

Tergons Fluch

Die Helden befinden sich in Kaer, eines von über 20 Fürstentümern im Süden der Mittellande.

Inhaltsübersicht:

1. Die Stadt Greifenfels
2. Die Greifenburg
3. Reise nach Perten
4. Reise zum Tempel des Jedek inmitten des Kristallsees
5. Reise zum Dorf Birkenschlag
6. Die Krypta

Vorgeschichte.:

*Von genau 4 Tagen ist es einem kleinem Trupp Südländern gelungen über den Grenzwall zwischen den Mittelländern und den Südländern zu gelangen. Nach zwei weiteren Tagen wurden sie im benachbarten Fürstentum Kaer gesehen; ein kleines Heer wurde sofort gestellt und unter der Führung von **Tron Eisenfaust**, Kommandant der Hügelfestung, konnten die Südländer geschlagen werden. Eine Kapitulation lehnten sie offensichtlich ab, flohen jedoch unweit von der **Hauptstadt Greifenfels** in den **Sichelwald**. Die Krieger folgten den Feiglingen und konnten sie im Kampf Mann gegen Mann schlagen. In Greifenfels wurde ihnen noch am selben Tag ein rauschendes Fest gefeiert, da nicht nur die Südländer geschlagen wurden, sondern auch der neue **Kaiser Illiasan** erfreut sein wird davon zu hören.*

***Der Fürst Bronnar von Bracken** ist gerade inmitten des Festes, als sein erster Berater und **Magus, Mendral**, ihn von neuen Kenntnissen unterrichtet: Einer der Krieger fand bei einem erschlagenen Südländer einen magischen Ring und einen versiegelten Brief. Er ist sogar für den Magus nicht eindeutig zu analysieren. Gleich wurde ein Lehrling der Akademie der Lüfte zu Rate gezogen. Er hat sich während seines Studiums schon durch hervorragende Kenntnisse in den alten Schriften bekannt gemacht. Der Lehrling entziffert die seltsame Rune auf dem Ring, durch bloßes murmeln des Wortes fing er an tiefblau zu glitzern. Der Brief erwies sich als noch kniffliger. Erst nach langer Zeit entschlüsselte er den Brief:*

Ich grüße Dich, mein Meister

Wie Du es vorhersagtest war es ein leichtes die Mauern zu überwinden. Unter Veyth´s Mantel bin ich meiner Bestimmung nahe gekommen. Greifenfels wird meine Begleiter finden, mich jedoch niemals. Mein nächster Schlafplatz wird Perten sein. Ich spüre, dass dort der Schlüssel zu finden ist.

Wenn Du diesen Brief erhältst wird sich der Stab schon in meinen Händen befinden.

Möge Stysth Dir auf ewig Kraft geben.

Venda

Der Letzte Satz ist eigentlich der Seltsamste von allen. Der Gott der Verseuchung, Gift und Krankheit gibt keine Kraft. Der Name Venda ist niemand bekannt. Dennoch hat Bronnar von Bracken größte Bedenken bei dem Brief, da ein Bote schon mit der Nachricht für Illiasan unterwegs ist. Einen größeren Trupp loszuschicken wird die Bürger sehr verwundern, und Gerüchte gibt es hier nahe der Grenze je schon genug. Er beschließt zwei Krieger zusammen mit dem Lehrling aus der Akademie auf die Reise zu schicken. Tron Eisenfaust hat den Krieger hoch gelobt (geg.: und außerdem derjenige, der den Ring und den Brief bei dem Südländer fand). Der Andere ist ein erfahrener Bogenschütze und zweifacher Gewinner des großen

Bogen-Wettstreits in Greifenfels. Bronnar von Bracken ist sich sicher, dass diese Drei ausreichen werden um den Fall zu klären.

Um dem Ganzen noch den richtigen Ansporn zu geben wird er, falls die Sache schnell erledigt ist die Beiden Krieger zu Illiasan geben. Dort können sie sich in einem Turnier versuchen, bei dem nur Krieger der einzelnen Fürsten zugelassen sind. Die Gewinner in den einzelnen Wettstreiten dürfen entweder unter Illiasan dienen oder werden fürstlich entlohnt. Der Lehrling ist auf Vorschlag des Magus Mendral bei der Gruppe, da er davon ausgeht, dass noch weitere Botschaften zu entschlüsseln sind.

1. Die Stadt Greifenfels

Greifenfels ist die Hauptstadt des Fürstentums Kaer. Ihren Namen erhielt sie von den Greifen, die einst an diesem Berg ihren Sitz hatten. Mit den Menschen gingen nach und nach die Greifen in ruhigere Gegenden, der Name und das imposante Stadttor (Rahmen sind zwei Greifen, die sich mit ihren Krallen gegenseitig auf zwei Beinen halten) erinnern jedoch an die Zeiten, in denen die Greifen noch über der Burg ihre Kreise zogen.

-Skizze-

Innerhalb der Stadt ist ein weiteres Stadttor, das zu der Greifenburg führt. Ein leicht zu verteidigender Pfad führt zu der gewaltigen Festung (Wehrgänge im Fels, Fallen).

2. Die Greifenburg

Die Burg ist einzig darauf angelegt gut sich zu verteidigen. Fugenlose hohe Mauern, Ölrinnen und Schießscharten machen es Belagerern schwer. Eine massive Eisentür füllt die gesamte breite des Passes. Die Wache fragt euch barsch nach eurem Begehrt, wird aber freundlich, nachdem er euer Begehrt erfährt. Ein Burgvorsteher empfängt euch und bringt euch vor den Fürsten.

Die Heldengruppe wird ahnungslos vor den Fürsten gebracht. Der Thronsaal ist gut 30 Schritt lang, 8 Schritt breit ein schwerer dunkelroter Teppich führt zu einem übergroßen dunkelbraunen Eichenthron. Schmale hohe Fenster erleuchten den Raum, zusätzlich glimmen an jeder Ecke in eisernen Dreibeinen einige Kohlen und verschaffen der sonst zugigen Burg etwas Wärme. Riesige Wandteppiche erzählen von alten Schlachten und Belagerungen. Der Fürst sitzt gelassen auf seinem Thron, neben ihm sein Berater. Im Hintergrund stehen links und rechts je zwei mit Hellebarden bewaffnete Wachen.

Fürst Bronnar von Bracken

Der Fürst ist etwa 40 Wenden alt, dünnes schwarzes Haar, gepflegten Spitzbart. Er ist von kräftiger Statur, hinter den seidenen Gewändern funkelt ein feinmaschiges Kettenhemd. Ein schwerer Siegelring und die Stadtkette mit dem Symbol der Stadt, -ein Greif auf einem Felsen- zeichnen ihn als den Herrn über Kaer aus.

Magus Mendral

Der Magus ist um die 60 Wenden alt. Ein stattlicher weißer Bart zieht den sonst kahlen Schädel. Einige auffallend große Leberflecke, viele Falten und tiefe Augenränder lassen den Herrn eher wie ein Wrack erscheinen. Jedoch funkeln euch zwei stahlblaue Augen an, die euch aufmerksam verfolgen. Ein schwarzer mehrfach gewundener Stab liegt locker in seiner Hand. An Seinem Kopfende ist ein hellblauer faustgroßer Kristall eingelassen, in der eine weiße Wolke unaufhörlich kreist. Er trägt eine einfache weiße Magier-Robe.

Der Fürst erklärt euch in knappen Worten euren Auftrag:

- diesen Venda finden (tot oder lebendig)
- er übergibt euch den Brief und den Ring
- nennt den Lohn

(Der Lehrling bekommt die Möglichkeit sich mit seinem Magus einige Tage über die Magie zu unterhalten).

Der Fürst kann euch leider keine Pferde stellen, verbietet sogar die Benutzung. Ihr solltet nur im äußersten Fall überhaupt erwähnen, dass ihr in seinem Auftrag handelt. Ihr könnt euch noch mit dem ausrüsten, was es in der Burg gibt, ansonsten solltet ihr euch so schnell wie möglich auf den Weg machen.

Die Burg bietet einige Möglichkeiten sich auszurüsten:

- Armbrüste, Bolzen, Köcher
- Böger, Pfeile, Köcher
- Lang-, Kurz-. Zweihandschwerter
- Äxte, Kriegshammer
- Hellebarden, Speere
- Kettenhemden, Lederrüstungen, Helme, Bein-. Armschutz, Schilde
- Proviant
- Seile, Decken, Zunder

Falls die Krieger auf ihren Rüstungen/Schilden das Emblem des Fürsten tragen dürfen sie selbstverständlich diese nicht mitnehmen. Noch in den frühen Abendstunden können die Helden sich aufmachen. Der Himmel ist wolkenlos, die Sterne und der Mond erhellen die Nacht mehr als ausreichend.

3. Reise nach Perten

- Skizze-

Perten ist ein kleines Dörfchen inmitten von einer großen Sumpflandschaft. Eigentlich ist es gar nicht so schlimm, da der Sumpf mittlerweile die Haupteinnahmequelle der Leute in Perten geworden ist. Tatsächlich finden sich dort alle wichtigen Kräuter, die ein Alchemist benötigt. Daher hat sich auch dort einer der berühmtesten Alchemisten angesiedelt. Nahe Perten vereinen sich die drei Flüsse Kaers:

Die **Warn** von westen her aus dem Sichelberg,

Die **Salter** aus dem Nordwesten, sie entspringt aus dem Greifenberg

Die **Aima** aus dem Südosten.

Die Helden erreichen das kleine Dörfchen von der Hauptstraße her über einen kleinen Pfad. Stellenweise muss man zwei Mal hinsehen, bevor man überhaupt weitergehen kann. Der Pfad wird jedoch umso deutlicher, je näher man dem Dorf kommt. Inmitten von bis zu 4 Schritt hohem Schilf sind die gerade einmal **rund 20 Hütten gebaut**. Ein kleiner Dorfplatz und eine Schenke ist alles, was das Dorf auf den ersten Blick zu bieten hat. Die **Taverne „Sumpffranze“** bietet darüber hinaus noch zwei Hinterzimmer, in denen Reisende übernachten können. Normalerweise besteht dazu nie Bedarf, meistens sind die Händler sogar froh darüber wieder gehen zu können. **Der Wirt, gleichzeitig Dorfsprecher von Perten** begrüßt euch freundlich, bietet euch etwas zu essen an, fragt nach Zimmern evt. er **wirkt dabei etwas abwesend**.

Wirt: Hollend

Hollend ist ein etwas dicklicher kleiner Mann um die 40 Wenden alt. Kurzes schwarzes Haar und ein dichter Vollbart macht ihn auf den ersten Blick sympathisch. Leider Ledig kümmert er sich liebevoll um seine kleine Schenke und um sein Amt als Dorfsprecher.

Spielleiterinformation:

Hollend ist einer der wenigen, die in Perten geblieben sind. Fast alle haben sich auf gemacht um die kleine Sophie zu suchen. **Sophie ist die Tochter des Alchemisten Gero Grimmstein**. Er wurde gestern tot aufgefunden. Seitdem ist auch **Sophie verschwunden**. Wenn die Helden sich auf die Suche nach Sophie begeben wollen werden sie nachdrücklich von Hollend aufgehalten. Es ist für einen Nicht-Waldläufer Selbstmord hier umher zugehen.

Herr Grimmstein ist noch in seinem Bett aufgebart. Falls die Helden sich ihn näher ansehen wollen erkennen sie zwei kleine Löcher, knapp unterhalb des Schlüsselbeins. **Der Körper ist blutleer**. Das Labor, und sein kleiner Laden sehen unberührt aus. Sophies Zimmer ist sehr ordentlich aufgeräumt. Auf einer **kleinen Staffelei liegen ein paar Bögen Pergament**. Wunderschöne Bilder von seltenen Pflanzen, ein Schloss und ihr Vater, lachend mit einer Pfeife im Mund sind sehr **exakt wiedergegeben**.

Plötzlich ertönt die Brandglocke.

Ein Waldläufer hat sie gefunden. Völlig durchgefroren steht sie unter Schock. Nach und nach gibt sie preis, was sie weiß:

Ein Mann kam in den Laden und fragte etwas in einer Sprache, die sie nicht verstand, darauf gingen Beide nach oben. Nach einer Weile ging ich auch hoch. Der Mann hat meinem Vater wehgetan, er hat aber nicht geschrien. Ich konnte keinen Laut mehr sprechen und bin weggerannt. Der Mann **mit dem Buch** ist mir hinterher. Ich habe mich in dem Moor versteckt... bis ich gefunden wurde.

Den Helden fehlt nun die Spur. Es gibt auch nur eine einzige Möglichkeit an dem Mörder von H. Grimmstein dran zu bleiben:

Sophie wurde von ihrem Vater oft als Malerin benötigt. Mitunter hat sie ihn in seinem Wohnzimmer gemalt. Dort ist ein dickes Buch aus dem Regal genommen worden. Sophie kann sich dunkel an ein Zeichen erinnern, das auf dem Einband des Buches stand. Mit einigen kleinen Fehlern malt sie euch das Zeichen ab. **Es ist eine uralte Rune des Jedek.**

Selbst der Lehrling weiß über die alten Geschichten von Jedek fast nichts, lediglich, dass es bei dieser Rune zusätzlich Xzar eine Rolle spielt, ansonsten ist ihm nichts weiter bekannt. Es gibt jedoch einen Tempel des Jedek inmitten eines kleinen Sees, kaum 2 Tagesreisen von hier entfernt.

4. Reise zum Tempel des Jedek inmitten des Kristallsees

Die Helden sind noch nicht ganz aus dem Sumpf von Perten heraus, als ein paar grässlich stinkende Sumpffaffen aus dem Schilf hervorspringen und euch angreifen.

-Kampf gegen 5 Sumpffaffen-

Der Kristallsee

Der See misst etwa 7 auf 5 Meilen inmitten des Sees ist **eine kleine Insel**, auf der ein Tempel des Jedek errichtet wurde. Sobald die Sonne auf den See trifft beginnt er unglaublich zu funkeln, daher der Name. Tatsächlich ist er unglaublich klar. An einem schönen Tag kann man von einem Boot aus bis auf den Grund sehen. Um den See herum wachsen Schatten spendende Bäume und kleinere Büsche, meist Haselnuss oder Wildkirsche. Gespeist wird der See aus einem kleinen Nebenarm der Aima. Ein kleines Boot befördert die Tempel und Priester auf die andere Seite. Die Tempel ihrerseits haben auch ein Boot. Auf der kleinen Insel existiert lediglich der Tempel, ansonsten ist auf der hügeligen Insel kaum etwas zu finden. Ein lichter Wald wächst dort und ein einzelner gepflegter Kiesweg führt von der Bootsstelle zu der Tempelstätte.

Der Tempel des Jedek

Der Tempel ist für ein so abgelegenes Fleckchen recht groß. Mächtige Säulenhallen umschließen das eigentliche Hauptgebäude. Inmitten des Viereckigen Hauses kommt man in einen überraschend großen Garten. Inmitten ist ein runder Tempelgang im Zentrum von allem steht eine 4 Schritt hohe Marmorstatue des Jedek. Der Tempelvorsteher ist hier gerade dabei einigen Schülern die Lehren des Jedek nahe zu bringen. Als er euch sieht beendet er den Unterricht und wendet sich euch zu.

Er hört sich die Geschichte an und grübelt lange darüber nach. Schließlich verspricht er euch zu helfen. Die Helden sollen hier eine weile warten. Nach einer halben Stunde kommt er mit einem schweren Buch zurück. Der Lehrling kann den Text schnell durchlesen:

Die Rune gehört zu Tergon, dem Sohn des Jedek:

Tergon, ist der Sohn des Jedek und einer wunderschönen Magierin. Die Magierin entpuppte sich nach der Geburt als Todesmagierin und stahl ihr Kind aus der Wiege.

*Tergon, ein Kind der Nacht, das durch das Antlitz der Sonne verbrannt würde fristete ein einsames Leben. Noch im Kindesalter ermordete er seine Mutter, trank ihr Blut und nahm damit ihre dunkle Gabe auf. Er verband sich mit anderen Wesen und zeugte Kinder. Die Kinder brauchten fremdes Blut um zu überleben, hatten dazu noch manche Fähigkeiten von Tergon bekommen. Die Menschen gaben den Kindern des Tergon einen Namen: **Vampire**. Tergon strebte ebenso wie sein Vater nach der Gerechtigkeit. Für ihn hieß dies jedoch einzig und allein, dass er wieder unversehrt unter der Sonne laufen wollte. Dazu erschuf er einen mächtigen Stab: den Stab der Dämmerung. Mit ihm konnte er ungehindert wieder unter die Sonne. Tergon wurde hunderte Jahre später von einem Templer des Ignatus namens **Edrin von Andevar** besiegt. Von Tergon blieben nur Staub und sein Stab übrig. Beides wurde zwischen den beiden Bergen im Lande Dunador in einer großen unterirdischen Krypta unter 6 Siegeln eingeschlossen. Einige Jahrzehnte später starb Edrin von Andevar und wurde ebenfalls in der herrlichen Krypta beigesetzt. Die Aufzeichnungen sind über 2000 Jahre alt!*

Spielleiterinformation:

Dunador ist ein längst zersplittertes Fürstentum. Alten Karten nach wurde die Region um Greifenfels einmal so genannt. Mit den zwei Bergen könnte der Sichelberg gemeint sein. Die beiden Enden sind deutlich höher, als die Mitte. Demnach müsste die Krypta in der Nähe des Holzfällerdorfes Birkenschlag zu finden sein.

5. Reise zum Dorf Birkenschlag

In dem Dorf verschwinden seit 3 Tagen immer wieder einige Holzfäller. Mittlerweile schon 5 Stück. Alle fünf wurden in der Nähe des Mittleren Sammelpunktes zum letzten Mal gesehen.

Die Helden sollten sich auf die Suche nach den Vermissten machen. Die anderen Holzfäller sparen normalerweise nicht mit vorlauten Sprüchen, doch bei dieser Sache **will euch niemand helfen**. Die Suche zieht sich hin und die Helden werden gezwungen in dem Sichelwald zu übernachten.

Die Nachtwache scheint einen seltsamen Traum zu haben:

Nacht:

Ein Schatten erscheint dir. Der Versuch die anderen zu wecken schlägt fehl (Traum?); der Schatten bekommt menschliche Züge, reißt sein Maul auf, und zeigt zwei spitze Fangzähne. Über dem Hals eines Kriegers, stockt er, raunt etwas und verschwindet im Wald. Dem Krieger bleiben zwei winzige Einstiche von den spitzen Zähnen des Wesens. Der Traum geht weiter und du verfolgst das Wesen durch den Wald Richtung Norden (willenlos). An einer umgefallenen Eiche stutzt das Wesen kurz, du kannst dich aber noch rechtzeitig ducken, An einer kleinen Lichtung bleibt das Wesen kurz stehen und betrachtet die Sterne. Hinter der Lichtung, kaum 300 Schritt steigt das Wesen in eine kleine Höhle. Nur schwer sind einige Treppenstufen zu erkennen, die sich vom Waldboden abzeichnen. Bevor du selbst in den dunklen Einstieg folgst rast eine Steintür knirschend herunter und verschließt den Eingang. Durch das Geräusch schreckst du auf... du befindest dich wieder an dem Rastplatz.

Venda hat damit den Weg zu der Krypta verraten. Folgen die Helden den Beschreibungen der Nachtwache, erreichen sie tatsächlich besagte Höhle. Der Eingang ist mit einem ehemals reich verzierten Grabstein verschlossen. Spuren

direkt an dem Stein und auf dem Boden deuten darauf hin, dass er schon einmal geöffnet wurde.

- **Skizze-**

6. Die Krypta

Eine Wendeltreppe führt in einen finsternen Raum. Er ist etwa 5 auf 10 Schritt groß und 2 Schritt hoch. Eure Fackeln o.ä. reichen nicht aus um den gesamten Raum zu erhellen. Fürchterliche Geräusche kommen von der anderen Seite immer näher. Nach und nach erscheinen die Untoten Körper der Holzfäller und greifen euch an.

- Kampf gegen 5 Untote Holzfäller

An jeder Wand schmücken Fresken den ansonsten Kargen Raum. Zwei Kohlebecken stehen bereit, die den Raum genügend erhellen können. An der Stirnseite des Raumes ist ein tonnenschwerer Sarkophag einfach beiseite geschleudert worden. Der Deckel wurde an der Wand zerschlagen, der Inhalt liegt über den ganzen Boden verteilt: Rüstungsteile, Knochen, ein prunkvoller Helm (Mit Kopf), ein Langschwert und ein Langschild des Edrin von Andevar sind zu finden. Die Stelle, an der der Sarkophag stand gibt eine weitere Treppe frei, die nach unten führt.

Der Sarkophag ist kaum verziert, lediglich das Wappen der Familie, ein Baum mit einem Rad und einer Sichel, und das Symbol des Ignatus wurden in den Stein gemeißelt.

Die Wände erzählen eine kleine Geschichte. In einem kaum noch zu erkennenden Relief wird beschrieben, wie:

Spielleiterinformation:

1. Tergon seine eigene Mutter tötet, ihre Macht bekommt, Kinder zeugt.
2. Einige Söhne Tergons mit ihm an der Spitze von Dorf zu Dorf ziehen. Nichts als Tod und Verderben bleibt hinter ihnen zurück.
3. Der Ritter Edrin von Andevar auf einem Streitross einige der Söhne tötet, Tergon flieht durch die Luft.
4. Edrin schafft es Tergon mit einer Lanze zu durchbohren.

Die Fresken sind wie gesagt kaum noch zu erkennen:

1. Dämonen fließen in eine Person, eine weitere liegt am Boden.
2. Mehrere Schwarze Schatten verfolgen einige Menschen zwischen Häusern.
3. Eine Lanze durchbohrt einen Schatten, der sich dadurch auflöst, eine grün verblutete Lanze kommt von einem Schwer gepanzerten Reiter mit dem Wappen eines Baumes plus noch zwei weitere Symbole.
4. Tergon hält in der einen Hand ein Schwert, in der anderen einen kurzen Stab. Das gesamte Mosaik ist rußgeschwärzt, bis auf Tergon. Die Lanze verletzt Tergon tödlich. Schwer blutend bricht er vor dem Ritter zusammen. Der Ritter köpft Tergon, der sich darauf in Staub verwandelt. In der letzten Szene steht der Ritter mit einem vom Blut rot verschmierten Schwert umringt von Menschen. Im Hintergrund geht eine Sonne über zwei Hügeln auf.

Eine Treppe führt weiter in die Krypta hinein. Nach 18 Treppenstufen beginnt ein 3 Schritt breiter Gang. Der Gang ist mit Moos überwuchert, Farne, Efeu haben

regelrechte Vorhänge geschaffen. **Der Geruch von verbranntem Fleisch macht sich bemerkbar.** Nach ca. 8 Schritten stoßen die Helden auf eine **grüne stinkende und frische Blutlache.** Ein zerbrochener Bolzen liegt direkt daneben.

Mit etwas Pech lösen die Helden ebenfalls eine solche Armbrustfalle aus. Nach 5 weiteren Schritten erscheint ein helles Licht vom Ende des Ganges. Der Gang endet an einer massiven Holztür. Das Holz ist unglaublich seltenes und auch teures Elfenholz. Es ist fast so hart wie Stahl, dennoch wurde ein Teil der Tür scheinbar weggerissen. Dahinter strahlt helles Tageslicht von dem nächsten Raum in den Gang.

Der nächste Raum ist exakt rund. Inmitten des 18 Schritte großen Raumes schwimmt eine kleine Insel inmitten von strahlend blauem Wasser. Der See ist ca. 4 Schritte tief, die Insel gerade einmal 2 auf 2 Schritte groß. Ein kleiner Weg führt um den See herum (1 Schritt breit). Die Decke ist ebenfalls leicht nach oben gewölbt. In ihr sind helle Steine eingelassen, die den Raum so strahlend hell erleuchten lassen. An der Deckenwand sind ringsum alle 18 Gottheiten als riesiges Mosaik eingelassen. Auf der Insel stehen 6 Pfeiler um einen Sockel herum. Auf ihm ist ein Stab befestigt und ein kleines silbernes Kästchen steht daneben. Der Stab ist mit zwei Eisernen Klammern an den Sockel geschmiedet. Das Kästchen lässt sich öffnen: eine goldene Schale ist bis zum Rand mit Wasser gefüllt. An ihrem Grund hat sich eine Schicht Schlamm abgesetzt (Überreste des Vampirs!). **Die 6 Pfeiler sind alle sechseckig 60 cm hoch und ca 20 cm breit,** auf ihrer Oberseite sind die Symbole der verschiedenen Gottheiten kunstvoll abgebildet, sie stecken in der Insel und können einen kleinen Bereich um sich herum drehen (Schlüssel). Alle bis auf einen Pfeiler lassen sich sowohl drehen, als auch herausnehmen. An ihrer Unterseite sind mehrere kleine Zahnräder befestigt (verstehet ihr nie). Auf dem festen Pfeiler sind die Symbole des Mydran, des Veyth und der Chindanna.

Entlang des Sockels in der Mitte steht der Spruch:

**Brindoschs Herz
Und
Phytis Macht
halten dies fest.
Wed´ Macht noch Eisen
machen ihm Sorgen.
Einzig der Lauf der Zeit:**

Vielleicht klappt´s morgen

„Zwergisches Spaß-Reim“ Schemata

Die Idee ist dabei, die Symbole der Götter in die Reihenfolge der Wende zu bringen. Den Anfang macht dabei Chindanna, enden wird er mit Mydran und Veyth. Die anderen Pfeiler:

Frühling:	Sommer:	Herbst:	Winter:
Chindanna Bantiala Beorn	Phytis Karoum Alinatha Gwygat Mernat Brindosch	Ignatus Esra Xzar	Stysth Yarri Jedek Kazaar Mydran Veyth

- | | |
|-------------------------------|---|
| 1, Mydran, Veyth, Chindanna | (Drache, Maske, Baum) |
| 2. Bantiala, Beorn, Phytis | (Herz, Burg, mag. Rune) |
| 3. Karoum, Alinatha, Gwygat | (Welle, Frauenaugenauge, Kerze mit grüner Flamme) |
| 4. Mernat, Brindosch, Ignatus | (Handelsstab, Amboss, Sonne) |
| 5. Esra, Xzar, Stysth | (Mond, Totenkopf, 2 geifernde Schlangenzähne) |
| 6. Yarri, Jedek, Kazaar | (Krallen, Waage, Pfeil) |

Jeder Richtig gedrehte Pfeiler beginnt hell zu leuchten. Ist auch der letzte Pfeiler in der richtigen Position öffnen sich die Halterungen und der Stab fällt durch den Sockel in das Wasser. Die Stelle direkt unterhalb des Stabes war eine Illusion. Das Wasser eine weitere Vorsichtsmaßnahme gegen Vampire. Einer der Helden wird nach dem Stab tauchen müssen.

Spielleiterinformation:

Egal ob die Helden beschließen den Stab zu holen, oder direkt wieder aus der Krypta zu gehen, wird Venda am Ausgang auf euch warten. Habt ihr den Stab, fordert er euch auf ihn zu übergeben.

Hat einer der Helden die Theorie entwickelt, dass der Stab einen Vampir menschlicher macht (rotes Blut, anstelle von grünem) sollte er ihn tunlichst übergeben. Die Verwandlung setzt augenblicklich ein. Venda bekommt fleischfarbene Haut, seine Klauen bilden sich zu Händen und seine Fangzähne gehen zurück. Dennoch ist er ein nicht zu unterschätzender Gegner:

Schaffen es die Helden die Kreatur zu besiegen, sollten sie schleunigst zurück nach Greifenfels ziehen. Tragen einige Helden von dem Kampf Wunden, und er war immer noch ein Vampir, werden sie binnen 3 Tage selbst zu Vampiren. Ein erfahrener Lebensmagier kann eine solche Verwandlung beenden.

Venda

Venda ist ein uralter Vampir. Er ist gerade einmal 7 Generationen von Tergon entfernt. Daher besitzt er auch noch fast alle Fähigkeiten, die Tergon besaß. Er ist ca. 1.90 hoch, von schlankem Körperbau, ein langer schwarzer Mantel und schwarze Hosen, ein weißes Rüschen-Hemd, Lange schwarze Haare lassen ihn wie einen typischen Vampir aussehen. Wenn die Helden ihn bei Tag treffen, umgibt der gesamte Kampfplatz eine dämmerige Helligkeit. Obwohl die Sonne direkt auf euch scheint kommt sie nicht bis zum Erdboden. Venda besitzt die Fähigkeiten sich unglaublich schnell zu bewegen, andere Wesen zu beherrschen, unglaublich Stark zu werden, besser als jedes Tier zu hören, riechen. Er kann seine Hände zu wahren Krallen werden lassen, ebenso seine Zähne zu Fangzähnen verlängern. Zudem regeneriert er alle jede Kampfphase 10 Lebenspunkte. Als Vampir ist er als eine Todeskreatur zu behandeln.

Am Hof von Fürst Bronnar von Bracken wird euch erst einmal geholfen (Magus). Nachdem ihr **die Geschichte** bis ins letzte Detail **dem Fürsten erzählt** hat, kann er kaum seinen Ohren trauen. Er ist euch überaus dankbar, schenkt euch jeder einen **Beutel voll Gold, Herrliche Kleidungen (mit Banner) und dazu Pferde** um wie es sich für Ritter gebührt nach Kalesch reisen zu dürfen.

Erfahrungsgewinn: 3 Punkte

Begegnungen

Anmerkung: Sollten die Helden (keine) Schwierigkeiten in Kämpfen haben, können diese Werte noch im Kampf an die Situation angepasst werden.

Sumpffaffen:

Handlungen 3
AB: 7
LP: 45
Widerstand: 2
Schutz: 4
Waffe: Biss
Basis 1-3, Zusatz 16

Holzfällerzombies:

Handlungen 2
AB: 6
LP: 55
Widerstand: 3
Schutz: 6
Waffe: Axt
Basis 2-2, Zusatz 15

Venda (Mensch):

Handlungen 3
AB: 7
LP: 100
Widerstand: 4
Schutz: 9
Waffe: Bastardschwert
Basis 3-4, Zusatz 20

Venda (Vampir):

Handlungen 4
AB: 7
LP: 200
Widerstand: 7
Schutz: 15
Waffe: Bastardschwert
Basis 3-4, Zusatz 30