassermassen geflutet. *Sollte der Meister das Bedürfnis verspüren, eine größere Anlage zu entwerfen, so kann er hierfür die Beschreibungen Anaz-Godûns zu Hilfe nehmen.*

### Die Mühle

Im Norden des Zwergenbergs befindet sich eine einstmals durch Wasserkraft angetriebene Mühle. Diese ist zur Hälfte in den Fels gehauen, die andere Hälfte wurde von kundiger Zwergenhand gemauert. Die Mühle kann in Betrieb genommen werden, sollte das Wasser wieder zum Fließen gebracht werden.

### Die Haupthalle

Südlich der Mühle liegt der Zugang zur Haupthalle der Zwergenstadt. Von hier aus gelangt man zu Essräumen, Wohnbezirken, der Küche und abwärts zu den Minen und kleinen Rohschmieden.

### Die Wasserhalle

Von der Haupthalle kann man abwärts zur Wasserhalle gelangen, die auch einen eigenen Ausgang zum Tal besitzt. Die abwärts führende Treppe im Norden endet sehr bald in dunklem Wasser. *Ob die Helden hier Tauchversuche unternehmen wollen, bleibt ihnen überlassen. Der Meister kann völlig frei entscheiden, ob sie hierbei etwas Besonderes entdecken können.*

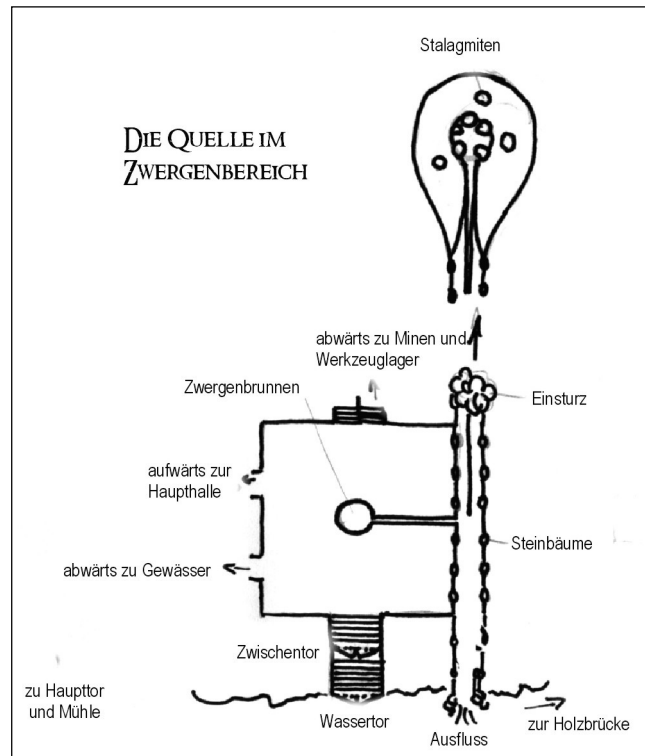
Die Treppe im Osten führt die Helden abwärts zu den Minenbereichen und einem Werkzeuglager. Letzteres könnte für die Helden von Interesse sein.

In der Wasserhalle selbst (*etwa 30 m \* 30 m*) befindet sich ein fünfeckiger Quellbrunnen, der mit zahlreichen Steinmetzarbeiten verziert ist. Diese Arbeiten zeigen vor allem zwergisches Tun, wie z. B. Bergbau, Schmiedekunst usw. Aus der Mitte des Brunnens sprudelt sanft Wasser empor, das durch einen Überlauf an der Südseite in eine Rinne fällt und von dort weiter zum Seezufluss läuft.

### Der Zufluss

Der See wurde früher durch einen von den Zwergen gestalteten Zufluss gespeist, der südlich des Wassertors aus dem Berg kam. Die Stelle, an welcher der Zufluss den Berg verlässt, wurde von den Zwergen mit Zwergenstatuen verziert, die sich sowohl neben als

auch unter der Wasserrinne befinden; sie tragen Schalen, Kisten, Schmiedewerkzeuge, Gießwerkzeuge und Ähnliches. Zurzeit kommt aus dem Zufluss nur ein kleines Rinnsal. Man kann den Zufluss direkt von außen betreten oder über die Wasserhalle. Der etwa 2 Meter hohe Gang, durch den das Wasser einst floss, ist ebenfalls sehr kunstvoll verziert. Rechts und links wurden Bäume als steinerne Säulen aus dem Fels gemeißelt. Nach etwa 50 Metern endet der Zufluss an einer Einsturzstelle. Diese versperrt den Zugang zu dem dahinterliegenden Quellraum. *Das Freiräumen des verstopften Ganges nimmt je nach zur*



*Verfügung stehendem Werkzeug, Anzahl und Bergbaukenntnissen der Helden zwischen 3 und 14 Tagen in Anspruch. Dabei ist zu beachten, dass die Arbeit gefährlich ist. Sobald eine Öffnung groß genug wurde, dass Wasser abfließen kann, entlädt sich der Quellraum mit großem Druck. Ungeschickte Helden können dabei sehr leicht von den Wassermassen davongetragen werden, und das Seebecken ist an der Ausflussstelle etwa 25 Meter tief...*

### Der Quellraum

Der Quellraum ist ein annähernd kreisförmiger Raum, der im Durchmesser etwa 15 Meter und in der Höhe knapp 80 Meter misst. Er ist bis zu einer Höhe von etwa 10 Metern überflutet, was für den notwendigen Wasserdruck sorgt, jeden unvorsichtigen Helden nach draußen zu katapultieren.

Inmitten des Quellraums befindet sich die in einem fünfeckigen steinernen Becken eingefasste Quelle, welche von Stalagmiten umgeben ist. Weitere Stalagmiten stehen im Raum. Ein herabgestürzter Stalaktit hat die Quelle verschüttet. Daher wird der Strom des Wassers nach dem Freiräumen des Ganges nach kurzer Zeit wieder versiegen und die eigentliche Quelle muss ebenfalls freigeräumt werden, was allerdings in einem halben Tag zu schaffen ist.

Bei der Quelle handelt es sich um einen artesischen Brunnen.

Die Stalagmiten und Stalaktiten des Quellraums wirken, als seien sie von gläserner Beschaffenheit. Betrachtet man sie im durch die Lichtschächte einfallenden Licht, so gewinnt man den Eindruck, kleine Zwerge würden sich darin beim Arbeiten spiegeln. An den Wänden zeigen bemalte Steinreliefs Götter, Elben, Zwerge und Menschen und den Bau der Anlage.

Sobald die Quelle freigeräumt wurde, strömt auch hier das Wasser zunächst mit größerem Druck als gewöhnlich, was allerdings nur dazu führt, dass das Wasser aus der Quelle etwa 2 Meter hoch springt, bevor es nach außen abfließt. Die „Befreiung“ der Quelle scheint auch andere Zuflüsse geöffnet zu haben, denn das Becken des Sees füllt sich mit großer Geschwindigkeit, so dass das Wasser bereits nach vier Tagen das Bodenniveau des Tempelturms erreicht hat. Ab diesem Zeitpunkt nimmt der Wasserzustrom ab und die Höhe des Wasserspiegels bleibt konstant.

*Sobald sich das Becken des Sees gefüllt hat, sind auch die Wasserschalen auf der Mallorn-Anlegestelle und neben dem Tempelzugang wieder mit Wasser versorgt.*

### **Der Steinweg**

Unter dem Quellausfluss führt ein steinerner Weg hindurch, der über einige Treppen zur Holzbohlenbrücke geleitet, über die man zu den Elben gelangen kann.

## **DIE HÄUSER DER MENSCHEN**

Die Häuser der Menschen liegen nördlich des Sees im Talkessel. Einzig eine Schmiede ist erhöht in den Westhang Catharras gebaut. Bei den Menschenhäusern handelt es sich vornehmlich um Bauten aus weißem Stein, darunter befinden sich Wohnhäuser für etwa 300 Personen, eine Sternwarte, ein Handwerkshaus, ein Badehaus, eine Bibliothek, eine Obsthalle und ein Kräutergarten.

### **Das Badehaus**

Das Badehaus besteht aus mehreren ineinander übergreifenden ellipsenförmigen Gebäuden. Es zeugt von der hohen Kultur und Kunstfertigkeit der Bewohner Catharras und ist, nachdem es gründlich gesäubert wurde, ein angenehmer Ort der Reinigung und Entspannung.

### **Das Handwerkshaus**

Dieser langgestreckte Bau besitzt einen Innenhof, von dem aus zwei Holztreppe zu einer umlaufenden Galerie führen. Das Handwerkshaus beherbergt auf zwei Etagen Werkstätten

für zahlreiche Handwerksberufe: Schneider, Weber, Färber, Kerzenzieher, Küfer, Käsehersteller, Winzer, Bäcker, Imker, Tischler und dergleichen mehr.

### Die Bibliothek

Die Bibliothek ist ein mit einem Kuppeldach versehener Rundbau aus Marmorstein. Auf der Dachkuppel steht eine prächtige Statue, welche als Göttin Tyra (*mittlere [17+] Götterkundeprobe*) zu erkennen ist. Auf der kupfernen Eingangstür ist eine Kreuzotter dargestellt (*auch dies ein Symbol Tyras, was eine schwere [22+] Götterkundeprobe enthüllen kann*). Die Bibliothek wurde versiegelt, kann aber mittels einer äußerst schweren (30+) Schlösser-öffnen-Probe geöffnet werden. Dabei entweicht die Luft geräuschvoll.

Die Bibliothek ist über und über mit Büchern zu allen möglichen Wissensgebieten angefüllt. Diese Bücher stehen über vier Stockwerke verteilt in Regalen entlang der Außenwand. Auf jedem Stockwerk verläuft eine Galerie, diese sind durch Treppen miteinander verbunden. Der Innenraum ist offen bis zur Kuppel, durch die helles Licht einströmt. Ruhige Nischen mit Sitzgelegenheiten bieten Platz zur stillen Lektüre. Den Boden der Bibliothek im Erdgeschoss ziert die kunstvolle Darstellung der Erleuchtung durch die Götter. Wandmalereien berichten vom Bau Catharras, von Artefakten, historischen Ereignissen und Persönlichkeiten.

Es dürfte den Helden nicht allzu schwer fallen, irgendwann geeignete Informationen zu Catharra-in-Yanimê zu finden. (*Über die Geschwindigkeit, mit der ihnen dies gelingt, gibt eine Lesen / Schreibenprobe Aufschluss.*)

#### **Folgende Informationen könnten für die Helden von Interesse sein:**

- Der Tempelturm gliedert sich in das Erdgeschoss und 11 darüber liegende Stockwerke. Jedes dieser Stockwerke ist einer bestimmten Gottheit geweiht: Erdgeschoss: Yanimê, die Stockwerke (*von unten nach oben:*) Oirath, Ailoth, Argon, Siêva, Selêrva, Aea / Osis, Tyra, Lostére, Anýam, Garwe, Yinaia.
- Unter dem Erdgeschoss befindet sich die Schatzkammer des Tempels.
- In seiner Gesamthöhe misst der Turm 114 Meter.
- Hinsichtlich des Betretens durch das Eingangstor, finden die Helden folgenden Hinweis: „Benetzt Eure Stirn mit dem Wasser aus den Becken nahe der Anlegestelle und vor dem Tor. Nur so darf das Heiligtum betreten werden.“
- Um die Schatzkammer zu öffnen, muss die Gestirnscheibe aus Mithril (*können die Helden von Finarwen aus Lúrin dhâl erhalten*) in die entsprechende Öffnung des Altars zu Füßen der Yanimêstatue eingesetzt werden. Danach muss diese Scheibe so gedreht werden, dass sie das einfallende Licht in einem bestimmten Winkel streut, so dass die Augen der Yanimêstatue leuchten.

## Der Kräutergarten

Der Kräutergarten ist eine quadratische Anlage nahe der Bibliothek. Hier wachsen seit langer Zeit die verschiedensten Kräuter wild durcheinander. Auch eher ausgefallene Kräuter, vor allem Heilkräuter, wurden damals angepflanzt und können auch jetzt noch gefunden werden. Neben den Pflanzen (*der Meister kann hier aus dem Vollen schöpfen*) kann man im Kräutergarten aber auch noch einen anderen Schatz finden: Ein kleines Holzkästchen ist zwischen den Kräutern vergraben. (*Der Meister kann dies die Helden bei passender Gelegenheit „zufällig“ oder bei einer äußerst schweren [30+] Probe auf Dinge verstecken oder Sehvermögen.*) Das Kästchen beherbergt den großen Schlüssel zum Tempeleingang.

## DAS UMLAND

Im Osten und Süden wird Catharra von niedrigen Bergformationen eingefasst, während im Westen und Norden sanfte Hügel das Tal einschließen. Im Norden wurde auf dem Hang des Hügel Getreide und Obst auf mehreren Terrassen angepflanzt: Äpfel, Birnen, Kirschen, Trauben. (*Reifezeit für Obst: Äpfel, Trauben, Birnen: Il-Oirath, Il-Yanimê; Kirschen: Il-Argon, Il-Ailoth.*) In der Mitte dieser Anlage steht auf dem Hang eine Tyra-Statue, in den Begrenzungsmauern finden sich Tyra-Symbole. Nach Westen hin schließen sich Schafswälder an. Eine zufriedene Schafsherde ist immer noch vorhanden.

## DER TEMPELTURM

### Die Ausmaße

Der Turm ist 114 Meter hoch, rund, aus weißem Stein erbaut und befindet sich auf einem natürlichen Felssockel von 25 Metern Höhe. Mit Ausnahme des Erd- und des Dachgeschosses besteht jedes Stockwerk aus einer umlaufenden Säulenreihe und einer darüberliegenden Reihe Rundbögen und ist jeweils etwa 7 Meter hoch. Das Erdgeschoss besteht aus einer 21 Meter hohen Säulenreihe, einer darüberliegenden 7 Meter hohen Reihe Rundbögen, auf der wiederum eine 5 Meter hohe Säulenreihe steht. Das Dachgeschoss besitzt zusätzlich zur Säulenreihe noch das spitz zulaufende Dach und ist etwa 11 Meter hoch. Der Eingang zum Tempel befindet sich über der Säulenreihe des Erdgeschosses, also innerhalb der Rundbögenreihe in 21 Metern Höhe. Einstmals führte von der mallornblattförmigen Anlegestelle eine geschwungene steinerne Treppe hoch zum Eingang, doch ist diese Treppe auf halber Höhe eingestürzt. Vor der Eingangstür reichen die Überreste der Treppe noch etwa 2 Meter nach unten.

### Die Wasserschalen

Sowohl auf der Mallornplattform als auch neben der hohen Eingangstür befindet sich jeweils eine Wasserschale, welche, nachdem der See wieder gefüllt ist, Wasser enthalten. Die Helden müssen sich die Stirn mit dem Wasser aus beiden Schalen benetzen, wollen sie die Eingangstür durchschreiten. Versäumen sie es, so werden sie von einer magischen Druckwelle (*ZGE: 28; ZTP: 3W6+8*) erfasst und hinab in den See geschleudert. Um das Eingangstor zu öffnen, muss man entweder den Schlüssel benutzen (*siehe Kräutergarten*) oder eine äußerst schwere [30+] Probe auf Schlösser öffnen absolvieren bzw. Zauberei einsetzen.

### Die Stockwerke

Jede Etage des Tempelturms ist einer bestimmten Gottheit geweiht und mit entsprechenden Wandmalereien und Statuen geschmückt. Hält man sich während des der Gottheit geweihten Monats im entsprechenden Tempelstockwerk auf, so ist dort das Wesen der Gottheit besonders deutlich zu spüren. Außerdem scheinen die Wandmalereien belebt zu sein, das heißt, die dargestellten Szenerien sind in Bewegung und zeigen sehr deutlich das göttliche Wirken.

Der Treppenzugang zu den oberen Stockwerken liegt rechterhand des Haupteingangs hinter einer Säule. Im Folgenden werden die Stockwerke, die jeweilige Gottheit und deren Symbole und „Funktionen“ genannt:

1. Stock: Oirath (Rabe, Bär, Ernte, Schicksalsrichter, Totengott, Gastfreund);
2. Stock: Ailoth (Sonne, Sieg, Ordnung, Wahrer der Weißen Mächte, Jäger von Ungeheuern);
3. Stock: Argon (Löwe, Feuer, Kampf, Stärke, Krieg, Schmiedekunst);
4. Stock: Siêva (Sinnlichkeit, Liebe, Leidenschaften, Stute);
5. Stock: Selêrva (Weißstorch, Fruchtbarkeit, Geburt, Wachstum, Gedeihen);
6. Stock: Aea / Osis (Wasser, Kreislauf, Ewigkeit, Delphin, Meerjungfrau, Verspieltheit, Meereskönig Osis, Beherrscher der Meeresdämonen);
7. Stock: Tyra (Kreuzotter, Eidechse, Erde, Wissenschaft, Tatendrang);
8. Stock: Lostére (Einhorn, Balance, Harmonie, Weisheit, Gerechtigkeit);
9. Stock: Anýam (Gerfalke, Luft, Gesundheit, Besonnenheit, Jagd);
10. Stock: Garwe (Luchs, Heimlichkeit, List);
11. Stock (Dach): Yinaia (Mond, Schicksalgöttin, Hüterin von Geheimnissen, Träume, Geschichtsweberin)



### Die Lichttreppe

Darüber hinaus besitzt der Turm eine Art „Lichttreppe“, bestehend aus Edelsteinen und Einlegearbeiten aus Ithildin. Im Monat Il-Yinaia fängt sich das Mondlicht in einem Stein in der Spitze des Dachgeschosses und strahlt von dort aus silbern und ruhig über Catharra hin. In jedem weiteren Monat wird das Mond- **und** Sternenlicht von der Dachspitze nach unten weitergeleitet, das heißt, es erweitert sich der Lichtschein, indem er eine Etage tiefer wandert, so dass es scheint, als würde Sternenlicht wie Wasser beständig den Turm von seiner Spitze bis zur jeweils „aktuellen“ Etage hinabfließen. Hat das Sternenlicht am 1. Il-Yanimê schließlich das Erdgeschoss erreicht, so werden für den kompletten Monat Il-Yanimê die Wände zwischen den Säulen des Erdgeschosses durchscheinend, ein dünner Wasserteppich bedeckt den Boden des Tempels und das Sternenlicht lässt das Wasser des Sees erstrahlen.

### Das Erdgeschoss – Yanimês Tempelraum

Durch die Eingangstür gelangt man auf eine etwa 3 Meter breite umlaufende Galerie. Blickt man von dieser Galerie nach unten oder oben, so sieht man einen wunderschönen Sternenhimmel.

Hinter einer Säule rechterhand des Eingangs führt eine gewundene Treppe sowohl nach oben zu den Stockwerken der anderen Götter als auch nach unten in den Weiheraum.

Dass Yanimê die Göttin der Sterne und der Schönheit ist, dürfte den Helden spätestens in diesem Weiheraum klar werden: Die riesige Statue einer wunderschönen, tanzenden Frau (Yanimê) beherrscht den Raum. Yanimê blickt herunter in den Weiheraum und jeder, der die Statue betrachtet, hat das Gefühl, sie blicke ihn an. Ihre linke Hand hält sie offen, so, als streue sie Sternenlicht aus. Goldene Lichter funkeln im Raum. Blickt man nach oben, so ist auch von hier ein klarer Sternenhimmel zu erkennen. Zu Yanimês Füßen befindet sich ein Altar zwergischer Machart, in dem sich eine sternförmige Aussparung befindet. *(In diese muss die Sternscheibe eingesetzt und so lange gedreht werden, bis ein Lichtschimmer aus Yanimês Augen scheint und auf den Sternenbrunnen in der Raummitte fällt.)*

Die runde Einfassung des Sternenbrunnens in der Raummitte ist mit prächtigen Steinmetzarbeiten verziert und das Wasser im Brunnen ist dunkel und völlig ruhig. In ihm kann man ebenfalls den Sternenhimmel erblicken. Sobald das Licht aus Yanimês Augen auf den Brunnen fällt, schimmert das Wasser in hellem Licht und bekommt eine leicht grünliche Färbung. Der Boden des Brunnens schiebt sich zur Seite, und gewährt einen verschwommenen Blick durch das Wasser auf die in der Schatzkammer darunter liegenden

Schätze. Ein Steg taucht aus dem Wasser auf und führt vom Brunnenrand zu einer gläsernen Wendeltreppe in der Mitte des Brunnens. *Über diese Wendeltreppe kann man hinab in die Schatzkammer steigen. Dabei hat man das Gefühl durch das Wasser hindurch zu tauchen. Die Helden müssen aber weder schwimmen, noch tauchen, noch müssen sie die Luft anhalten. Sie können sich die ganze Zeit völlig normal bewegen und normal atmen.*

### **Der Schatzraum**

Der kreisrunde Schatzraum ist hell und erscheint, als wäre er mit klarem Wasser gefüllt. Auf Kissen, Podesten, an den Wänden usw. befinden sich neben vielen anderen (*der Meister kann selbst entscheiden, welche*) folgende Artefakte:

- der blaue Menschengaphir
- ein durchsichtiger Edelstein (Varantêa-Stern)
- das Löwenschwert des königlichen Heerführers von Varantêa
- das Elbenswert Escárlhach
- das Schwert Rúnya
- das Schwert Helcár
- das Schwert Macilrómen
- ein silberner Stirnreif aus Mithril („Arúnreif“)
- eine silberne Halskette mit einem silbernen Mallornblatt
- ein rotgoldener Ring mit einem eingravierten Falken
- ein goldener Gürtel mit einer Löwenschnalle
- ein paar leichte Ledertiefel
- ein Elbenlangbogen mit feinen Runen

## **DIE WEGELAGERER**

Zu einem geeigneten Zeitpunkt (z. B. *nachdem die Helden gerade die Quelle wieder befreit haben*) läutet das Glöckchen des Torhauses. (Es ist gut möglich, dass die Helden noch nicht einschätzen können, was dies bedeutet.) Die Ursache ist eine Gruppe von fünf Wegelagerern, welche die Helden beobachtete, als diese sich an den Mondstelen (welche die Wegelagerer zu diesem Zeitpunkt selbst noch nicht sehen konnten) zu schaffen machten. Die Wegelagerer sehen die Helden plötzlich im Nichts verschwinden, vermuten Zauberei und große Schätze. Grund genug, der Sache nachzugehen. Die Wegelagerer suchen nach den Mondstelen, finden sie schließlich auch. Allerdings gelingt es ihnen nicht gleich, deren Rätsel zu lösen, was dazu führt, dass das Glöckchen läutet. Evtl. werden sie

sogar für einige Minuten außer Gefecht gesetzt. *(Hier kann der Meister entscheiden, ob die Spieler die Wegelagerer durch die Stelen hindurch entdecken – sollten sie nach dem Rechten sehen -, oder ob die Helden sich bereits dem Angriff der eingedrungenen Gegner stellen müssen.)*

Es ist Folgendes zu beachten: Jeder Schurke, der herausfindet, wie man nach Catharra gelangen kann, wird höchstwahrscheinlich versuchen, die Tempelanlage zu entweihen und die Schätze zu rauben. Dies dürfte auch den Helden klar sein, weshalb damit zu rechnen ist, dass sie mit Eindringlingen kurzen Prozess machen. *(Das werden sie übrigens vermutlich auch dann tun, wenn die Helden selbst üble Tempelräuber sind.)* Der Meister sollte daher nur „entbehrliche“ Gestalten den Weg nach Catharra finden lassen.

Hinweis: *Es kann interessant sein wenn oben genannte Wegelagerer den Helden auf ihrer Reise zu den Mondstelen bereits begegnet sind, vielleicht sogar mit ihnen gemeinsam am Lager gesessen und erzählt haben.*

## ABSCHIED VON CATHARRA

Für ihren Einsatz in Catharra-in-Yanimê sollte der Meister die Helden mit jeweils 150 Erfahrungspunkten belohnen.

## DIE SILBERNACHTSFÄLLE

Zum Abschluss ihrer Reise müssen die Helden nun (abermals?) die Elben in Temloth aufsuchen, da diese sie sicher zu den Silbernachtswälden geleiten können. Selbstverständlich können die Helden auch auf eigene Faust nach diesem Ort suchen.

Wie ereignisreich die Reise ausfällt, bleibt ganz der Phantasie des Meisters überlassen. Allerdings sollte es zu einem finalen Gefecht zwischen den Helden und ihren Gegenspielern (Curinógh, Ílon, Vardankil, Raeglon, Lai) kommen. Hierzu sollte sich der Meister vorab überlegen, ob er die Helden alleine kämpfen lassen will. Dann kann der Kampf noch vor dem Waldrand des Elbenreiches stattfinden. Andernfalls (*was dramaturgisch unter Umständen spannender sein kann*) könnte der Endkampf an den Ufern der Silbernachtswälder stattfinden. Hier wären zwar höchstwahrscheinlich auch die Waldelben aus Lúrin dhál beteiligt, doch kann der Meister zum Ausgleich noch einige Forûn ins Kampfgeschehen eingreifen lassen.

Je nachdem, wie der Kampf ausgeht, können die Helden dann zum Ende ihrer Mission schreiten oder sie müssen erst das Schiffsmodell und die Steine zurückerobern. Sollte es sich ganz ungünstig fügen, so müssen sie gar zusehen, wie ihre Kontrahenten ihre Mission erfüllen.

## DER BOTE DER GÖTTER

Wenn die Helden alles richtig gemacht haben, befindet sich das Schiffsmodell Noronór in ihrem Besitz. Sie haben die drei Mastspitzen mit den drei Steinen der Menschen, Elben und Zwerge bestückt und stehen am Rand der Silbernachtswälder.

Dabei handelt es sich um einen Wasserfall, der sich 40 Meter tief in einen dunklen See mitten im Herzen des Elbenwaldes ergießt. Sobald die Helden Noronór ins Wasser gesetzt haben, hat der Meister zwei Möglichkeiten (*oder mehr, falls ihm ein anderes Ende der Kampagne vorschwebt*):

## EIN SCHNELLES ENDE

Die weißen Segel des Schiffes blähen sich. Im Dunkel der Nacht leuchten die weißen Masten, und die Steine auf ihren Spitzen funkeln. Das Schiff ist von einem silbernen Schimmer umgeben, der sich allmählich von den Helden entfernt. Noronór gleitet schließlich über den Wasserfall hinweg. Eine helle Lichtkugel umgibt das Schiff, pulsiert und kurz darauf läuft ein Zittern durch die Erde. Alle Geräusche verstummen für einen Moment. Dann atmet

alles Leben auf. Die Luft ist klar. Die Sterne funkeln. Ehre und Respekt der Helden steigen um jeweils zwei Punkte und jeder Held erhält zusätzlich 200 Erfahrungspunkte.

### EINE ENDE, DAS KEINES IST

*(Hier greifen die Götter ein und zeigen den Helden in einer Vision, was die Welt bislang erlebt hat, welche Gefahren nun bevorstehen und wie sie ihnen begegnen können. Dies ist der Einstieg in eine weitere Kampagne: Neue Götter. Sollte sich der Meister für dieses Ende entscheiden, so kann er seinen Helden den folgenden Text vortragen.)*

Die weißen Segel des Schiffes blähen sich. Im Dunkel der Nacht leuchten die weißen Masten, und die Steine auf ihren Spitzen funkeln. Das Schiff ist von einem silbernen Schimmer umgeben. Erst leise, dann immer deutlicher hört ihr das Knattern von Holz. Unvermittelt spürt ihr Holz unter euren Füßen, die Segel rauschen laut und deutlich und über euren Köpfen leuchten hell und klar die Steine der Freien Völker. Ihr seid an Bord des Schiffes!

Noronór gleitet ruhig über das dunkle Gewässer, Sterne funkeln am Himmel und spiegeln sich im Wasser. Ein Licht taucht vor euch auf, wird heller und größer. Eine Stimme spricht zu euch: **„Sehet. ICH, der ich über und in allem bin, zeige euch die Schöpfung. Schauet und höret auf das Erwachen der Welt, fühlt es und schmeckt es auf euren Lippen!“**

Aus der Dunkelheit tauchen Gesichte vor euch auf: Wälder, Flüsse, Seen, Gräser, Berge, Wolken, Regen, Erde, Blumen, Gärten, Adler, Falken, Rehe, ein Einhorn, ein Delphin, Eichen, Mallornbäume, Edelsteine, Gold, Wasserfälle, der Duft nach Frische (Holz, Regen, Frühling), Nacht wandelt sich zu Tag, ein Blatt schwimmt auf einem dunklen See, der See entfernt sich und wird immer kleiner, ihr könnt immer mehr von der Welt entdecken, bis sich euch schließlich die ganze Welt darbietet. Der Blick geht weiter zurück und ihr schaut direkt in schimmernde Elbenaugen, in denen alles sichtbar ist.

Euer Blick gleitet zurück zur Erdoberfläche und ihr erkennt Elben, Zwerge, Nixen und Menschen, die in den Wäldern, See, unter den Bergen und in den Tälern erwachen. Der Blick weitet sich auf ganze Erdregionen und an neun Punkten schimmern „Erdknoten“ hell auf, pulsieren. Von ihnen strahlt Verständigung, Musik und Harmonie aus in die Welt.

**„Und vernehmt nun den Kampf der Kräfte!“** Die Geräusche der Welt werden durchmischt vom Gemurmel der Kinder. Ihr hört ein Schmieden, Klopfen, Hacken usw. Feuer und Kriege werden hörbar. Der Geräuschstrudel wird lauter und lauter. Trompeten und Fanfaren ertönen. Geflügelte Untiere ziehen vorüber. Ein gleißendes Licht umfasst alles. – Ruhe.

Die Erdknoten leuchten abermals auf und verblassen. Der Blick sinkt langsam nieder und verweilt in Ruhe, dann kommt Wind auf – er trägt den Blick durch eine neue Welt. Frische, auf altem Boden gewachsen, erblüht. Der Glanz aber ist stumpfer geworden. Die Zeichen der Welt sind noch da, aber undeutlich. Sind sie tatsächlich da? War alles nur ein Traum? – Trauer erfüllt euch. Der Wind trägt nicht nur Geschichten, sondern auch Kälte herbei. Ihr fröstelt. Ihr zieht eure Schultern hoch. Ihr seid allein. – Die Zeit vergeht. – Plötzlich erkennt ihr, dass die Umwelt belebt ist. Mannigfaltig. Die Melodie der Welt ist lauter geworden, ein wenig zu laut bisweilen, doch noch immer klingt sie harmonisch.

**„Und alles folgt einer Ordnung, auch im Chaos.“** Wälder rauschen, Bäche plätschern, Berge recken sich majestätisch in den Himmel, ihr hört Lachen und Weinen, Klopfen, Hämmern, Räder knirschen, Regen fällt, die Sonne wärmt, Wind pfeift, aber viele Töne bleiben unerkannt oder können nicht wahrgenommen werden. Leise Lieder erklingen. Ein Eichhörnchen blickt auf. Da ist ein Rascheln im Geäst, die Sonne glänzt im Wasser, eine Biene summt vorbei, Grillen zirpen. Ihr fühlt einen Grashalm im Mund, von Ferne dringt ein Winken, Rufen, Lachen [eine vom Helden geschätzte Person] steht im Wasser, winkt, lacht, lacht, lacht – es wird kalt am Rücken. Die Sonne ist weg. Das Lachen klingt tief und hässlich. Ein Fenster tut sich auf. Fahles, nebliges Licht ist überall. Eine Säule spürt ihr im Rücken. Da ist eine Halle. Eine hässliche Stimme gebietet, herrscht, sucht, hasserfüllt und zornig und grausam. Ihr seid froh, dass ihr nicht hinschauen müssen. Ketten rasseln; zarte, schöne, entschlossene Stimmen der Freien Völker werden hohnlachend unterdrückt und verstummen. Blätter wehen am Fenster vorbei.

**„Die Welt liegt offen! Die Zukunft erwartet Licht oder Dunkelheit!“** Der Blick gleitet weg, er schwebt über die Lande. Ihr erkennt ein bläulich schimmerndes Netzgeflecht unter Berg und Land. Elf Quellen sprudeln in diesem Netzgeflecht:

- Der Turm von Catharra im Sternenlicht verheißt Ruhe und Sicherheit. Ein Wind, der von dort ausgeht, trägt euren Blick hinaus: ein Tempelbau auf einem Hügel unter Mondlicht über den Dächern einer Stadt [Meisterinformation: in Arestoja] – [Meisterinformation: dann erscheint ein Götterzeichen, das kurz aufleuchtet, dann verblasst: *h*]
- Die Berge Anaz-Godûns tauchen auf, ein Stollengang gesäumt von gekrönten Zwergenstatuen – *h*
- Eine Stadt aus grünen Türmen, eine Wasserstelle, ein Brunnen [Meisterinformation: Alváriên] – *h*

- Ein altes Gebäude mit Rundtürmen in einer spärlich belebten Großstadt [Meisterinformation: Tulnibazar; Gefängnis, ehemalige Akademie] – *h*
- Ein Kuppeldach liegt verschwommen vor euch, es befindet sich unter der Wasseroberfläche [Meisterinformation: Varantêa] – *h*
- Ein hoher mit Säulen verzierter Turm [Meisterinformation: Hjalmar], daneben eine Hecke in Form des Götterzeichens, ihr seht Wasser, einen Brunnen in der Mitte - *h*
- Eine Burg auf einer Felsklippe, darunter eine tiefe Schlucht [Meisterinformation: Vampirfeste in den Silberbergen] – *h*
- Eine Stadt vor einem rauchenden Berg, ein Wolfstor führt in die Stadt (Eingang durch den Rachen) [Meisterinformation: Anghobar] – *h*
- Nebel über den Wassern, eine Insel [Meisterinformation: im Westen gelegene Insel] – *h*
- Lange Mauern, ein Hafen, ein Leuchtturm [Meisterinformation: Cendaros] – *h*
- Tempelanlage in Tavros Morvand – *h*
- Silbernachtsfälle – aus dem Wasser tritt eine helle Gestalt hervor. Sie hebt euch auf, legt ihre Stirn an eure Stirn. In eure Händen haltet ihr eine weiße Träne.

„**Das Zeichen der Hoffnung vermag nicht jeder zu tragen!**“ Euer Blick fällt auf die Träne. Ihr spürt abermals die kalte Säule im Rücken, das hässliche Lachen ist gerade verklungen. Angst trocknet eure Kehle aus. Blätter wehen am Fenster vorbei. Sie sehen aus wie Menschen. Sie rennen. Dazwischen bewegen sich Schatten, die nicht wahrgenommen werden. Zwei der Menschen erkennen plötzlich die Schattengestalten: der erste flieht, Panik liegt in seinen Augen; der zweite erkennt und Widerstand und Hoffnung regt sich in seinen Augen.

„**Wählt Eure Gefährten weise!**“ Ihr erblickt Holzfäller in Alváriên, Orks singen, mit Elbenkrone gekrönt. Unrat liegt überall, Krieg überzieht das Land, ein hässliches Lachen trägt der Wind herbei, Neid und Unverständnis liegt in den Blicken der Menschen. Ein grausamer König lässt foltern. Die Nächte sind schwarz, die Flüsse rot und stinkend. Der Blick gleitet zurück zu den Silbernachtsfällen. Ihr seht [Anzahl der Helden] weiß schimmernde Gestalten. Das seid ihr. – Ein Erdknoten taucht auf: Licht strahlt aus der Erde, Hände werden darüber gehalten. Ihr fühlt Anstrengung und Schmerz. Eine weiß-graue Siegelperle mit dem Zeichen der Götter *h* liegt vor euch und kann ergriffen werden.

Reiter und Wanderer ziehen schemenhaft vorüber. Sie tragen schwarze Tränen – oder sind es Flammen und greifen nach den Perlen. Sie vergehen an den Erdknoten, doch regt sich eine böse Macht. Sie sind nicht vergangen, sie wurden Götter und ihre Aura ist spürbar.

Elf Perlen (grau-weiß) rollen zusammen und färben sich allmählich schwarz. Dann vergehen sie und die Farbe weicht aus der Welt. Hörbar wird das Klirren von Ketten, Dröhnen von Holzschlägen, Waffenlärm und Kriegsgeschrei. In der Dunkelheit wird eine riesige Schlachtszenerie sichtbar. 3 weiße Perlen zählen im Hintergrund durch. Ebenfalls im Hintergrund stürzen Bauwerke ein und vergehen. Bei fünf weißen Perlen (zählen beständig im Hintergrund durch) vergeht nur manches; bei elf weißen Perlen erscheinen rein und erhaben die Götter und tauchen die Welt in wohltuendes Licht.

Das Licht wird heller, erfüllt alles, wird dann dunkler, färbt sich zu einem Grauton. Der Blick entfernt sich, ihr seht elf graue Kugeln vor euch liegen, die in alle Richtungen wegrollen. Grauer Nebel verbirgt das Geschehen. Lediglich ferne Geräusche sind noch zu hören (heranmarschierende Truppen, verhaltener Wind, das Klima ist vergleichbar einer Schwüle vor einem Gewitter...)

Aus der Dunkelheit könnt ihr allmählich die Sterne über euch erkennen. Wasser liegt vor euch. Ihr steht an den Silbernachtsfällen. In eurer Händen haltet ihr jeweils eine weiße Träne an reißfesten Mithril-Halskettchen (*die Kettenglieder sind wie kleine Blätter geformt.*) Für den Abschluss der Arwai-Kampagne erhalten die Helden jeweils 200 Erfahrungspunkte.

Da die Helden somit von den Götter auserwählt wurden, die Lichtkräfte zu vertreten, steigt ihre Aura und ihre Willenskraft (*beide um jeweils 2 Punkte, ebenso wie ihre Respekt- und Ehrewerte*). Sie erhalten die Gabe, Hoffnung zu stiften und sind unbewusst in der Lage kleine Wunder gemäß ihrer Veranlagung zu bewirken. Sie müssen Vertraute gewinnen und mit diesen gemeinsam den Kräften der Dunkelheit trotzen. *Wie das vor sich geht, ist ein anderes Abenteuer: **Neue Götter.***



## UNTERWEGS

Die Arwai-Kampagne besteht nicht nur aus den jeweiligen Zielorten, sondern sie führt die Helden weit durch die Lande, weshalb es sich anbietet auch diesen Aspekt ausführlicher zu betrachten.

Nun, ein Teil der Reiseereignisse kann sicherlich durch Wildniserfahrungen, wie Begegnung mit wilden Tieren, schlechtes Wetter u. Ä. bestritten werden. Daneben können aber auch gezielt Kurzabenteuer eingebaut werden, um die Reise zu verkürzen, Zwischenziele zu setzen usw.

In den Reichsgebieten Mirrans und Arestojas, sowie in der unabhängigen Stadt Tirranâr können die Helden typische Stadtabenteuer erleben, die sich meist auch problemlos aus anderen Spielsystemen übertragen lassen.

In den Hügeln südlich der Drachentstiege können die Helden eine Rast in der Feste D'ur Elea einlegen und sich dort evtl. sogar an der Verteidigung gegen eine Ork- und Morrouwarmee beteiligen.

Auch kann der eine oder andere Nichtspielercharakter den Helden vertraut gemacht werden, sie vielleicht sogar ein Stück weit begleiten.

Je nach Route der Helden eignen sich folgende Valrava-Kurzabenteuer<sup>11</sup>:

- Das Schwert Runthur (eine beliebige Taverne)
- Der Weidenstein (falls der Weg durchs Auenland führt)
- Die dunkle Mühlenschule (eine beliebige Taverne)
- Eynis' Auftrag (Nähe Illions)
- Die Gilde (Reichsgebiet Mirran evtl. auch Arestoja)
- Nachts in der Marâvi-Feste (Marâvi-Feste)
- Überfall auf Finnen (Finnen)

**Viel Vergnügen!**

---

<sup>11</sup> Verfügbarkeit der Abenteuer siehe unter [www.valrava.de](http://www.valrava.de) bzw. Anfrage an [caranor@valrava.de](mailto:caranor@valrava.de)

## ANHANG

## A. ANAZ-GODÛN

## CHARAKTERDATEN

|                         |      |                   |      |               |      |   |  |    |     |        |                   |
|-------------------------|------|-------------------|------|---------------|------|---|--|----|-----|--------|-------------------|
| Name: Durchschnitts-Ork |      |                   |      | Stufe: 5      |      | Kampftechnik  |  | FS | KGE | TP     | Spezialfertigkeit |
| Volk: Orks              |      | Beruf(e): Krieger |      |               |      | Waffenlos   |  | 4  | 16  | 1W6+10 | Kampf in Rüstung  |
| LeP:                    | 94   | RW Gift           | 8    | AP:           | 6    | Axt   |  | 5  | 18  | 2W6+16 |                   |
| LeSeg.                  | 4    | RW Krankh.        | 6    | Sicht:        | 700  | Schwert   |  | 5  | 18  | 2W6+16 |                   |
| TPB:                    | 6    | RW Zauberei       | 4    | BwWeite:      | 10   | Bogen   |  | 3  | 12  | 2W6+3  |                   |
| Fertigkeit              | Wert | Fertigkeit        | Wert | Fertigkeit    | Wert | Ausrüstung  |  |    |     |        |                   |
| Abrollen                | 16   | Klettern          | 17   | Verbergen     | 6    | Orkbogen (Rw: 50 m), Orkaxt (AP: 4[3]; BW: 1-1; KGE- Mod: -1) oder Orkschwert (AP: 3; BW: 4-2, KGE-Mod: -1) |  |    |     |        |                   |
| Ausweichen              | 17   | Rennen            | 18   | Wachgabe      | 18   | Orkrüstung + Helm: (RS: 8; KGE-Mod: -1; Schutz vor Ernsten Verletzungen)                                    |  |    |     |        |                   |
| Balancieren             | 15   | Schleichen        | 11   | Werfen/Fangen | 16   |   |  |    |     |        |                   |
| Geländelauf             | 8    | Springen          | 16   | Zechen        | 16   |   |  |    |     |        |                   |

|                         |      |                        |      |               |      |   |  |    |     |        |                   |
|-------------------------|------|------------------------|------|---------------|------|---|--|----|-----|--------|-------------------|
| Name: Durchschnitts-Ork |      |                        |      | Stufe: 5      |      | Kampftechnik  |  | FS | KGE | TP     | Spezialfertigkeit |
| Volk: Orks              |      | Beruf(e): Kundschafter |      |               |      | Waffenlos   |  | 2  | 11  | 1W6+6  |                   |
| LeP:                    | 51   | RW Gift                | 2    | AP:           | 5    | Axt   |  | 5  | 16  | 2W6+14 |                   |
| LeSeg.                  | 3    | RW Krankh.             | 2    | Sicht:        | 250  | Schwert   |  | 5  | 16  | 2W6+14 |                   |
| TPB:                    | 4    | RW Zauberei            | 2    | BwWeite:      | 8    | Bogen   |  | 3  | 12  | 2W6+3  |                   |
| Fertigkeit              | Wert | Fertigkeit             | Wert | Fertigkeit    | Wert | Ausrüstung  |  |    |     |        |                   |
| Abrollen                | 7    | Klettern               | 17   | Verbergen     | 12   | Orkbogen (Rw: 50 m), Orkaxt (AP: 4[3]; BW: 1-1; KGE- Mod: -1) oder Orkschwert (AP: 3; BW: 4-2, KGE-Mod: -1) |  |    |     |        |                   |
| Ausweichen              | 11   | Rennen                 | 16   | Wachgabe      | 17   | Orkrüstung + Helm: (RS: 8; KGE-Mod: -2; AP-Mod: +1; Schutz vor Ernsten Verletzungen)                        |  |    |     |        |                   |
| Balancieren             | 11   | Schleichen             | 17   | Werfen/Fangen | 17   |   |  |    |     |        |                   |
| Geländelauf             | 8    | Springen               | 17   | Zechen        | 11   |   |  |    |     |        |                   |

|                     |       |                   |      |               |      |  |  |    |     |  |                   |
|---------------------|-------|-------------------|------|---------------|------|--|--|----|-----|--|-------------------|
| Name: Der große Ork |       |                   |      | Stufe: 8      |      | Kampftechnik   |  | FS | KGE | TP                                       | Spezialfertigkeit |
| Volk: Orks          |       | Beruf(e): Krieger |      |               |      | Waffenlos  |  | 5  | 20  | 2W6+12                                   | Niederschlagen    |
| LeP:                | 128   | RW Gift           | 9    | AP:           | 6    | Axt  |  | 5  | 20  | Kampf in Rüstung,<br>Wucht, Gew. Angriff |                   |
| LeSeg.              | 4     | RW Krankh.        | 11   | Sicht:        | 500  | Schwert  |  | 5  | 22  |  | 3W6+17            |
| TPB:                | 1W6+7 | RW Zauberei       | 5    | BwWeite:      | 10   | Armbrust   |  | 5  | 17  | 3W6+25                                   |                   |
| Fertigkeit          | Wert  | Fertigkeit        | Wert | Fertigkeit    | Wert | Ausrüstung   |  |    |     |  |                   |
| Abrollen            | 18    | Klettern          | 17   | Verbergen     | 7    | Orkarmbrust (Rw: 150 m), Orkschwert (AP: 3; BW: 4-2, KGE-Mod: -1)                    |  |    |     |  |                   |
| Ausweichen          | 18    | Rennen            | 20   | Wachgabe      | 21   | Orkrüstung + Helm: (RS: 8; KGE-Mod: -2; AP-Mod: +1; Schutz vor Ernsten Verletzungen) |  |    |     |  |                   |
| Balancieren         | 16    | Schleichen        | 12   | Werfen/Fangen | 19   |  |  |    |     |  |                   |
| Geländelauf         | 14    | Springen          | 19   | Zechen        | 20   |  |  |    |     |  |                   |

|  |     |               |   |    |        |                  |     |  |
|--|-----|---------------|---|----|--------|------------------|-----|--|
| <b>Der Höhlentroll:</b>  |     |               |   | AP | KGE    | TP               |     |  |
| Lebenspunkte:  | 220 | Faustangriff  | 4 | 10 | 1W6+15 | RW Zauberei:     | 12  |  |
| Aktionspunkte pro KR:  | 5   | Waffe (Keule) | 4 | 9  | 2W6+30 | RS:              | 18  |  |
|  |     |               |   |    |        | EP für Besiegen: | 150 |  |
| Tageslicht lässt einen Höhlentroll zu Stein werden. Im Bereich der Kehle beträgt der RS nur 8 Punkte. Einen Höhlentroll zu blenden, ist nicht sehr vielversprechend, da er sich ohnehin hauptsächlich mittels seines Geruchssinnes orientiert. |     |               |   |    |        |                  |     |  |

|                       |     |                  |   |    |         |                 |       |  |
|-----------------------|-----|------------------|---|----|---------|-----------------|-------|--|
| <b>Drache Galasug</b> |     |                  |   | AP | KGE     | TP              |       |  |
| Lebenspunkte:         | 355 | Klauen-Angriff:  | 3 | 12 | 3W6+25  | RS normal:      | 35    |  |
| Aktionspunkte pro KR: | 7   | Schwanz-Angriff: | 4 | 8  | 3W6+30* | RS Unterseite:  | 5     |  |
|                       |     |                  |   |    |         | RW Zauberei:    | 30    |  |
|                       |     |                  |   |    |         | EP f. Besiegen: | 750 + |  |

Ein Drache benötigt zwar einige Zeit um einen Feuerstrahl ausstoßen zu können, dabei kann er jedoch seine anderen Aktionen **gleichzeitig** und **unabhängig** davon ausführen.

Aufgrund ihrer guten Rüstung und den vielen Lebenspunkten sind Drachen nur sehr schwer zu töten; oft ist es daher erforderlich, einen Drachen schwer zu verletzen, so dass er nicht regenerieren kann und so verwundbarer wird. Ein schwer verletzter Drache kann aber noch tagelang überleben und seine Peiniger mit Feuerstößen überraschen.

Obwohl Drachen magische Wesen sind, können sie keine Zauber sprechen. Allerdings vermögen sie es mit ihrer Stimme Vertrauen zu erwecken, indem sie väterlich und gütig sprechen – dies könnte man als einen Zauber bezeichnen, dem man sich nur schwer entziehen kann (ZGE: 16+). Ihre Schuppen, Hörner, Krallen u. Ä. bilden – sofern direkt vom Körper abgenommen und nicht als „Abwurfprodukt“ aufgelassen – ein hervorragendes Material zur Herstellung von Artefakten. Das Bad im Blut eines Drachens soll angeblich unverwundbar machen.

\* Durch einen Schwanz-Angriff ist das Opfer zusätzlich für W6+3 KR benommen.

\*\* Ein Drache kann jede 2. KR einen Feuerstoß ausstoßen; damit erzeugt er die angegebenen TP; für jede KR, die er länger wartet, können sich die TP um 10 Punkte erhöhen (max. 3W6+500). Gleiches gilt für die Länge des Feuerstoßes: jede 2. KR ausgestoßen, reicht er etwa 10 m weit. Pro „angesparter“ KR kann sich der Feuerstoß um 5 Meter verlängern (bis zu 200 m).

|                     |                                  |                   |             |  |                     |                   |             |            |  |           |    |
|---------------------|----------------------------------|-------------------|-------------|--|---------------------|-------------------|-------------|------------|--|-----------|----|
| Name: Thorin        | Stufe: 9                         | AU                | 20          | GH   | 13                  | GD                | 11          | DA         | 11   | Aura      | 17 |
| Volk: Khazad        | Beruf(e): Krieger, Waffenschmied | FF                | 18          | GG   | 8                   | PH                | 12          | EM         | 10   | Konstitut | 20 |
| LeP: 152            | RW Gift 9                        | GE                | 18          | SV   | 13                  | VS                | 13          | MY         | 12   | Reaktion  | 14 |
| LeSeg. 6            | RW Krankh. 13                    | KR                | 20          | TS   | 8                   | WL                | 20          | SE         | 9  | Stimme    | 19 |
| TPB: 1W6+7          | RW Zauberei 16                   | SL                | 17          |  |                     | WZ                | 10          |            |  |           |    |
|                     |                                  | AP:               | 6           | Sicht:   | 400                 | BwWeite:          | 8           |            |  |           |    |
| <b>Kampftechnik</b> | <b>FS</b>                        | <b>KGE</b>        | <b>TP</b>   | <b>Spezialfertigkeit</b>                               | <b>Kampftechnik</b> | <b>FS</b>         | <b>KGE</b>  | <b>TP</b>  | <b>Spezialfertigkeit</b>                                   |           |    |
| Waffenlos           | 5                                | 20                | 2W6+12      | Niederschlagen   | Axt                 | 5                 | 23+2        | 4W6+16[14] | Blitzangriff, Hohe Präzision                               |           |    |
| Bew. Nahkampf       | 5                                | 18                |             | Kampf in Kriegsrüstung, Waffe werfen, Wucht, Zähigkeit | Wurfaxt             | 5                 | 19          | 3W6+20     | Präzision  |           |    |
| <b>Fertigkeit</b>   | <b>Wert</b>                      | <b>Fertigkeit</b> | <b>Wert</b> | <b>Fertigkeit</b>                                      | <b>Wert</b>         | <b>Fertigkeit</b> | <b>Wert</b> | <b>MG</b>  | <b>Ausrüstung</b>  |           |    |
| Abrollen            | 14                               | Klettern          | 15          | Schlösser öffnen                                       | 18                  | Bergbau           | 12          |            | Zwergenkriegsrüstung + Metallhelm (RS: 26)                 |           |    |
| Ausweichen          | 16                               | Kriegskunst       | 15          | Springen   | 17                  | Feinschmieden     | 20          | 4          | Zwergenstreitaxt + 2 (Hd: 2; AP: 4[3]; BW: 3-3; TP: 3W6+4) |           |    |
| Balancieren         | 15                               | Lesen / Schr.     | 15          | Verbergen  | 6                   | Schmieden         | 24          | 4          | Zwergenaxt + 2 (Hd: 1; TP: 3W6+2); 3 Wurfäxte (Rw: 10 m)   |           |    |
| Erste Hilfe         | 16                               | Mechanik          | 15          | Wachgabe   | 20                  | Steinmetzkunst    | 18          | 2          |  |           |    |
| Geländelauf         | 16                               | Rennen            | 18          | Werfen/Fangen  | 17                  | Waffenpflege      | 24          |            |  |           |    |
| Geschichte          | 12                               | Schleichen        | 10          | Zechen   | 25                  | Waffenschmied.    | 25          | 5          |  |           |    |

|                     |                            |                   |             |  |                     |                   |             |            |  |           |    |
|---------------------|----------------------------|-------------------|-------------|--|---------------------|-------------------|-------------|------------|--|-----------|----|
| Name: Coron         | Stufe: 7                   | AU                | 20          | GH                                       | 14                  | GD                | 12          | DA         | 10   | Aura      | 14 |
| Volk: Khazad        | Beruf(e): Krieger, Schmied | FF                | 18          | GG                                       | 12                  | PH                | 9           | EM         | 13   | Konstitut | 20 |
| LeP: 122            | RW Gift 10                 | GE                | 20          | SV                                       | 15                  | VS                | 12          | MY         | 12   | Reaktion  | 20 |
| LeSeg. 6            | RW Krankh. 12              | KR                | 20          | TS                                       | 10                  | WL                | 20          | SE         | 10   | Stimme    | 12 |
| TPB: 1W6+7          | RW Zauberei 10             | SL                | 19          |  |                     | WZ                | 13          |            |  |           |    |
|                     |                            | AP:               | 6           | Sicht:                                   | 500                 | BwWeite:          | 5           |            |  |           |    |
| <b>Kampftechnik</b> | <b>FS</b>                  | <b>KGE</b>        | <b>TP</b>   | <b>Spezialfertigkeit</b>                 | <b>Kampftechnik</b> | <b>FS</b>         | <b>KGE</b>  | <b>TP</b>  | <b>Spezialfertigkeit</b>                                   |           |    |
| Waffenlos           | 5                          | 20                | 2W6+12      | Niederschlagen                           | Axt                 | 5                 | 21+1        | 4W6+16[14] | Blitzangriff, Gew. Angriff                                 |           |    |
| Bew. Nahkampf       | 5                          | 18                |             | Kampf in Kriegsrüstung, Wucht, Zähigkeit | Wurfaxt             | 5                 | 18          | 3W6+20     |  |           |    |
| <b>Fertigkeit</b>   | <b>Wert</b>                | <b>Fertigkeit</b> | <b>Wert</b> | <b>Fertigkeit</b>                        | <b>Wert</b>         | <b>Fertigkeit</b> | <b>Wert</b> | <b>MG</b>  | <b>Ausrüstung</b>  |           |    |
| Abrollen            | 19                         | Klettern          | 9           | Schlösser öffnen                         | 5                   | Bergbau           | 10          |            | Zwergenkriegsrüstung + Metallhelm (RS: 26)                 |           |    |
| Ausweichen          | 19                         | Kriegskunst       | 18          | Springen                                 | 18                  | Feinschmieden     | 20          | 3          | Zwergenstreitaxt + 1 (Hd: 2; AP: 4[3]; BW: 3-3; TP: 3W6+4) |           |    |
| Balancieren         | 15                         | Lesen / Schr.     | 13          | Verbergen                                | 13                  | Schmieden         | 22          | 5          | Zwergenaxt + 1 (Hd: 1; TP: 3W6+2); 3 Wurfäxte (Rw: 10 m)   |           |    |
| Gegenstands.        | 9                          | Mechanik          | 7           | Wachgabe                                 | 19                  | Steinmetzkunst    | 10          |            |  |           |    |
| Geländelauf         | 11                         | Rennen            | 16          | Werfen/Fangen                            | 18                  | Waffenpflege      | 19          |            |  |           |    |
| Geschichte          | 11                         | Schleichen        | 8           | Zechen                                   | 22                  | Waffenschmied.    | 19          | 3          |  |           |    |

|                     |                             |                   |             |                               |                     |                   |             |           |   |           |    |
|---------------------|-----------------------------|-------------------|-------------|-------------------------------|---------------------|-------------------|-------------|-----------|---|-----------|----|
| Name: Balan         | Stufe: 6                    | AU                | 20          | GH                            | 12                  | GD                | 9           | DA        | 11  | Aura      | 15 |
| Volk: Khazad        | Beruf(e): Krieger, Bergmann | FF                | 17          | GG                            | 11                  | PH                | 10          | EM        | 9   | Konstitut | 20 |
| LeP: 115            | RW Gift 10                  | GE                | 20          | SV                            | 14                  | VS                | 12          | MY        | 9   | Reaktion  | 20 |
| LeSeg. 5            | RW Krankh. 9                | KR                | 20          | TS                            | 11                  | WL                | 20          | SE        | 13  | Stimme    | 11 |
| TPB: 1W6+7          | RW Zauberei 12              | SL                | 18          |                               |                     | WZ                | 10          |           |   |           |    |
|                     |                             | AP:               | 6           | Sicht:                        | 450                 | BwWeite:          | 6           |           |   |           |    |
| <b>Kampftechnik</b> | <b>FS</b>                   | <b>KGE</b>        | <b>TP</b>   | <b>Spezialfertigkeit</b>      | <b>Kampftechnik</b> | <b>FS</b>         | <b>KGE</b>  | <b>TP</b> | <b>Spezialfertigkeit</b>  |           |    |
| Waffenlos           | 5                           | 20                | 2W6+12      | Niederschlagen                | Axt                 | 5                 | 20+1        | 4W6+14    | Präzision   |           |    |
| Bew. Nahkampf       | 5                           | 18                |             | Kampf in Kriegsrüstung, Wucht | Wurfaxt             | 4                 | 16          | 3W6+16    |   |           |    |
| <b>Fertigkeit</b>   | <b>Wert</b>                 | <b>Fertigkeit</b> | <b>Wert</b> | <b>Fertigkeit</b>             | <b>Wert</b>         | <b>Fertigkeit</b> | <b>Wert</b> | <b>MG</b> | <b>Ausrüstung</b>   |           |    |
| Abrollen            | 19                          | Klettern          | 17          | Springen                      | 13                  | Bergbau           | 20          |           | Zwergenkriegsrüstung + Metallhelm (RS: 26)                                  |           |    |
| Ausweichen          | 19                          | Knotenkunde       | 9           | Verbergen                     | 13                  | Schmieden         | 7           |           | Zwergenaxt + 1 (Hd: 1; AP: 4[3]; BW: 3-3; TP: 3W6+2); 3 Wurfäxte (Rw: 10 m) |           |    |
| Balancieren         | 17                          | Kriegskunst       | 18          | Wachgabe                      | 50                  | Steinmetzkunst    | 19          |           |   |           |    |
| Geländelauf         | 10                          | Lesen / Schr.     | 14          | Werfen/Fangen                 | 13                  | Waffenpflege      | 22          |           |   |           |    |
| Geschichte          | 9                           | Rennen            | 19          | Winden                        | 12                  | Waffenschmied.    | 6           |           |   |           |    |
| Höhlenkunde         | 20                          | Schleichen        | 7           | Zechen                        | 19                  |                   |             |           |   |           |    |

|                     |                               |                   |             |                          |                     |                   |             |           |   |           |    |
|---------------------|-------------------------------|-------------------|-------------|--------------------------|---------------------|-------------------|-------------|-----------|---|-----------|----|
| Name: Firi          | Stufe: 3                      | AU                | 20          | GH                       | 12                  | GD                | 12          | DA        | 8   | Aura      | 12 |
| Volk: Khazad        | Beruf(e): Felsrouter, Krieger | FF                | 18          | GG                       | 17                  | PH                | 13          | EM        | 7   | Konstitut | 20 |
| LeP: 83             | RW Gift 13                    | GE                | 20          | SV                       | 14                  | VS                | 12          | MY        | 11  | Reaktion  | 16 |
| LeSeg. 5            | RW Krankh. 13                 | KR                | 19          | TS                       | 10                  | WL                | 20          | SE        | 9   | Stimme    | 12 |
| TPB: 1W6+7          | RW Zauberei 13                | SL                | 20          |                          |                     | WZ                | 10          |           |   |           |    |
|                     |                               | AP:               | 6           | Sicht:                   | 450                 | BwWeite:          | 7           |           |   |           |    |
| <b>Kampftechnik</b> | <b>FS</b>                     | <b>KGE</b>        | <b>TP</b>   | <b>Spezialfertigkeit</b> | <b>Kampftechnik</b> | <b>FS</b>         | <b>KGE</b>  | <b>TP</b> | <b>Spezialfertigkeit</b>                              |           |    |
| Waffenlos           | 4                             | 16                | 2W6+11      |                          | Axt                 | 4                 | 15+1        | 4W6+13    |   |           |    |
| Bew. Nahkampf       | 4                             | 16                |             | Kampf in Rüstung, Wucht  | Wurfaxt             | 2                 | 12          |           |   |           |    |
| <b>Fertigkeit</b>   | <b>Wert</b>                   | <b>Fertigkeit</b> | <b>Wert</b> | <b>Fertigkeit</b>        | <b>Wert</b>         | <b>Fertigkeit</b> | <b>Wert</b> | <b>MG</b> | <b>Ausrüstung</b>                                     |           |    |
| Abrollen            | 14                            | Klettern          | 14          | Schlösser öffnen         | 11                  | Bergbau           | 13          |           | Leichte Zwergenrüstung + Metallhelm (RS: 13)          |           |    |
| Ausweichen          | 16                            | Knotenkunde       | 16          | Springen                 | 14                  | Schmieden         | 7           |           | Zwergenaxt + 1 (Hd: 1; AP: 4[3]; BW: 3-3; TP: 3W6+2); |           |    |
| Balancieren         | 16                            | Lesen / Schr.     | 11          | Verbergen                | 11                  | Steinmetzkunst    | 13          |           |   |           |    |
| Fährtsuche          | 13                            | Mechanik          | 8           | Wachgabe                 | 16                  | Waffenpflege      | 16          |           |   |           |    |
| Geländelauf         | 14                            | Rennen            | 14          | Werfen/Fangen            | 12                  | Waffenschmied.    | 5           |           |   |           |    |
| Höhlenkunde         | 16                            | Schleichen        | 10          | Zechen                   | 13                  |                   |             |           |   |           |    |

## GEGENSTÄNDE

### Das Schwert Escáril

Escáril (= Sternenschimmer) ist ein Elbenschwert. Die Klinge des Schwertes ist geschwärzt, kann aber gereinigt werden. Escáril wurde vor 18000 Jahren geschmiedet und sein Name bezieht sich auf eine Sternenkongstellatión namens Escárlíath, die auch in den Dunklen Jahren zu sehen war und den Freien Völkern Trost und Hoffnung spendete. Zusammen mit Escáril wurde noch ein zweites Schwert mit Namen Escárlhach (= Sternengeuer) geschmiedet. Beide Schwerter wurden von Elbenheerführern in den großen Kriegen der Alten Zeiten getragen. Der Name des Schwertes ist in feiner Runenschrift in die Klinge graviert. In die wie ein verschlungen gewachsener Ast geformte Parierstange sind drei weißschimmernde Steine eingelassen.

Die Klinge schimmert bleich, wenn Dunkle Mächte in der Nähe sind.

Das Schwert speichert alle beim Gegner verursachten Schadenspunkte und gibt diese unter Sternenlicht an die Umgebung ab, was zu einer erhöhten Regeneration und prächtigem Pflanzenwuchs in der unmittelbaren Umgebung des Schwertes führt; allerdings muss die Klinge dabei blank liegen. Während dieser Kraftabgabe leuchten die drei Steine silbern. Wird das Schwert bis zur ersten in die Klinge eingravierten Rune in den Boden gesteckt, so wächst unter Sternenlicht binnen sechs Stunden eine Pflanze mit weichen, dunkelgrünen Blättern aus dem Boden um die Klinge. In jedem dieser drei bis fünf Blätter sind LeP eingelagert, d. h., die in der Klinge gespeicherten LeP werden (nicht unbedingt gleichmäßig) auf die Blätter verteilt. Dabei kann jedoch jedes Blatt maximal 20 LeP aufnehmen. Sind darüber hinaus noch mindestens 250 LeP in der Klinge gespeichert, so trägt die Pflanze zusätzlich eine schwarze, haselnussähnliche Frucht, die unter Sternenlicht silbern schimmert. Diese Nuss kann zu Heilzwecken oder zum Pflanzen eines wundervollen Baumes verwendet werden.

|  |
|--|
| <b>Werte:</b> Hd.: 1; AP: 3; BW: 3-3; KGE-Mod: +3; TP: 3W6+5 |
|--|

## B. LÚRINDHÁL

## CHARAKTERDATEN

|               |      |                |                      |               |                   |            |                     |    |  |   |           |            |           |                          |
|---------------|------|----------------|----------------------|---------------|-------------------|------------|---------------------|----|--|---|-----------|------------|-----------|--------------------------|
| Name: Ceánar  |      |                |                      |               | Stufe: 2          |            | <b>Kampftechnik</b> |    |  |   | <b>FS</b> | <b>KGE</b> | <b>TP</b> | <b>Spezialfertigkeit</b> |
| Volk: Nandor  |      |                | Beruf(e): Königssohn |               |                   | Waffenlos  |                     |    |  | 1 | 10        | 1W6+3      |           |                          |
| LeP:          | 49   | RW Gift        | 2                    | AP:           | 5                 | Messer     |                     |    |  | 3 | 12+1      | 2W6+10     |           |                          |
| LeSeg.        | 3    | RW Krankh.     | 20                   | Sicht:        | 8000              | Bogen      |                     |    |  | 3 | 14        | 3W6+21     |           |                          |
| TPB:          | 2    | RW Zauberei    | 4                    | BwWeite:      | 6                 |            |                     |    |  |   |           |            |           |                          |
| Zauberbereich |      | ZaG            | ZGE                  | ZTP           | Spezialfertigkeit |            |                     |    | Zauberbereich                            |   | ZaG       | ZGE        | ZTP       | Spezialfertigkeit        |
| Grund-ZGE     |      | 1              | 9                    | 2W6           |                   |            |                     |    |  |   |           |            |           |                          |
| ZM:           | 7    | Zauberrituale: |                      |               |                   |            |                     |    |  |   |           |            |           |                          |
| ZKP:          | 62   |                |                      |               |                   |            |                     |    |  |   |           |            |           |                          |
| Fertigkeit    | Wert | Fertigkeit     | Wert                 | Fertigkeit    | Wert              | Fertigkeit | Wert                | MG | Ausrüstung                               |   |           |            |           |                          |
| Abrollen      | 14   | Klettern       | 14                   | Verbergen     | 15                |            |                     |    | Elbenkurzbogen (Rw:250 m)                |   |           |            |           |                          |
| Ausweichen    | 10   | Rennen         | 11                   | Wachgabe      | 14                |            |                     |    | Elbendolch (AP: 2; Bw: 3-3; KGE-Mod: +1) |   |           |            |           |                          |
| Balancieren   | 16   | Schleichen     | 17                   | Werfen/Fangen | 10                |            |                     |    |  |   |           |            |           |                          |
| Geländelauf   | 12   | Springen       | 14                   | Zechen        | 6                 |            |                     |    |  |   |           |            |           |                          |

|               |      |                |                   |               |                   |            |                     |    |  |   |           |            |                                |                          |
|---------------|------|----------------|-------------------|---------------|-------------------|------------|---------------------|----|--|---|-----------|------------|--------------------------------|--------------------------|
| Name: Ancoron |      |                |                   |               | Stufe: 9          |            | <b>Kampftechnik</b> |    |  |   | <b>FS</b> | <b>KGE</b> | <b>TP</b>                      | <b>Spezialfertigkeit</b> |
| Volk: Nandor  |      |                | Beruf(e): Krieger |               |                   | Waffenlos  |                     |    |  | 5 | 18        | 1W6+12     | <i>Kampf in Rüstung,</i>       |                          |
| LeP:          | 130  | RW Gift        | 9                 | AP:           | 6                 | Schwert    |                     |    |  | 5 | 21+2      | 3W6+16     | <i>Zähigkeit, Konter,</i>      |                          |
| LeSeg.        | 5    | RW Krankh.     | 20                | Sicht:        | 5000              | Bogen      |                     |    |  | 5 | 22        | 3W6+50     | <i>Präzision</i>               |                          |
| TPB:          | 7    | RW Zauberei    | 4                 | BwWeite:      | 9                 |            |                     |    |  |   |           |            | <i>Gewittersch., Präzision</i> |                          |
| Zauberbereich |      | ZaG            | ZGE               | ZTP           | Spezialfertigkeit |            |                     |    | Zauberbereich                            |   | ZaG       | ZGE        | ZTP                            | Spezialfertigkeit        |
| Grund-ZGE     |      | 4              | 16                | 2W6+4         |                   |            |                     |    | Angriff                                  |   | 4         | 14         | 2W6+4                          |                          |
| ZM:           | 13   | Zauberrituale: |                   |               |                   |            |                     |    |  |   |           |            |                                |                          |
| ZKP:          | 50   |                |                   |               |                   |            |                     |    |  |   |           |            |                                |                          |
| Fertigkeit    | Wert | Fertigkeit     | Wert              | Fertigkeit    | Wert              | Fertigkeit | Wert                | MG | Ausrüstung                               |   |           |            |                                |                          |
| Abrollen      | 18   | Klettern       | 20                | Verbergen     | 17                |            |                     |    | Elbenlangbogen (Rw: 350m)                |   |           |            |                                |                          |
| Ausweichen    | 19   | Rennen         | 19                | Wachgabe      | 20                |            |                     |    | Elbenschwert+1 (AP: 3; Bw: 3-3; KGE: +2) |   |           |            |                                |                          |
| Balancieren   | 18   | Schleichen     | 20                | Werfen/Fangen | 16                |            |                     |    |  |   |           |            |                                |                          |
| Geländelauf   | 21   | Springen       | 17                | Zechen        | 15                |            |                     |    |  |   |           |            |                                |                          |

|                               |      |                |                   |               |                   |            |                     |    |  |   |           |            |                                |                          |
|-------------------------------|------|----------------|-------------------|---------------|-------------------|------------|---------------------|----|--|---|-----------|------------|--------------------------------|--------------------------|
| Name: Durchschnitts-Nandorelb |      |                |                   |               | Stufe: 7          |            | <b>Kampftechnik</b> |    |  |   | <b>FS</b> | <b>KGE</b> | <b>TP</b>                      | <b>Spezialfertigkeit</b> |
| Volk: Nandor                  |      |                | Beruf(e): Krieger |               |                   | Waffenlos  |                     |    |  | 4 | 16        | 1W6+11     | <i>Kampf in Rüstung,</i>       |                          |
| LeP:                          | 98   | RW Gift        | 5                 | AP:           | 6                 | Messer     |                     |    |  | 5 | 18+1      | 2W6+17     | <i>Konter, Präzision</i>       |                          |
| LeSeg.                        | 4    | RW Krankh.     | 20                | Sicht:        | 4500              | Schwert    |                     |    |  | 5 | 20+1      | 3W6+16     |                                |                          |
| TPB:                          | 7    | RW Zauberei    | 4                 | BwWeite:      | 9                 | Bogen      |                     |    |  | 5 | 20        | 3W6+50     | <i>Gewittersch., Präzision</i> |                          |
| Zauberbereich                 |      | ZaG            | ZGE               | ZTP           | Spezialfertigkeit |            |                     |    | Zauberbereich                          |   | ZaG       | ZGE        | ZTP                            | Spezialfertigkeit        |
| Grund-ZGE                     |      | 3              | 13                | 2W6+3         |                   |            |                     |    | Angriff                                |   | 3         | 13         | 2W6+3                          |                          |
| ZM:                           | 11   | Zauberrituale: |                   |               |                   |            |                     |    |  |   |           |            |                                |                          |
| ZKP:                          | 44   |                |                   |               |                   |            |                     |    |  |   |           |            |                                |                          |
| Fertigkeit                    | Wert | Fertigkeit     | Wert              | Fertigkeit    | Wert              | Fertigkeit | Wert                | MG | Ausrüstung                             |   |           |            |                                |                          |
| Abrollen                      | 18   | Klettern       | 18                | Verbergen     | 15                |            |                     |    | Elbenlangbogen (Rw: 350m)              |   |           |            |                                |                          |
| Ausweichen                    | 16   | Rennen         | 16                | Wachgabe      | 20                |            |                     |    | Elbenschwert (AP: 3; Bw: 3-3; KGE: +1) |   |           |            |                                |                          |
| Balancieren                   | 18   | Schleichen     | 20                | Werfen/Fangen | 16                |            |                     |    | Elbendolch (AP: 2; Bw: 3-3)            |   |           |            |                                |                          |
| Geländelauf                   | 19   | Springen       | 14                | Zechen        | 15                |            |                     |    |  |   |           |            |                                |                          |

|                           |      |                |                   |               |                   |            |                     |    |                                     |   |           |            |                          |                          |
|---------------------------|------|----------------|-------------------|---------------|-------------------|------------|---------------------|----|-------------------------------------|---|-----------|------------|--------------------------|--------------------------|
| Name: Durchschnitts-Forún |      |                |                   |               | Stufe: 6          |            | <b>Kampftechnik</b> |    |                                     |   | <b>FS</b> | <b>KGE</b> | <b>TP</b>                | <b>Spezialfertigkeit</b> |
| Volk: Forún               |      |                | Beruf(e): Krieger |               |                   | Waffenlos  |                     |    |                                     | 5 | 17        | 1W6+14     | <i>Kampf in Rüstung,</i> |                          |
| LeP:                      | 86   | RW Gift        | 12                | AP:           | 5                 | Schwert    |                     |    |                                     | 5 | 18+1      | 3W6+17     | <i>Präzision</i>         |                          |
| LeSeg.                    | 4    | RW Krankh.     | 10                | Sicht:        | 3000              | Bogen      |                     |    |                                     | 5 | 19        | 3W6+25     | <i>Hohe Präzision</i>    |                          |
| TPB:                      | 9    | RW Zauberei    | 8                 | BwWeite:      | 11                |            |                     |    |                                     |   |           |            |                          |                          |
| Zauberbereich             |      | ZaG            | ZGE               | ZTP           | Spezialfertigkeit |            |                     |    | Zauberbereich                       |   | ZaG       | ZGE        | ZTP                      | Spezialfertigkeit        |
| Grund-ZGE                 |      |                |                   |               |                   |            |                     |    |                                     |   |           |            |                          |                          |
| ZM:                       |      | Zauberrituale: |                   |               |                   |            |                     |    |                                     |   |           |            |                          |                          |
| ZKP:                      |      |                |                   |               |                   |            |                     |    |                                     |   |           |            |                          |                          |
| Fertigkeit                | Wert | Fertigkeit     | Wert              | Fertigkeit    | Wert              | Fertigkeit | Wert                | MG | Ausrüstung                          |   |           |            |                          |                          |
| Abrollen                  | 16   | Klettern       | 15                | Verbergen     | 15                |            |                     |    | Langbogen (Rw: 350m)                |   |           |            |                          |                          |
| Ausweichen                | 12   | Rennen         | 15                | Wachgabe      | 14                |            |                     |    | Schwert+1 (AP: 3; Bw: 2-2; KGE: +1) |   |           |            |                          |                          |
| Balancieren               | 15   | Schleichen     | 17                | Werfen/Fangen | 14                |            |                     |    |                                     |   |           |            |                          |                          |
| Geländelauf               | 17   | Springen       | 15                | Zechen        | 16                |            |                     |    |                                     |   |           |            |                          |                          |

|               |                                 |          |     |    |    |    |    |    |    |           |    |
|---------------|---------------------------------|----------|-----|----|----|----|----|----|----|-----------|----|
| Name: Anril   | Stufe: 8                        | AU       | 22  | GH | 11 | GD | 10 | DA | 7  | Aura      | 21 |
| Volk: Voronim | Beruf(e): Krieger, Kundschafter | FF       | 11  | GG | 9  | PH | 11 | EM | 11 | Konstitut | 22 |
| LeP: 153      | RW Gift 10                      | AP:      | 6   | GE | 22 | SV | 16 | VS | 17 | MY        | 11 |
| LeSeg. 6      | RW Krankh. 11                   | Sicht:   | 600 | KR | 22 | TS | 11 | WL | 22 | SE        | 10 |
| TPB: 1W6+9    | RW Zauberei 9                   | BwWeite: | 13  | SL | 18 |    |    | WZ | 14 |           |    |

| Kampftechnik  | FS | KGE | TP     | Spezialfertigkeit | Kampftechnik | FS | KGE  | TP     | Spezialfertigkeit    |
|---------------|----|-----|--------|-------------------|--------------|----|------|--------|----------------------|
| Waffenlos     | 5  | 19  | 2W6+14 | Niederschlagen    | Messer       | 4  | 15   | 3W6+14 |                      |
| Bew. Nahkampf | 5  | 18  |        |                   | Schwert      | 5  | 22+2 | 4W6+17 | Blitzangriff, Konter |
| Bögen         | 5  | 18  | 3W6+50 |                   | Stangenwaffe | 5  | 19   |        |                      |

| Fertigkeit  | Wert | Fertigkeit | Wert | Fertigkeit    | Wert | Fertigkeit   | Wert | MG | Ausrüstung                 |
|-------------|------|------------|------|---------------|------|--------------|------|----|----------------------------|
| Abrollen    | 19   | Klettern   | 17   | Verbergen     | 9    | Diplomatie   | 13   |    | Eibenlangbogen (Rw: 350m)  |
| Ausweichen  | 20   | Rennen     | 16   | Wachgabe      | 20   | Fährtsuche   | 19   |    | Schwert+2 (AP: 3; Bw: 2-2; |
| Balancieren | 17   | Schleichen | 14   | Werfen/Fangen | 13   | Kriegskunst  | 20   |    | KGE:+2), Dolch(AP:2Bw 2-2) |
| Geländelauf | 14   | Springen   | 15   | Zechen        | 11   | Waffenpflege | 14   |    | Verst. Leder: RS 8         |

|                                 |                       |              |    |     |        |                   |
|---------------------------------|-----------------------|--------------|----|-----|--------|-------------------|
| Name: Durchschnitts-Wegelagerer | Stufe: 5              | Kampftechnik | FS | KGE | TP     | Spezialfertigkeit |
| Volk: Mensch                    | Beruf(e): Wegelagerer | Waffenlos    | 3  | 12  | 1W6+6  |                   |
| LeP: 53                         | RW Gift 4             | Axt          | 4  | 16  | 3W6+8  |                   |
| LeSeg. 3                        | RW Krankh. 6          | Messer       | 3  | 14  | 2W6+7  |                   |
| TPB: 3                          | RW Zauberei 5         | Schwert      | 4  | 16  | 3W6+10 |                   |

| Fertigkeit  | Wert | Fertigkeit | Wert | Fertigkeit    | Wert | Fertigkeit | Wert | MG | Ausrüstung                  |
|-------------|------|------------|------|---------------|------|------------|------|----|-----------------------------|
| Abrollen    | 12   | Klettern   | 15   | Verbergen     | 14   |            |      |    | Schwert (AP: 3; Bw: 2-2)    |
| Ausweichen  | 9    | Rennen     | 8    | Wachgabe      | 10   |            |      |    | od. Axt (AP: 4[3]; Bw: 2-2) |
| Balancieren | 8    | Schleichen | 14   | Werfen/Fangen | 9    |            |      |    | Messer (AP: 2; Bw: 2-2)     |
| Geländelauf | 8    | Springen   | 12   | Zechen        | 13   |            |      |    | Verst. Leder (RS 8)         |

## C. CATHARRA-IN-YANIMÉ

## CHARAKTERDATEN

|                                 |      |                       |      |               |      |              |      |     |                             |                   |
|---------------------------------|------|-----------------------|------|---------------|------|--------------|------|-----|-----------------------------|-------------------|
| Name: Durchschnitts-Wegelagerer |      |                       |      | Stufe:        | 5    | Kampftechnik | FS   | KGE | TP                          | Spezialfertigkeit |
| Volk: Mensch                    |      | Beruf(e): Wegelagerer |      |               |      | Waffenlos    | 3    | 12  | 1W6+6                       |                   |
| LeP:                            | 53   | RW Gift               | 4    | AP:           | 5    | Axt          | 4    | 16  | 3W6+8                       |                   |
| LeSeg.                          | 3    | RW Krankh.            | 6    | Sicht:        | 250  | Messer       | 3    | 14  | 2W6+7                       |                   |
| TPB:                            | 3    | RW Zauberei           | 5    | BwWeite:      | 10   | Schwert      | 4    | 16  | 3W6+10                      |                   |
| Fertigkeit                      | Wert | Fertigkeit            | Wert | Fertigkeit    | Wert | Fertigkeit   | Wert | MG  | Ausrüstung                  |                   |
| Abrollen                        | 12   | Klettern              | 15   | Verbergen     | 14   |              |      |     | Schwert (AP: 3; Bw: 2-2)    |                   |
| Ausweichen                      | 9    | Rennen                | 8    | Wachgabe      | 10   |              |      |     | od. Axt (AP: 4[3]; Bw: 2-2) |                   |
| Balancieren                     | 8    | Schleichen            | 14   | Werfen/Fangen | 9    |              |      |     | Messer (AP: 2; Bw: 2-2)     |                   |
| Geländelauf                     | 8    | Springen              | 12   | Zeichen       | 13   |              |      |     | Verst. Leder (RS 8)         |                   |

## GEGENSTÄNDE

**Das Schwert Escárlhach**

Escárlhach (= Sternfeuer) ist das Bruderschwert zu Escáril. Bei ihm handelt es sich um ein Elbenzweihandschwert. Der Name des Schwertes ist in elbischer Runenschrift in die Klinge eingraviert, die Parierstange ist in Form einer gezackten Flammensäule geschmiedet. Nahe des Hefts sind drei weiße Steine in die Klinge eingelassen, die bei Aktivität (s. u.) blau leuchten.

Die Klinge schimmert bleich, wenn Dunkle Mächte in der Nähe sind.

Wird mit dem Schwert eine Energische Attacke geführt, so flammt die Klinge auf, und der Gegner erleidet zusätzlichen Schaden durch Feuer. *Das bedeutet in der Regel, dass die durch die Klinge erzeugten TP zugleich die SP darstellen, da bei Feuerschaden gewöhnlich kein RS abgezogen werden darf. Zudem entzündet die Flamme Kleidung, Haare u. Ä.*

**Werte:** Hd.: 2; AP: 2; BW: 3-3; KGE-Mod: +3; TP: 3W6+7; Voraussetzung: SL 19

**Der Varantêa-Stern**

Hierbei handelt es sich um einen durchsichtigen Edelstein, der im Abenteuer um die *Fünf Sterne Varantêas* eine Rolle spielt.

**Das Löwenschwert**

Das Löwenschwert wurde einst vom königlichen Heerführer Varantêas geführt. Es ist ein Zweihandschwert, dessen Heft von einem Löwenkopf abgeschlossen wird.

Das Schwert ist magisch, kann also auch magische Wesen verletzen. Es erhöht die Kraft des Trägers um 2 Punkte.

**Werte:** Hd.: 2; AP: 3; BW: 3-3; KGE-Mod: +2; TP: 3W6+6; Voraussetzung: KR 19

### Das Schwert Rúnya

Rúnya ist ein rötlich schimmerndes Schwert, welches Feuerschaden verursacht. Bei jedem erfolgreichen Hieb züngelt eine Flamme an der Klinge entlang. Gegen die mit dem Schwert verursachten TP ist kein normaler RS wirksam.

**Werte:** Hd.: 1; AP: 3; BW: 2-2; KGE-Mod: +1; TP: 3W6+3 (kein RS)

### Das Schwert Helcár

Helcár schimmert bläulich. Es verursacht Schaden durch Eiseskälte. Zudem lockt es Trolle an und vermag diese mit einem Streich zu töten.

**Werte:** Hd.: 1; AP: 3; BW: 2-2; KGE-Mod: +1; TP: 3W6+3 (tödlich gegen Trolle)

### Das Schwert Macilrómen

„Macilrómen“ bedeutet Sonnenaufgang. Das Schwert, ein leichter Bihänder, besitzt eine goldene Legierung und einen großen runden Topas im Knauf. Es hüllt seinen Träger in eine grelleuchtende Aura und schützt ihn vor Feuer und Hitze.

**Werte:** Hd.: 2; AP: 3; BW: 2-2; KGE-Mod: +2; TP: 3W6+5

### Der Arúnreif

Dieser Stirnreif aus Mithril gewährt seinem Träger einen magischen RS-Bonus von 10 Punkten und erhöht zudem dessen ZKP – sofern er welche besitzt - um 25 Punkte.

### Die Mallornhalskette

Diese magische Halskette verdoppelt die ZKP eines magiebegabten Charakters.

### Der Falkenring

Auch: Ring der Heilkunst. Dieser Ring gewährt einen Bonus von 12 Punkten auf die Fertigkeiten Erste Hilfe, Heilkunde und Tierheilung.

### Der Löwengürtel

Der Träger des Löwengürtels wird mit großer Kraft gesegnet: Sein Kraftwert steigt um 8 Punkte, was auch den TP-Bonus beeinflusst.

### Lederstiefel der Beschleunigung

Der Träger dieser Stiefel wird magisch beschleunigt, d. h. er gewinnt pro KR 4 Aktionspunkte hinzu.



**Der Elbenlangbogen**

Hierbei handelt es sich um einen magischen Langbogen aus Elbenhand. Der Schütze kann auch in dunkler Nacht wie am Tage schießen und trifft mit größerer Genauigkeit.

|  |
|--|
| <b>Werte:</b> Reichweite: 400 m; KGE-Mod: +2 |
|--|