



In Warring Wardun

Prior Roderic besucht die Abenteurer. Graf Sigeward lässt den Abenteurern durch Prior Roderic ausrichten, dass sie die Axt von König AEldhelm besorgen mögen. Prior Roderic hat über die Axt, die wahrscheinlich ein Schlachtbeil sein dürfte, Folgendes herausgefunden:

Nach dem Tode König AEldhelms wurden seine Rüstung und seine Waffen in der Kathedrale von Cordwell aufbewahrt, sozusagen an Stelle seines Leichnams, der ja bei Ordalstow beerdigt wurde. Diese Dinge wurden anlässlich seines Todestages wie Reliquien durch die Straßen getragen. Nun begab es sich, dass nach langer Zeit wieder ein Drache das Land unsicher machte und dieser Drache griff auch die Stadt Cordwell an, gerade am Todestage von König AEldhelm. Der Drache, er trägt den Namen Gifretodh, raubte die Waffen und die Rüstung und flog davon zu seinem Hort, den er im höchsten Berg von Logres, der auch Aeldhelm heißt, hütete. In diesem Berg lag einst eine Stadt der Zwerge und viele Sagen und Legenden ranken sich um den Berg, insbesondere über wackere Helden, die ihn bestiegen, um dem Drachen die unermesslichen Schätze zu rauben. Die meisten dieser Geschichten enden tragisch. Jedenfalls existiert keine gesicherte Erkenntnis darüber, dass jemals irgend jemand den Hort erobert und den Drachen getötet hätte. Darüber hinaus ranken sich auch um die Zwergensiedlung im Berg AEldhelm diverse Geschichten und, um das Maß voll zu machen, der Berg liegt inmitten des Waldes Wyrdwold, der von allerlei wilden und gefährlichen Kreaturen bewohnt wird.

Der Prior bittet die Abenteurer inständig, sich auf den Weg zu machen. Er kann ein Schiff organisieren, das die Abenteurer auf dem schnellsten Weg in die Nähe des Berges bringen könnte. Die Reise würde die Abenteurer zuerst in die kleine Stadt Innisburh führen, die von dem edlen Lord Wycred Bilvert regiert wird. Lord Bilvert wird ihnen die nötige Ausrüstung geben, um die Reise entlang der Küste und in den Sümpfen des Goblinmor weiterhelfen wird. Bei Erreichen des Waldes Wyccanwold wären sie auf eigene Faust unterwegs.

Prior Roderic übergibt den Abenteurern auf Nachfragen ein Empfehlungsschreiben an Lord Bilvert sowie drei Heiltränke (2W6 LP). Im Hafen liegt der schnelle Segler „Stolz von Dunanscor“ unter Kapitän Ethelgar aus Dunanscor. Ethelgar ist ein humorvoller, alter Seebär. Die „Stolz von Dunanscor“ erreicht Innisburh nach 2 Wochen ereignisloser Fahrt. Es legt kurz in einigen Städten an, um Waren und Botschaften zu laden. Die Abenteurer sollen sich auf Anraten des Kapitäns derweil unter Deck verstecken. Der Hafen von Guildhaefon ist geschlossen, da in der Stadt Unruhen herrschen. Guildhaefon ist die Hauptstadt von Fosset (AEImmer Corwyn), wird aber von einem Mitglied der Familie Gyldenhart verwaltet. In der Stadt Deorham (Hauptstadt von Hartun) rüsten die Gyldenharts zum Krieg.

In Innisburh

Innisburh liegt auf einer Halbinsel, die im Mir durch den Goblinmor begrenzt wird. Die kleine Stadt ist stark befestigt. Die Burg liegt strategisch günstig auf einem künstlich aufgeschütteten Berg. In der Stadt ist von den Unruhen in Logres nichts zu spüren. Die Bevölkerung lebt im Wesentlichen von Handel und Fischfang. Unter den Bewohnern sieht man auch zahlreiche Lordagliner und Töndermannen. In der Burg werden sie höflich empfangen und sofort zu Lord Wycred Bilvert geführt. Wycred ist jung, gebildet und gutaussehend und langweilt sich offenbar auf diesem Außenposten. Er stellt den Abenteurern ein Segelboot mitsamt Steuermann sowie Proviant und Zelten. Bis in die Nähe des AEldhelm-Berges dauert die Fahrt 3 Tage bis zu einem Fischerdorf namens Elencor. Dort können die Abenteurer Kanus mieten und einen Führer anheuern, der sie bis zum Waldrand des Wyrdwold binnen weiterer zwei Tage bringen wird.

Das Segelboot wird von einem schweigsamen Fischer namens Rodelyc gesteuert, der das Boot sicher nach Elencor bringt.

In Elencor

Elencor liegt auf einer Halbinsel inmitten eines Sumpfdeltas. Es besteht aus ein paar windschiefen Hütten, die sich im Ried verstecken und erst aus einigen Metern Entfernung auszumachen sind. Die Bewohner sind freundlich, aber maulfaul. Gegen einen kleinen Obolus werden die Abenteurer untergebracht und versorgt. Der Fallensteller Ine wird die Abenteurer in 2 (bzw. 3) Kanus durch das Goblinmor bis zum Rand des Wyrdwold führen.

Im Goblinmor werden die Abenteurer am zweiten Tag von einem Avanc angegriffen:

Avanc (böartiger Riesensiber) In: t50
Grad 5 LP15 AP30 RW90 HGW100 B6/36 Res+12/13/12 LR Abwehr+12
Angriff: Biss+7 (1W6), Schwanzschlag+10 (2W6 AP & Faustkampf)
Bes.: Zaubern+18 (Wasserstrudel erzeugen: EW: Kanufahren, EW: Schwimmen-5)

Im Wyrdwold

Vom Waldrand aus können die Abenteurer den AElhelm-Berg sehen. Bis zum Berg sind es 3 Tage Fußmarsch. Der Wald ist dicht, die Bäume sind sehr hoch, man hört ungewöhnliche Geräusche und nimmt ungewöhnliche Gerüche wahr. Man sieht riesige Pilze und zahlreiche Insekten und Vögel. Der Wald wirkt jedoch nicht bedrohlich, sondern eher verzaubert.

Elben und Gnome spüren die Anwesenheit ihresgleichen.

Im Wald können die Abenteurer folgendem begegnen (zweimal täglich würfeln, 30%-Chance):

1W6 Elben, von denen einer den Abenteuern nach einem erfolgreichen EW: Beredsamkeit hilft

Linnargil („Singer Feuerstern“) Elf In: m80
Grad 3 LP14 AP24 Res+13/15/13 LR RW80 HGW80 B28 Abwehr+14
Angriff: mag. Starkbogen+9 (ABW 3%, 1W6+3), Kurzsword+8 (1W6+1)
Besonderheiten: Wahrnehmung+4, Spurenlesen+7, Schleichen+10, Tarnen+10, Nachtsicht, Scharfschießen+6, Erkennen der Aura automatisch (1 AP), 2x Lembas (1W6 AP)

1W6 Waldgnome, von denen einer den Abenteuern nach einem erfolgreichen EW: Beredsamkeit hilft

Lytellac („Kleine Eiche“) Gnom In: m60
Grad 2 LP8 AP10 Res+16/18/16 TR RW75 HGW30 B12 Abwehr+14
Angriff: Kurzsword+6 (1W6-1), Schleuder+6 (1W6)
Besonderheit: 2x Gnomenkraut (1W6+2 AP), Tarnkappe (wird nicht verliehen)

2W20 Feen, die ihren Schabernack treiben

Fee In:m70
Grad 1 LP6 AP3 Res+12/14/14 OR RW90 HGW20 B36 Abwehr+15
Angriff: Waffe (kleine Schwerter)+5 (1W6-2)
Bes: WM-4 auf Gegner. Angriff
Zaubern+17: Verlangsamen, Verwirren, Windstoß, Unsichtbarkeit, Feenzauber für je 1 AP

wütender Bär

Bär Grad 5 LP15 AP30 B24 LR RW60 HGW100 Res+12/14/12 Abwehr+12 Angriff: 2xTatze+7 (1W6+2), im Handgemenge zusätzlich Biß+9 (1W6+1)	In:t40
---	--------

wütender Keiler

Riesen-Keiler Grad 4 LP16 AP36 B30 LR RW50 HGW80 Res+10/14/12 Abwehr+12 Angriff: Hauer+8 (1W6+3)	In:t50
---	--------

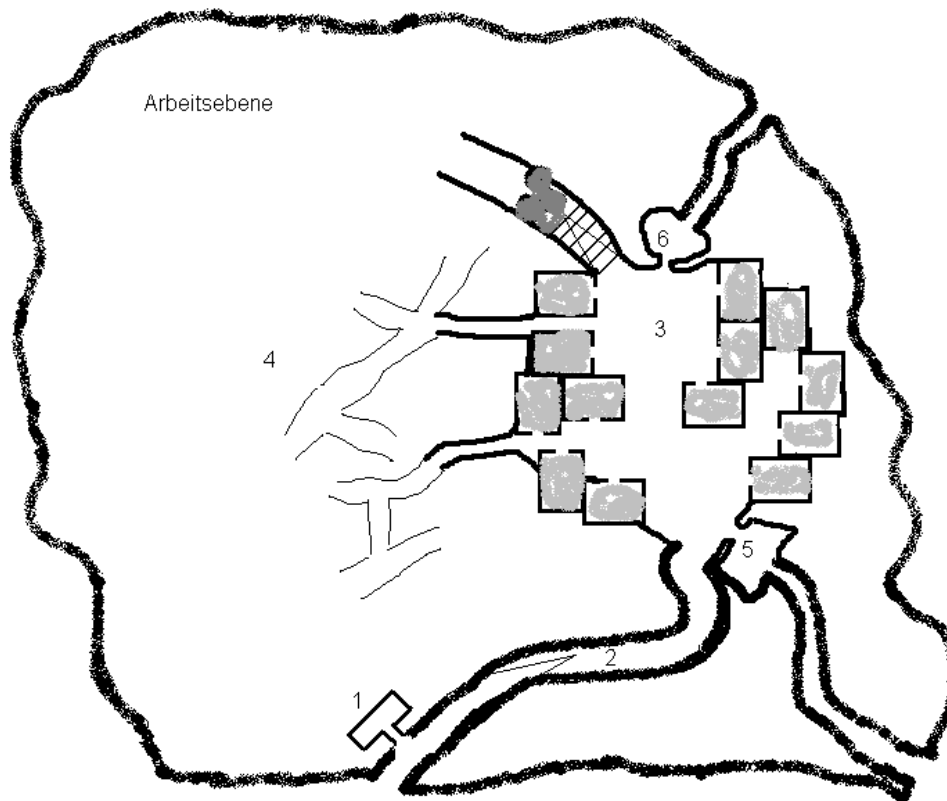
Riesenspinne

Speispinne Grad 2 LP8 AP12 Res+11/13/11 KR RW60 HGW40 B18 Abwehr+12 Angriff: Klebefaden+9 (Behinderung erster Treffer: WM-4, zweiter Treffer: wehrlos), Biß+7 (1W6-2 & Lähmung); Klebefäden lassen sich nur mit Alkohol und nach 3 h Trocknung mit Messer entfernen.	In:t30
---	--------

Der Berg

Am Fuß des Berges angekommen entdecken die Abenteurer eine von der Vegetation überwucherte Straße aus Steinen, die direkt auf das große Tor zuführt.

Mit EW. Wahrnehmung kann man hoch oben im Berg in unerreichbarer Höhe Löcher im Fels erkennen. Mit EW: Wahrnehmung+ 1/je Stunde suchen entdecken die Abenteurer einen der beiden Geheimeingänge in den Berg.



Die Arbeitsebene

1. Das Metall-Tor zum Berginnern ist zerstört. Die verrosteten Überreste sind von Pflanzen überwuchert. Zur linken befindet sich ein Durchgang.

Hinter dem Durchgang liegt ein ehemaliger Wachraum, in dem sich ein Troll eingerichtet hat.

Troll	In: m20
Grad 6 LP20 AP40 Res+13/17/13 PR RW60 HGW110 B24 Abwehr+14	
Angriff: Klaue+9 (1W6+4); im Handgemenge zusätzl. Biss+9 (1W6+2)	
Bes.: feuerempfindlich (keine Regeneration); Zaubern+20 („Heilen von Wunden“ auf sich selbst zu Beginn jeder Runde); Schuppenhaut, vage menschenähnlich,	

2. Eine fünf m breite Treppe, die auf der linken Seite für Menschen, auf der rechten für Pferde oder Mulis gebaut wurde, zieht sich in einem sanften Bogen langsam nach oben. Der Gang ist aus dem Fels geschlagen. An den Wänden hängen zahlreiche metallene Fackelhalter. Aus einigen Lichtschächten fällt dämmriges Licht auf einige Abschnitte des Ganges. Nach rund 40 m erreicht man ein weiteres Tor, das zerborsten ist und auf dem Boden liegt.

3. Hinter dem Tor liegt eine große Höhle, in sich die Ruinen einfach gebauter Steinhäuser befinden. Die Höhle wird ebenfalls durch einige Lichtschächte in Dämmerlicht getaucht. Direkt rechts hinter dem Toreingang ist eine geschlossene Holztür zu erkennen.

Befindet man sich in der Mitte der Höhle sieht man außerdem am anderen Ende eine weitere geschlossene Holztür sowie zwei Gänge nach links in den Berg hinein. Ein ähnlicher Gang wie hinter dem Haupttor führt am anderen Ende der Höhle nach oben, wird aber von einem massiven Felseinbruch blockiert. Bei **EW: Horchen+4** hört man leises Fußgetrappel in der Höhle. In den Stollen hört man tropfendes Wasser.

In den Ruinen befinden sich Überreste von Werkzeugen und verrottetes einfaches Mobiliar. Hier befanden sich einst die Werkstätten. In jeder Ruine halten sich 1W6 Kobolde auf. Die Kobolde flüchten aus sämtlichen Häusern in die Minen, nachdem 10 von ihnen verletzt oder getötet wurden.

Kobold	In: m40
Grad 1 LP4 AP4 Res+10/12/10 LR RW50 HGW30 B14 Abwehr+12	
Angriff: Klauen+5 (1W6-1), keule+5 (1W6-1), Wurfaxt+5 (1W6-1)	
Bes: Nachtsicht	
Aussehen: 90 cm groß	

4. Die Minen sind verwinkelt, selbst für Zwerge klein und schmal und reichen in alle Richtungen in den Berg hinein.

Die Minen sind voll flüchtender Kobolde. Die Gänge sind für die Größe von Zwergen ausgelegt. Man kann noch Loren und Werkzeug in verrostetem Zustand finden.

Mit einer Chance von 20 %/Gang finden die Abenteurer noch nicht abgebautes gold- oder silberhaltiges Erz. Die Kobolde versuchen, die Abenteurer in die Nähe des unterirdischen Sees zu locken, wo das halb durchsichtige „Höhlenmonster“ haust. Das „Höhlenmonster“ lebt in Symbiose mit den Kobolden. Es hütet den „Schatz“ der Kobolde, der im See versenkt ist (Bergkristalle im Wert von 5.000 GS/ 1.000 kg) und wird dafür von den Kobolden gefüttert. Es greift keine Kobolde an. Das „Höhlenmonster“ braucht Feuchtigkeit und bewegt sich nur innerhalb der alten Stollen.

„Höhlenmonster“

In: t20

Grad 10 LP30 AP120 RW10 HGW200 B 6/24 OR Res+12/14/8 Abwehr+10
Angriff: 4x Tentakel+7 (1W6 & bei kritischem Treffer Festsaugen), Biss+10 (2W6)

5. Hinter der Tür befindet sich ein ehemaliger Wachraum. Man sieht eine weitere Holztür.

Dort warten bei Fackelschein fünf Koboldkrieger in einem 5x5 m großen, schmucklosen Raum. In dem Wachraum ist eine Geheimtür (**EW: Wahrnehmung**), hinter der sich eine schmale Wendeltreppe nach oben befindet.

Kobold - Krieger

In: m40

Grad 2 LP8 AP6 Res+11/13/11 LR RW65 HGW35 B14 Abwehr+14

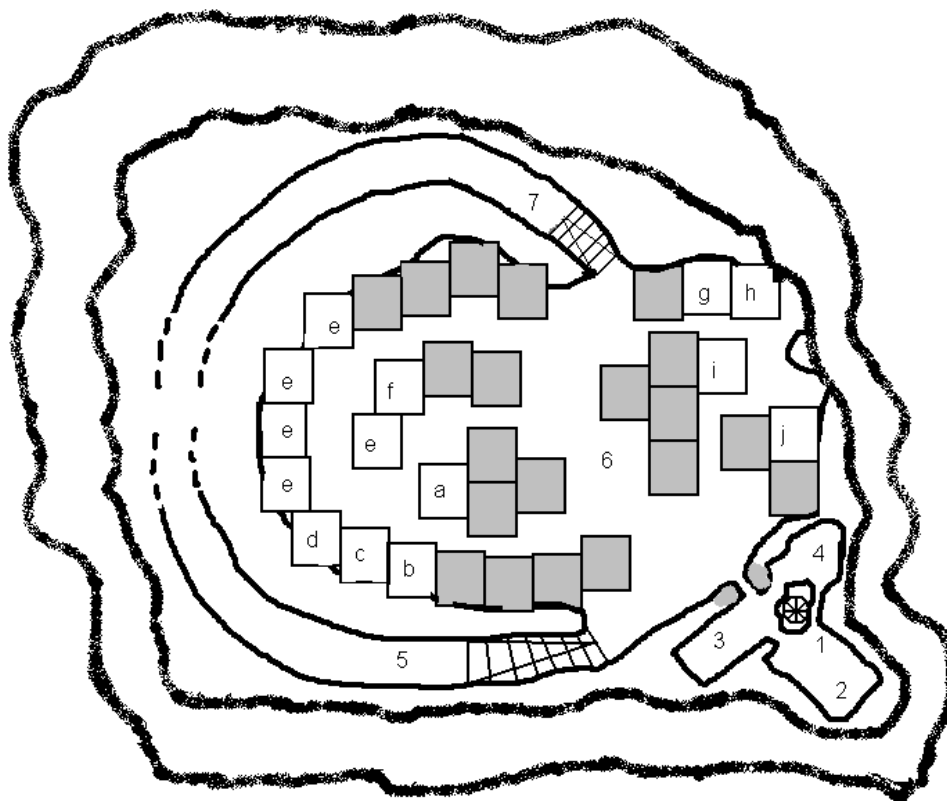
Angriff: Klauen+7 (1W6-1), keule+6 (1W6-1), Wurfaxt+6 (1W6-1)

Bes: Nachtsicht

Aussehen: 90 cm groß

Hinter der Holztür führt ein roh behauener, schmaler Gang, der sich mehrmals windend, nach unten. Am Ende des ca. 40 m langen Ganges steht man außerhalb des Berges im Freien.

6. Wachraum wie bei 5., nur ohne Geheimtür.

**Die Stadtebene**

Man hört den Wind pfeifen.

1. Schmale Treppe, die nach unten und nach oben führt.

2. Lagerraum mit zahlreichen Fässern und Amphoren.

Die Fässer beinhalten Öl, Bier Wein und andere Flüssigkeiten, die größtenteils ungenießbar sind. Von Wert sind nur drei kleine Fässer mit je 10 l Branntwein (Wert je 200 GS).

3. Lager, in dem verrottete Reste von Stoff und Holz liegen. Der Raum ist zerstört, der Eingang mit Gewalt vergrößert.

4. Stall, der stark verwüstet wurde.

(Holz- und Lederreste sowie Knochen von Pferden und Mulis)

5. Eine fünf m breite Treppe, die auf der linken Seite für Menschen, auf der rechten für Pferde oder Mulis gebaut wurde, zieht sich in einem sanften Bogen langsam nach oben. Der Gang ist aus dem Fels geschlagen. An den Wänden hängen zahlreiche metallene Fackelhalter. Aus einigen Lichtschächten fällt dämmriges Licht auf einige Abschnitte des Ganges. Nach rund 100 m nach unten endet der Gang bei einem massiven Einsturz, unter dem die Knochen eines gewaltigen Schwanzes hervorlugen. Auf dem Boden liegen Schuppen. Nach oben endet der Gang nach 20 m in einer großen Höhle. Das Eingangsportal aus Metall ist zerstört, die Reste liegen auf dem Boden.

Unter dem Einsturz liegt der alte Drache begraben. Die Schuppen sind für Zauberer oder nach einem EW: Sagenkunde als alte Drachenschuppen zu identifizieren.

6. Große Höhle, die durch zahlreiche Lichtschächte dämmrig erhellt ist. Diverse ein- bis vierstöckige Häuser aus Stein und Fachwerk stehen dort. Viele Gebäude sind stark beschädigt.

Befindet sich ein Abenteurer in einem beschädigten Haus, so besteht die Chance von 30%, dass er von herabfallendem Gestein oder Holz getroffen wird (**EW: Angriff+4**, Schaden: 2W6). Mit **EW: Wahrnehmung** findet man in den zerstörten Gebäuden je Haus 1W6 Drachenschuppen; 50% davon sind alt.

Nach **5 min Aufenthalt** materialisiert sich ein Geisterwesen. Es handelt sich um die Seele des Zwergen-Thaumaturgen, dessen Skelett im Keller seines Hauses liegt. Auf der Falltür zum Keller liegt ein schwerer Balken, der ihn an der Flucht gehindert hat, als der Drache kam.

Gebundene Seele

In: m50

Grad 3 LP- AP20 Res+14/18/14 -R RW60 HGW- B24 Abwehr+12

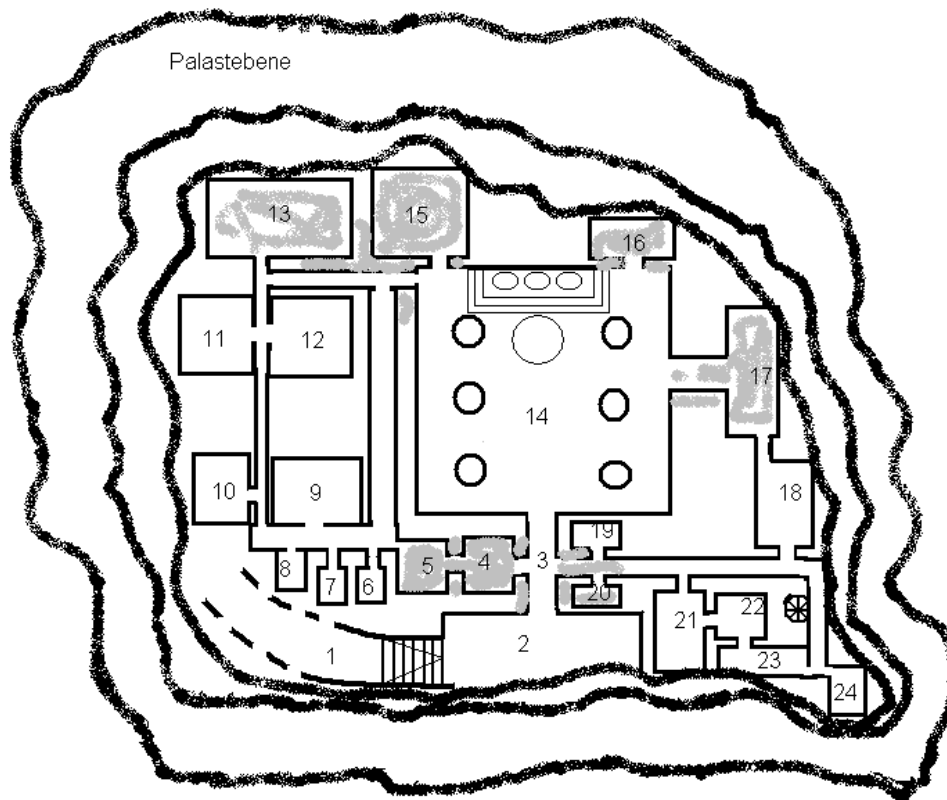
Angriff: Berührung+8 (Ge-10/KR)

Besonderheit: nur mit magischen Waffen zu treffen; erleidet bei Treffer nur 1+magischer Schadensbonus

Kann die Seele einen Abenteurer übernehmen, begibt er sich mit den Worten „ich muss mich eilen, ich muss mich eilen, keine Zeit, keine Zeit“ in sein Haus, wo er in seinem Alchimie-Labor eine Tinktur herstellt, in eine Flasche abfüllt, diese beschriftet und in ein Regal stellt, was eine halbe Stunde dauert. Währenddessen ist er nicht ansprechbar. Unterbricht man ihn, fängt er an zu schimpfen und beginnt von vorne. Danach verschwindet die Seele in den Keller. In dem Regal stehen bereits 10 Fläschchen mit der gleichen Aufschrift. Mit Lesen von Zauberschrift kann man ersehen, dass es sich um Trünke des Hitzeschutzes handelt. Da diese bereits etwas älter sind, bzw. hastig hergestellt wurden (EW: Alchimie), wirken sie nur mit einer Chance von 50%; ferner besteht eine Chance von 10%, dass sie giftig sind (1W6 LP und AP).

Einige Gebäude sind unbeschädigt (dort, wo der Drache nicht hingekommen ist); die Durchsuchung eines Hauses dauert pro Etage je 15 min:

- a) Kammacher (Wertsachen: 3W2020 GS)
- b) Fackelmacher (Wertsachen: 2W20 GS)
- c) Maurer (Wertsachen: 1W20 GS)
- d) Fleischer (Wertsachen: 1W20GS)
- e) Bergarbeiter (1W20 GS)
- f) Bergarbeiter (1W20 GS)
- g) Silberschmied (10W20)
- h) Thaumaturg (Wertsachen 5W20 GS; mag. Waffen (je ABW 5%): Streitaxt+1/+1, Wurfhammer+1/+1, Armbrust+2/0, 8 Bolzen+2, kleiner Schild+2; Schriftrolle „Vereisen“, alchemistische Utensilien (Wert: 120 GS). Die Dinge befinden sich in einer großen Holztruhe, die mit einem **Großen Siegel** (Zauberstimme: zwergisch: „Diebe, Zu Hilfe!“/Vereisen), das unter dem Truhendeckel angebracht ist geschützt ist.
- i) Taverne/Brauer; vor dem Gebäude stehen und liegen Tische und Bänke (Wertsachen: 2W20 GS)
- j) Grobschmied (Wertsachen: 2W20 GS)



Die Palastebene

1. Eine fünf m breite Treppe, die auf der linken Seite für Menschen, auf der rechten für Pferde oder Mulis gebaut wurde, zieht sich in einem sanften Bogen langsam nach oben. Der Gang ist aus dem Fels geschlagen. An den Wänden hängen zahlreiche metallene Fackelhalter. Aus einigen Lichtschächten fällt dämmriges Licht auf einige Abschnitte des Ganges. Man hört den Wind pfeifen. Nach rund 50 m nach oben endet der Gang in einem Saal.

2. Der Saal öffnet sich nach rechts ins Freie hin, so dass sich eine Plattform bildet. Abgebrochene Säulenreste lassen erkennen, dass die Front nach draußen einstmals eine Fensterfront war. Zur Linken befindet sich ein breites Portal. Die einstigen Metalltore des Portals wurden aus den Angeln gebrochen und liegen auf dem Boden.

3. Breiter Gang mit Überresten von Reliefs, auf denen Zwerge abgebildet sind. Zur rechten und linken befanden sich einst Türen, die mitsamt den Eingängen zerstört sind. Zur rechten befindet sich ein Einsturz. geradezu liegt ein weiteres zerstörtes Portal, hinter dem sich ein Saal öffnet.

Mit **EW: Wahrnehmung** findet man 1W20 neue Drachenschuppen.

4. Zerstörter Raum. Dahinter befindet sich ein weiterer zerstörter Durchgang.

5. Zerstörter Raum mit umgestürzten Waffenregalen. Drei große Holzschilde liegen auf dem Boden. Dahinter befindet sich eine unversehrte Holztür.

6. – 8. Einfache Wohnräume für Diener und Küchenpersonal.

9. Große Küche mit verschlossener Holztruhe.

(**EW: Schlösser öffnen +6**). In der Truhe liegt Geschirr aus Silber (Wert: 120 GS). In den Regalen befinden sich noch einige gut verpackte Gewürze (Wert: 70 GS).

10. Bäckerei

11. – 12. Vorratsräume

Die Lebensmittel sind verdorben.

13. Zerstörter Raum mit alten Wandbehängen (wahrscheinlich Speiseraum).

14. Thronsaal, der gestützt wird von sechs massiven Säulen. Kleine Fenster erhellen den Raum. An den Nordseite befindet sich ein Podest, zu dem drei Stufen hochführen. Auf dem Podest stehen drei Throne aus Stein. Auf jedem Thron steht ein Schlachtbeil an die Lehne gelehnt, das mittlere Beil hat zwei Klingen.

Vor dem Thronpodest liegt der Hort. Auf dem Hort liegt der Drache.

Das linke Schlachtbeil ist „Schildbrecher“ (Zwergenrunen) (+1/+3, dämonisch), das mittlere „Orktöter“ (Zwergenrunen) (+2/+2, göttlich, leuchtet in der Nähe (100 m) von Orks), das rechte „Donnerbeil“ (logrische Runen) (+2/+2, göttlich, wirkt in bis zu 50 m Entfernung wie Zauber „Göttlicher Schutz vor dem Bösen).

Der Drachenhort beinhaltet Wertsachen i.W.v. 120.000 GS (eine Armvoll= 10W20 GS), 1W20+10 mag. Gegenstände (aus Arkanum auswürfeln).

Drache (erwachsen)

In: m90

Grad 10 LP25 AP70 Res+18/18/18 PP/LR RW50 HGW150 B24/60 Abwehr+16
Angriff: Biss+11 (3W6), 2xKlaue+11 (je 1W6), Schwanzhieb+11 (1W6+3), Feuerhauch (3W6 schwerer Schaden; 1W6+2 AP, falls EW: Res gegen Umgebungsmagie mit WM-5 gelingt)
Bes.: EW: Res Angst bis 3. Grad; immun gegen Feuerzauber

15. Zerstörter Raum mit einem Berg von zerbrochenem Porzellan

16. Zerstörter Raum mit zerschlagenen Möbeln und Regalen.

17. Zerstörter Arbeitsraum/Bibliothek.

18. privater Speiseraum mit goldenen Kerzenleuchtern und Schalen.

(Wert: 200 GS)

19. Raum des Hauptmann, durch Geröll versperrt (½ Stunde Graben und EW: Winden). mag. Kurzschwert+1/+1

20. Zerstörter Wachraum

21. Wohnraum des Königs

(Wertsachen: 150 GS)

22. Schlafrum des Königspaars

(Wertsachen 100 GS, vor allem Schmuck)

23, Wohnraum der Königin

(Wertsachen: 250 GS)

24. Kinderzimmer

Der Rückweg

Auf dem Rückweg durch Wald und Sumpf gelten die gleichen Zufallsbegegnungen wie auf dem Hinweg. Am Sumpf wartet Ine, im Fischerdorf wartet Rodelyc, in Innisburh wartet Kapitän Ethelgar. In Worryng Wardun nimmt Prior Roderic das Beil König AEldhelms entgegen. Er gibt den Abenteurern als Dank Schutzamulette (Spiegelamulette Stufe 1, ABW 50%) und zwei Schriftrollen (Wahrsehen, Unsichtbarkeit).