



28 Das Höllentor

Midgard-Regeln, 3. Edition

Das Abenteuer beschließt die Logres-Kampagne, d.h., es werden noch offene Rechnungen beglichen. Während das Heer der Geister auf Cyngslaeg End marschiert, wo sich die überlebenden Verschwörer verschanzt haben, verfolgen andere Teile von Edsigs Heer die flüchtenden Feinde bis zum Caelde Fen; dort ist der Widerstand jedoch zu groß; die Verfolgung muss abgebrochen werden. Die Abenteuerer ziehen mit einem kleinen Trupp heimlich weiter zum „Höllentor“, um Herugors Zugang zu schließen.

Der Erzbischof Sulbricius of Cordwell berichtet ihnen alles, was er über Herugors „Höllentor“ weiß (ein schwarzer Turm im Moor über dem der Himmel in unirdisches Feuer getaucht ist und die ungefähre Richtung). Er stattet die Abenteuerer mit Schutzamuletten (+4) gegen Dämonen aus. Sulbricius gibt den Abenteuerern den Priester Cordwyn mit (PK, Grad 4), Edsig den erfahrenen Hauptmann Aelfgeard (Kr, Grad 4).

Die Abenteuerer werden bis zu einer kleinen Palisadenburg am Rande der Caelde Fens geleitet.

Cordwyn – Priester-H In: m90
Grad 4 LP13 AP24 Res+16/16/16 LR RW70 HGW60 B24 Abwehr+13
Angriff: Streitkolben+5 (1W6+2)
Zaubern+16: Austreibung des Bösen, Handauflegen, Bannen von Finsterwerk, Heilen von Wunden, Erkennen von Krankheit, Heilen von Krankheit, Erkennen von Gift, Bannen von Gift, Göttlicher Schutz von Magie, Bannen von Dunkelheit

Aelfgeard – Krieger In: m70
Grad 4 LP15 AP36 Res+12/14/12 KR RW80 HGW90 B20 Abwehr+14
Angriff: Langschwert+9 (1W6+3), Stoßspeer+9 (1W6+2), Dolch+7 (1W6+1), Starkbogen+9 (1W6+3), großer Schild+4

Im Caelde Fen

Das Caelde Fen ist ein unwirtliches Ried-Moor, unterbrochen von einigen finsternen Wäldern, Seen und zahlreichen Bächen. Reiten ist nur manchmal möglich, daher wird beschlossen, nur drei Packpferde mitzunehmen.

Wetter: Nebel (20%), Niesel (20%), Regen (20%), Schneetreiben (20%)

Die Abenteuerer müssen sechs Tage durch das Caelde Fen in Richtung Est reisen. Am fünften Tag sehen sie in der Ferne einen schwachen orangenen Widerschein am Himmel.

Zufallsereignisse (je 10%/Tag oder Nacht):

1W20 Orks

Ork In: m20
Grad 1 LP13 AP8 Res+10/12/10 LR RW45 HGW55 B24 Abwehr+11
Angriff: Streitkolben+5 (1W6+2), Wurfspeer+5 (1W6+1), leichter Speer+5 (1W6+1)
Bes.: Infrarotsicht

1W20 Schwarzelben

Schwarzelb	In: m80
Grad 2 LP 14 AP11 Res+13/15/13 LR RW80 HGW60 B24 Abwehr+13	
Angriff: Kurzsword+7 (1W6) Wurfpeil+7 (1W6-1 & Gift 1W6)	
Bes.: Wahrnehmung+4, Schleichen+10, Tarnen+9, Nachtsicht, Fallen stellen+7	

Troll

Troll	In: m20
Grad 6 LP18 AP40 Res+13/17/13 PR RW60 HGW110 B24 Abwehr+14	
Angriff: Klaue+9 (1W6+4); in Handgemenge zusätzlich Biss+9 (1W6+2)	
Bes.: feuerempfindlich; Zaubern+20: <i>Heilen von Wunden</i> auf sich selbst	

1W6 Ulfhednar

Ulfhednar (Or)	In: m70
Gr. 3 LP16 AP22 Res+12/14/12 LR RW70 HGW80 B28 Abwehr+13	
Angriff: Langsword+6 (1W6+2), Stoßspeer+6 (1W6+1), Handaxt+6 (1W6+1), Wurfaxt+6 (1W6+1), großer Schild+3	
Bes.: Überleben im Schnee+12, Schlitten fahren+12, Ski fahren+12, Tarnen+6, Berserkerang	
Zaubern+14: Goldener Panzer, Austreibung des Guten, Bannen von Götterwerk, Bannen von Licht, , Erkennen der Aura, Hörnerklang	

1W6 Wolfsmenschen

Wolfsmensch	In: m30
Grad 3 LP13 AP17 Res+11/13/11 TR RW50 HGW70 B24 Abwehr+12	
Angriff: Kampfstab+6 (1W6+2)	
Bes.: Zaubern+15: <i>Angst</i> (auf Menschen von Grad 0); bei Sonnenuntergang Verwandlung in Dunkelwolf	

2W6 Dunkelwölfe

Dunkelwolf	In: t80
Grad 3 LP13 AP17 Res+11/13/11 LR RW60 HGW60 B30 Abwehr+12	
Angriff: Biss+8 (1W6+1)	

2W6 Kobolde

Kobold	In: m30
Grad 1 LP7 AP4 Res+10/12/10 LR RW60 HGW30 B12 Abwehr+13	
Angriff Klauen+6 (1W6-2), Keule+5 (1W6-1)	

1W20 Isinger

Ising	In: m50
Gr. 2 LP16 AP12 Res+11/13/11 LR RW65 HGW70 B24 Abwehr+12	
Angriff: Langsword+6 (1W6+2), Stoßspeer+6 (1W6+1), Handaxt+6 (1W6+1), Wurfaxt+6 (1W6+1), großer Schild+2	
Bes.: Überleben im Schnee+12, Schlitten fahren+12, Ski fahren+12, Tarnen+6	

Ork-Siedlung mit 3W20 Bewohnern, davon 1/3 Bewaffnete

Kobold-Siedlung mit 3W20 Bewohnern, davon ½ Bewaffnete

Kobold	In: m30
Grad 1 LP8 AP4 Res+10/12/10 LR RW60 HGW30 B12 Abwehr+13	
Angriff: Klauen+6 (1W6-2), Keule+5 (1W6), Wurfspeer+5 (1W6)	

Schwarzellen-Baumsiedlung mit 3W20 Bewohnern, davon ¼ Bewaffnete

Fleischfressende Pflanze I

Falscher Baumstumpf	In: t10
Grad 7 LP30 AP70 Res+17/12/8 KR RW30 HGW200 B- Abwehr+10	
Angriff: Schlingwurzel+7; bei Treffer Versuch eines Handgemenges; kein Verlust von LP/AP; die Wurzel trägt das Opfer zu einer Öffnung am oberen Ende des falschen Baumstumpfes und lässt es in die Öffnung fallen; im Baumstamm befindet sich eine Säure (1W6/KR); außerdem 2W6 StP bei organischen Teilen (z.B. Kleidung); Das Innere des Baumstumpfes ist rutschig (WM-10 auf EW: Klettern)	
Bes.: feuerempfindlich	
Aussehen: Ein ca. 2 m breiter und drei m hoher Baumstumpf mit bis zu 8 fünf m langen Fangwurzeln.	

Kommen die Abenteurer in eine aussichtslose Lage, erscheint der Fenward (Erd-Elementarmeister) oder eines bis mehrere seiner Diener, die ihnen helfen.

Erdmeister: „ Fenward “ (Elementarwesen)	In: m90
Grad 11 LP- 100 Res+20/20/20 PR RW50 HGW200 B24(Sumpf, Wasser)/12 (trockenes Land) Abwehr+15	
Angriff: Hieb+15 (1W6+5)	
Bes.: immun gegen Feuer und Kälte, nur mit mag. Waffen zu treffen; Gegenzaubern+18 (ausgenommen Magie der Beschwörer); kann keine Metallflächen durchdringen; kommuniziert mittels mag. Zwiesprache	
Zaubern+18: Elementenwandlung, Macht über magische Wesen (nur gegen Elementarwesen der eigenen Art), Macht über Unbelebtes (bis 1000 kg), Verwandeln, versetzen, bannen von Dvergar, Bannen von Elementargeistern, Banne von Spaefolk, Dvergar beschwören, Elementargeist beschwören, Spaefolk beschwören, Spaefolk beschwören I-IV (immer nur eigenes Element), Belebungshauch (nur Schlamm), Erdbeben, Erdmeisterschaft, Erdwandlung, Sehen von Verborgenen, Wahrsehen	
Aussehen: Schlammklumpen oder drei m hoher menschenähnlicher Körper mit grotesken Gesichtszügen. Die Augen bestehen aus zufällig vorhandenen Steinen; es tropft und fließt stetig Schlamm an seinem Körper herunter.	

Das Höllentor

Nach vier Tagen erreichen die Abenteurer eine baumlose Sumpflandschaft hohen Riedgrases. In der Ferne sieht man einen hohen dunklen Turm von ebenmäßigem Aussehen.
--

Bis zum Turm dauert es eine Tagesreise.

Zufallsbegegnungen (20%):

Dämon 1 Grad 1 LP12 AP10 Res+12/12/10 LR RW60 HGW30 B 12/48 Abwehr+12 Angriff: Klauen+9 (1W6-1) Aussehen: Flügel, blau, reptilienhäutig, rotglühende Augen, 1 m groß	In: m20
--	---------

Dämon 2 Grad 2 LP12 AP15 Res+13/13/11 KR RW60 HGW60 B 16/42 Abwehr+13 Angriff: Klauen+7 (1W6+3) Aussehen: Flügel, schwarz mit grünen Streifen, reptilienhäutig, rotglühende Augen, kleine Hörner, 120 cm groß Bes: kann sich für 2 AP unsichtbar machen (Zauber erlischt, wenn er kämpft oder getroffen wird)	In: m20
--	---------

Dämon 3 Grad 3 LP15 AP14 Res+14/14/12 LR RW50 HGW70 B 24/36 Abwehr+13 Angriff: Klauen+10 (1W6+3), Spucken+7 (Eisenfraß) Aussehen: Flügel, schwarz mit roten Streifen, reptilienhäutig, rotglühende Augen, kleine Hörner, Stachelkamm, 140 cm groß Bes: Eisenfraß (wie Zauber Rost), 10x pro Stunde	In: m20
---	---------

Fleischfressende Pflanze II; 3W20 m2 großes Feld

Giftiges Ried Angriff: Berührung (1W6-3 & 1W6-3 Gift) Bes.: feuerempfindlich Aussehen: Das Giftried sieht aus wie gewöhnliches Schilf; die Blätter sind messerscharf, der Halm sondert ein Gift ab. Es steht in flachem Wasser; zwischen den Halmen im Wasser kann man mit EW:Wahrnehmung-2 Knochen von Kleinsäugetern und Vögel entdecken	In:-
---	------

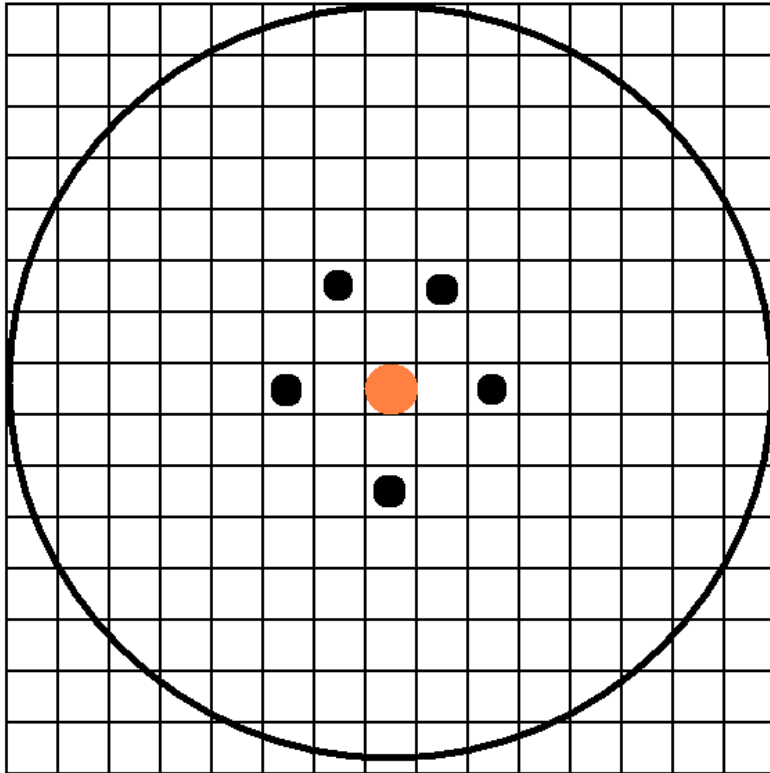
Die unmittelbare Umgebung des Turms ist tot und vegetationslos. Der runde, ca. 60 m hohe und im Durchmesser 30 m breite Turm steht zur Hälfte in brackigem Wasser. Der Turm hat weder Eingang noch Fenster und besteht aus fugenlosem Stein, der große Kälte ausstrahlt.

Bei Berührung des Steines: Zaubern+18, wie „Eisiger Nebel“. Der Stein ist gegen die meisten Zauber immun.

Wird der Stein berührt, weicht der Stein zurück und gibt einen 3x3 m großen runden Eingang frei. Im Innern des Turms herrscht permanent „Hauch des Winters“.

Nach ca. 5 m kommt man in das Innere des Turms. Der Stein schließt sich hinter den Abenteurern. Die Innenfläche beträgt rd. 20 m. Der Turm ist nach oben hin offen; blickt man nach oben sieht man einen orangefarbenen Himmel und drei Monde. Auf dem Boden halten die Statuen von fünf Gargylen eine Kristallkugel von 3 m Durchmesser. In der Kristallkugel wabert ein oranges Licht. Zwischen der Kristallkugel und den Augen der Gargylen befinden sich Lichtstrahlen. Jeder Gargyl trägt eine Krone.

Das Höllentor



Mit einer Wahrscheinlichkeit von 50% hält sich im Innern des Turmes ein Dämon auf (auswürfeln aus obiger Liste). Nach je 10 KR besteht eine Wahrscheinlichkeit von 20%, dass ein weiterer Dämonen aus der fremden Dimension in den Turm hineinfliegt. Gelingt es einem Dämonen, in seine Dimension zurück zu fliehen, erscheint nach 10 min (Realzeit) Herugor selbst.

Herugor

Dämonenfürst	In:m80
Grad 10 LP120 AP100 Res+20/20/20 KR RW160 HGW130 B 36/48	
Abwehr+16	
Angriff: Klauen+14 (3W6-1)	
Aussehen: Flügel, schwarz, reptilienhäutig, rotglühende Augen, 10 m groß	
Zaubern+20: Angst (automatisch), Austreibung des Guten, Bannen von Götterwerk, Bannen von Licht, Dschungelwand, Namenloses Grauen, Nebel schaffen, Todeshauch, Verbotenes Wort, Verursachen von Krankheit, Verzweiflung,	

Der Kristall hat eine dämonische Aura; er kann nur mit magischen Waffen beschädigt werden. Er ist immun gegen die meiste Magie, hat 3000 StP und RK: RR. Er regeneriert sich selbst (1 StP/min). Wird er beschädigt, entstehen am Durchlass an der Turmdecke ebenfalls „Beschädigungen“, d.h., der normale Himmel wird sichtbar. Herugor kann bereits bei der geringsten Beschädigung nicht mehr hindurch, kleinere Dämonen schon. Herugor kann jedoch weiterhin durch das Dimensionstor hindurch zaubern. Wird der Kristall gerade in Moment beschädigt, wenn sich ein Dämon direkt im Tor befindet, so erleidet dieser mit 20% 2W6 schweren Schaden (keine Abwehr). Die Gargylen sind aus dem gleichen Material wie der Turm und sind mit ihm direkt verbunden.

Die Kronen sind aus Gold und mit Edelsteinen besetzt. Sie sind unterschiedlichen Alters, d.h. einige sehen archaischer aus als andere. Jede ist 2.000 GS wert. Sie

sind mit dem Stein sehr fest verbunden und lassen sich nur dadurch herunternehmen, dass sie beschädigt werden. Sie verlieren dadurch 20% an Wert.

Es sieht so aus, als ob die Lichtstrahlen von den Augen der Gargylen ausgehen. In Wirklichkeit geht das Licht jedoch von der Kristallkugel aus. Unterbricht man die Lichtstrahlen wird der Stein der Gargylen langsam weiß. Dies breitet sich erst auf den Boden und dann auf den gesamten Turm aus. Die Gargylen und der Turm schrumpfen. Die Kronen fallen herunter. Der weiße Stein wird porös und fängt an zu bröckeln, bis er zum Schluss nur noch Sand ist. Gleichzeitig beginnt das Licht in der Kristallkugel zu flackern und dunkler zu werden. Wenn die Gargylen schrumpfen, bleibt die Kugel in der Luft schweben und beginnt langsam zu steigen. Das Dimensionstor am Himmel wird mit dem Schrumpfen des Turmes kleiner. Berühren sich Kugel und Tor gibt es einen Knall und das Tor ist verschlossen. Die Abenteurer stehen im Freien in feinem, weißen Sand.

Der Fenward

Kurz darauf erscheint der Fenward und bedankt sich bei den Abenteurern. Er greift in seinen Körper und holt mehrere Gegenstände aus Metall hervor (einen Anderthalbhänder+1/+2 (dämonisch, ABW 7%), einen Topfhelm mit neucagoritischem Auge (göttlich, wie Schutzamulett gegen ... (ABW3%), einen Dolch +1/+1 (ABW 3%), eine Gürtelschnalle (dämonisch, „Bannsphäre, ABW10%, nur ZAU), einen Ring (elementar, Res. gegen Geistesmagie +1W6-2, ABW1%) und eine Brosche in Form einer kleinen Flamme (elementar, wie Kälteschutz, ABW 3%). Jeder darf sich eines davon nehmen. Danach erschafft er mittels Erdmeisterschaft eine Art Floß aus Erde, auf der die Abenteurer innerhalb kürzester Zeit (2 Tage) und unter Umgehung sämtlicher Gefahren zurückreisen.

Die Rückreise

Wo die Caelde Fens aufhören, werden die Abenteurer von einem Spährupp Prinz Edsigs entdeckt, der sie angreift. Kann das Missverständnis aufgeklärt werden, werden sie in eine zurückeroberte Palisadenburg geleitet.

Huscarl

Huscarl	In: m50
Grad 2LP16 AP12 Res+10/12/10 RW60 HGW80 KR B21 Abwehr+12	
Angriff: Langschwert+7 (1W6+2), Stoßspeer+7 (1W6+1), leichter Speer+7 (1W6+1), Wurfspeer+7 (1W6+1), Dolch+7 (1W6), großer Schild+2	

Von dort aus reisen sie ohne Gefährdung bis nach Cordwell, um an der Krönungszeremonie von Edsig teilzunehmen. Bei den Kronen handelt es sich um die Fürstenkronen vergangener logrischer Herzöge, die einst gegen Herugor kämpften. Sie werden vom Erzbischof zurückerbeten. Dafür erhalten sie seinen Segen („Allheilung“ sowie 1W6+1 zu einem vom Spieler ausgewählten Grundwert. Der neue König ernennt alle, die es wünschen, zu Thanen und überschreibt jedem ein Stück unbesiedeltes Land (ehemaliger Besitz der Verschwörer) im Wert von 2.000 GS. Thane ist ein niederer Adliger, mit den Rechten, auf seinem Land eine Befestigung zu bauen, Steuern und Maut zu nehmen und minderes Recht zu sprechen. Achtung! Wer sich zum Thane ernennen lässt, wird Vasall, d.h., er muss seinem Lehnsherrn ggü. Gehorsam zeigen. Nach Ablauf eines Jahres kann er sein Land verkaufen (mit Bonus/Malus von bis zu 50%). Wer das Geschenk ausschlägt, erhält Schmuck und Waffen im Wert von je 500 GS.