

## Hügelgräber

### Aufgaben:

- Aufsuchen des Dorfes
  - Finden eines Zugangs zu den Hügelgräbern
  - Kampf gegen die „Dämonen“
  - Befreiung des Vermessers und des Suchtrupps
- 

### Der Auftrag

- Hauptmann der Sturmarmee (Gundar) gibt Auftrag: Vermesser mit Auftrag, das Gebiet um das Dorf Lös zu kartieren verschwunden, letzter Suchtrupp nicht zurückgekehrt, nachforschen, wo geblieben
- Hinweis: Auftrag als Probe für Aufnahme in Gilden und Bewährungsprobe

### In Lös

- Dorfbevölkerung verängstigt, verarmt, wenige Kinder: Dämonen/ Geister der Krieger aus Hügelgräbern – Opfergabe (Kind und Goldgaben) ca. aller 3 Monate zu altem Altarstein im Wald (abhängig von Mondphasen und Gestirnen); vorher: jede Woche ein Toter, Unheil seit 2 Jahren; nächstes Opfer erst in 2 ½ Monaten
- bei Nachfragen: Gestirnskonstellation = hellster Stern des Bärens in der Mitte des Himmels, Scheibenstern im O, Stern mit Kometenschweif im NW, Mond im NO, Kleiner Bärenstern im S, hellster Stern des Großen Galgen im NO
- Vermesser vor 9 Wo, Suchtruppe vor 5 Wochen im Ort gewesen – wohl von Dämonen geholt – jedenfalls nicht mehr gesehen, seit zum Vermessen der Hügelgräber aufgebrochen („Welch Wahnsinn, dort kartieren zu wollen ...!“)
- MW Wil Mut 4/ 6: Entschluss dem Problem nachzugehen, kein Schlaf möglich/ Entschluss, aber Schlaf möglich – Malus bei Aberglaube, Ängsten

### Die verborgene Grotte

- nach 8 Wegstunden kommen an großen schwarzen Fels – MW sehen 9: werden auf Fels aufmerksam – zugewuchert; Steine blockieren Eingänge, Inschrift: Asmans Grab
- finden Sarkophag mit mumifizierter Leiche des berühmten Kampfmagiers
  - ⇒ Asmans Amulett (verlängert Effektdauer gesprochenen Spruches um +1 R)
  - ⇒ Asmans Talisman (für Träger: dreimalig ein Wurf wiederholbar, dann wertlos)
  - ⇒ Asmans Ring (mit Halbkarn-Speicherstein f. 1 Spruch)
  - ⇒ rostiger Zweihänder (9 – 14 – 11)

Grabkammer	x	o		o		o		x
	x		o		o		o	o
	x		o		o	o		x
	x		o		o		o	
	x	o		o		o	o	x
	o		o	o				o
	x		o		o	o		x
		o		o	o			x
<p>Steine versperren den Zutritt – aber einige der Steine lassen sich bewegen. Über den Steinen ist ein schmaler Spalt, sodass ihr auch das Ende des Tunnels sehen könnt. Mit einem Spruch (<i>Fliegendes Auge</i>) oder einem Seh- und Intelligenzwurf (<i>MW sehen 9 + MW Int 10</i>) ist es möglich das ganze Labyrinth sehen – sonst ist nur die Sicht aus der 2-D-Perspektive möglich. Ein Teleport-Zauber verpufft (Sicherungssystem der Grabanlage).</p> <p>o = beweglich als Einzelstein; x = unbeweglich</p>								

- einige vermoderte Skelette in Steinlabyrinth
- bei Öffnen des Sarkophags: Steine rücken auf alte Positionen zurück

### Die Hügelgräber

- 10 Wegstunden von Lös entfernt – gen Norden (Sumpf)
- sumpfiges Gebiet, etliche tote Bäume; Nebel um Hügelgräber (magisch – vgl. Halbkarnstein im „Labor“)
- MW Wil Mut 5/9: 0 KP/ ½ der KP noch vorhanden, solange in Gebiet
- 1 Großer Hügel in Mitte (Ø 80 m) – ohne Eingang, 5 kleine Hügelgräber (Ø 20 m) – mit Steinen versiegelte Eingänge, Hügel mit Gestrüpp bedeckt
- jedes Hügelgrab hat Scheibe mit Symbolen an gleichem Ort verborgen, jedes Hügelgrab hat versteckt eines der Gestirnsymbole auf Steinplatte im Eingang (MW 10)
- Hügelgräber durch Justierung von verborgenen Scheiben (MW sehen 10) zu öffnen: Anordnung der Scheiben wie Anordnung der Hügelgräber
- Spuren in Gräbern (schwer erkennbar, MW 10), Grabkammern – Sarkophag aufgebrochen – Wassertümpel an Mauer: durchtauchen möglich, dann Wasser bis Hals
- Durchtauchen der Tümpel: kommen unter großem Hügel heraus – MW Wil bei KM (Angst vor Wasser)

### In den Katakomben

- Höhlensystem – Katakomben – düsteres Licht, spärlich mit Öllampen erleuchtet, gelegentlich kleine verborgene Öffnungen nach draußen (Luftschächte); weitere Eingänge führen in den Wald (verborgen – MW 16)
- MW Wil Mut 2/4/5/8: handlungsunfähig/ -2 Ges/ -1 Ges/ keine Auswirkungen

- Katakomben bewohnt von Omun und seinen Söldnern
- Söldner gehen einmal nachts auf Patrouille – als Dämonen verkleidet: 2 KM, 1 H, 2 M

#### *Raum 1: Lagerraum I*

- Holztüre, verschlossen (MW 6/6/6)
- Lebensmittel – Fass Wein, 6 Fl. Schnaps, Dörrfleisch, viele Brote, Kartoffeln ...

#### *Raum 2: Zelle I*

- massive, verschlossene Holztüre (MW 8/8/8), Gitter oben in Türe, düster, stinkt
- Pritschen
- 3 ausgemergelte Kinder

#### *Raum 3: Zelle II*

- massive, verschlossene Holztüre (MW 8/8/8), Gitter oben in Türe, düster, stinkt
- Pritschen
- Vermesser der Sturmarmee + Reste des Suchtrupps (4 M, ausgemergelt, absolut kampfunfähig, können nichts tragen)

#### *Raum 4: Wachenquartier I*

- offene Türe, Lärm, Würfelspiele, Trinkseligkeit
- Betten, Tisch, Truhen, Lampenschein
- 7 Söldner (2 KM, 2 H, 3 M)
- zu finden: 1 Schuppenpanzer, 1 Säbel, 3 Lederkappen, 3 Lederstiefel, 9 Würfel, 3 Messer, Kleidung (beliebig), 300 \*, 2 Geldbeutel, Schlüssel zur Küche, Bund Dietriche (15 Stck. [=1 T] – Brechen bei Wurf >6)

#### *Raum 5: Wachenquartier II*

- verschlossene Türe (MW 6/6), relative Ruhe (Gespräche über Unzufriedenheit mit Omun als Anführer, weil immer nur Magie und alte Schriften im Sinn; Unzufriedenheit mit Lager)
- Betten, Tisch, Truhen, Lampenschein
- 5 Söldner (5 M)
- zu finden: 1 Lederpanzer, 2 Säbel, 3 Lederkappen, 3 Lederstiefel, 200 \*, 1 Thomb, 3 Decken, Kleidung (beliebig), 1 Flöte
- M1 hat Schlüssel zu Raum 1, 9

#### *Raum 6: Bibliothek*

- Tür steht offen
- Regale, Tisch, Truhe, Licht (ausgehend von eingemauertem Halbkarnstein [O\*☉], kleiner Karnbrocken kann eingesetzt werden -> ☉)
- Omun – versucht Eindringlinge einzuschüchtern/ Telepathie, macht sich im Zweifelsfalle unsichtbar und flieht
- in Fach des Schreibtischs:

- ⇒ Verträge mit Tornak (berühmter Feldherr der Blauen – fragt mal Ardan):  
Handel mit Kindersklaven, (Kristall-)Waffen gegen Schriften, magische Gegenstände, Blausalz, Lebensmittel
- ⇒ Auftrag zu einer Mission „Unternehmen Vorarbeit“ in Kildor – hohe Entlohnung versprochen (10 000\*)
- ⇒ Zettel: Gerbergasse 15
- ⇒ 3 kleine Karnbrocken zum deaktivieren der gravierten Steine (R 6, R 7, R 10)
- ⇒ verkorkter Krug mit Schnaps, Schlüssel zu allen Räumen außer R 8 und R 10
- in Truhe (verschlossen, MW 6/6/6):
  - ⇒ Aufzeichnungen zu Metaphysik-Spruch: kostet 500\* BS, bringt Gebäude zum Einsturz
  - ⇒ 200\*, Moerser, Linse
- in Regalen:
  - ⇒ Aufzeichnungen zu Ring, der BS speichert
  - ⇒ Karten zur Kanalisation von Kildor (2 T)
  - ⇒ Notizblatt (MW sehen 8): magische Zeichen [siehe Anhang]
  - ⇒ Verzeichnisse zu Waren im Lagerraum, leere Notizbücher (1 T)
  - ⇒ Bücher:
    - ❖ „Buch des Feuers“ (2 T, lesen [30 h]: +1 Erfolg bei Gebeten für Feuer)
    - ❖ „Buch der Flora“ (2 T, lesen [30 h]: +1 Erfolg bei Gebeten für Flora)
    - ❖ „Waffen aus Kristall“ (2 T, lesen [40 h]: Kristallwaffen +1)
    - ❖ „Vor dem Sturm“ (2 T, lesen [30 h]: Erwerben von Int-fähigkeit *Vorsturmwissen*)
    - ❖ „Wenn Steine sprechen“ (2 T, lesen [40h]: Erwerben von Int-fähigkeit *Steine sprechen*)
    - ❖ „Tierheilkunde“ (2 T, lesen [40 h]: Erwerben von Int-fähigkeit *Tiermedizin*)
    - ❖ „Sagen aus dem Mittreich“ (2 T, lesen [30 h]: Erwerben von Int-fähigkeit *Sagenkunde*)
    - ❖ „Große Schlachten“ (2 T, lesen [30 h]: Erwerben von Int-fähigkeit *Kampfstrategie*)
    - ❖ „Harmonische Akkorde“ (2 T, lesen [30 h]: Erwerben von Int-fähigkeit *Musizieren*)
    - ❖ „Grundkenntnisse der Alchemie“ (2 T, lesen [30 h]: Erwerben von Int-fähigkeit *Alchemistisches Grundwissen*)

- ❖ „Stoffe aus denen die Welt besteht“ (2 T, lesen [30 h]: Erwerben von Int-fähigkeit *Stoffkunde*)
- ❖ „Mechanisches Grundwissen“ (2 T, lesen [30 h]: Erwerben von Int-fähigkeit *Mechanisches Grundwissen*)
- ❖ „Der Heimwerker“ (2 T, lesen [30 h]: Erwerben von Int-fähigkeit *Handwerk*)
- ❖ „Große Pflanzenkunde“ (2 T, lesen [30 h]: Erwerben von Int-fähigkeit *Komplexe Pflanzenkunde*)

#### *Raum 7: Quartier Omuns*

- massive Holztür (MW 8/8/8), verschlossen
- Bett, Truhe (Mantel: Weisen, Kleidung), Tisch (Schlüssel: R 8, R 10), Wandteppich
- hinter Wandteppich: Stein mit Halbkarnrelief, hohl, Geheimfach, Verschluss mittels Magie (⊙⊙-kleiner Karnbrocken kann eingesetzt werden -> ⊙ [öffnet]):
  - ⇒ Ring des Feuerschutzes (-4 SP bei Feuerschaden)
  - ⇒ „Das kleine Buch der Rezepte“ (1 T)
  - ⇒ Schlüssel zu Kiste mit Kristallwaffen
  - ⇒ Buch: „Spionage“ (2 T, lesen [60 h]: Erwerben von Schleichen und Tarnen +1)

#### *Raum 8: Lagerraum*

- massive Holztüre (MW 8/8/8), verschlossen
- Kisten: 4 Lederpanzer, 4 Lederrüstung, 10 Waffengurte, 3 Lederkappe, 2 Holzschild, 2 kl. Rundschild, 4 Armschienen, 4 Lederstiefel, 8 Wurfmesser, 2 Bogen, 4 Wurfaxt, 1 Bola, 2 Kompositbogen, 10 Köcher à 20 Pfeile, 8 Brandpfeil, 2 Krummsäbel, 2 Langschwert, 2 Klingenslanze, 2 Thomb, 2 Kriegshammer, 2 Doppelaxt
- Kiste: Stiefel für große Fußabdrücke, dunkle Mäntel mit aufgemalten Dämonen
- Kiste (verschlossen, MW 9/9/9): 8 Kristallwaffen (bei öffnen mit Gewalt zerbrechen x von W8)

#### *Raum 9: Lagerraum*

- Holztüre, verschlossen (6/6)
- Regale, Truhen
- zu finden: Decken, Seile, verkorkte Krüge mit Lampenöl, versch. Taschen

#### *Raum 10: Labor*

- massive Holztüre (MW 8/8/8), verschlossen
- Regal, Tisch (Mörser, Phiolen)
- großer Halbkarnstein in Wand eingelassen
- Halbkarnstein: mattblau leuchtend, graviert (⊙⊙ - aktiviert dauerhaften Nebel, kleiner Karnbrocken kann eingesetzt werden -> ⊙ [deaktiviert])

### *Raum 11: Küche*

- Tür steht offen
- Regal, Tisch, Feuerstelle, kleine Öffnung nach oben (provisorisch)
- Gewürze
- 3 Kräuterbeutel
- Schinken
- Brotlaibe
- Wasserkrüge

### *Raum 12: Grabkammer*

- Sarkophag (geplündert), Bund mit 2 Dietrichen (MW sehen 10)
- an hinterer Reliefwand: verborgener Fluchttunnel in Wald (MW sehen 11)

### **Fortsetzung**

- Vermesser und Reste des Suchtrupps sind zu begleiten
- ehrenvoller Empfang in Sturmarmee, im Lager können einige „Fundstücke“ verkauft werden – besondere Items sind nur in einer Stadt an den Mann zu bringen
- Sturmanführer gibt Truppe den Auftrag, herauszufinden, was Ziel der Banditen in Kildor ist – sollen ggf. Anschlag verhindern; bekommen Empfehlungsschreiben für Galtei-Fürsten mit Sitz in Kildor
- Status der Party soll werden: Sonderabteilung, die nur direktem Befehl eines Galtei-Fürsten unterliegt

### **Hinweise**

- die SCs müssen sich strikt an die Kapazitäten ihrer Taschen halten – 3 T sind für Feldflasche und Verpflegung zu nutzen (sonst muss jeden Tag gejagt werden)
- ehemalige Gefangene sind zu schwach um irgendetwas zu tragen
- jeder (auch momentan masternder Spieler) darf sich in Katakomben bedienen
- bei Rückkehr zu Hügelgräbern sind Katakomben geplündert/ Bücher verbrannt etc.

### **weitere Questideen:**

- Omun plant Attentat auf Galtei-Fürsten und Wolkim, der nach Kildor kommen soll
- Ardans Racheplan: will Tornak töten – muss herausfinden, wo er sich aufhält
- Kampagnenaufakt: SCs sollen „Klinge Naröks“ finden, da Schlüssel zu wichtigem Schatz – Nachforschungen in Bibliotheken, Sagenkunde, Geschichte der Waffe, Skizze -> Spur führt weit in den Westen
- weitere Quests: Schutzgeleit für Mönche, Zutaten für Tinktur besorgen, Drachenjagd, Drachenkult in Dorf

## Namensliste

**männlich:** Udalricus, Anselm, Crusius, Lodovico, Wolf, Lambert, Beor, Elwar, Igor, Turgon, Hurin, Huor, Eol

**weiblich:** Alma, Jade, Luthien, Salme, Melian, Pamine, Selma, Ella

## NSCs

### Omuni (M)

	Wid	Stä	Ges	Wil	Cha	Int	Sph	Erd	LP
	6	4	7	8	8	12	6	0	26

- Wahrnehmung: 4
- relativ schwächlich wirkend, groß
- Mantel der Weisen
- Halbkarnstein – Sprüche: 1x Teleport, 2x Unsichtbarkeit, 2x Vereisen, 2x Blaue Haut
- Ring der Immunität gegen Vereisung, Ring der Immunität gegen Beherrschung, Speicherring (speichert 2000 \*)
- Schlangen-Stirnreif: Hypnose MW -4

### Söldner – Raum 4

- Wahrnehmung: 3 (zechen)
- Lederpanzer/Schuppenpanzer (-4 SP/-5 SP), Lederkappe (-2 SP), Stiefel (-2 SP)
- Säbel 5 – 9 – 6/ Thomb 4 – 8 – 5/ Wurfmesser (5/5/8 – 7 – 6)

	Wid	Stä	Ges	Wil	Cha	Int	Sph	Erd	LP
KM1	4	4	6	3	3	3	0	0	26
KM2	4	4	6	3	3	3	0	0	26
H1	7	7	3	3	3	2	0	0	26
H2	7	7	3	3	3	2	0	0	26
M1	6	6	4	3	3	2	0	0	26
M2	6	6	4	3	3	2	0	0	26
M3	6	6	4	3	3	2	0	0	26

### Söldner – Raum 5

- Wahrnehmung: 6 (führen aufrührerische Gespräche [unsicher])
- Lederpanzer (-4 SP), Lederkappe (-2 SP), Lederstiefel (-2 SP)
- Säbel 5 – 9 – 6

	Wid	Stä	Ges	Wil	Cha	Int	Sph	Erd	LP
M1	8	8	6	3	3	2	0	0	26
M2	6	6	4	3	3	2	0	0	26
M3	6	6	4	3	3	2	0	0	26
M4	6	6	4	3	3	2	0	0	26
M5	6	6	4	3	3	2	0	0	26

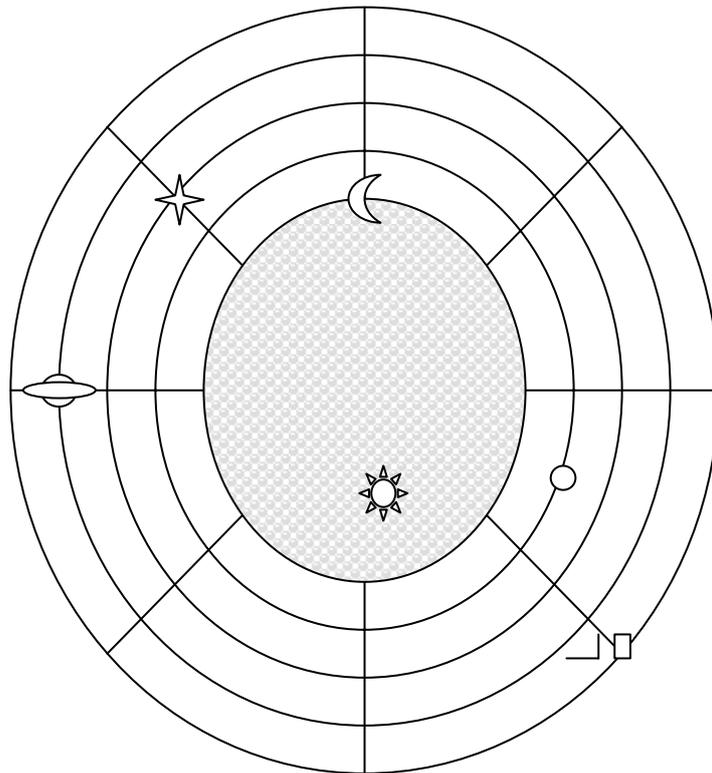
Der versperrte Zutritt zu Asmans Grabkammer

Grabkammer	X	O		O		O		X	Wald
	X		O		O		O	O	
	X		O		O	O		X	
	X		O		O		O		
	X	O		O		O	O	X	
	O		O	O				O	
	X		O		O	O		X	
		O		O	O			X	

## Versteckte Steinplatte im Eingangsbereich der Hügelgräber

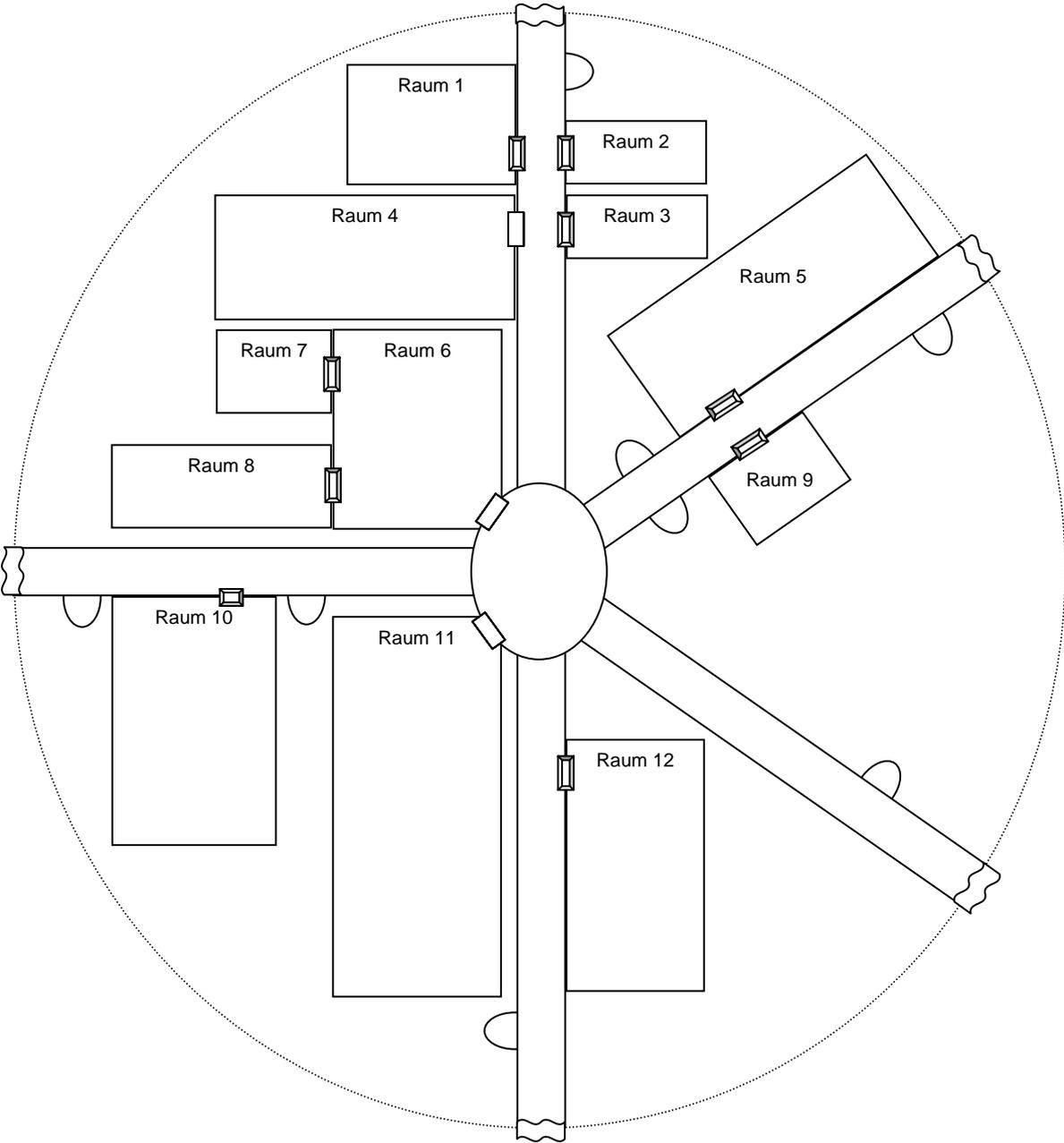
Mittelsymbol im Innenkreis frei beweglich,

Scheiben mit anderen Symbolen lassen sich drehen



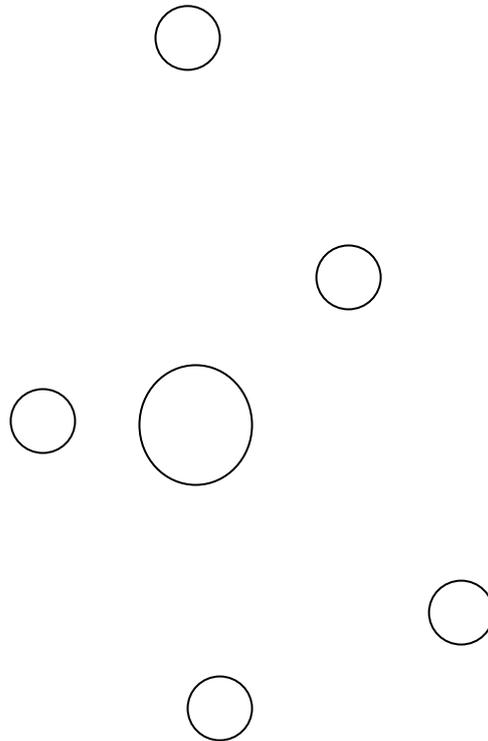
**Die Katakomben**

- ☐ = offene Tür
- ▢ = geschlossene Tür
- ☞ = Wasser



### Die Hügelgräber

- Richtung der Gräber herausfinden: MW sehen: 8 (Nebel) + MW Int 6
- Abstand der Gräber herausfinden: MW sehen: 10 (Nebel) + MW Int 9



**Zeichen auf eingemauertem Halbkarnstein in der „Bibliothek“**



**Zeichen auf dem großen Halbkarnstein im „Labor“**



**Zeichen auf dem Geheimfach im „Quartier Omuns“**



⌘)(○✱☉✕✱

(bei einem Fehler oder Gewaltanwendung erfolgt Aktivierung von Licht, Rückstoß, Eispeil auf gegenüberliegende Wand)

## Magischen Zeichen

○	Aktivierung
◉	Deaktivierung
☃	Nebel
☹	Krankheit
☒	Verschluss
☾	Stoß
∞	Dauer
✽	Licht
☿	Schönheit
⊕	Ziel
☼	Vergangenheit
↗	Pfeil
❄	Eis
☹	Feuer
♏	Weitblick
⋈	Gewalt
⌘	Fehler

**Das kleine Buch der Rezepte:  
Tränke, Gifte und Tinkturen**

**I. Heilmittel**

Art des Mittels	Wirkung	Zutaten	MW	Preis
Kräuterverband	5 LP, schließt offene Wunden	1 Moorsonne, Butter, Salbei, Jod	6	200*
Heilverband	3 LP/ 6 h für 1 d, schließt offene Wunden	2 Moorsonne, 1 Passionsblume, Schnaps, Jod	6	350*
Krautwickel	senkt Fieber, 6 LP	1 Wasserlinde, 1 Passionsblume, Schnaps, Pfefferminze	6	200*
Heilextrakt	Schlaf f. 12 h, 16 LP	3 Passionsblumen Traubenzucker, Branntwein, Salbei, Baldrian	8	500*

**II. Gifte**

Art des Giftes	Wirkung	Zutaten	MW	Preis
Pfeilgift 1. Grad	4 SP, -1 Wid – reicht für 2 Pfeile/ 20 Blasrohrpfeile	4 Goldregenstaub, Schwefel, Gänseschmalz, Salz, Essig	6	200*
Pfeilgift 2. Grad	6 SP, -2 Wid – reicht für 2 Pfeile/ 20 Blasrohrpfeile	6 Goldregenstaub, 1 Gärgras, Schwefel, Gänseschmalz, Salz, Essig	6	300*
Pfeilgift 3. Grad	8 SP, ½ Handlungen f. 6 R – reicht für 2 Pfeile/ 20 Blasrohrpfeile	6 Goldregenstaub, 1 Totenmohn, Schwefel, Gänseschmalz, Salz, Essig	8	500*
Verwirrungspfeil	kein Einsatz von Int, Sph, Erd möglich – reicht für 1 Pfeil/ 3 Blasrohrpfeile	3 Gärgras, 1 Senarkraut, Schwefel, Branntwein	8	400*
Schlafpfeil	Schlaf (sofort) – reicht für 1 Pfeil (alle Fernwaffen)	1 Schlafbaum, 1 Goldregenstaub Gänseschmalz, Schwefel	10	600*

**III. Spezielle Tränke**

Art der Tränke	Wirkung	Zutaten	MW	Preis
Wachentrunk	Nachtsicht, kein Schlaf nötig, 6 SP – wirkt 1 d	1 Kaffeebaum, 1 Wasserlinde, 1 Kadaverdistel, Milch, Traubenzucker	6	400*
Trank des Geschicks	+2 Ges, zusätzl. +2 bei konzentriertem Schuss (dauert +1 R) – wirkt 2 h	1 Kaffirne, 3 Geisterkraut, Ziegenmilch, Traubenzucker	6	800*
Schlachtenwasser	+2 Stä, +1 Wil, immun gegen Beherrschung, +3 Max LP, 0 KP, Aufhebung von Meditation – wirkt 2 h	1 Tümpelrohr, 1 rote Rauschbeeren, 1 Hartblatt, Zitrone, Branntwein	6	800*

Ein Rat, oh Kräuterkundiger, sei dir noch gegeben: Es bedarf mehr als nur eines Mörsers um diese Tränke und Tinkturen zu bereiten. Wählst du die falschen Zutaten oder mischst du schlecht (MW nicht erreicht), so wird das Mittel im allerbesten Falle wirkungslos. Unerfahrene sollten sich lieber an einen Kundigen wenden.

erfasst von Elaine, der Sudköchin aus der Reichsstadt Hibor im Jahre 530