

Bluma Quest III

Mirinthas Klage

Loretome - das Buch der Legenden



1. Ausgabe September 2006

Alle Quests stammen von Thomas Rützler – bluma96 und wurden in den Jahren 2004 – 2005 verfasst. Der Inhalt dieses Abenteuers ist ausschließlich zur privaten Nutzung bestimmt. Jegliche kommerzielle Nutzung, insbesondere der Verkauf über Internetauktionen des hier zusammengetragenen Inhalts ist untersagt.

Abenteuerübersicht "Mirinthas Klage"

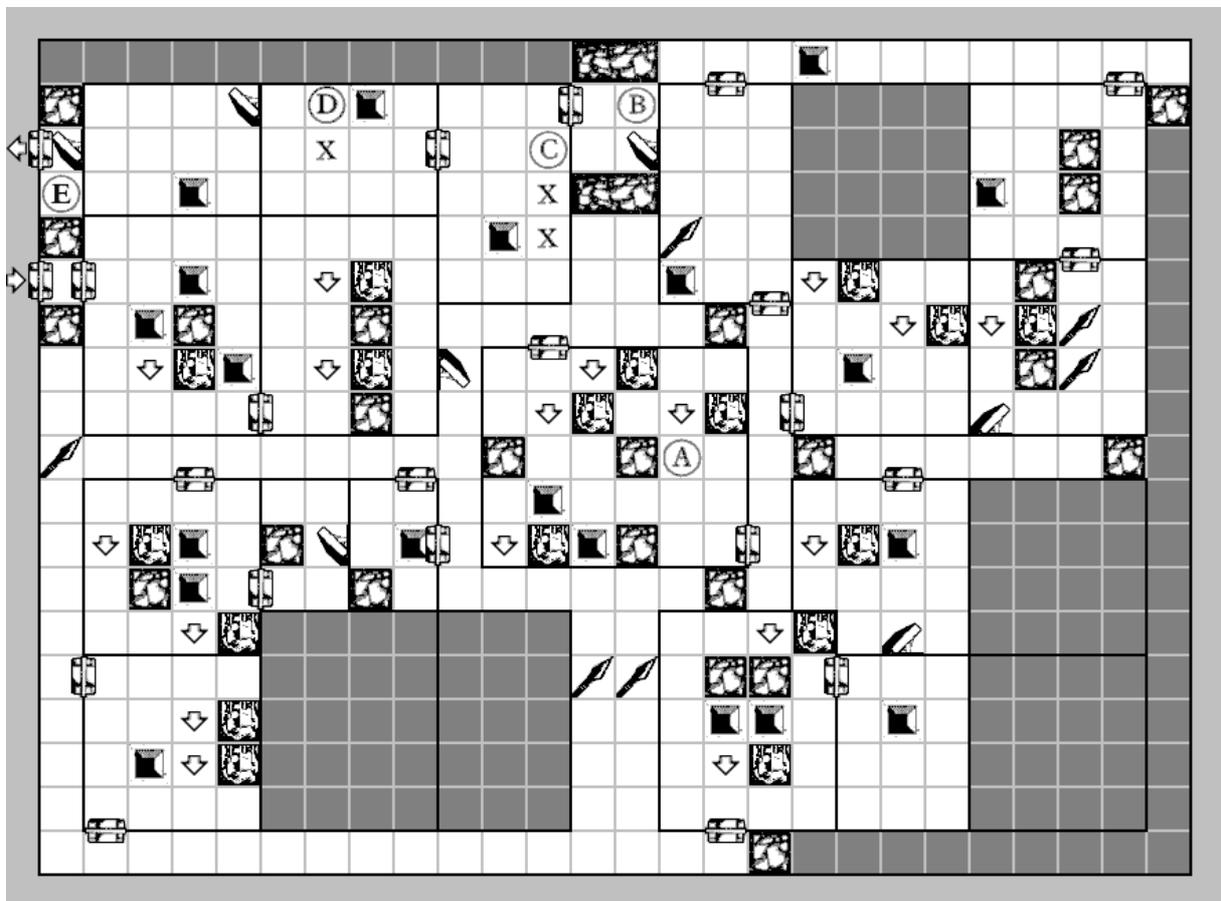
(Blumaquest Abenteuer Nr. 40 - 62)

1. Die blutige Spur
2. Die Höhle der Bestie
3. Unter Tage, ewiges Dunkel
4. Das Geheimnis der Bibliothek
5. Die vier Schlüssel des Schlangentempels
6. Murielle – der entweihte Tempel
7. Die Hügelgräber von Lichtenfels
8. Das Lager der Hobgoblin
9. Die Schlucht der Ewigen Schatten
10. Die Höhle der Blutechsen
11. Durch den Felsenkessel!
12. Die verlassene Villa
13. Das Geheimnis der verlassenen Villa
14. Der Korridor der Seelenlosen
15. Die Pavane der Skelettkrieger
16. Die Gruft unter der Ruine
17. Scopus furchtbare Wut
18. Schmatzende Erde
19. Verbrannte Hoffnung
20. Der Zug durch den Immernachtwald
21. Oschers Leben - Oschers Tod
22. Die Felsenkluft im Nebel
23. Alenceas Tränen

Mirinthas Klage 1

"Die blutige Spur"

Ihr vier Helden seit nun schon seit einiger Zeit im Osslagebirge unterwegs. Euer Ziel ist die Abtei der "Immerwährenden Barmherzigkeit". Furchterregende Gerüchte sind euch zu Ohren gekommen. Angeblich sollen in der Nähe der Abtei die Mächte des Chaos am Wirken sein und Dämonen ihr Unwesen treiben. Es ist klar, dass man die Hilfe von tapferen Helden, Helden wie euch, benötigt. Ihr habt euch entlang des Weges getroffen und beschlossen, gemeinsam weiterzuziehen und gegen die Mächte des Chaos zu kämpfen. Vor euch liegt ein steiler, eisiger Gebirgspass.



Anmerkung Spielleiter:

Vor Spielbeginn ist das Heroquest Spielbrett mit weißem Papier abzudecken, um so die Schneeflächen darzustellen. Das weiße Papier sollte zumindest so transparent sein, dass die darunter liegenden einzelnen Korridore und Räume zu erkennen sind.

Die eingezeichneten Türen stellen Durchgänge in den Felsnadeln dar. Die Geheimtüren sind Durchgänge, die durch Schneeteppiche verdeckt sind. In dieser ersten Quest gibt es auch keine Monster!

Die Suche nach Schätzen, nach Fallen oder nach Geheimtüren innerhalb eines Raumes oder eines Gegenstandes gilt als 1 Bewegungszug. Es gibt innerhalb des Zyklus „Mirintha's Klage“ keine streunenden Monster.

A

Der Held, der auf diesem Gletscherplateau nach Schätzen sucht, findet unter der Schneedecke einen Helm. Nimm dir das entsprechende Overlay und erhöhe deine Verteidigungskraft: V + 1.

B

Ein Felsmassiv versperrt den Helden den Weg. Der Held, der hier nach Geheimtüren sucht, klopft mit einem Knüppel gegen die Felsen. Ein Schneeteppich fällt herunter und gibt eine Geheimtür im Felsmassiv frei. Wird die Geheimtür, die sich öffnet, nach Fallen untersucht, so erkennen die Helden die Riesenspinne, die sich über dem Eingang herab lässt. Wird nicht nach Fallen gesucht, so erleidet der erste Held, der den Eingang betritt durch den Biss der Spinne einen Verlust der Körperkraft: K – 1.

C

Der Held, der in diesem Schneefeld nach Schätzen sucht, findet zwei Heiltränke.

D

Im aufgewirbelten und blutigen Schnee finden die Helden die Überreste eines Menschen, der in Fetzen gerissen wurde. Anhand einer langen, blutigen Schleifspur im Schnee erkennt ihr, dass irgendetwas oder irgendjemand offenbar einen zweiten Körper weggeschleppt hat. Entlang der Schleifspur könnt ihr riesige Fußabdrücke erkennen. Irgendetwas hat diese zwei Reisende überfallen und getötet ...

Bei der Leiche handelt es sich um die Überreste eines Diebes. Die Lederweste des Diebes ist zerfetzt. In seinem Rucksack befindet sich ein Heiltrank, den ihr an euch nehmen könnt. In seinem Lederbeutel findet ihr 30 Goldstücke.

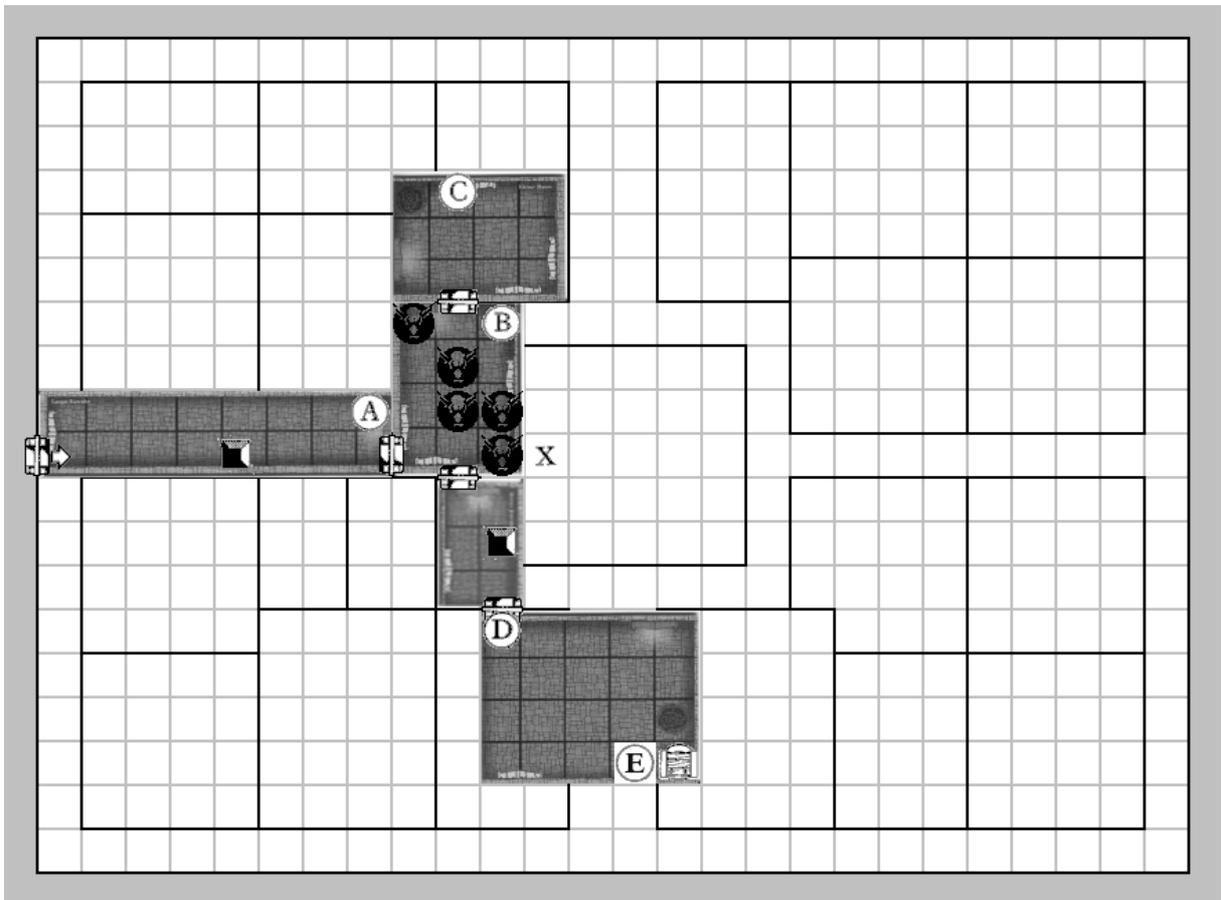
E

Die Schleifspur führt etliche hundert Meter nach Westen. Der Schnee und die Steine entlang des Pfades sind blutbesudelt. Dann stehen die Helden vor einem klaffenden Höhleneingang. Die Spur verschwindet in der Dunkelheit der Höhle...

Mirinthas Klage 2

"Die Höhle der Bestie"

Bei der Leiche handelt es sich um die Überreste eines Diebes. Die Lederweste des Diebes ist zerfetzt. In seinem Rucksack befindet sich ein Heiltrank, den ihr an euch nehmen könnt. In seinem Lederbeutel findet ihr 30 Goldstücke. Die Schleifspur führt etliche hundert Meter nach Westen. Der Schnee und die Steine entlang des Pfades sind blutbesudelt. Dann stehen die Helden vor einem klaffenden Höhleneingang. Die Spur verschwindet in der Dunkelheit der Höhle...



Anmerkung Spielleiter:

Der Weg durch die Höhle ist dunkel und vereist. Verringere deshalb das Tempo der Helden um 1/2.

Die Suche nach Schätzen, nach Fallen oder nach Geheimgängen innerhalb eines Raumes oder eines Gegenstandes gilt als 1 Bewegungszug. Es gibt innerhalb des Zyklus „Mirintha's Klage“ keine streunenden Monster.

A

Vorsichtig treten die Helden in die Höhle und finden einen felsigen Gang, der tiefer in den Berg hineinführt. Der Gang endet bald an einer Tür, und die blutige Spur führt direkt unter dieser Tür hindurch.

B

Hinter dieser Tür befindet sich ein kleiner Raum mit 2 Ausgängen, die nach links und rechts führen. Im Raum befinden sich 5 seltsame aussehende Wesen, die wie überdimensionierte Ratten aussehen. Bei diesen Rattenwesen handelt es sich um Skaven. Die Skaven greifen die Helden mit folgenden Werten an:

Charakter	T	A	V	K	I
Skave	10	2	2	1	1

Der letzte Skave wirft sich in Todeszuckungen auf dem Boden hin und her und erstarrt. Stille, die nur von euren keuchenden Atemzügen unterbrochen wird, senkt sich über den unterirdischen Raum. Untersucht einer der Helden den Skaven nach Schätzen, so sieht er in den Überresten des Skaven etwas glänzen und findet einen Lederbeutel mit W6 x 3 Goldstücken. Die blutige Spur verschwindet unter der Tür zu eurer Rechten.

C

Die Tür zu Raum „C“ ist zunächst versperrt. Diese Tür kann entweder vom Zwergen geknackt oder vom Barbaren eingetreten werden (je 1 Bewegungszug).

Die Tür öffnet sich und ein kleiner Raum kommt zum Vorschein. In ihm befindet sich ein Pfadfinder in zerschlissener Kleidung. Er erzählt den Helden, dass er mit zwei anderen Abenteurer unterwegs war, als sie von einem Champion des Chaos angegriffen wurden. Da er ein Feigling ist, ergriff er sofort die Flucht und versteckte sich in dieser Höhle. Er ahnte natürlich nicht, dass er sich als Versteck die Lagerstätte des Chaoschampions ausgesucht hatte. Aus Versehen hat er sich selbst in diesen Raum eingesperrt. Weiter erzählt er den Helden, dass der Chaoschampion einen Abenteurer (Dieb) getötet und einen weiteren Abenteurer in seine Lagerstätte schleppte. Als die Helden die Tür zum Raum „B“ wieder öffnen, verlässt der Pfadfinder die Höhle so schnell wie möglich und setzt sich rasch ab. Dabei verliert er eine Karte des Osla-Gebirges. Anhand der Karte kann man leicht erkennen, dass es entweder zwei Tagesreisen über die Pässe nach Lichtenfels erfordert oder eine Tagesreise durch einen Tunnel, den unsere Helden bisher nicht kannten.

D

Ihr habt das Wesen, das die anderen Abenteurer überfiel, bis in seine Lagerstätte verfolgt. Es handelt sich tatsächlich um einen Chaoschampion. Offenbar habt ihr ihn beim Fressen gestört. Bei der Mahlzeit handelt es sich um einen Abenteurer, dessen Körper nur noch zur Hälfte vorhanden ist. Der Chaoschampion gibt ein tiefes Grollen von sich, wirft den Kadaver zur Seite und kommt mit schweren Schritten auf euch zu.

Charakter	T	A	V	K	I
Chaoschampion	6	4	3	3	1

E

Falls die Helden den Chaoschampion bezwingen konnten, können die Helden die Schatzkiste, die sich im Raum "E" befindet öffnen. Wird die Kiste auf Fallen untersucht, entdecken die Helden einen versteckten Mechanismus, der beim Öffnen der Kiste ohne vorheriges Untersuchen nach Fallen einen Dorn in die Hand treibt (K – 1).

In der Kiste befinden sich 20 Goldstücke, ein Heiltrank, ein Helm (V + 1) und ein Schild (V + 1). Daneben steht ein Fass. Im Fass liegt eine tote Ratte, ansonsten ist es leer.

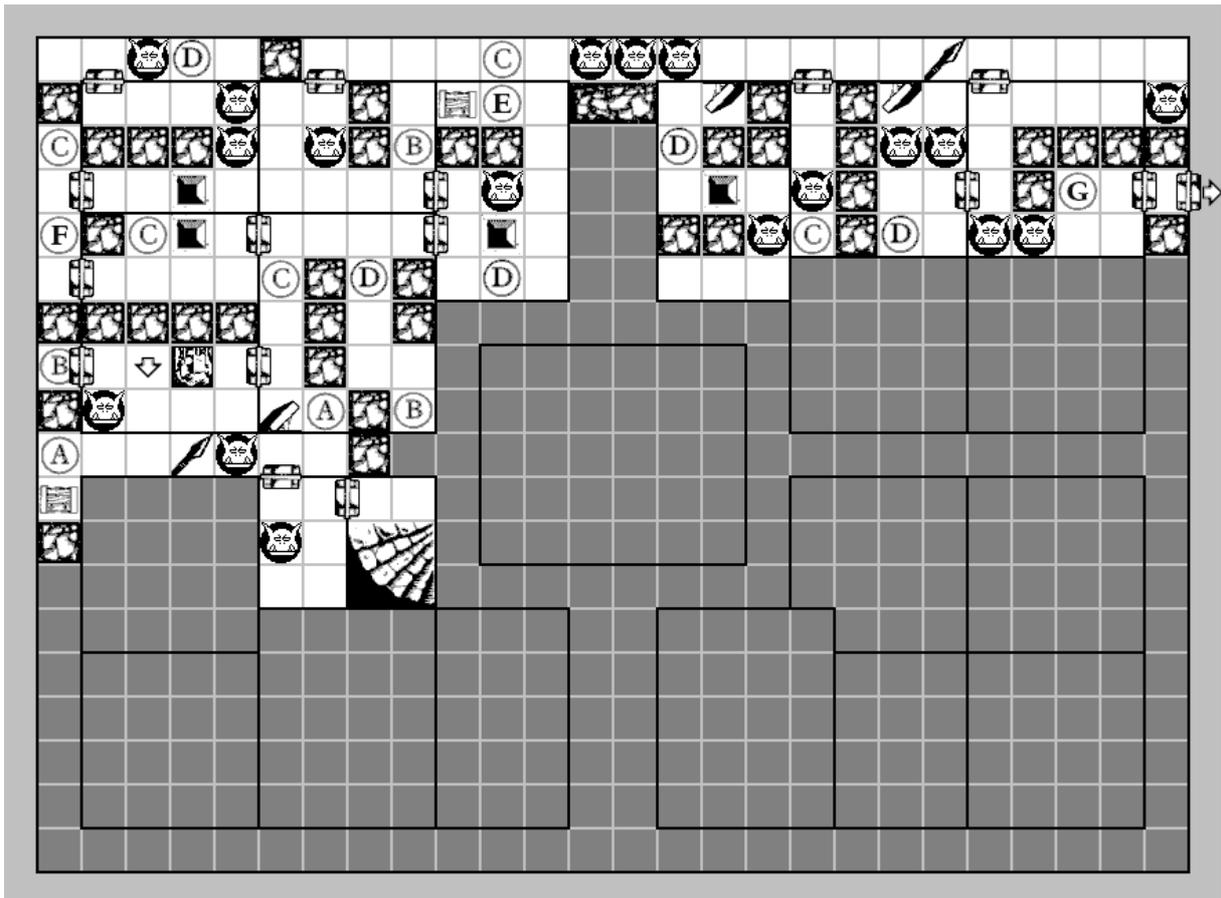
Nachdem die Helden den toten Abenteurer bestattet haben, treten sie die weitere Reise nach Lichtenfels an, eine Reise, die sie durch einen unheimlichen Tunnel führen wird.

Mirinthas Klage 3

"Unter Tage, ewiges Dunkel"

Die Karte, die der Pfadfinder bei seiner Flucht hinterlassen hat, zeigt einen schmalen Pfad, der zuerst von dem Eisplateau nach unten und dann tiefer in den Berg führt. Auf der Karte ist eine Unterkunftshütte mit einem "X" gekennzeichnet.

Ihr findet den schmalen Pfad problemlos und erreicht die Stelle, die auf der Karte mit "X" eingezeichnet ist. Auf den ersten Blick handelt es sich offenbar um eine schlichte Unterkunftshütte. Nachdem ihr die Rückseite der Hütte untersucht habt, stellt ihr fest, dass in der Rückwand eine Tür verborgen ist, die tief hinunter in den Berg führt. Ihr seid am Anfang eines labyrinthisch angelegt durchzogenen Bergwerkstollens, der einst von Zwergen abgebaut wurde, inzwischen aber von Orks kontrolliert wird.



Anmerkung Spielleiter:

Als Stollen wird ein waagrecht oder senkrecht verlaufender Gang (auch innerhalb eines Raumes, begrenzt durch Felsbarrikaden) bezeichnet, bis dieser an einer Biegung endet oder durch eine Felsbarrikade blockiert wird.

Die Suche nach Schätzen, nach Fallen oder nach Geheimgängen innerhalb eines Raumes oder eines Gegenstandes gilt als 1 Bewegungszug. Es gibt innerhalb des Zyklus „Mirintha's Klage“ keine streunenden Monster.

A

Die Geheimgang bei „A“ die bei der Suche nach Geheimgängen gefunden wird, lässt sich zunächst nicht öffnen. Bei der Suche nach Schätzen entdeckt ihr Einkerbungen an der Geheimgang, die verschieden tief und in verschiedener Höhe angebracht sind.

In der Schatzkiste findet ihr eine (Tunnel)-Karte, auf der verzeichnet ist, in welcher Reihenfolge die Einkerbungen an der Geheimgang zu drücken sind. Danach öffnet sich die Tür!

B

In den mit „B“ gekennzeichneten Nischen finden die Helden einen Korb mit Fackeln. Bestimme mit dem W8, ob die Helden eine kleine Fackel (1-5) oder eine große

Fackel (6-8) finden. Eine kleine Fackel brennt 4 Bewegungszüge, eine große Fackel brennt 8 Bewegungszüge.

Ein Held mit brennender Fackel bewegt sich in normalem Tempo. Ohne Fackel mit Tempo $\frac{1}{2}$.

C

Der mit „C“ gekennzeichnete in das Gestein gehauene Stollen wird durch ein Holzgerüst bestehend aus zwei senkrechten Pfosten „Stempeln“ und einem querliegenden Holzbalken „Kappe“ abgestützt. Wenn die Helden Stempel und Kappe bei den Stollen „C“ nach Fallen untersuchen, entdecken sie keine Risse in der Fichtenholzkonstruktion.

D

Bei den mit „D“ gekennzeichneten Stollen weisen Stempel und Kappe Risse im Fichtenholz auf. Der Stollen ist einsturzgefährdet! Bestimme mit einem W8, ob beim Betreten der Stollen einstürzt, oder ob das Holz hält. Bedingungen für das erste Betreten eines Helden:

1 – 7 : es passiert nichts!

8 : der Stollen stürzt ein! Der Held verliert 2 Körperkraftpunkte K – 2.

Beim zweiten Betreten ist der Schicksalswurf um 1 Zähler zu vermindern: bei 1-6 passiert nichts, bei 7-8 stürzt der Stollen ein. Bei dritten und vierten Helden/ Betreten ist wiederum der Zähler um 1 zu vermindern. Beim fünften Betreten bleibt es wie beim vierten Betreten bei der 50% / 50% Chance.

E

In der Schatzkiste befinden sich zwei Heiltränke und in der Ecke lehnt ein Schild, das die Verteidigungskraft eines Helden erhöht V + 1.

F

Der Held, der das Feld „F“ betritt, kommt ins Rutschen und fällt ein steile Rampe hinunter, die beim Startfeld endet. Der Held muss die Quest von neuem beginnen.

G

Ein versklavter Ork zieht den Korb mit je einem Ork für je 10 Goldstücke hoch. Das Gold ist vorher in dem Korb zu platzieren, erst dann zieht euch der Ork hoch. Der Ork ist nahezu blind und harmlos.

Mirinthas Klage 4

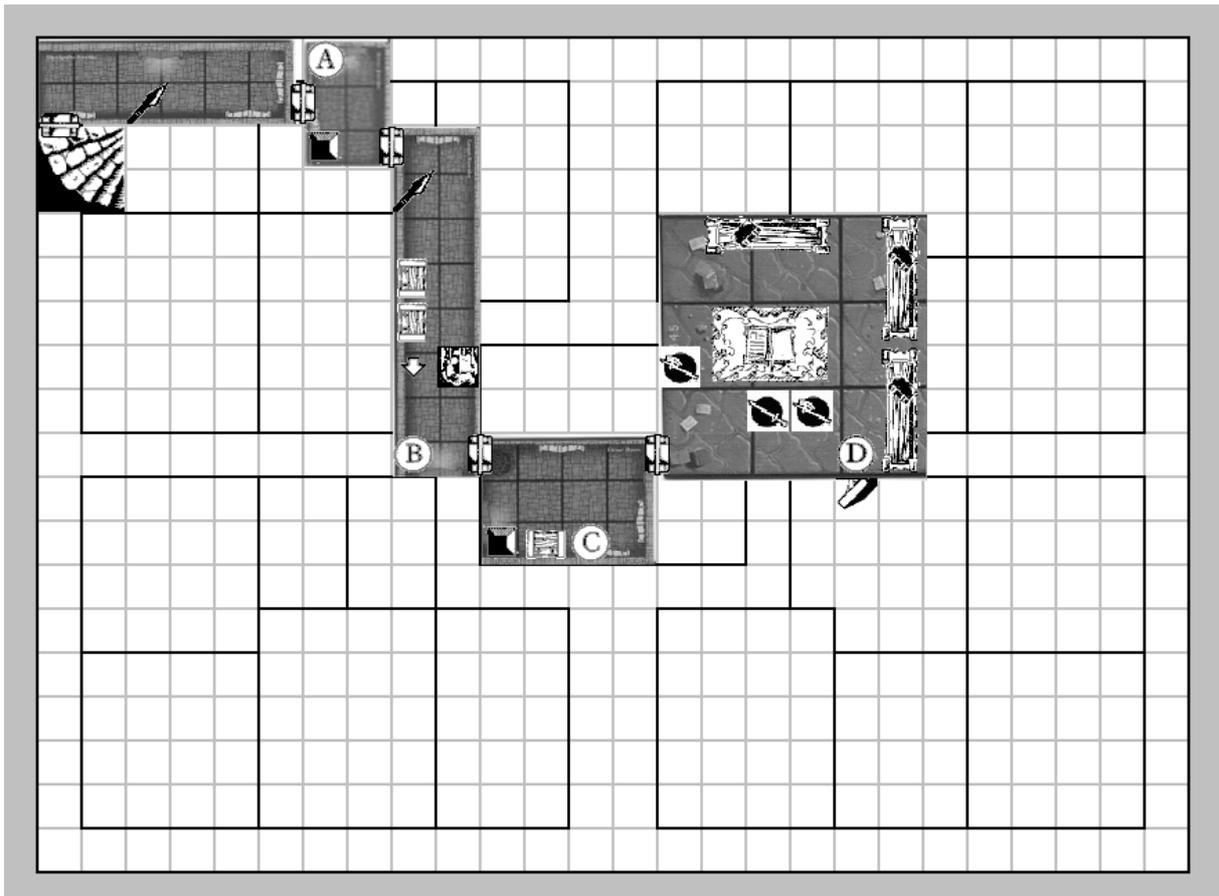
"Das Geheimnis der Bibliothek"

Ihr habt den Weg durch die gefährliche Tunnelpassage meistern können und einen Tag Zeit gut machen können. Das Dorf Lichtenfels ist noch immer einige Meilen entfernt. Ihr habt ein geeignetes Lager unter ein paar Zedern gefunden. Während ihr lustlos auf etwas kaltem Fleisch und getrockneten Früchten herumkaut, geht der Mond über dem Tal auf. Plötzlich bemerkt ihr, das ihr nicht alleine seid. Über euch schwebt eine leuchtende, halb durchsichtige Frauengestalt mit blondem Haar und milden blauen Augen. Sie ist in eine verbeulte Rüstung gekleidet und um ihre geisterhafte Gestalt weht ein weißer Umhang. Auf ihren Gesichtszügen spiegelt sich eine unglaubliche Traurigkeit wieder.

Die leuchtende, weibliche Gestalt blickt euch an. In ihrem Blick spiegelt sich Pein und seelische Qual wieder. Sie hebt ihre schlanke Hand und zeigt quer über das Tal auf eine der Felswände, die den Pass bildet. Im Mondlicht wirkt die raue Felswand wie das hämische Gesicht eines dämonischen Wesens. Das still vor sich hin grinsende Gesicht scheint die geisterhafte Gestalt und euch gleichzeitig zu verspotten. Die leuchtende Gestalt senkt ihren Arm und ist plötzlich verschwunden. Nur der Wind flüstert noch durch die Zedern, wo sie eben schwebte, bevor auch er verstummt.

Während ihr das Tal durchquert und euch der Felswand nähert, beginnt das Dämonengesicht zu verblassen. Aus der Nähe betrachtet handelt es sich nur um eine Ansammlung aus

Felsbrocken und scharfen Graten. Zwischen den Felsbrocken könnt ihr jedoch die Überreste eines kreisrunden Gebäudes erkennen. Das Mauerwerk ist an verschiedenen Stellen eingestürzt. Vom Dach ist bereits ein Grossteil der Schindeln heruntergefallen. Der Turm ist bis auf eine Wendeltreppe, die nach unten in die Dunkelheit verschwindet leer ...



Anmerkung Spielleiter:

Der Weg durch die Bibliothek ist dunkel und die Stufen sind von der Feuchtigkeit rutschig. Verringere deshalb das Tempo der Helden um $\frac{1}{2}$.

Die Suche nach Schätzen, nach Fallen oder nach Geheimtüren innerhalb eines Raumes oder eines Gegenstandes gilt als 1 Bewegungszug. Es gibt innerhalb des Zyklus „Mirintha's Klage“ keine streunenden Monster.

A

In einer Nische entdecken die Helden eine brennende Fackel. Diese lässt sich aus der Halterung nehmen, falls die Helden die Halterung der Fackel nach Geheimtüren untersuchen. Vermerke den Besitz der Fackel in deinem Abenteuerprotokoll.

B

Am Ende des langen Korridors befindet sich ein Paternoster, in dem ein entweihter Schrein steht. Auch die Statuen links und rechts wurden entweiht. Dennoch ist der Schrein noch immer von einer schwach beleuchteten Aura umgeben.

In der ersten Schatzkiste finden die Helden eine Wasserflasche mit einem Heiltrank (K +1) und einen Heiltrank, der einem Helden die ursprüngliche Körperkraft wiedergibt. In der zweiten Schatzkiste finden die Helden die Werkzeugkiste und eine Lanze. Die Lanze ermöglicht insbesondere das Angreifen über ein diagonales Feld. Vermerke diese Ausrüstungsgegenstände in deinem Abenteuerprotokoll.

C

In der Schatzkiste finden die Helden eine Pergamentrolle. Der Pergamentrolle können die Helden entnehmen, dass es sich bei dem Schrein um den Schrein der „Immerwährenden Barmherzigkeit“ handelt, der von den Wesen, die jetzt im Tempel ihr Unwesen treiben, entweiht wurde.

D

In der Bibliothek werden die Helden von 3 Wächtern angegriffen. Die Wächter greifen mit folgenden Werten an:

Charakter	T	A	V	K	I
Hellebardier	6	3	3	2	2
Fechter	5	5	1	2	2

Nachdem die Wächter besiegt sind, können die Helden den riesigen Bibliotheksraum untersuchen. Hier stapeln sich viele hundert verrottende Bücher. Die Bücher sind zum größten Teil schwer beschädigt und völlig unlesbar. Auf einem altarähnlichen Leseputz befindet sich ein aufgeschlagenes Buch. Das Leseputz ist von dicken, nicht angezündeten Kerzen auf Kerzenständern flankiert. Die Feuchtigkeit hat die Seiten dieses Buches in eine dicke breiige Masse verwandelt.

Der Text des aufgeschlagenen Buches ist erst dann lesbar, wenn die Kerzen mit der Fackel, die bei „A“ gefunden wird, angezündet wird. Es handelt sich um ein Buch mit Geheimschrift. Diese wird erst durch einwirkende Wärme sichtbar. Die Helden können folgenden Text entziffern:

„Als der Krieg die Hölle heimsuchte, entschieden sich nicht alle, in den Armeen, angeführt von Bluma und Grobart zu kämpfen. Viele flohen und ließen die Hölle hinter sich, um ihre eigenes Überleben zu sichern. Zu diesen niedrigen Wesen gehörte Murielle, die Jungfrau der Missgunst. Seit jenen Tagen durchwandert Murielle die Welt der Sterblichen, stets auf der Suche nach Seelen, die sie verderben kann, um sich erneut den Gunst der Anführer des Chaosfürsten zu verdienen.“

Die Kerzen verlöschen, der Text entschwindet, da ertönt ein bedrohliches Knarren und eine Geheimtür öffnet sich an der gegenüberliegenden Wand!

Mirinthas Klage 5

"Die vier Schlüssel des Schlangentempels"

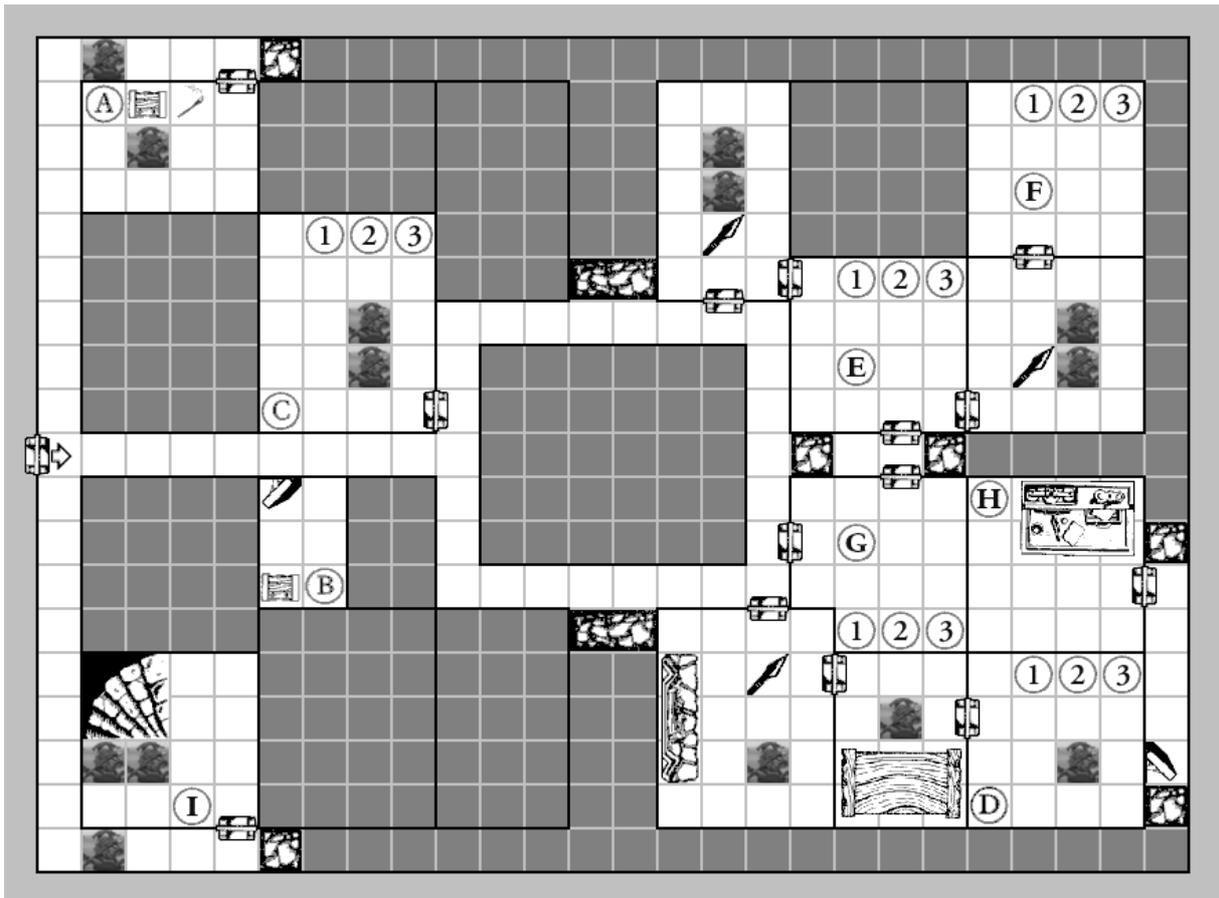
In dem Moment, als die Helden die Geheimtür der Bibliothek der Tempelanlage durchschreiten, taucht eine Gestalt auf. Es handelt sich um die geisterhafte Frau, die euch den Weg zu der Bibliothek gewiesen habt.

"In dieser Tempelanlage gibt es eine Tür, die zum Allerheiligsten führt. Das "Allerheiligste" ist ein Tempelraum mit einer dämonischen Statue, die aus dunklem Stein gefertigt wurde. Es ist die Statue Murielles, der Jungfrau der Missgunst, die in diesem Tempel verehrt wird. Diese Tür ist innerhalb der Tempelanlage versteckt und um diese Tür zu öffnen sind vier Schlangenschlüssel erforderlich. Alle vier Schlangenschlüssel sind in dieser Tempelanlage in Schlangen aus Stein versteckt. Man muss in die aufgerissenen Mäuler der Schlangen greifen. Aber viele Schlangen sind tödliche Fallen, sie schnappen zu und öffnen sich nicht wieder!"

Anmerkung Spielleiter:

In den Räumen mit den Schlangenschlüsseln befinden sich immer 3 Schlangemäuler aus Stein. Nachdem ein Held diesen Raum betritt, sind vom Spielleiter die 3 beigefügten Monsterfliesen als Symbol für die geöffneten Schlangemäuler mit der Vorderseite auf die Felder 1 – 3 zu legen. Das Schlangemaul, das einen Schlüssel verbirgt, ist vorher auf der Rückseite zu kennzeichnen. Greift ein Held in eines der drei Schlangemäuler, so ist danach die entsprechende Monsterfliese in jedem Falle herumzudrehen, um zu zeigen, dass hier ein Held bereits das Schlangemaul untersucht hat. (Rückseite - Schlangemaul ist geschlossen)

Die Suche nach Schätzen, nach Fallen oder nach Geheimtüren innerhalb eines Raumes oder eines Gegenstandes gilt als 1 Bewegungszug. Es gibt innerhalb des Zyklus „Mirintha's Klage“ keine streunenden Monster.



A

In der Schatzkiste bei „A“ finden die Helden eine Fackel. Der Tempel selbst ist gut beleuchtet. Sollte die Fackel auch für etwas anderes nützlich sein?

Die Schlangenmenschen kämpfen mit folgenden Werten:

Charakter	T	A	V	K	I
Schlangemensch	8	3	3	2	1

B

In der Schatzkiste bei „B“ finden die Helden eine Kurbel?!

C

Die Helden finden sich in einem Raum, in dem auf drei hohen Säulen je eine Schlangenskulptur ruht. Ob eine Schlange einen Schlüssel im Maul hat?

Anmerkung Spielleiter: Die Schlange 3 birgt den Schlüssel **Nr. 1** in sich! Sobald ein Held in den Schlund der Schlange 3 greift, findet er den Schlangenschlüssel! Greift ein Held in die Mäuler der Schlangen 1 oder 2 so ist vorzulesen: „Tief und tiefer steckt der Held seine Hand in den Schlund der Schlange. Plötzlich aber sausen von oben drei spitze Metalldorne herab und durchbohren die Hand! Der Held verliert 2 Körperkraftpunkte: K – 2.“

Alternativ kann einmalig die Fackel zum Ausleuchten oder zum Austasten der Schlangenhäuler verwendet werden! Lies in diesem Fall bei 1 oder 2 vor: „Plötzlich aber sausen von oben spitze Metallspitzen herab. Glück gehabt. Nur die Fackel ist weg!“

D

Die Helden finden sich in einem Raum, in dem auf drei hohen Säulen je eine Schlangenskulptur ruht. Ob eine Schlange einen Schlüssel im Maul hat?

Anmerkung Spielleiter: Die Schlange 1 birgt den Schlüssel **Nr. 2** in sich! Sobald ein Held in den Schlund der Schlange 1 greift, findet er den Schlangenschlüssel! Greift ein Held in die Häuler der Schlangen 2 oder 3 so ist vorzulesen: „Tief und tiefer steckt der Held seine Hand in den Schlund der Schlange. Plötzlich aber sausen von oben drei spitze Metallspitzen herab und durchbohren die Hand! Der Held verliert 2 Körperkraftpunkte: K – 2.“

Alternativ kann einmalig die Fackel zum Ausleuchten oder zum Austasten der Schlangenhäuler verwendet werden! Lies in diesem Fall bei 2 oder 3 vor: „Plötzlich aber sausen von oben spitze Metallspitzen herab. Glück gehabt. Nur die Fackel ist weg!“

E

Die Helden finden sich in einem Raum, in dem auf drei hohen Säulen je eine Schlangenskulptur ruht. Ob eine Schlange einen Schlüssel im Maul hat?

Aber: alle drei Schlangenhäuler sind geschlossen! Wer die Schlangenhäuler nach Geheimtüren untersucht, entdeckt am Sockel eine Öffnung, in die ein Schlüssel oder eine Kurbel passen könnte! Wer die in Raum „B“ gefundene Kurbel in die Öffnungen steckt, erreicht, dass alle drei Schlangenhäuler sich (wieder) öffnen. Erst jetzt sind vom Spielleiter die Monsterfliesen 1-3 zu platzieren.

Anmerkung Spielleiter: Die Schlange 3 birgt den Schlüssel **Nr. 3** in sich! Sobald ein Held in den Schlund der Schlange 3 greift, findet er den Schlangenschlüssel! Greift ein Held in die Häuler der Schlangen 1 oder 2 so ist vorzulesen: „Tief und tiefer steckt der Held seine Hand in den Schlund der Schlange. Plötzlich aber sausen von oben drei spitze Metallspitzen herab und durchbohren die Hand! Der Held verliert 2 Körperkraftpunkte: K – 2.“

Alternativ kann einmalig die Fackel zum Ausleuchten oder zum Austasten der Schlangenhäuler verwendet werden! Lies in diesem Fall bei 1 oder 2 vor: „Plötzlich aber sausen von oben spitze Metallspitzen herab. Glück gehabt. Nur die Fackel ist weg!“

F

Die Helden finden sich in einem Raum, in dem auf drei hohen Säulen je eine Schlangenskulptur ruht. Ob eine Schlange einen Schlüssel im Maul hat?

Aber: das Schlangenmaul 1 ist geschlossen! Es lässt sich auch nicht mit einer Kurbel wiederöffnen (vgl. „E“). Die Monsterfliese bei 1 ist mit der Rückseite zu platzieren, die Monsterfliesen 2 und 3 wie gehabt mit der Vorderseite.

Anmerkung Spielleiter: Die Schlange 1 birgt den Schlüssel **Nr. 4** in sich! Da diese Schlange zu einem früheren Zeitpunkt von einem anderen Abenteuerer durchsucht sein muss, können die Helden zumindest in diesem Raum den Schlüssel Nr. 4 nicht mehr finden!

Greift ein Held in die Mäuler der Schlangen 2 oder 3 so ist vorzulesen: „Tief und tiefer steckt der Held seine Hand in den Schlund der Schlange. Plötzlich aber sausen von oben drei spitze Metalldorne herab und durchbohren die Hand! Der Held verliert 2 Körperkraftpunkte: K – 2.

Alternativ kann einmalig die Fackel zum Ausleuchten oder zum Austasten der Schlangenhäuler verwendet werden! Lies in diesem Fall bei 2 oder 3 vor: „Plötzlich aber sausen von oben spitze Metalldorne herab. Glück gehabt. Nur die Fackel ist weg!“

G

Die Helden finden sich in einem Raum, in dem auf drei hohen Säulen je eine Schlangenskulptur ruht. Ob eine Schlange einen Schlüssel im Maul hat?

Beim Versuch, einer Schlange in das Maul zu greifen, werden die drei Schlangen aus Stein zu lebenden Schlangemenschen. Die Schlangemenschen nutzen das panische Entsetzen der Helden und starten den ersten Angriff.

H

Die Helden entdecken ein verstecktes Labor. Vor dem Labortisch finden die Helden das Skelett eines Abenteuerers. Wer den toten Abenteuerer nach Schätzen untersucht, findet in der zusammengekrümmten Hand des Skeletts den Schlüssel Nr. 4!

I

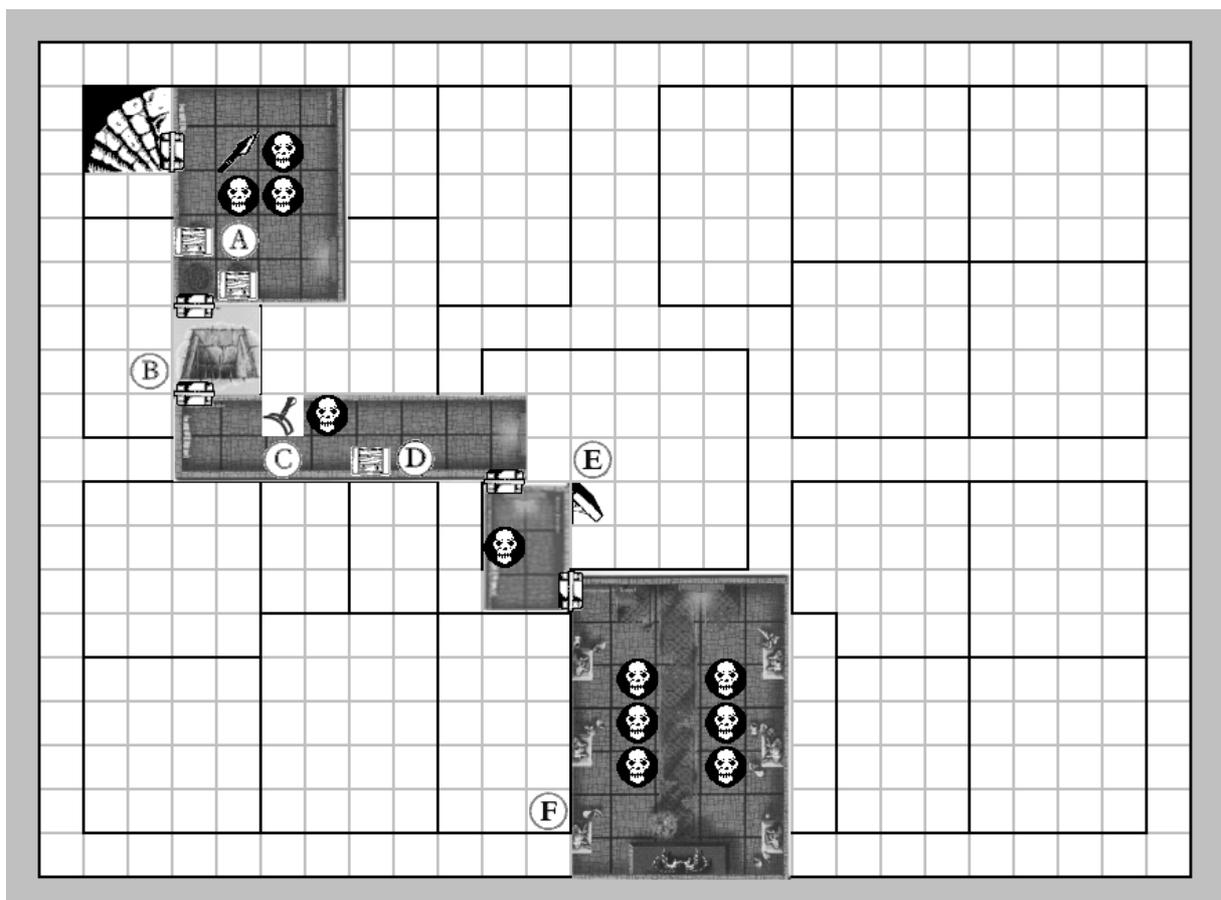
Diese Tür, die zum „Allerheiligsten“ führt, lässt sich nur mit allen vier Schlangenschlüsseln öffnen.

Ihr habt die Tür zum Allerheiligsten gefunden; die Tür, die mit den vier Schlangenschlüsseln geöffnet werden kann. Die Helden sperren ein Schloss nach dem anderen auf und endlich geben die schweren Holzflügel den Weg frei zu einer Wendeltreppe, die wieder nach oben führt ...

Mirinthas Klage 6

"Murielle und der entweichte Tempel"

Ihr habt die Tür zum Allerheiligsten gefunden. Die Tür, die mit den vier Schlangenschlüsseln geöffnet werden kann. Die Helden sperren ein Schloss nach dem anderen auf und endlich geben die schweren Holzflügel den Weg frei zu einer Wendeltreppe, die wieder nach oben führt...



Anmerkung Spielleiter:

Der Weg im Tempel gebietet aller Vorsicht. Verringere deshalb das Tempo der Helden um 1/2.

Die Suche nach Schätzen, nach Fallen oder nach Geheimtüren innerhalb eines Raumes oder eines Gegenstandes gilt als 1 Bewegungszug. Es gibt innerhalb des Zyklus „Mirintha's Klage“ keine streunenden Monster.

A

Nachdem die Helden die drei Skelette im Nebenraum des Tempels zum „Allerheiligsten“ besiegt haben, können sie einen Blick in die beiden Schatzkisten werfen. Die erste Schatzkiste enthält einen Heiltrank, der die ursprünglichen Körperkraftpunkte wiederherstellt. Die zweite Schatzkiste enthält ein paar Elfenstiefel, deren Gebrauch den Helden noch nicht bekannt sein dürfte.

B

Die Helden öffnen erwartungsfroh die Tür und schrecken zurück! Eine riesige Fallgrube öffnet sich vor ihnen. Die Tür auf der gegenüberliegenden Seite ist geöffnet. Es sollte den Helden klar sein, dass jeder Versuch, diese Fallgrube zu überspringen, mit dem Leben bezahlt wird ...

Derjenige Held, der die Elfenstiefel trägt, besitzt die Fähigkeit, die Fallgrube mit einem beherzten Sprung zu überspringen. Dies ist nur einem Helden möglich.

C

Ein Skelett bewacht den Schalter bei „C“. Dieser Schalter schiebt nach Betätigung ein Brücke über die Fallgrube. Die auf der anderen Seite verbliebenen Helden können nun gefahrlos auf die gegenüberliegende Seite wechseln.

D

In dieser Schatzkiste finden die Helden ein Kurzschwert.

E

Diese Geheimtür lässt sich erst dann öffnen, wenn die dämonische Statue Murielles, der Jungfrau der Missgunst, zerstört wurde.

F

Die Tür öffnet sich in einem riesigen Raum, der früher offenbar der zentrale Anbetungsraum eines Tempels war. Die Statuen, die sich ehemals links und rechts der Wände entlang ziehen, sind zerschmettert und zerbrochen. An der gegenüberliegenden Seite des Tempelraums steht eine riesige Statue, die eine dämonische Frau darstellt, deren Kopf der Fratze eines Gargoyles ähnelt. Die Statue wurde aus dunklem Stein gefertigt. Am Fuße der Statue sind ein paar Schätze

aufgeschüttet. Die Skelette im Tempel sind auf euer Eindringen vorbereitet und greifen euch an.

Sobald das letzte Gerippe zerstört wurde, ist vom Spielleiter vorzulesen:

Aus dem knöchigen Mund des letzten Skeletts dringt ein geflüsterter Fluch. Dann fällt es zu Boden und zerbricht in Einzelteile. Im gleichen Augenblick taucht erneut die geisterhafte Frau auf, die den Helden zum dritten Mal erscheint. Sie schaut euch direkt an und spricht: "Ihr habt Gutes getan. Uraltes Böses steigt aus seinen längst vergessen geglaubten Grabmälern auf und sucht nach alten Waffen und Werkzeugen. Seid gewarnt, dass sie jene, die in diesem Tal leben, gefangen nehmen, foltern und töten werden, sollte es gelingen, ihre Macht wiederzuerlangen.

Wisset, dass ihr die uralte Waffe zuerst findet und damit jenen Chaosfürsten zerstören müsst, der diese so sehr begehrt. Wenn die Zeit reif ist, müsst ihr auch seinen finsternen Herrn vernichten."

Mit diesen Worten zeigt die Erscheinung mit einem Finger auf die dämonische Statue. Zuerst wird die Statue von Sprüngen überzogen und dann zerbricht sie in einem Schauer aus Steinen. Kurz später ist die Erscheinung verschwunden. Was bleibt, sind die Überreste der Skelette und die Schätze, etwa 200 Goldstücke.

Anmerkung Spielleiter:

Lege die zwei beigefügten Schatzkarten mit der Rückseite nach oben an den Rand des Spielplans.

Die Suche nach Schätzen, nach Fallen oder nach Geheimtüren innerhalb eines Raumes oder eines Gegenstandes gilt als 1 Bewegungszug. Es gibt innerhalb des Zyklus „Mirintha's Klage“ keine streunenden Monster.

A

Gleich hinter der ersten Biegung erwartet euch eine Ratte. Die Ratte greift euch mit folgenden Werten an:

Charakter	T	A	V	K	I
Ratte	10	1	1	1	1

B

Die Helden öffnen den Eingang eines entweihten Grabes. Neben den Grabbeigaben, die in einer Kiste aufbewahrt sind, baut sich vor euch ein riesiger Troll auf. Der Troll kämpft mit folgenden Werten:

Charakter	T	A	V	K	I
Troll	6	4	3	1	1

Falls die Helden den Troll besiegen können, ziehen die Helden eine der beigefügten Schatzkarten und finden entweder einen Goldschatz oder einen Heiltrank.

C

Die eingezeichnete Wendeltreppe ist vom Spielleiter erst aufzulegen, wenn die Helden nach Geheimtüren suchen.

Die Helden öffnen den Eingang eines entweihten Grabes. Neben den Grabbeigaben, die in einer Kiste aufbewahrt sind, kauert ein Zombie.

Falls die Helden den Zombie besiegen können, ziehen die Helden eine der beigefügten Schatzkarten und finden entweder einen Goldschatz oder einen Heiltrank.

Im Grab entdecken die Helden eine versteckte Wendeltreppe, die von „C“ nach „C“ über einen Kriechgang führt und im anderen Raum wieder nach oben führt.

D

Das eingezeichnete Abflussgitter ist vom Spielleiter erst aufzulegen, wenn die Helden nach Geheimtüren suchen. Benutze ggf. ein Fallgruben-Overlay, um das Abflussgitter darzustellen. Der Kriechgang führt von „D“ nach „D“.

Die Helden öffnen den Eingang eines entweihten Grabes. Neben den Grabbeigaben, die in einer Kiste aufbewahrt sind, kauert eine Ratte.

Falls die Helden die Ratte besiegen können, finden die Helden in der Kiste lediglich einen wertlosen Helm.

E

Wenn die Helden den Geschirrschrank nach Schätzen durchsuchen, finden sie darin unter versteckten Bohlen ein wertvolles Kettenhemd. Vermerke diesen Fund im Abenteuerprotokoll und nimm dir die entsprechende Ausrüstungskarte.

F

Die Helden finden eine Gruft, deren Portal mit elbischen Schriftzeichen versehen ist. Das Portal ist verschlossen, irgendetwas hält die Helden aber zurück, das Schloss gewaltsam aufzubrechen. In diesem Moment kommt eine Gestalt auf euch zu. Sie trägt eine weiße Robe und einen weißen Umhang. Langes, blondes Haar und milde blaue Augen zieren ihre Gesicht. Verblüfft stellt ihr fest, dass die Frau der geisterhaften Erscheinung, der ihr auf der Reise begegnet seid, wie aus dem Gesicht geschnitten ist.

Bei der Frau handelt es sich um Mirintha, einer elbischen Seherin. Sie gehört der Abtei der „Immerwährenden Barmherzigkeit“ an. Sie hat bereits auf die Ankunft von tapferen Helden gewartet. Mirintha möchte den Helden einen Auftrag erteilen, dessen Erfüllung für Lichtenfels äußerst wichtig ist. Sie kommt auf die Helden zu, verneigt sich tief und fragt die Helden, ob sie kurz mit ihnen sprechen darf.

"Ich bin Mirintha, eine elbische Seherin und Priesterin der Abtei der "Immerwährenden Barmherzigkeit". Ihr befindet euch am Grab von Bluma, dem Elben, der einst zusammen mit Grobart, einem bedeutsamen Zwergenführer, die Armeen gegen die Hölle Morcars geführt hat. Eine Vision hat mir von eurer Ankunft gekündet, die mir in dieser schweren Zeit der Not beistehen werdet. Seid ihr bereit, mir zu helfen?"

Lichtenfels hat in den letzten Wochen immer stärker unter den Überfällen von Hobgoblins gelitten. Mirintha sucht Helden, die bereit sind, die Lagerstätte der Hobgoblins in den alten Minen am Rand der Hügel aufzusuchen und sie auszuräuchern.

Anmerkungen Spielleiter:

Sie hatte tatsächlich eine Vision, in der sie die Ankunft der Helden vorausgesehen hat. Mirintha hat in dieser Vision auch gesehen, dass die Helden nach einer mächtigen Waffe suchen. Sie selbst verfügt auch über Informationen über diese Waffe.

Mirintha hat aber keine Ahnung von dem Geist, der den Helden erschienen ist. Sie ist den Helden nicht erschienen und hat ihnen auch keine Vision geschickt. Sie zeigt sich interessiert, als die Helden von der Erscheinung berichten, kann ihnen aber in dieser Beziehung nicht weiterhelfen.

Bei der Erscheinung handelte es sich um den Geist von Mirinthas Mutter! Sie ist vor langer Zeit für die Mächte des Guten aufgebrochen und nie zurückgekehrt. Sie wurde ein Opfer der Schergen Morcars.

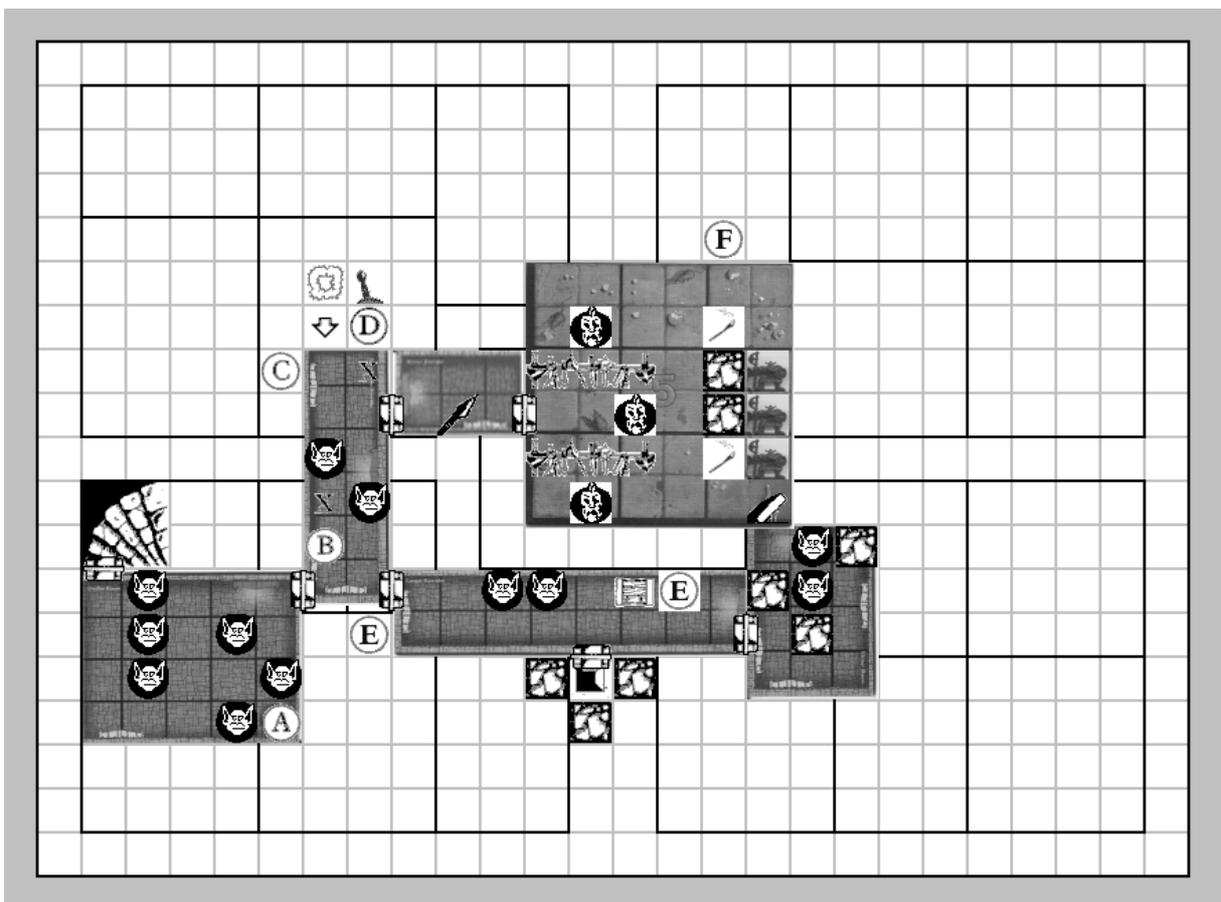
Anmerkungen Spieler:

Die Helden lässt das Leid der wehrlosen Dorfbevölkerung nicht kalt und nehmen den Auftrag Mirinthas entgegen. Mirintha erklärt ihnen den Weg zu einer bedrückend wirkenden Hügelkette im Norden des Dorfes. Dort findet man den Eingang zu einer alten Mine, die von Hobgoblins als Lagerstätte benutzt wird...

Mirinthas Klage 8

"Das Lager der Hobgoblin"

Die Helden lässt das Leid der wehrlosen Dorfbevölkerung nicht kalt und nehmen den Auftrag Mirinthas entgegen. Mirintha erklärt ihnen den Weg zu einer bedrückend wirkenden Hügelkette im Norden des Dorfes. Dort findet man den Eingang zu einer alten Mine, die von Hobgoblins als Lagerstätte benutzt wird...



Anmerkung Spielleiter:

Der Weg im Lager gebietet aller Vorsicht. Verringere deshalb das Tempo der Helden um $\frac{1}{2}$.

Die Suche nach Schätzen, nach Fallen oder nach Geheimtüren innerhalb eines Raumes oder eines Gegenstandes gilt als 1 Bewegungszug. Es gibt innerhalb des Zyklus „Mirintha's Klage“ keine streunenden Monster.

A

In einem Vorraum treffen die Helden auf einen Trupp Goblins. Diese Goblins sind zu unbedeutend und dumm, um Pläne zu entwickeln, die über einfache Akte der Zerstörung und Hinterhältigkeit hinausgehen. Sie sind feige und werden erst durch ihre große Zahl zu einer Gefahr.

B

Wenn ein Held diesen Korridor nach Fallen untersucht, entdeckt er bei „X“ eine erhöhte Bodenplatte. Beim Betreten von „X“ bei „B“ öffnet sich in der Wand eine Nische, aus der ein Feuerball schießt „C“. Danach schließt sich ein Stein über die Mündung und verschließt die Nische. Ein Held kann die Falle auch dadurch auslösen, dass er von einem sicheren Feld aus, das Feld „X“ mit einem Ausrüstungsgegenstand beschwert und dadurch den Feuerball auslöst, der ihn dann nicht trifft.

C

Der Feuerball trifft alle Helden, die sich in Längsrichtung des Pfeils bei „C“ befinden. Würfle je Helden, den der Feuerball trifft mit 3 Kampfwürfeln. Jeder gewürfelte Totenkopf bedeutet den Verlust je eines Körperkraftpunktes.

D

Wenn ein Held, diesen Korridor nach Fallen untersucht, entdeckt er bei „X“ eine erhöhte Bodenplatte. Beim Betreten von „X“ bei „D“ öffnet sich in der Wand eine Nische, die einen Schalter freigibt. Das Betätigen des Schalters bei „D“ öffnet die Tür bei „E“.

E

Die Tür zum Korridor „E“ öffnet sich erst nach Betätigung des Schalters bei „D“. Beim Öffnen der Schatzkiste erscheint dem Helden ein Geist. Der Geist verflüchtet sich, hat aber dem Helden panische Angst eingejagt: K – 1. Falls sich andere Helden in diesem Korridor befinden, nehmen diese lediglich Nebelschwaden wahr und verlieren deshalb keinen Körperkraftpunkt.

F

Die Lagerstätte der Hobgoblins! Hinter den Waffenständen haben 3 Höllische Bogenschützen Aufstellung genommen. Sie greifen die Helden im Fernkampf an, sobald diese die Tür öffnen.

Charakter	T	A	V	K	I
Höllischer Bogenschütze	8	3/1 (F/N)	2	1	1

Die Höllischen Bogenschützen sind schlecht versteckt. Die Helden bemerken sie gleich, sobald sie das Lager durch das Hauptportal betreten. Die Hobgoblin hoffen, dass die Helden in das Lager stürzen, damit sie in den Geschosshagel der Höllischen Bogenschützen geraten, während die Hobgoblin im hinteren Teil des Lagers zunächst geschützt sind.

Falls die Helden einfach auf die Höllischen Bogenschützen losstürmen, eröffnen diese mit ihren Bogen das Feuer. Idealerweise sollten deshalb die Helden das Lager durch den Geheimgang betreten und zuerst die Hobgoblin bekämpfen. In diesem Falle greifen die Höllischen Bogenschützen nur mit einem Dolch an (Nahkampf). Die Höllischen Bogenschützen fliehen, sobald die Hobgoblin besiegt sind.

Charakter	T	A	V	K	I
Hobgoblin	8	3	2	2	1

Nach beendetem Kampf finden die Helden in dem Gewand eines Hobgoblin einen Heiltrank. Wenn die Helden den Raum nach Geheimgängen untersuchen, können sie feststellen, dass sich eines beiden Feuerbecken (Fackelsymbol) zur Seite drehen lässt. Das Feuerbecken kann nur von dem Barbaren zur Seite gedreht werden. Unter dem Feuerbecken befindet sich eine flache Grube, in der sich 3 Zauberrollen (nehme drei zusätzlich Feuerzauberkarten!) befinden und ein magischer Gegenstand (Ziehe eine der 5 Beutekarten!).

Bei ihrer Rückkehr nach Lichtenfels werden die Helden von der Dorfbevölkerung voller Begeisterung empfangen. Mirintha veranstaltet ihnen zu Ehren ein Fest und die Bevölkerung lässt die Helden hochleben.

Mirinthas Klage 9

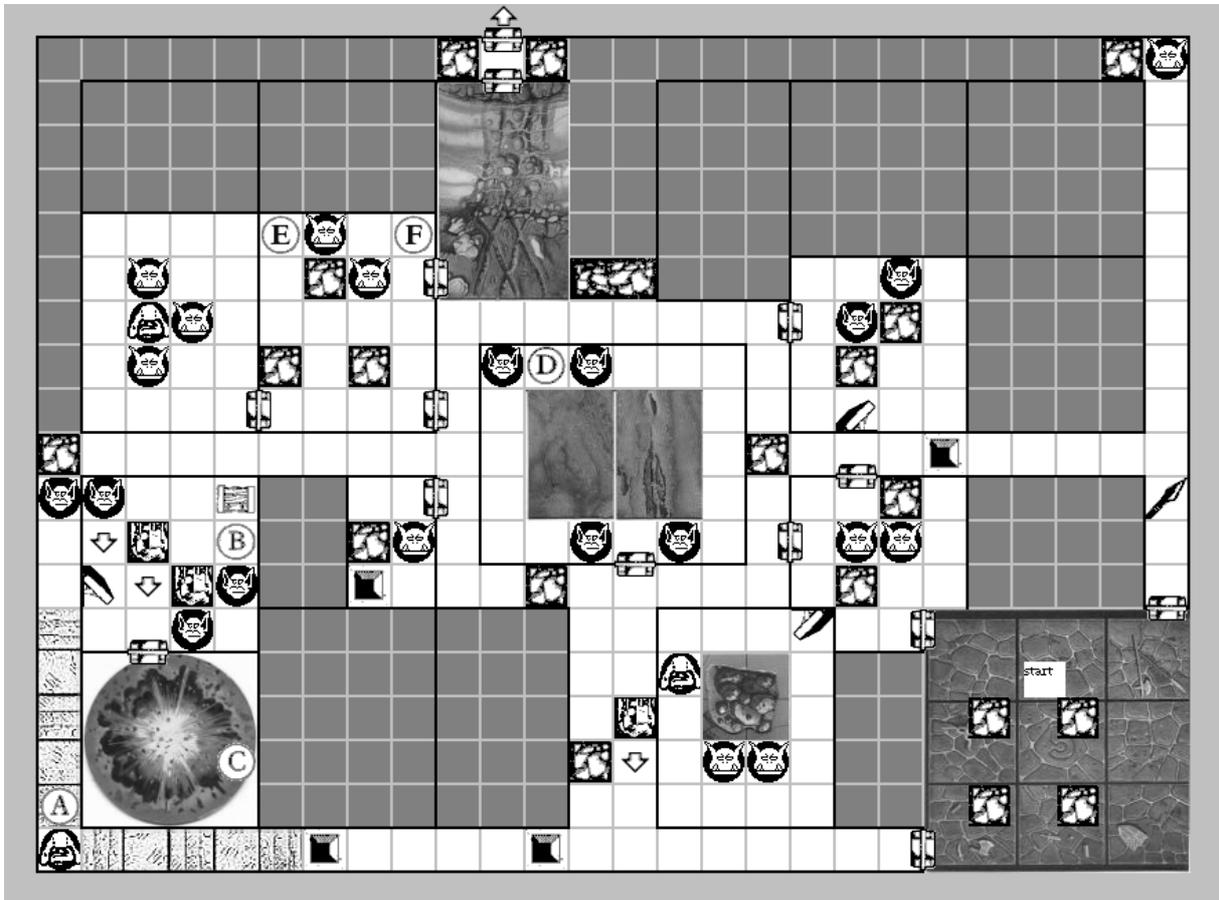
"Die Schlucht der Ewigen Schatten"

Am Abend eurer Rückkehr veranstalten die Bewohner von Lichtenfels ein Fest zu euren Ehren. In der Mitte des Dorfes wird ein großes Freudenfeuer entzündet. Dann überreicht euch Mirintha einen magischen Heiltrank, der allen den Helden die ursprünglichen Körperkraftpunkte regeneriert. Mirintha wendet sich an euch:

"Ich weiß von der Waffe, nach der ihr sucht. Es handelt sich um einen Dolch mit dämonenverzierter Messerschneide. Es ist der Dolch, mit dem einst der Elbenführer Bluma von einem Schergen Morcars, Scopus hingerafft wurde, nachdem dieser ihn entführen ließ. Dieser Dolch war ursprünglich von dem Zwergen Flint, einem Weggefährten Grobarts, aus reinem Mithril-Silber angefertigt worden. Nachdem Bluma von Scopus auf dem Altar hingerichtet worden war, verlor der Dolch seinen silbernen Glanz, die Klinge wurde schwarz.

Vor langer Zeit wurde der Dolch aus Scopus Tempel geraubt und an einen Händler verkauft, der ihn an einen anderen Händler verkaufte, bevor er in die Hände eines Goldsuchers fiel, der die Schlucht der Ewigen Schatten erforschte. Er versteckte den Dolch, wo ihn seiner Meinung nach niemals jemand wiederfinden würde. Der Goldsucher brach vor einiger Zeit in die Höhlen auf, die am Ende der Schlucht der Ewigen Schatten liegen, die sich nördlich des Dorfes befinden. Die Schlucht endet an einer steilen Felswand. Eine Furt wird euch

zu den Höhlen führen. Dort werdet ihr einen weiteren Hinweis finden.



Anmerkung Spielleiter:

Verwende den beigefügten Troll anstelle der im Plan eingezeichneten Ogre.
Die eingezeichneten Türen stellen schmale Felsendurchlässe in den Felsnadeln der Schlucht der Ewigen Schatten dar. Die eingezeichneten Geheimtüren sind Felsendurchlässe, die durch Gebüsch und abgestorbene Bäume zunächst getarnt sind.

Die Suche nach Schätzen, nach Fallen oder nach Geheimtüren innerhalb eines Raumes oder eines Gegenstandes gilt als 1 Bewegungszug. Es gibt innerhalb des Zyklus „Mirintha's Klage“ keine streunenden Monster.

A

Auf dieser Anhöhe rollt ein Troll einen riesigen Felsstein den Abhang hinunter. Alle Helden, die sich auf dem Gebirgspfad in Richtung A befinden (Treppensymbol) würfeln mit einem Kampfwürfel. Zeigt der Würfel einen Totenkopf, so wird der Held von den Steinmassen in die Tiefe gerissen. Einigermaßen glücklich endet der Sturz in einer Fallgrube, die sich am Anfang des Gebirgspfad befindet.: K – 1.

Gelingt es einem Helden, den Gebirgspfad zu erklimmen, kommt es zum Kampf mit dem Troll:

Charakter	T	A	V	K	I
Troll	6	4	3	1	1

B

In der Schatzkiste finden die Helden einen Helm (V + 1) und einen Heiltrank.

C

Anmerkung Spielleiter: Das Overlay „Steinexplosion“ ist zunächst noch nicht aufzulegen. Dem Helden, der diesen Raum betritt, ist vorzulesen: aus der Höhe ist ein unheimliches Donnern zu vernehmen, der Boden vibriert ...

Die Trolle haben auf dieser Hochfläche des Gebirges eine tückische Falle installiert. Von den umliegenden Gebirgsgraten rollen diese eine ganze Steinlawine auf die Hochfläche hinunter. Sobald ein Held länger als 2 Runden in diesem Raum bleibt, wird dieser Held von der vollen Wucht der Steinlawine getroffen. Würfle mit 3 Kampfwürfeln, um zu bestimmen, welchen Schaden der Held davon getragen hat. Jeder Totenkopf bedeutet den Verlust eines Körperkraftpunktes.

Die Steinlawine kann von den Trollen nur einmal getätigt werden. Danach ist das Overlay aufzulegen und die Hochfläche ist für andere Helden unpassierbar.

D

Der Goblin in der Mitte bei „D“ hat sich in einem Buschwerk versteckt. Er versucht, dem Helden einen Ausrüstungsgegenstand zu stehlen. Bestimme mit einem Kampfwürfel, ob dem Goblin der Diebstahl gelingt (Totenschädel!). Danach klettert der Goblin uneinholbar schnell die senkrechte Felswand empor.

E

Die Orks in diesem Felsenabschnitt sind mit Speeren bewaffnet und können auch diagonal angreifen, wenn sie dies wollen.

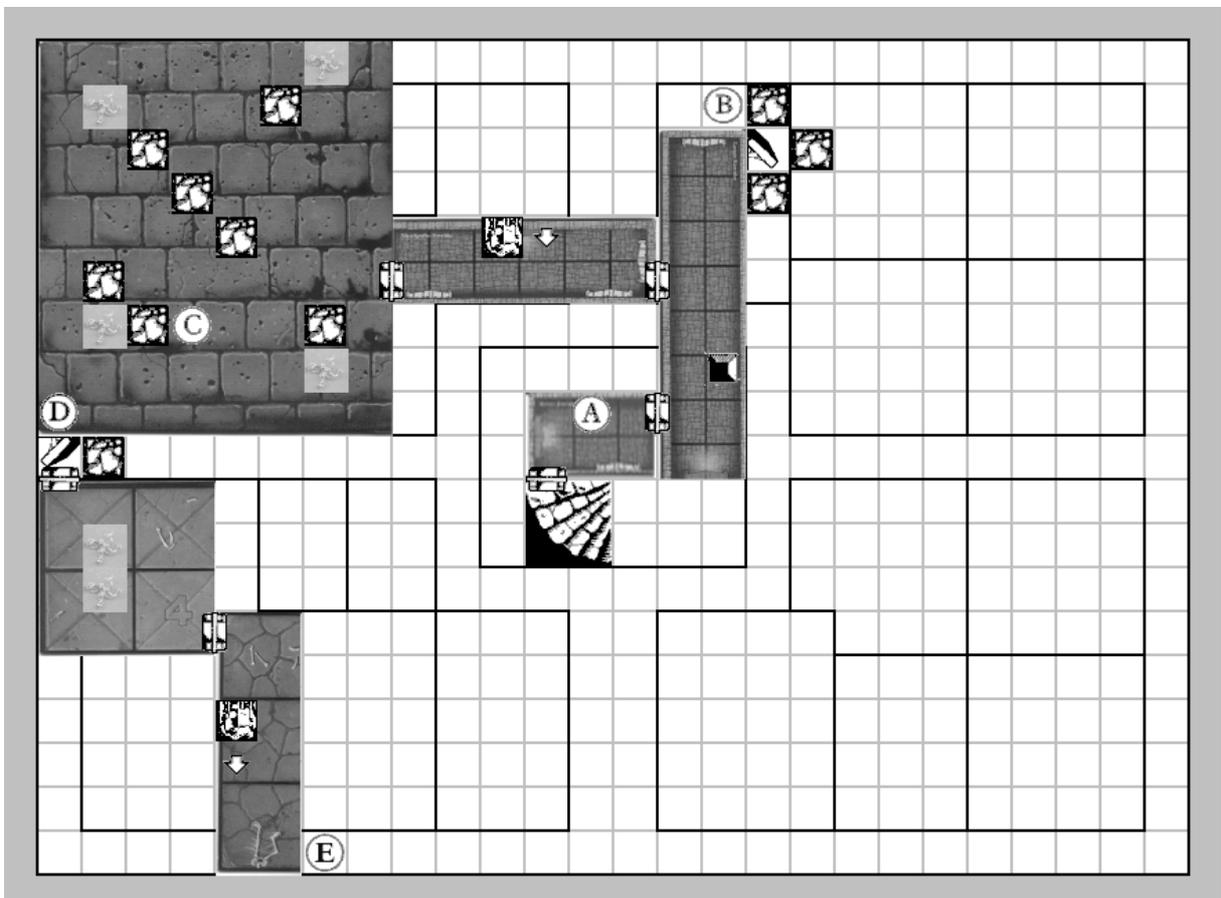
F

Der Zugang zur Furt ist durch einen Felsen versperrt und kann nur mit großer Kraftanstrengung beiseite geschoben werden. Dies gelingt, wenn mit einem Würfelwurf 2 Totenschädel geworfen werden. Für diese Probe würfelt der Barbar mit 3 Würfeln, der Zwerg und der Alb mit 2 Würfeln. Der Zauberer kann den Felsen nicht beiseite schaffen. Durch die Erschütterungen der Versuche werden die drei Orks und der Troll im nebenliegenden Raum aufmerksam, brechen die ggf. noch nicht geöffnete „Tür“ auf und greifen die Helden an.

Mirinthas Klage 10

"Die Höhle der Blutechsen"

Vor langer Zeit wurde der Dolch aus Scorpus Tempel geraubt und an einen Händler verkauft, der ihn an einen anderen Händler verkaufte, bevor er in die Hände eines Goldsuchers fiel, der die Schlucht der Ewigen Schatten erforschte. Er versteckte den Dolch, wo ihn seiner Meinung nach niemals jemand wiederfinden würde. Der Goldsucher brach vor einiger Zeit in die Höhlen auf, die am Ende der Schlucht der Ewigen Schatten liegen, die sich nördlich des Dorfes befinden. Die Schlucht endet an einer steilen Felswand. Dort werdet ihr einen weiteren Hinweis finden.



Anmerkung Spielleiter:

Die Suche nach Schätzen, nach Fallen oder nach Geheimtüren innerhalb eines Raumes oder eines Gegenstandes gilt als 1 Bewegungszug. Es gibt innerhalb des Zyklus „Mirintha's Klage“ keine streunenden Monster.

A

Mirinthas Wegbeschreibung führt euch zu einer sich windenden Schlucht. Nach kurzer Zeit befindet ihr euch völlig im Schatten, weil die Sonne durch die steilen, hohen Wände der Schlucht abgeschirmt wird. Plötzlich hört ihr ein kehliges Fauchen, das euch durch Mark und Bein fährt. Als ihr um euch blickt, könnt ihr außer den schattigen Wänden der Schlucht, die sich weit nach oben strecken, nichts erkennen. Das Kreischen muss aus dem Innern der Höhle kommen ...

B

Wer am Ende des Korridors (auf den beiden letzten Feldern) nach Geheimtüren sucht, entdeckt beim Abklopfen der Höhlenwand eine Stelle, die hohl klingt. Nachdem ein Held mit dem Knauf seiner Waffe auf die Stelle einschlägt, bröseln die Steinwand auseinander und gibt eine Schatzkiste frei. In dieser Schatzkiste(Overlay auflegen) befindet sich ein sehr wertvoller Schatz. Ziehe eine der 5 Beutekarten des Basisspiels.

Wer von einer anderen Stelle des Korridors aus nach Geheimtüren sucht, findet nichts.

C

Hinter der Tür befindet sich eine riesige Höhle. Ihr bemerkt den Lärm, ein wildes Durcheinander aus Kreischen, Fauchen und peitschender Arme. In der Höhle wimmelt es förmlich von Blutechsen und sie haben euch offenbar bemerkt!

In dieser Höhle befinden sich 4 Blutechsen, die sich gerade aus ihren 4 Nestern schälen. In jeder Runde (je Spieler und Spielleiter!) kommt aus einem Nest eine neue Blutechse. Der Spielleiter wählt das betreffende Nest aus. Die Blutechsen greifen die Helden sofort an und verfolgen sie, falls sie die Flucht ergreifen.

Charakter	T	A	V	K	I
Blutechse	6	3	2	1	1

D

Sobald in einer Runde eines Spielers alle Blutechsen besiegt, kann nach dem versteckten Durchlass bei „D“ gesucht werden, bevor in der nächsten Runde erneut eine Blutechse aus ihrem Nest hervorkommt.

E

Die Helden entdecken in der Ecke dieses Höhlenkorridors ein Skelett. Es handelt sich dabei um die Überreste des Goldsuchers, den die Helden zu finden hofften. Seine Knochen wurden von den Blutechsen abgenagt. Eine knochige Hand umklammert eine Karte, die den Weg zu dem Ort zeigt, an dem der Goldsucher den Dolch versteckt hat.

Sobald ein Held nach der Karte greift, glühen die Augen des Skeletts in einem unheimlichen Licht auf. Es kommt auf die Beine und greift sofort an. (Vom Spielleiter ist ein Skelett aufzustellen). Die Helden müssen das Skelett besiegen, um an die Karte zu kommen. Wenn es zu Boden sinkt stößt das Skelett folgende, zischende Worte aus: „Niemals werdet ihr erfolgreich sein! Mein Meister wird sich seine Waffe beschaffen!“

Anmerkung Spielleiter:

Die Suche nach Schätzen, nach Fallen oder nach Geheimtüren innerhalb eines Raumes oder eines Gegenstandes gilt als 1 Bewegungszug. Es gibt innerhalb des Zyklus „Mirintha's Klage“ keine streunenden Monster.

Die Räume des Spielfeldes stellen Geröllfelder dar. Die Korridore sind steile Gebirgspfade. Auf den Gebirgspfaden gilt für Helden und Monster: Tempo = $\frac{1}{2}$. Nicht teilbare Bewegungszüge sind abzurunden (Beispiel: Bewegung = 5 Felder, davon im „Geröllfeld“ = 2 Felder, bleiben 3, die dann beim Betreten des Gebirgspfads halbieren und abzurunden zu sind = 1,5 also bleiben noch 1 Feld für den steilen Gebirgspfad).

Die Begrenzung innerhalb der Gebirgspfade erfolgt mit den Felsbarrikaden-Overlays aus dem Basisspiel. Die Begrenzung innerhalb der Geröllfelder erfolgt mit den beiliegenden Deko-Steinen (immer so viele legen, dass ein Feld ausgefüllt ist).

A

Die mit „A“ gekennzeichneten Felsbarrikaden mit dem Geheimtürensymbol können sich Richtung der sich öffnenden Geheimtür verschoben werden. Die Felsbarrikaden, die verschoben werden können, werden durch die Suche nach Geheimtüren gefunden. Um die Felsbarrikade zu verschieben, ist ein großer Kraftaufwand erforderlich. Würfle mit der durch den Angriffswert eines Helden bestimmten Anzahl an Kampfwürfeln. Damit die Probe gelingt, sind von den Helden mindestens 2 Totenschädel zu würfeln.

B/C

In der Schatzkiste bei „B“ finden die Helden einen Helm: V + 1 bei „C“ ein Langschwert: A = 3.

D

Der Dunst der von den Bergspitzen herunterzieht ist stärker geworden und hat sich zu Nebel verdichtet. Auf einer Anhöhe angekommen, schiebt sich eine schemenhafte Gestalt aus der Nebelwand. Eine unheimliche Stimme, deren vielfaches Echo durch die Felsmassive schallt, dringt zu euch: „Bereitet euch auf euer Ende vor. Niemals werdet ihr euch die Waffe beschaffen können!“ Aus dem Nebel schält sich ein Hexenlord, der euch hasserfüllt angreift. Der Hexenlord hat einen giftigen Atem. Damit kann er nach jedem Angriff auf einen Helden diesen zusätzlich anhauchen. Dazu würfelt mit 3 Würfeln. Für jeden Totenschädel, den er wirft, verliert der Angegriffene zusätzlich einen Körperkraftpunkt.

Charakter	T	A	V	K	I
Hexenlord	6	4	4	3	1

E

Über eine Klamm klettert ihr in die schwindelerregende Tiefe und lasst den Felsenkessel hinter euch. Die mit „X“ gekennzeichnete Stelle muss direkt vor euch liegen.

Mirinthas Klage 12

"Die verlassene Villa"

Die mit "X" markierte Stelle auf der Karte des Goldsuchers führt zu einer verlassenen Villa und der Ruine eines Tempels, von der nur noch die Grundmauern stehen. Die Villa war einst im Besitz eines Kaufmanns und liegt abseits des Gebirges der Ewigen Schatten an der Grenze zwischen der Gemarkung Lichtenfels und Krähenstein.

Viele Geschichten werden erzählt von seltsamen Schatten, die nachts zwischen den alten Steinen herumhuschen und manchmal kehrt ein Kind, ein Hirte oder eine alte Frau nicht von den Feldern zurück und wird nie wieder gesehen. Und nicht wenige gibt es, die schwören, dass in den darauffolgenden Nächten Trommeln unter dem Ruinenfeld gehört werden könnten und Schritte und Flöten und Gesang.

Im Schein der Mittagssonne wirkt die verlassene Villa wie ein altes Märchenschloss. Verspielte Ornamente und Skulpturen, Türmchen und Erker verzieren das Gebäude. Vögel zwitschern fröhlich, Bäumen wiegen sich im Wind. Doch das alte Gemäuer hat auch seine Schattenseite, und zwar im Norden. Dort liegt die Front des Hauses, deren Steine im Lauf der Jahre wenig Licht abbekommen haben und dunkler geworden sind. Von hier aus wirkt die Villa düster, ja unheimlich.

D

Ihr befindet euch im Aufenthaltsraum der Bediensteten. Im Geschirrschrank an der Nordseite des Zimmers finden die Helden – wenn sie im Schrank gezielt nach Fallen suchen – 4 Phiolen mit einem Heiltrank mittlerer Qualität. Bestimme mit einem Kampfwürfel, ob der Heiltrank noch heilende Wirkung aufweist (bei Wurf eines Totenschädels).

E

Die Treppe in diesem Raum führt nach unten (BQ52). Die Tür zum Raum „E“ auf der Nordseite kann ohne Probleme geöffnet werden. Die Tür – vom Aufenthaltsraum kommend – ist versperrt. Der Schlüssel hierzu befindet sich auf dem Schreibtisch in Raum „F“. Beim Versuch, den Raum mit diesem Schlüssel zu öffnen, bricht dieser im Schloss ab. Die Tür bleibt geschlossen!

F

Wenn die Helden den Schreibtisch gezielt nach Geheimtüren untersuchen, entdecken sie einen geheimen Mechanismus, der eine Lade öffnet, in der sich ein Schlüssel befindet. Dieser Schlüssel öffnet die Tür zum Raum „E“, wenn man vom Aufenthaltsraum kommt.

G

Die Waffensammlung des Kaufmanns. Die Waffen sind allerdings ohne Schliff und für die Helden nicht zu gebrauchen.

H

Im Abstellraum entdecken die Helden eine Schatzkiste. In dieser befinden sich 50 Goldstücke.

I

In dieser Speisekammer befinden sich Pilze, die einen unangenehmen und auch betörenden Geruch ausströmen. Ein Held, der diesen Raum betritt erleidet Wahnvorstellungen und muss eine Runde aussetzen. Dann kann der Held den Raum wieder verlassen.

J

Die Treppenstufen hinauf gelangen die Helden auf eine Art Galerie. In der Mitte der Galerie hängt ein sehr wertvolles Gemälde. Vor diesem Gemälde ist eine Falle angebracht. Betritt ein Held das Feld „J“ wird dadurch die Falle ausgelöst: aus der Decke klappt ein schwerer Vorschlaghammer herunter. Er trifft genau den Hinterkopf eines mittelgroßen Helden der gerade vor dem Bild steht. Aufgrund seiner Körpergröße wird der Zwerg nicht getroffen. Die anderen Helden bestimmen mit 3 Kampfwürfeln, welchen Schaden ihnen der herunterfallende Vorschlaghammer zufügt. Jeder Totenschädel bedeutet den Verlust eines Körperkraftpunktes.

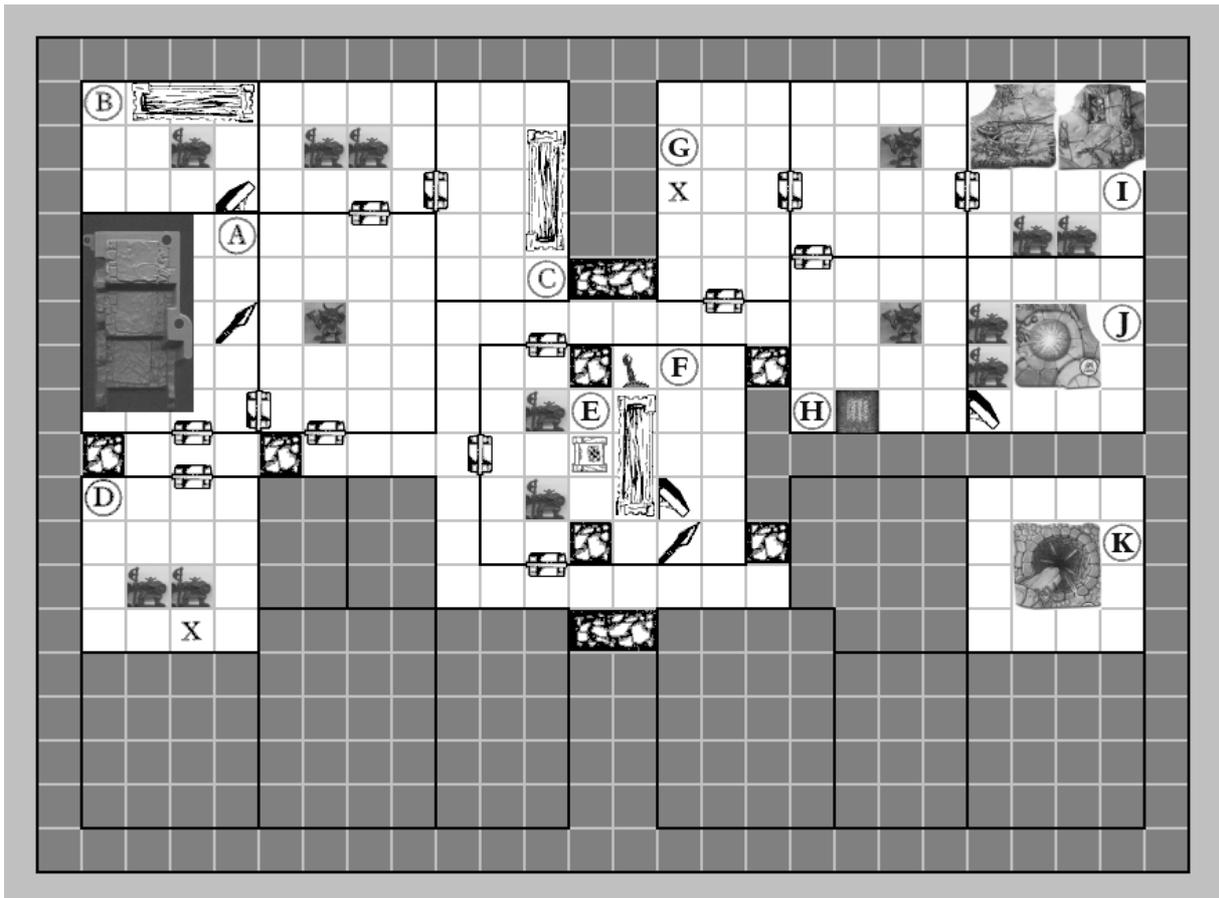
Mirinthas Klage 13

"Das Geheimnis der verlassenen Villa"

Die mit "X" markierte Stelle auf der Karte des Goldsuchers führt zu einer verlassenen Villa und der Ruine eines Tempels, von der nur noch die Grundmauern stehen. Die Villa war einst im Besitz eines Kaufmanns und liegt abseits des Gebirges der Ewigen Schatten an der Grenze zwischen der Gemarkung Lichtenfels und Krähenstein.

Viele Geschichten werden erzählt von seltsamen Schatten, die nachts zwischen den alten Steinen herumhuschen, und manchmal kehrt ein Kind, ein Hirte oder eine alte Frau nicht von den Feldern zurück und wird nie wieder gesehen. Und nicht wenige gibt es, die schwören, dass in den darauffolgenden Nächten Trommeln unter dem Ruinenfeld gehört werden könnten und Schritte und Flöten und Gesang.

Im Schein der Mittagssonne wirkt die verlassene Villa wie ein altes Märchenschloss. Verspielte Ornamente und Skulpturen, Türmchen und Erker verziern das Gebäude. Vögel zwitschern fröhlich, Bäumen wiegen sich im Wind. Doch das alte Gemäuer hat auch seine Schattenseite, und zwar im Norden. Dort liegt die Front des Hauses, deren Steine im Lauf der Jahre wenig Licht abbekommen haben und dunkler geworden sind. Von hier aus wirkt die Villa düster, ja unheimlich.



Anmerkung Spielleiter:

Die Suche nach Schätzen, nach Fallen oder nach Geheimtüren innerhalb eines Raumes oder eines Gegenstandes gilt als 1 Bewegungszug. Es gibt innerhalb des Zyklus „Mirintha's Klage“ keine streunenden Monster.

A

Die Helden gelangen von den Aufenthaltsräumen diese Treppe hinab in die Kellerräume der Villa.

B

Im Vorratsraum finden die Helden eingelegte Früchte, Gemüse und Eier. Die Helden gewinnen durch den Verzehr dieser Lebensmittel 1 Körperkraftpunkt zurück. Der Hobgoblin kämpft mit folgenden Werten:

Charakter	T	A	V	K	I
Hobgoblin	8	3	2	2	1

Die Minotauren, die in den Gewölben der Villa ihr Unwesen treiben, kämpfen mit folgenden Werten:

Charakter	T	A	V	K	I
Minotaurus	4	4	4	1	1

C

Wird in diesem Geschirrschrank nach Geheimtüren gesucht, so finden die Helden einen Siegelring, der einen Wert von 180 Goldstücken hat und eine Fackel. Beim Öffnen des Geschirrschrankes wird der Held, der die Tür öffnet, von einer Riesenspinne gebissen ($K - 1$), falls dieser den Geschirrschrank vorher nicht nach Fallen untersucht hat.

D

Im Weinkeller bewacht ein Hobgoblin ein Fass Wein „X“ (Overlay verwenden). Der Wein im Fass ist zwar wohlschmeckend, enthält aber ein sehr wirksames Gift. Es handelt sich um einen Schlummertrank besonderer Güte. Nebenwirkungen sind nicht bekannt – dennoch hat bislang noch niemand einen Anschlag überlegt. Suchen die Helden vor der Verkostung nach Fallen, können sie das beigemischte Gift im Wein entdecken. Falls nicht, ist mit 2 Kampfwürfeln das Schadensmaß zu bestimmen: 2 Totenschädel führen zum Tod eines Helden, in allen anderen Fällen verliert der Held 2 Körperkraftpunkte.

E

Im Thronsaal finden die Helden einen hölzernen Schrank mit metallenen Beschlägen. Im Schrank befinden sich Kleidungsstücke, die die Helden an sich nehmen können (im Abenteuerprotokoll vermerken). Werden die Kleidungsstücke eingesteckt oder auf die Seite gezogen (Suche nach „Geheimtüren“) entdecken die Helden eine verborgene Zwischentür.

F

Der Schalter bei „F“ lässt das goldschimmernde Wasser im Brunnen des Raumes „J“ abfließen.

G

Beim Betreten des Raumes erscheint der Geist des Kaufmanns, der hier einmal gelebt hat. Bevor die Helden ihre Waffen zücken, ist die Erscheinung bereits wieder verschwunden. Übrig bleibt kalter Nebel.

H

Suchen die Helden in diesem Raum nach Schätzen, so entdecken sie unter dem Abflussgitter bei „H“ eine Lebensquelle (Overlay verwenden), die den Helden ihre ursprünglichen Lebenspunkte wiedergibt.

I

Die Tür zum Folterraum ist mit starken Riegeln gesichert. Untersucht der Zauberer die Tür nach Fallen, fällt ihm auf, dass die Tür magisch gegen Untote gesichert ist. Es befinden sich hier Foltergeräte, die jede perverse Fantasie übersteigen.

J

Die Geheimtür zum Brunnen kann nur nach Betätigen des Schalters bei „F“ geöffnet werden. Der steinerne Brunnen selbst wird von 2 Hobgoblin bewacht. Der Brunnen ist – falls der Schalter bei „F“ nicht betätigt wurde – mit goldschimmerndem Wasser randvoll gefüllt. Das Wasser fließt ab, falls der Schalter betätigt wurde.

Die Helden erkennen eine Leiter, die den Brunnenschacht hinunterführt.

Wird der Schalter ein zweites Mal betätigt, füllt sich der Brunnen wieder mit Wasser, was den sofortigen Tod der Helden bedeutet, die den Brunnen gerade hinunterklettern.

Auf dem Grund des Brunnens angelangt, sollten die Helden die Fackel aus Raum „C“ anzünden, um zu prüfen, ob der Grund mit Brunnengift angefüllt ist. Erlischt die Fackel (Kampfwürfel zeigt einen Totenschädel), so müssen die Helden erst wieder nach oben klettern (1 Runde aussetzen).

Wird keine Fackel angezündet, so ist dem Helden in jedem Fall 1 Körperkraftpunkt abzuziehen.

K

Die Helden folgen dem Gang unterhalb des Brunnenschachts, der sie unter die Ruine des Tempels führen wird, von dem nur noch die Grundmauern stehen. Das öffentliche Ausstellen der wahnsinnigen Ornamente des Ganges würde mit Sicherheit eine Massenpanik auslösen. Säulen und Treppen sind aus unbekanntem Gestein gehauen und mit Reliefs „geschmückt“, die nur ein krankes Hirn erdenken haben kann. In den Boden, aus poliertem Bernstein, sind feine silberne Ornamente eingelassen, die sich zu grotesken Mustern verschlingen und das Auge des Betrachters verwirren. Die Luft ist geschwängert mit dem Geruch von Blut und Fäulnis...

Mirinthas Klage 14

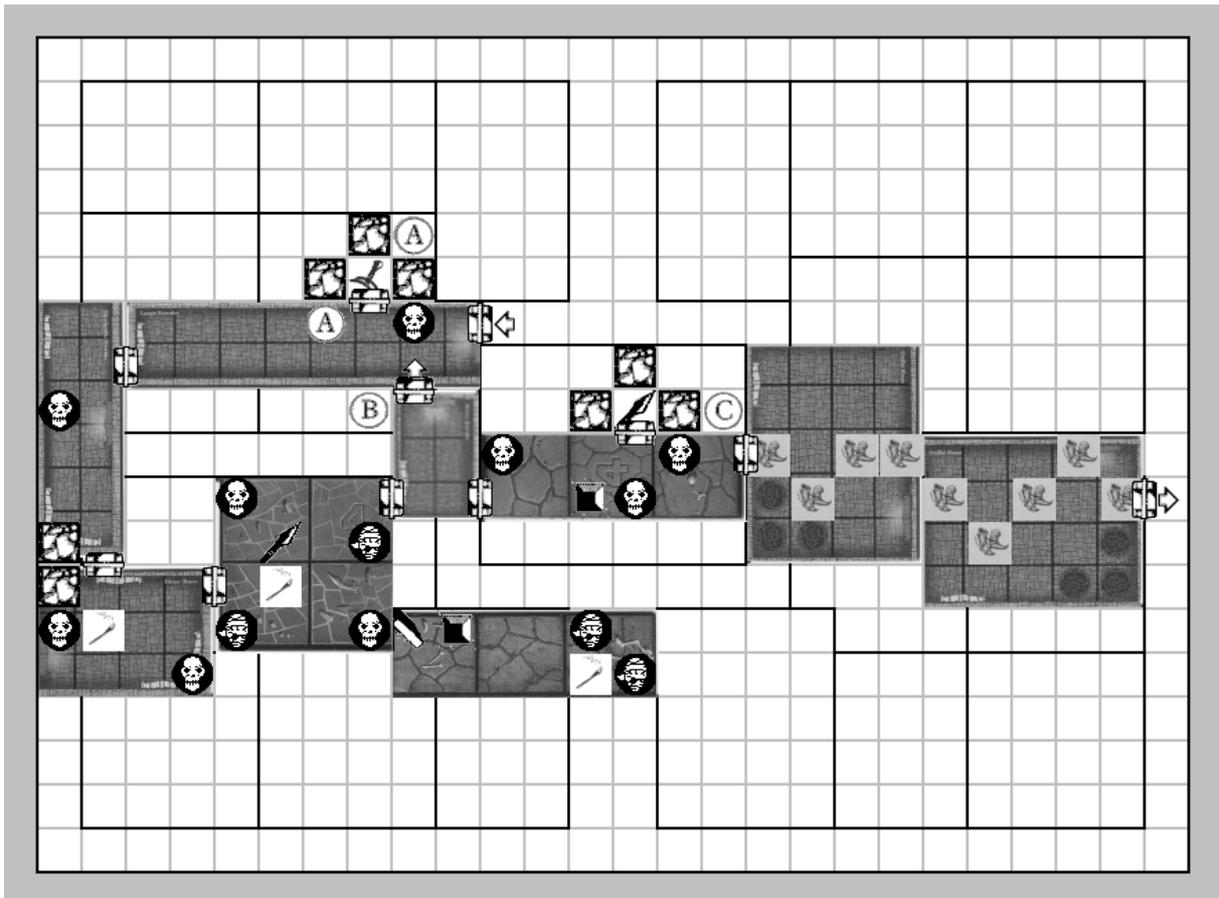
"Der Korridor der Seelenlosen"

Die Helden folgen dem Gang unterhalb des Brunnenschachts, der sie unter die Ruine des Tempels führen wird, von dem nur noch die Grundmauern stehen. Das öffentliche Ausstellen der wahnsinnigen Ornamente des Ganges würde mit Sicherheit eine Massenpanik auslösen. Säulen und Treppen sind aus unbekanntem Gestein gehauen und mit Reliefs "geschmückt", die nur ein krankes Hirn ersonnen haben kann. In den Boden, aus poliertem Bernstein, sind feine silberne Ornamente eingelassen, die sich zu grotesken Mustern verschlingen und das Auge des Betrachters verwirren. Die Luft ist geschwängert mit dem Geruch von Blut und Fäulnis...

Anmerkung Spielleiter:

Die Suche nach Schätzen, nach Fallen oder nach Geheimtüren innerhalb eines Raumes oder eines Gegenstandes gilt als 1 Bewegungszug. Es gibt innerhalb des Zyklus „Mirintha's Klage“ keine streunenden Monster.

Diese Quest ist eine Solo-Quest und von den einzelnen Helden solo hintereinander zu spielen. Der Spielleiter weist am Anfang des Spiels daraufhin, dass den Fackeln, die im Korridor gefunden werden, eine doppelte Bedeutung zukommt: einmal als Waffe gegen Mumien (ein Held wirft eine Fackel auf die Mumie und diese verbrennt – also kein Kampf erforderlich); zum anderen kann die Fackel erforderlich sein, um einen sicheren Weg durch die Großen Korridore zu finden.



A

Die Tür bei „A“ lässt sich vom Eingangskorridor aus nicht öffnen! Die Tür öffnet sich erst dann, wenn die Tür bei „B“ geöffnet wird. Der Schalter bei Tür „A“ öffnet die Tür bei „C“.

B

Die Tür bei „B“ lässt sich nur in Pfeilrichtung öffnen. Das Eintreten vom Eingangskorridor ist also nicht möglich! Wird die Tür bei „B“ geöffnet, öffnet sich automatisch auch die Tür bei „A“ und gibt den Schalter „A“ frei, der die Tür zu den Großen Korridoren „C“ öffnet.

C

Die Tür zu den Großen Korridoren „C“ öffnet sich nach Betätigen des Schalters bei „A“. In den Korridoren erwartet den Helden eine schwere Prüfung. Je nach Anzahl der Fackeln (1-3) erhält ein Held 10-30 Sekunden Zeit, sich den sicheren Weg (dargestellt durch die Elfenstiefel) einzuprägen. (Der Spielleiter zeigt dem Helden den sicheren Weg anhand der Skizze, der Spieler legt den sich eingepprägten Weg mit den Elfenstiefel-Overlays aus). Danach muss jeder Held die zwei hintereinanderliegenden Großen Korridore auf dem sicheren Weg durchschreiten. Ein Fehltritt kostet einen Held 3 Körperkraftpunkte, ein zweiter das Leben ...

Mirinthas Klage 15

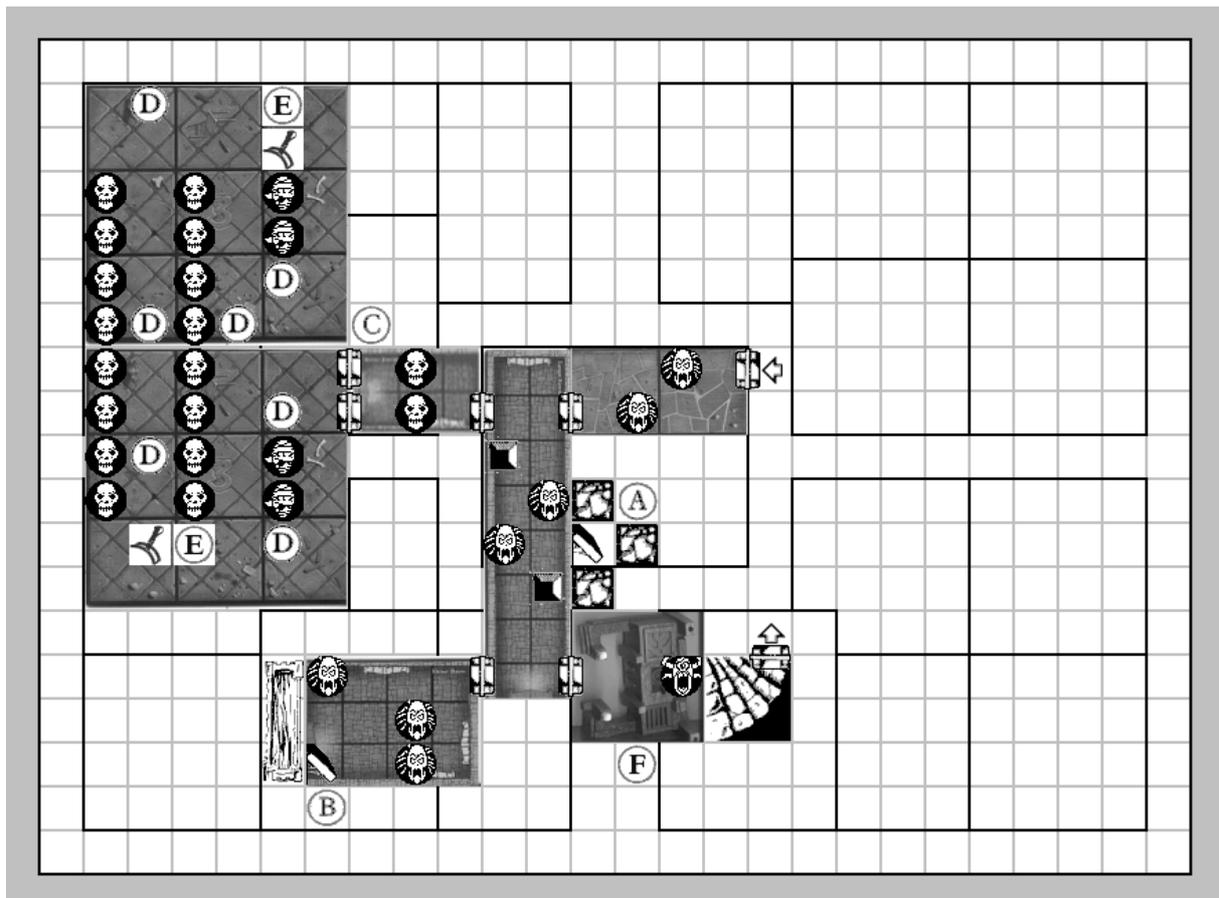
"Die Pavane der Skelettkrieger"

Die Helden haben den "Korridor der Seelenlosen" hinter sich gelassen. Sie sind nun der Stelle, die auf der Karte mit einem großen "X" markiert ist, sehr nahe. Als die Helden eine massive Steintür öffnen, vernehmen sie fernes Trommeln, Flöten und schrillen Gesang.

Die Helden erinnern sich der Geschichten von seltsamen Schatten, die nachts in den Ruinen des Tempels zwischen den alten Steinen herumhuschen und von den Kindern, Hirten oder alten Frauen, die manchmal nicht von den Feldern heimkehren und nie wieder gesehen werden. Die Helden müssen sich direkt unter der Ruine befinden!

Anmerkung Spielleiter:

Die Suche nach Schätzen, nach Fallen oder nach Geheimtüren innerhalb eines Raumes oder eines Gegenstandes gilt als 1 Bewegungszug. Es gibt innerhalb des Zyklus „Mirintha's Klage“ keine streunenden Monster.



A

Nachdem die Helden durch Abklopfen eine hohle Stelle in der Mauerwand entdeckt haben (Suche nach Geheimtüren) entdecken sie eine versteckte Abstellkammer. Auf dem Boden der Abstellkammer liegt ein Bündel Lumpen. Wenn die Helden die Lumpen durchwühlen, stellen sie fest, dass es sich um Kleidungsstücke eines Kindes handelt. In die Kleidungsstücke eingewickelt finden die Helden ein abgegriffenes Stofftier. Entsetzen macht sich auf den Gesichtern der Helden breit. Eine dunkle Ahnung beschleicht sie ...

B

Untersuchen die Helden den Schrank nach Schätzen, so entdecken sie auch hier mehrere Kleidungsstücke (Anzahl der Helden = Anzahl der Kleidungsstücke). Falls die Helden nicht schon in der Villa (Mirinthas Klage 13) die dort gefundenen Kleidungsstücke an sich genommen hatten, sollten sie spätestens jetzt zugreifen. Die Kleidungsstücke sind mit einem Zauber versehen! Der Zauber bewirkt, dass ein Held, der sich ein Kleidungsstück überstreift, für drei Runden unsichtbar wird. Der Zauber wirkt allerdings nur ein einziges Mal.

(Dies sollte vom Spielleiter nicht vorgelesen werden, die Helden sollten selbst herausfinden, welche Bewandnis die Kleidungsstücke haben und sollten auch herausfinden, dass die Wirkung nur ein einziges Mal eintritt)

C

Die Flötentöne und das Trommeln scheinen von dem Raum hinter den doppelten Flügeltürmen zu kommen. Als die Helden die Türen bei „C“ öffnen, bietet sich ihnen eine groteske Tanzszene:

In zwei langen Reihen stehen sich Skelette gegenüber, die sich die klapprigen Armknochen reichen. Die Musik, die erklingt, scheint aus dem Grabe zu entstehen, wie ein kühles Rinnen mit Perlen eines Wassers an der Grenze des Gefrierens. Die düsteren Skelette bewegen sich steifbeinig zu einer Pavane (Schreittanz) mit einer geradezu unheimlich motorischen Langsamkeit. Die Mumien in ihrer Funktion als Zeremonienmeister schlagen dazu mit langen Stäben den Takt. Die Pavane gleicht einem Leichenzug, beklemmend, wie alles Leben austreibende, um die Akkorde zu Kristallen zu schleifen. Dennoch nehmen die Skelette in ihrer statischen und ausdruckslosen Monotonie die Helden wahr, sofern die Helden nicht gerade unsichtbar sein und greifen diese wütend über die Störung ihrer Zeremonie an.

Am Ende des Raumes befinden sich zwei halbhohle Steinsäulen, auf deren Ende eine Schale mit einem goldenen Schlüssel liegt „E“.

D

Die mit „D“ gekennzeichneten Felder sind mit einem alten Zauber belegt. Solange sich ein Held auf diesen Feldern befindet, kann er von den Skelettkriegern nicht angegriffen werden, kann allerdings auch nicht selbst angreifen.

Anmerkung Spielleiter: Die Felder „D“ sind beim Betreten des Raumes nicht aufzulegen. Die Bedeutung der Felder ist den Helden zunächst nicht zu erklären.

E

Die Helden müssen versuchen, einen der beiden goldenen Schlüssel an sich zu nehmen. Sobald ein Held einen Schlüssel an sich genommen hat, verschwindet der andere Schlüssel aus der Schale. Gleichzeitig verliert der alte Schutzzauber auf den Feldern „D“ seine Wirkung und es gibt keine geschützten Felder. Auch die Kleidungsstücke verlieren ihren Unsichtbarkeitsschutzzauber.

F

Der goldene Schlüssel „E“ öffnet die Pforte zum Opferraum. Der Opferraum selbst ist mit einem schwarzen Altar ausgestattet. Noch bevor die Augen der Helden den Raum vollständig erfasst haben, stellt sich ihnen der zum Monster degenerierte Kaufmann, dem die Villa einst gehörte, entgegen. Seinem Gesicht sind die Quetschungen des Pferdefuhrwerks (Mirthas Klage 12) das ihn einst überfahren und zerquetscht hatte, anzusehen. Mit blindem Hass greift das Monster die Helden an (Werte eines Gargoyles).

Falls die Helden das Monster besiegen können, gleitet mit gewaltigem Getöse der schwarze Altar auseinander und gibt den Weg in die Gruft frei.

Mirinthas Klage 16

"Die Gruft unter der Ruine"

Mit gewaltigem Getöse gleitet der schwarze Altar auseinander und gibt den Weg in die Gruft frei. Eine unglaublich Kälte umgibt die Helden, die ihre Sinne einzufrieren droht. Als die Helden die steinerne Treppe in die Gruft hinunter steigen, entdecken sie auf dem Treppengeländer ein blasse Gestalt, die zu ihnen zischt: "Uralte Gruft ... ich hoffe, mein Gebieter schützt die Waffe des Chaosfürsten!"

Anmerkung Spielleiter:

Die Suche nach Schätzen, nach Fallen oder nach Geheimtüren innerhalb eines Raumes oder eines Gegenstandes gilt als 1 Bewegungszug. Es gibt innerhalb des Zyklus „Mirintha's Klage“ keine streunenden Monster.

Stecke in die Öffnung bei „A“ die Figur des kleinen Unhold.

schwarzer Messerschneide. Die gezackte Klinge des Dolchs ist mit Kratzern und Dellen überzogen. Sie hat offenbar schon viele Kämpfe gesehen. Es kommt euch so vor, als ob ihr frisches Blut am Rand der Klinge erkennen könnt.

Ihr hört ein Flüstern, das euch im ersten Moment an Mirinthas Stimme erinnert: „Der Dolch des Chaosfürsten!“ Verhindert, dass er wieder in die Hände des Chaosfürsten Scopus fällt“. Mehr sagt die geisterhafte Stimme nicht.

C

Die Hobgoblin haben sich in diesen Raum geflüchtet. Ihnen bleibt nichts anderes übrig, als sich den Helden im Kampf zu stellen.

Charakter	T	A	V	K	I
Hobgoblin	8	3	2	2	1

D

Der Felsblock, der den Weg versperrt, kann von einem Helden in die eingezeichnete Richtung verschoben werden (1 Bewegungszug). Dies finden die Helden heraus, wenn sie in diesem Korridor nach Geheimtüren suchen. Nach erfolgtem Verschieben fällt der Felsblock in die Fallgrube. Damit ist der Weg in den östlichen Korridor (oder zur geheimen Schatzkammer bei „E“ frei.

E

Der geheime Zugang zur Grabkammer „E“ erfolgt in der gleichen Weise wie unter „D“ beschrieben. In der Schatzkiste finden die Helden das Zauber Amulett. Die entsprechende Beutekarte ist im Abenteuerprotokoll zu vermerken.

Finale

Die Helden haben es geschafft! Sie halten die Waffe des Chaosfürsten in den Händen! Der Dolch ist eine magische Waffe, die einst von Scopus getragen wurde und mit der er den Elben Bluma hingemeuchelt hat. Mit dieser wertvollen Waffe steigen die Helden eine brüchige Wendeltreppe hinauf, in der Hoffnung, bei der alten Ruine in der Nähe der geheimnisvollen Villa herauszukommen.

Aus der Ferne ist ein Grollen zu hören, das sich von der Gruft, die ihr hinter euch gelassen habt, über die Treppe bis hin zum Trümmerfeld der Ruine erstreckt.

Mirinthas Klage 17

"Scorpus furchtbare Wut"

Die Helden haben es geschafft! Sie halten Blumas Dolch in der Hand. Der Dolch ist eine magische Waffe, die einst von dem Chaosfürsten Scorpus getragen wurde, nachdem er den Elben Bluma mit dessen eigenen Waffe hingerafft hatte. Mit dieser wertvollen Waffe steigen die Helden eine brüchige Wendeltreppe hoch, in der Hoffnung, bei der alten Ruine in der Nähe der geheimnisvollen Villa herauszukommen.

Aus der Ferne ist ein grauenvolles Donnern zu hören, das sich von der Gruft, die ihr hinter euch gelassen habt über das Trümmerfeld der Ruine erstreckt. Es scheint, als ob sich die Schreie der Untoten in der Gruft ein letztes Mal bündeln. In der tiefschwarzen Finsternis bricht ein gleißend heller Blitz, der in das Trümmerfeld der Ruine einschlägt. Ein regelrechter Trümmer-Regen fällt auf die Helden nieder.

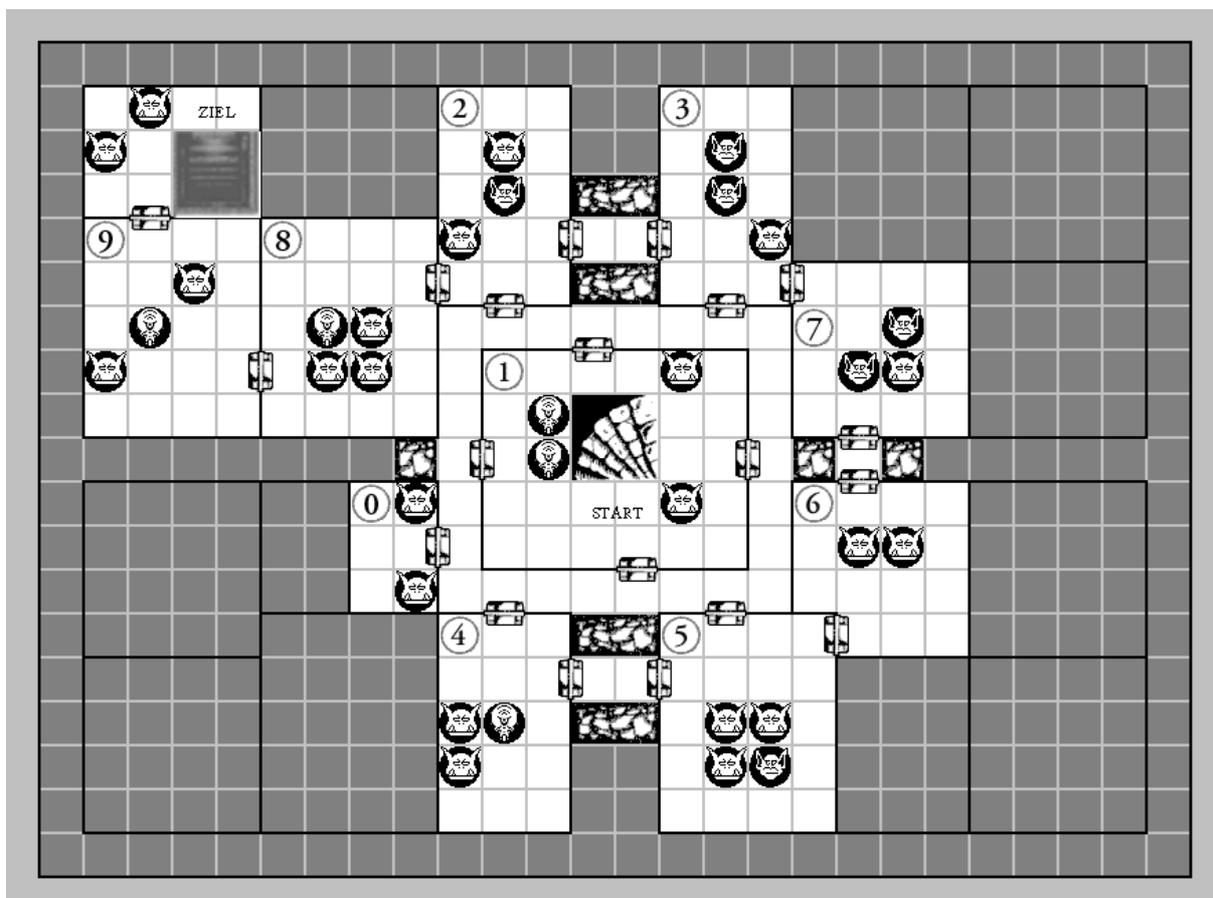
Scorpus hat bemerkt, dass die Helden in den Besitz des von ihm gewünschten Dolches gekommen sind und schwingt in furchtbarer Wut einen riesigen Chaoswelten-Hammer!

Anmerkung Spielleiter:

Die Suche nach Schätzen, nach Fallen oder nach Geheimtüren innerhalb eines Raumes oder eines Gegenstandes gilt als 1 Bewegungszug. Es gibt innerhalb des Zyklus „Mirintha's Klage“ keine streunenden Monster.

1. Alle Türen dieses Levels stellen brüchige Durchgänge in den Trümmergebieten dar. Alle Türen sind offen, die Monster bewegen sich aber erst, nachdem ein Held einen Raum passiert oder erkundet hat.
2. Ein Wettlauf mit der Zeit beginnt! Nach jeder Runde eines Helden/ Spielleiter ist mit dem beigefügten W10 zu bestimmen, in welchem „Trümmergebiet“ 0-9 ein Einsturz stattfindet, das von den Einschlägen von Scorpus Chaoswelten-Hammer herrührt. Ein Würfelwurf „1“ bedeutet also, dass im Trümmergebiet „1“ ein Einsturz stattfindet, ein Würfelwurf „0 oder 10“ bedeutet, dass im Trümmergebiet „0“ ein Einsturz stattfindet. Einstürze in Trümmergebieten, die noch nicht von den Helden erkundet sind, sind vom Spielleiter verdeckt aufzuzeichnen und erst nach der Erkundung des Trümmergebietes zu platzieren.
3. In dem erwürfelten Trümmergebiet ist vom Spielleiter eines der 30 beigefügten „Trümmerbarrikaden“ zu platzieren. Diese stellen eine unpassierbare Stelle dar und können von den Helden nicht verrückt werden. Die Felder unmittelbar vor den Türen dürfen vom Spielleiter erst dann mit Trümmerbarrikaden besetzt werden, wenn sonst keine andere Möglichkeit zum Platzieren innerhalb des Trümmergebietes besteht. Im schlimmsten Fall werden die Helden also in einem Trümmergebiet eingeschlossen und scheitern mit ihrer Mission.
4. Der Spielleiter kann auch eine Trümmerbarrikade auf einem Feld platzieren, auf dem sich gerade ein Held befindet, falls sich ein Held in dem ausgewürfelten Trümmergebiet befindet. In diesem Fall ist von dem Helden, der von der einstürzenden Trümmerbarrikade getroffen wird, mit einem Kampfwürfel zu bestimmen, ob er einen Schaden davon trägt oder nicht. Ein Totenschädel bedeutet den Verlust eines Körperkraftpunktes. Unter Umständen kann es auch dazu kommen, dass ein Monster von einer Trümmerbarrikade getroffen wird. Auch hier ist mit einem Kampfwürfel zu bestimmen, ob das Monster getroffen wird oder nicht.
5. Sobald ein Held den zentralen Raum (gekennzeichnet mit der „1“) verlässt, ist vom Spielleiter vorzulesen: „Plötzlich fällt ein Schatten auf die Helden und über ihnen in der Luft hören sie ein lautes Rauschen. Als sie nach oben blicken, sehen sie ein riesiges, vogelartiges Wesen. Seine Flügel bestehen aus grauen, lederbespannten Knochen. Sein Schnabel ist mindestens drei Schritte lang. Winzige, rotglühende Augen sitzen in einem kleinen Vorsprung an der Schnabelspitze. Es handelt sich um einen Nachtgreif! Der Greif stößt auf die Helden herab...“

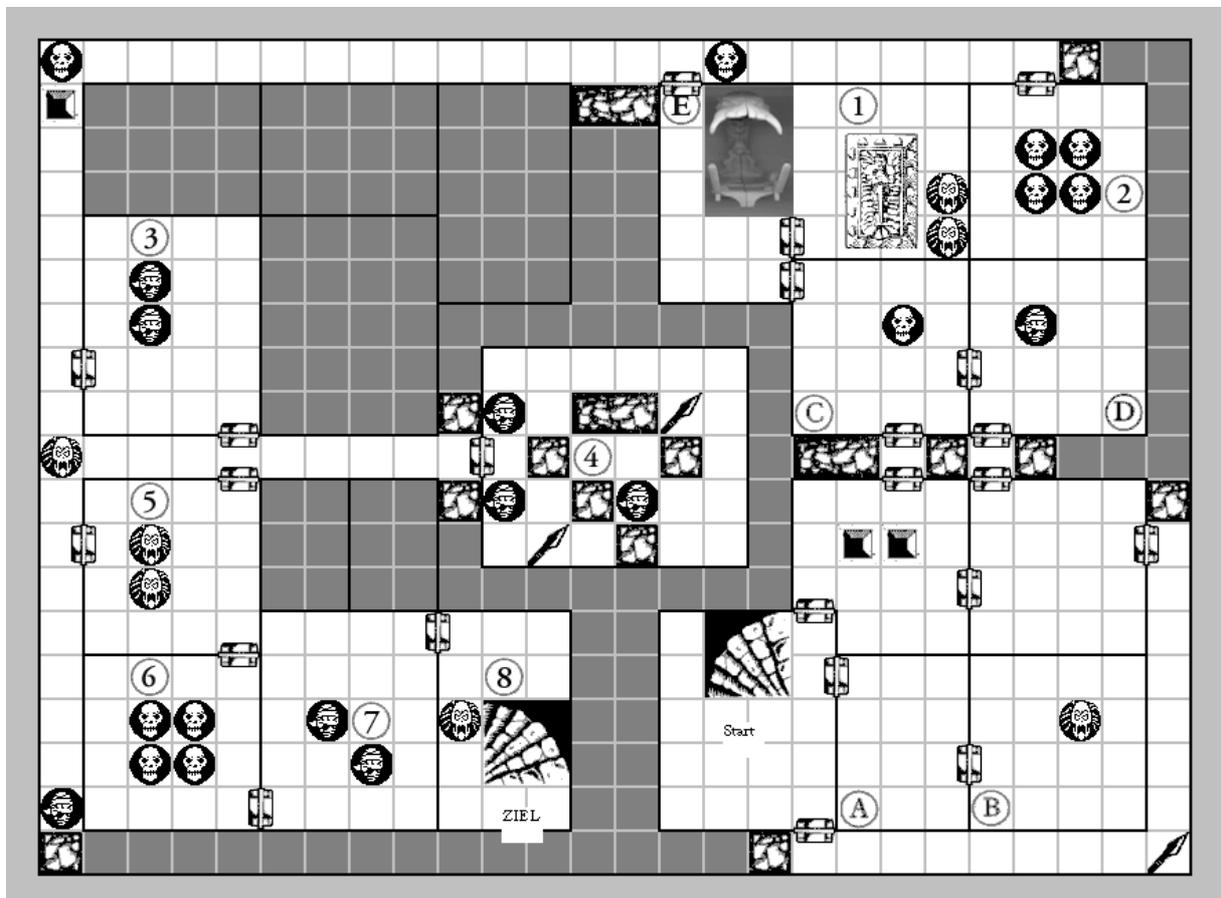
6. Nun ist mit einem zweiten Wurf des W 10 nach jedem Runde eines Helden/ Spielleiter zu bestimmen, in welchem Trümmergebiet 0-9 der Nachtgreif hernieder stürzt. Ist ein Trümmergebiet vollständig mit Trümmerbarrikaden belegt, ist erneut zu würfeln, der Nachtgreif fliegt also weiter! Befinden sich in einem Trümmergebiet keine Helden oder Monster, endet der Flug des Nachtgreif. Befinden sich in einem Trümmergebiet nur Monster, entscheidet der Spielleiter, welches Monster vom Nachtgreifen zerrissen wird (Monster ist aus dem Spiel zu nehmen, da Monster nur 1 Körperkraftpunkt haben). Befinden sich nur Helden im Trümmergebiet bestimmt der Spielleiter welcher Held den Verlust eines Körperkraftpunktes zu verzeichnen hat – Abwehr nicht möglich). Befinden sich Helden und Monster in einem Trümmergebiet, wird sich der Spielleiter sicherlich für den Angriff des Nachtgreifen auf einen Helden entscheiden. 😊
7. Sind alle 30 beigefügten Trümmerbarrikaden verbraucht, enden die Hammerschläge Scorpus. Zumindest von hier lauert keine Gefahr mehr!



Mirinthas Klage 18

"Schmatzende Erde"

Das grauenvolle Grollen ist einer unheimlichen Stille gewichen. Nur noch eine mächtige Staubwolke erinnert an das Trümmerfeld der Ruine und an die Einschläge des Chaoswelten-Hammer. In ihrer heillosen Flucht haben die Helden die Orientierung verloren. Vor ihnen befindet sich eine moosbewachsene Mauer mit einem dahinterliegenden, verwahrlosten Friedhof. Es ist eine sternlose Nacht. Bis auf die schwachen Lichtsteine einiger Grablichter, welche gerade noch so über das Gemäuer kriechen, ist es dunkel. Ein leichter Wind kommt auf, der in dem fahlen Blätterwerk der mächtigen Eichen stöhnt. Leichengeruch dringt an euere Nasen.



Anmerkung Spielleiter:

Die Suche nach Schätzen, nach Fallen oder nach Geheimtüren innerhalb eines Raumes oder eines Gegenstandes gilt als 1 Bewegungszug. Es gibt innerhalb des Zyklus „Mirintha's Klage“ keine streunenden Monster.

A

Die Kieselsteine knirschen unter den Füßen wie zwei aufeinander reibende Kiefer eines Totenschädels. Der Schein der Fackel, die die Helden entzünden, wandert über einen Grabstein und das Grab. Nichts. Alles ist, wie es sein soll.

B

Bestialischer Gestank schlägt den Helden entgegen. Der Anblick, der sich den Helden bietet, lässt ihnen das Blut zu Eis gefrieren. Eine sehnig, faulende Fleischhand ragt aus einem der Gräber empor. Erde bröckelt von dem schmutzigen-braunen Etwas ab. Ein zerfleddertes Gewand klebt an den losen Fleischfetzen. Aufgeplatzte Lippen formen ein fratzenhaftes Grinsen. Dann greift euch der Zombie an.

C

Eine knöcherne Hand legt sich auf die Schulter eines Helden. Eisige krallengleiche Finger schneiden unnachgiebig in das Fleisch der Schulter. Leere Augenhöhlen stieren die Helden an. Ein Skelett greift die Helden an!

D

Eine Mumie schiebt sich hinter einem Grabmal hervor. Starre Blicke aus verummten schwarzen Augenhöhlen bohren sich wie Dolche tief in die Hirne der Helden. Die Mumie packt einen Helden an seinem Knöchel, um ihn in unterirdische Abgründe zu ziehen. Aus den Augenhöhlen des verummten Schädels dringt eine zähe, gelbliche Flüssigkeit hervor, deren Gestank die Sinne verätzt. Die Mumie dröhnt: „Du wirst die Ehre haben, als fleischgehüllter Toter die Totenwache zu halten!“

E

Fahl leuchtet ein Held den riesigen Schädelthron aus. Plötzlich klafft der Schädel auseinander und die Umrisse eines Fluch-Klerikers schälen sich aus dem Innern heraus. Ohnmächtiger Hass und blitzende Augen schlagen den Helden entgegen. Mit ausladender Geste und Ausdruck äußerster Wut schleudert euch der Kleriker einen Fluch entgegen:

„Wie durch List er zu Scopus geriet,
verflucht sei dieser Dolch!
Gab sein Glanz ihm Macht ohne Maß,
nun zeug' sein Zauber Tod dem, der ihn trägt!
Kein Held soll seiner sich freun,

keinem Glücklichen lache sein schwarzer Glanz!
Wer ihn besitzt, den zehre die Sorge,
und wer ihn nicht hat, den nage der Neid!
Jeder giere nach seinem Gut,
doch keiner genieße mit Nutzen sein!
Dem Tode verfallen, fessele den Feigen die Furcht:
Solang er lebt, sterb' er lechzend dahin,
des Dolches Herr als des Dolches Knecht.
Bis in Scopus' Hand den geraubten wieder er halte! –
So segnet in höchster Not
Scopus seinen Dolch!“

Der Blick des Klerikers fällt mit Wohlgefallen auf die erweckten Untoten. „Diese Nacht gehört den Untoten! Die Vergangenheit liegt hier begraben – die Zukunft ist ihre!“ Die Umrisse des Fluch-Klerikers verlieren sich in Unschärfe. Die Konturen verblassen, bis sich die Gestalt in Nichts aufgelöst hat.

Anmerkung Spielleiter:

Der Fluch des Klerikers bewirkt eine Vermehrung der Untoten in den Gräbergebieten, die mit den Ziffern 1 – 8 beschriftet sind. Alle Gräber (Türen) öffnen sich, nachdem der Fluch ausgesprochen ist! Das Zielfeld ist nicht aufzudecken. Nach jeder Runde eines Helden und des Spielleiters ist mit dem beigefügten W8 zu bestimmen, in welchem „Gräbergebiet“ von 1 – 8 eine Vermehrung der Untoten stattfindet. Ein Würfelwurf „1“ bedeutet also, dass im Gräbergebiet „1“ eine Vermehrung von Zombies stattfindet, ein Würfelwurf „7“ bedeutet, dass im Gräbergebiet „7“ eine Vermehrung von Mumien stattfindet. Es ist jeweils vom Spielleiter eine zusätzliche Figur aufzustellen.

Mirinthas Klage 19

"Verbrannte Hoffnung"

*Fahl leuchtet ein Held den riesigen Schädelthron aus.
Plötzlich klafft der Schädel auseinander und die Umriss
eines Fluch-Klerikers schälen sich aus dem Innern heraus.
Ohnmächtiger Hass und blitzende Augen schlagen den Helden
entgegen. Mit ausladender Geste und Ausdruck äußerster
Wut schleudert euch der Kleriker einen Fluch entgegen:*

*"Wie durch List er zu Scopus geriet,
verflucht sei dieser Dolch!
Gab sein Glanz ihm Macht ohne Maß,
nun zeug' sein Zauber Tod dem, der ihn trägt!
Kein Held soll seiner sich freun,
keinem Glücklichen lache sein schwarzer Glanz!
Wer ihn besitzt, den zehre die Sorge,
und wer ihn nicht hat, den nage der Neid!
Jeder giere nach seinem Gut,
doch keiner genieße mit Nutzen sein!
Dem Tode verfallen, fessle den Feigen die Furcht:
Solang er lebt, sterb' er lechzend dahin,
des Dolches Herr als des Dolches Knecht.
Bis in Scopus' Hand den geraubten wieder er halte!
So segnet in höchster Not
Scopus seinen Dolch!"*

*Nachdem der Kleriker den Fluch auf den Träger von Blumas
Dolch geschleudert hat, verlassen die Helden in panischer
Flucht den unheimlichen Friedhof.*

Als sie die Umrisse von Lichtenfels erkennen, sehen sie, dass mehrere dünne Rauchsäulen aufsteigen, die sich zu einer dicken, schwarzen Rauchsäule vereinen. Ihr beschleunigt euren Schritt, aber tief in eurem Innersten spürt ihr, dass etwas Unerwartetes, Schreckliches geschehen ist und ihr zu spät kommt. Die Hälfte der Häuser ist abgebrannt oder völlig zerstört. Am Dorfeingang türmen sich Leichen.

Anmerkung Spielleiter:

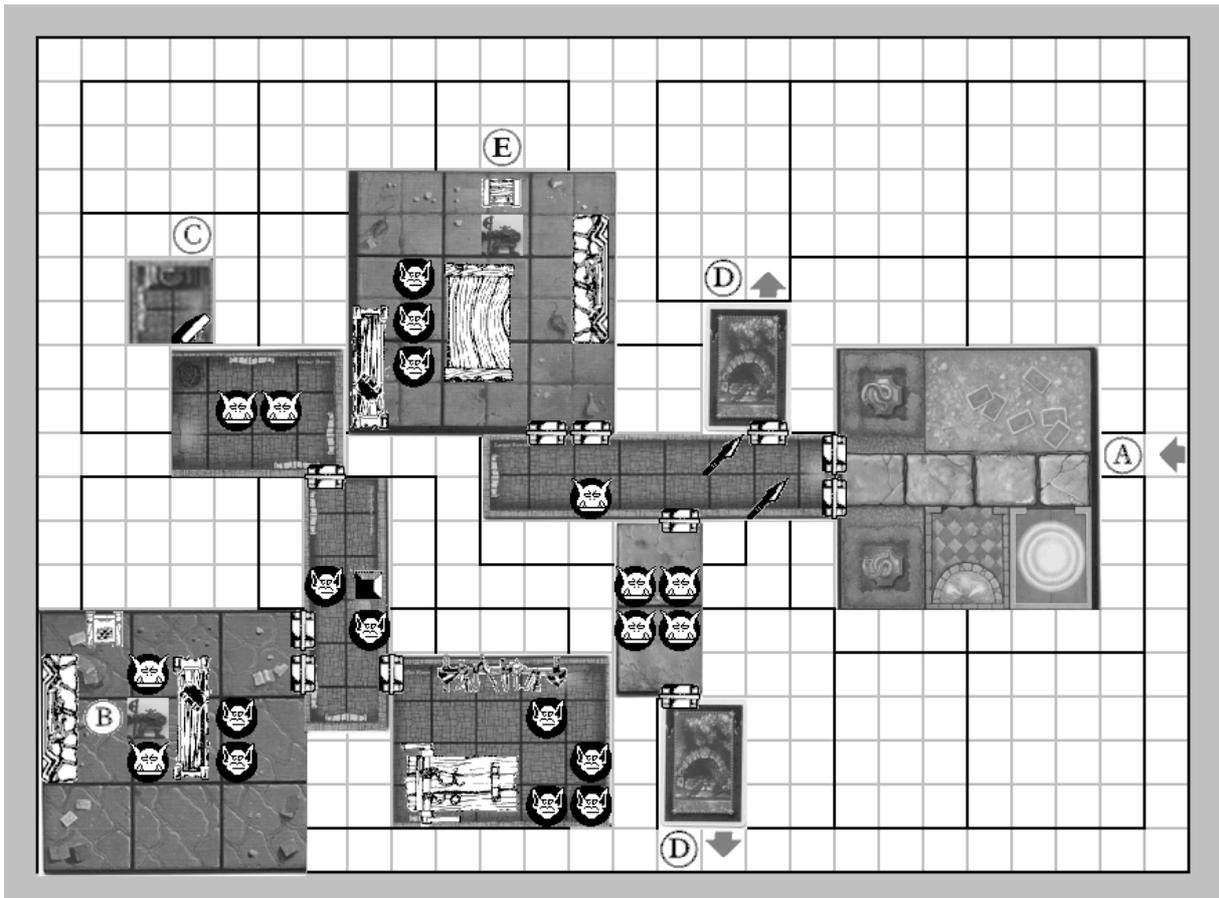
Die Suche nach Schätzen, nach Fallen oder nach Geheimtüren innerhalb eines Raumes oder eines Gegenstandes gilt als 1 Bewegungszug. Es gibt innerhalb des Zyklus „Mirintha's Klage“ keine streunenden Monster.

Die zwei Tunnelkarten bei „D“ sind nach dem Erkunden des Spielbrettes an verdeckt aufzulegen (mit der dunkelblauen Seite nach oben). Die Skizze stellt lediglich einen Vorschlag dar. Die Karten können auch an anderer Stelle platziert werden.

Diese Quest richtet sich an fortgeschrittene Spielleiter. Bereits in dieser Quest beginnt der Fluch des Klerikers auf den Träger von Blumas Dolch zu wirken! Um den Neid der anderen Helden zu schüren, können die Fallen nur vom Träger des Dolches gefunden werden.

Dem Träger von Blumas Dolch stehen bei Angriff und Verteidigung immer ein zweiter Würfelwurf zur Verfügung, falls ihm der erste Wurf nicht zusagt.

Dem Träger von Blumas Dolch sollte es zu denken geben, dass die heilende Wirkung des Schreins bei ihm nicht einsetzt (die dunkle Seite bemächtigt sich bereits seiner Seele). Allerdings kann er den Dolch nicht einfach im Dorf oder im Schrein hinterlassen, sondern muss versuchen, den Dolch Mirintha zu übergeben, um den Fluch abzuwenden. Ein Wechsel des Dolches der Helden untereinander ist nach der Fluchsprechung durch den Kleriker nicht mehr möglich.



A

Als euch der Müller vor dem Dorfeingang erblickt, knurrt er euch voll kaum unterdrückter Wut an: „Das ist eure Schuld!“ Ihr habt nicht alle Hobgoblin getötet! Jetzt haben sie uns aus Rache überfallen, das Dorf abgebrannt und ein halbes Dutzend Frauen und Kinder entführt. Möget ihr im ewigen Feuer der Hölle schmoren!

Der Müller ist so voller Zorn und Verzweiflung, dass er die Helden zu Unrecht beschuldigt. Während sich die Helden mit den Untoten herumgeschlagen haben, haben die Hobgoblin aus Rache für die Taten der Helden das Dorf überfallen. Mirintha ist ebenfalls unter den Entführten.

B

Falls ihr den Bürgermeister befreien könnt, zeigt er euch einen versteckten Schlüssel. Dieser Schlüssel öffnet den heiligen Schrein des Dorfes Lichtenfels bei „C“. Der Hobgoblin kämpft mit folgenden Werten:

Charakter	T	A	V	K	I
Hobgoblin	8	3	2	2	1

C

Der Schrein Mirinthas erstrahlt in weißem Licht und ist von den finsternen Taten der Hobgoblin bisher nicht berührt oder gar korrumpiert worden. Die Helden erhalten ihre ursprünglichen Körperkraftpunkte zurück. Der Träger von Blumas Dolch gewinnt keine Körperkraftpunkte zurück!

D

Nur der Träger von Blumas Dolch darf entscheiden, welche Karte zuerst aufgedeckt wird:

Zeigt die Karten einen Skaven, so greift der Skave den Helden an, der dem Träger von Blumas Dolch am nächsten steht. Der Dolchträger wird nicht angegriffen.

Charakter	T	A	V	K	I
Skave	10	1	1	1	1

Zeigt die Tunnelkarte einen schwach erleuchteten Tunnel, so entdeckt der Träger von Blumas Dolch, dass die Spuren der Hobgoblin in das Tunnelinnere führen. Offenbar haben sich die Entführer keinerlei Mühe gegeben, die Spuren zu verwischen. Die Spur führt aus dem Dorf hinaus in den Immernachtwald...

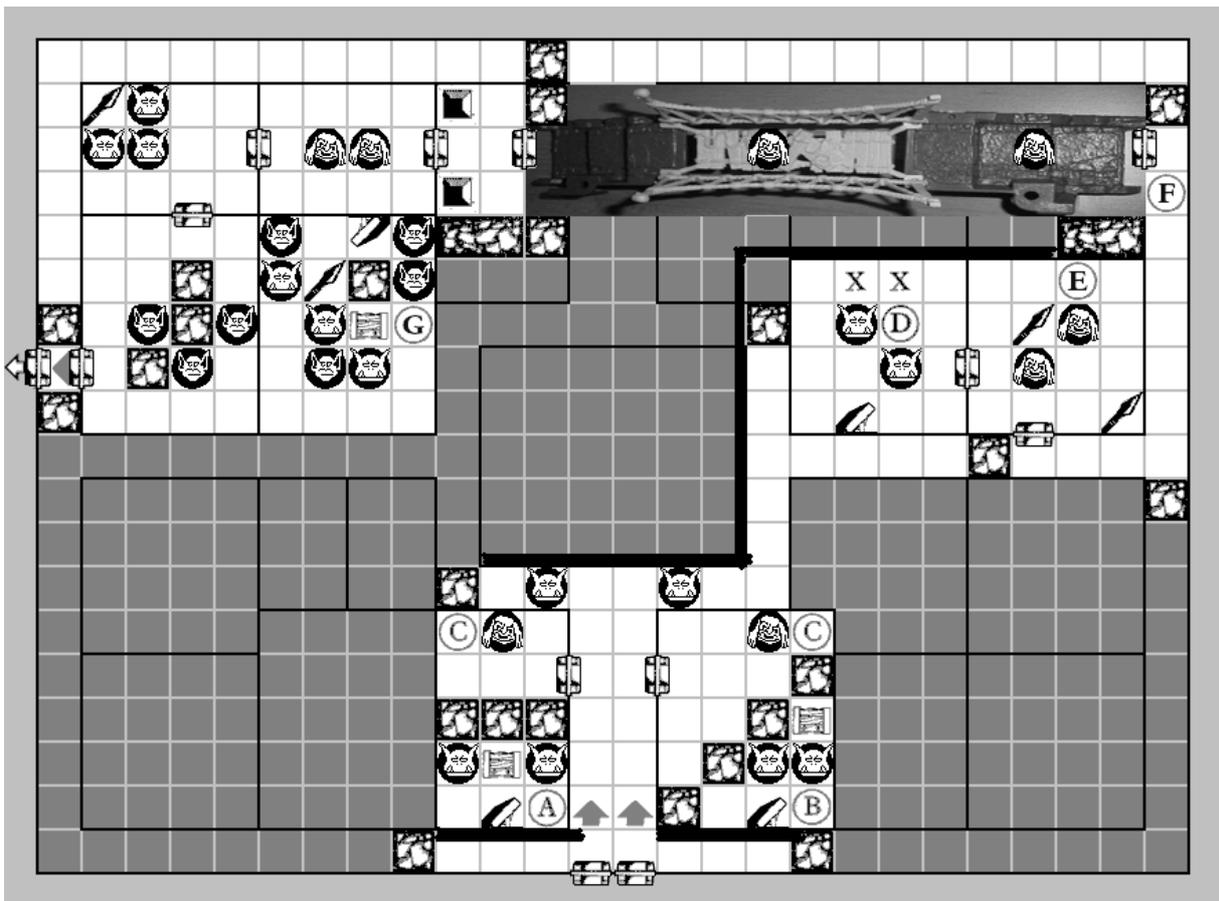
E

In der Schatzkiste, die durch den Hobgoblin bewacht ist, findet sich ein Heiltrank. Die Kiste kann nur durch den Dolchträger geöffnet werden. Der Heiltrank zeigt nur bei dem Dolchträger Wirkung.

Mirinthas Klage 20

"Der Zug durch den Immernachtwald"

Die Helden entdecken, dass die Spuren der Entführer in das Tunnelinnere führen. Offenbar haben sie sich keinerlei Mühe gegeben, die Spuren zu verwischen. Der Tunnel führt aus dem Dorf hinaus in den Immernachtwald...



Anmerkung Spielleiter:

Die Suche nach Schätzen, nach Fallen oder nach Geheimtüren innerhalb eines Raumes oder eines Gegenstandes gilt als 1 Bewegungszug. Es gibt innerhalb des Zyklus „Mirintha's Klage“ keine streunenden Monster.

Diese Quest richtet sich an fortgeschrittene Spielleiter. Auch in dieser Quest wirkt der Fluch des Klerikers auf den Träger von Blumas Dolch! Um den Neid der anderen Helden zu schüren, können die Fallen nur vom Träger des Dolches gefunden werden.

Dem Träger von Blumas Dolch stehen bei Angriff und Verteidigung immer ein zweiter Würfelwurf zur Verfügung, falls ihm der erste Wurf nicht zusagt.

Die beigefügten Raumteile sind lt. Scan aufzubauen bzw. lt. den schwarz eingezeichneten Linien in der Levelbeschreibung. Das Raumteil mit dem Brunnen ist bei der mit „xx“ gekennzeichneten Linie aufzubauen.

Die Geheimtüren stellen lose Durchgänge im Gebüsch des Immernachtwaldes dar.

A

Aufgrund der großen Dunkelheit im Immernachtwald ziehen die Helden 2 Würfelpunkte „Tempo“ weniger. Der Durchgang im losen Gehölz (Geheimtür bei „A“ kann nur von dem Träger von Blumas Dolch gefunden werden. Die Schatzkiste ist allerdings leer.

B

Der Durchgang führt in ein dichtes Unterholz. Unter einer Wurzel einer abgestorbenen Eiche entdeckt der Träger von Blumas Dolch (und nur dieser!) eine Schatzkiste. In der Schatzkiste befindet sich ein Stärkungstrank: A + 1!

C

Zwischen den Bäumen lauert ein hässlicher Oger. Dessen Haut ist mit ranzigem Fett eingerieben und ein unsägliches Gestank geht von ihm aus. An dem Gürtel des Oger hängen die Häupter seiner erschlagenen Opfer. Zu seinen grobschlächtigen Füßen liegt etwas, das vor kurzem noch ein Dorfbewohner Lichtenfels war. Nun liegt er zerschlagen und enthauptet vor dem Menschenfresser. Noch bevor ihr euch Gedanken macht, wie der Oger in den Immernachtwald gelangt ist, stürzt sich der Oger auf euch:

Charakter	T	A	V	K	I
Oger	4	4	4	3	1

D

Fadensonnen streifen diese Lichtung. Der Waldboden ist mit einer dichten Moosschicht bedeckt. Wer auf dieser Lichtung nach Geheimtüren sucht, entdeckt eine geheimnisvoll murmelnde Waldquelle, die sich in einem Tümpel mit klarem Wasser ergießt. Das Quellwasser ist mit einem Zauber behaftet. Falls die Helden von

dem Quellwasser probieren (Suche nach Schätzen), so gewinnen sie ihre ursprünglichen Körperkraftpunkte zurück.

Falls sich der Träger von Blumas Dolch vornüberbeugt, um mit seinen Händen das Quellwasser aufzunehmen, so erblickt er im Wasserspiegel sein Antlitz, das seltsam verändert scheint. Aus dem Hinterkopf wachsen zwei Hörner, die Zähne färben sich schwarz und die Augenpupillen leuchten blutrot. Erschreckt lässt der Träger von Blumas Dolch das Wasser aus seinen Händen gleiten. Vor Schreck verliert er einen Körperkraftpunkt: K – 1.

Die Orks auf dieser Lichtung haben zwei Waffen und greifen deshalb zweimal hintereinander an.

E

Das angrenzende Waldstück, das von der Quelle nach Osten führt, ist noch dunkler, da es tief im Schatten mächtiger Tannen liegt. Falls der Träger von Blumas Dolch hier nicht nach Fallen sucht, besteht die Gefahr, dass die Helden in die ausgelegten Fangeisen („Speerfalle“) treten. Das Fangeisen bohrt sich tief in das Schienbein eines Helden. Eine klaffende Wunde bleibt, nachdem der Held das Fangeisen mit großer Kraftanstrengung wieder vom Schienbein gelöst hat: K –2.

F

Der Wald lichtet sich hier. Der Wind bläst euch ins Gesicht. Vor den Helden erhebt sich eine riesige Steintreppe, die zu einer Hängebrücke führt, die über den „Großen Graben“ führt. Der „Große Graben“ bildet seit jeher die Grenze des Immernachtwaldes, der bisher das Leben der Dorfbewohner dadurch sicherte, dass er ganz einfach unpassierbar war. Wer mag diese mächtige Steintreppe mit Hängebrücke errichtet haben?

Ein riesiger Oger stellt sich euch mitten auf der Brücke in den Weg. Wenn ihr ihn bezwingen könnt, gelangt ihr auf der anderen Seite der Steintreppe in das Reich des „Grossen Oscher“, ein Gebiet, das niemals zuvor von einem Menschen betreten wurde.

G

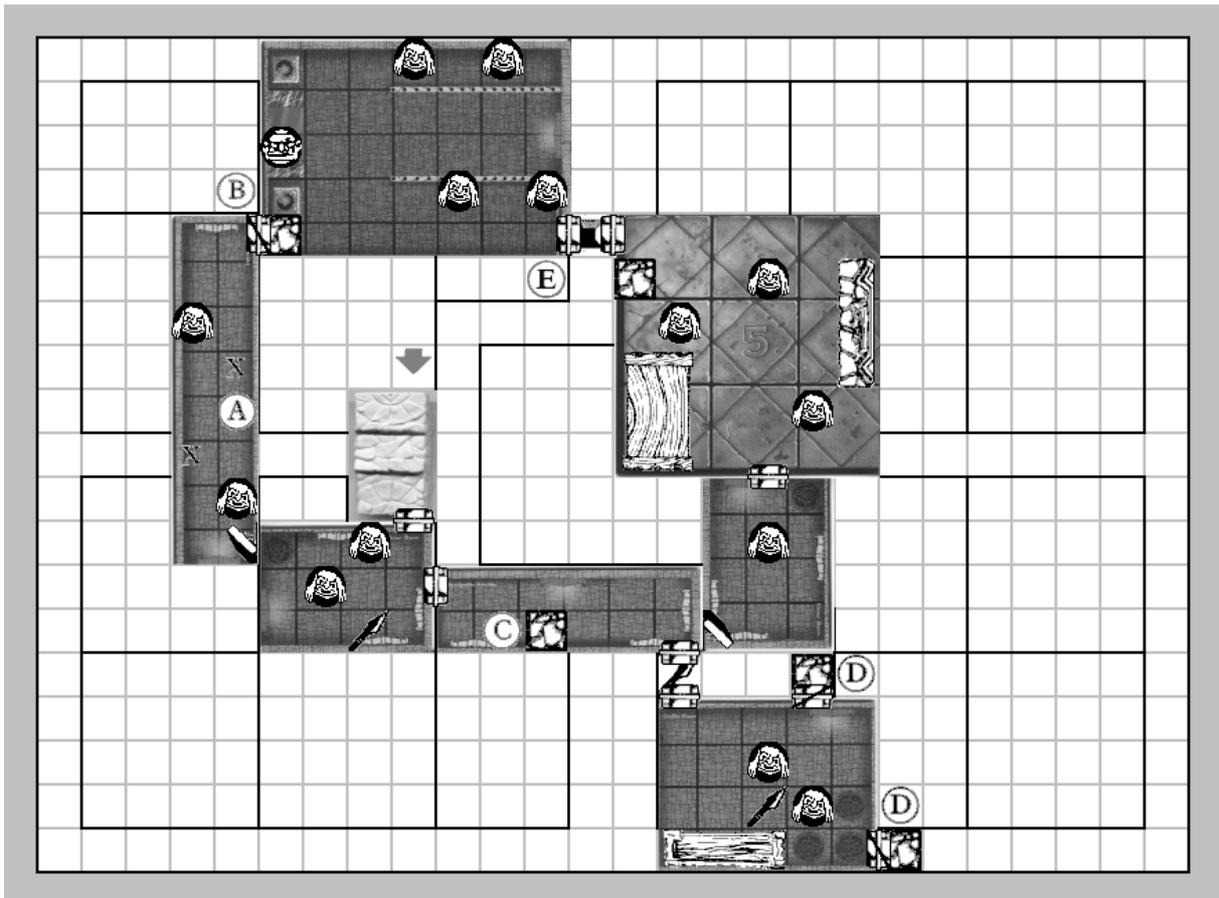
In der Schatzkiste finden die Helden einen Bogen mit drei Pfeilen. Der Bogen kann für den Fernkampf verwendet werden, solange die Helden über Pfeile verfügen.

Mirinthas Klage 21

"Oschers Leben _ Oschers Tod"

Weit hinter euch liegt der "Große Graben", der bisher die unpassierbare Grenze zwischen dem Immernachtwald und dem Reich des Großen Oscher, einem riesigen Oger darstellte. Über Oschers Leben ist wenig bekannt. Der Große Oscher wurde einst von den Chaoskreaturen geschaffen. Drachenzähne sollen seinem Wesen Größe und Stärke verliehen haben, das Blut von wilden Bestien bewirkte den unglaublichen Kampfesifer. In den meisten Regionen sind Oger verhasst und werden erbarmungslos gejagt. Der Große Oscher ließ sich einst im Waldgebiet genannt "Das Hohe Holz" nieder, wo er seine rohe Gewalt ausübt. Um die Helden in das Reich des Großen Oscher zu locken, ließ Scopus von einem Trupp Halboger eine riesige Steintreppe mit Hängebrücke errichten, damit der Große Oscher über diese Brücke den Immernachtwald passieren und in das Dorf Lichtenfels eindringen konnte, um die Dorfbewohner und die Seherin Mirintha zu entführen. Als Dank versprach Scopus die uneingeschränkte Herrschaft über Lichtenfels und Krähenstein.

Der Große Oscher hat sich mit seinen getreuen Halbogern in einem Waldversteck verschanzt. Ihr entdeckt tief im "Hohen Holz" eine verwitterte Treppe, die nach unten führt und von der ein tiefes Röhren an eure Ohren dringt...



Anmerkung Spielleiter:

Die Suche nach Schätzen, nach Fallen oder nach Geheimtüren innerhalb eines Raumes oder eines Gegenstandes gilt als 1 Bewegungszug. Es gibt innerhalb des Zyklus „Mirintha’s Klage“ keine streunenden Monster.

Diese Quest richtet sich an fortgeschrittene Spielleiter. Auch in dieser Quest wirkt der Fluch des Klerikers auf den Träger von Blumas Dolch! Um den Neid der anderen Helden zu schüren, können die Fallen nur vom Träger des Dolches gefunden werden.

Dem Träger von Blumas Dolch stehen bei Angriff und Verteidigung immer ein zweiter Würfelwurf zur Verfügung, falls ihm der erste Wurf nicht zusagt.

Bis sich die Augen an die Dunkelheit des Waldversteckes gewöhnt haben (3 Runden) ist das „Tempo“ der Helden nur mit einem Würfel auszuwürfeln.

Die Halboger bzw. der Große Oscher in dieser Quest kämpfen mit folgenden Werten:

Charakter	T	A	V	K	I
Halboger	5	3	3	2	1
Großer Oscher	4	5	4	4	2

A

Beim Betreten der mit „X“ gekennzeichneten Felder wird eine Feuerfalle ausgelöst. Ein Feuerball trifft auf alle Helden, die auf den Feldern „X“ stehen. Ein Würfelwurf mit „gerader“ Augenzahl bedeutet, dass die Helden dem Feuerball ausweichen können. Ein „ungerader“ Würfelwurf bedeutet, dass die Helden von dem Feuerball getroffen werden: $K - 1$.

B

Die Steintür ist von innen verbarrikiert und lässt sich nicht öffnen.

C

Die Tür öffnet sich in ein dunkles Gewölbe. Kalte, feuchte Luft schlägt euch entgegen. Der Träger von Blumas Dolch stolpert plötzlich und verschwindet...

Anmerkung Spielleiter:

Die Figur des Trägers von Blumas Dolch ist vom Spielbrett zu nehmen und stattdessen das Overlay mit der Vampirfledermaus zu platzieren.

Lies vor:

Plötzlich streift den Helden, der bisher dem Träger von Blumas Dolch am nächsten steht – oder der als nächstes das Gewölbe betritt – die eisig kalten Schwingen einer Vampirfledermaus. Noch bevor der Held reagieren kann, beißt ihn die Fledermaus in den Hals und saugt Blut. Der angegriffene Held verliert einen Angriffspunkt: $A - 1$.

Anmerkung Spielleiter:

Nach dem Biss ist das Overlay mit der Vampirfledermaus wieder zu entfernen und die Figur des Trägers von Blumas Dolch im Raum bei „D“ aufzustellen. Die Körperkraftpunkte verbessern sich um $K + 1$.

D

Die Helden treffen in diesem großen Steinsaal auf den Träger von Blumas Dolch. Ihnen fällt auf, dass dieser ein blutverschmiertes Gesicht hat. Die Steintüren bei „D“ lassen sich öffnen, direkt hinter den Türen ist allerdings dichtes Mauerwerk. Auch durch Abklopfen der Mauern ist kein Geheimgang ausfindig zu machen.

E

Die Tür führt zu einem großen Lagerraum, der von steinernen Feuerschalen erhellt wird, die sich am gegenüberliegenden Ende des Raumes an der Wand befinden. Ein kurzer Gang führt durch den Raum. Er wird links und rechts von Gittern flankiert. Am Ende des Gitters befindet sich ein großer Käfig, indem Mirintha und die restlichen entführten Dorfbewohner eingesperrt sind. Zwischen den beiden Feuerschalen schließt sich ein erhöhtes Podest an, auf dem der Große Oscher thront. Vor ihm tummeln sich eine Reihe Halboger. Die Halboger starren begierig auf euch und greifen euch auf Befehl des Großen Oscher an. Falls alle Halboger besiegt sind, stellt sich der Große Oscher dem Kampf...

Die Helden haben den Kampf gegen den Großen Oscher gewonnen! Die Helden brechen das Schloss am Käfig auf und befreien Mirintha und die gefangenen Dorfbewohner. Mirintha ist äußerst erleichtert darüber, dass die Helden rechtzeitig gekommen sind, um sie zu retten. Offenbar hatten die Halboger vor, sie Scopus auszuliefern.

Mirintha heilt alle Helden. Dann kehren alle gemeinsam nach Lichtenfels zurück. Am Abend gibt es ein Fest zu Ehren der Helden. Ein Grossteil der Dorfbewohner hat sich entschlossen, die Gegend zu verlassen, da die Bedrohung durch die Halboger und andere finstere Wesen ständig zunimmt. Aus Dankbarkeit haben sie ihre magischen Gegenstände zusammengetragen und überreichen sie den Helden:

4 Heiltränke

4 Rüstungen (V + I)

1 Sack Zaubermehl

Das Zaubermehl ist ein Geschenk des Müllers. Er möchte sich auf diesem Wege für seinen Gefühlsausbruch bei den Helden entschuldigen. Ein Brot, das mit diesem Zaubermehl gebacken wird, garantiert, dass die Helden niemals mehr hungern müssen, da sich das Brot niemals aufbraucht.

Mirintha bittet die Helden, ihr den Dolch, mit dem einst Scopus den Alben Bluma hinmeichelte, auszuhändigen. Nach den schlechten Erfahrungen in den letzten Abenteuern übergibt der Träger von Blumas Dolch diesen bereitwillig an die Seherin. Mirintha schlägt vor, den Dolch in die Abtei der Immerwährenden Barmherzigkeit zu bringen. Die Helden sollen sie dabei begleiten.

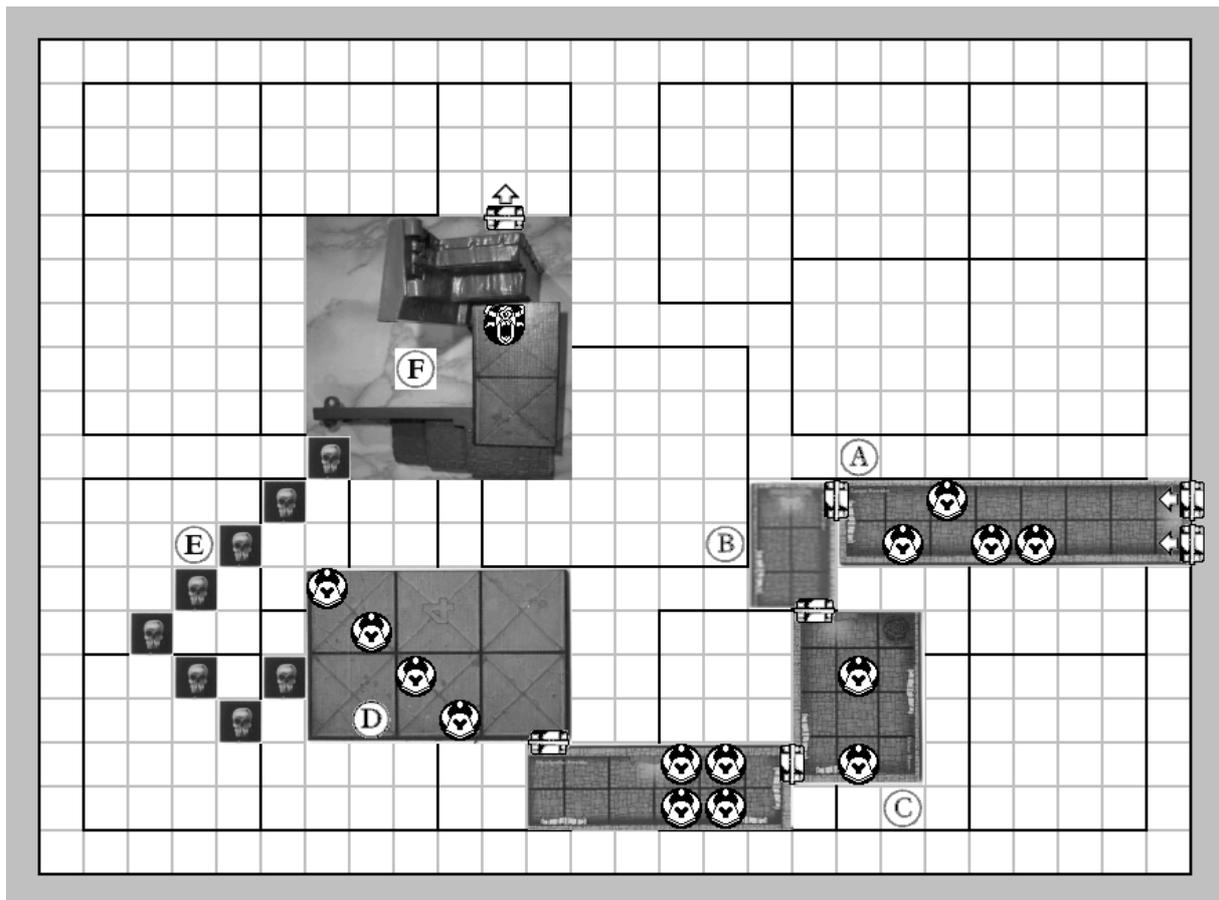
Mirinthas Klage 22

"Die Felsenkluft im Nebel"

An dem Tag, an dem die Helden zusammen mit der Seherin Mirintha Lichtenfels verlassen, um die Abtei der Immerwährenden Barmherzigkeit zu erreichen, ist der Himmel grau und wolkenverhangen. Ein dichter Morgennebel treibt zwischen den Bäumen und liegt in den Talsenken. Ihr reist mit forschen Schritten nach Osten, aber auch im späteren Verlauf des Tages macht der Nebel keine Anstalten, sich zu lichten. Nach einiger Zeit bemerkt ihr, dass der Nebel sogar immer dichter wird und sich wie ein öliger Film um alles zu schmiegen scheint. Bald verhüllt der Nebel die umliegenden Berggipfel, und es dauert nicht lange, bis ihr nur noch den sich windenden Pfad vor euren Füßen ausmachen könnt. Irgend etwas zeichnet sich vor euch im Nebel ab. Und es ist nicht die Abtei! Ihr seid vom Weg abgekommen und ahnt Schreckliches! Vor euch liegt irgend etwas Düsteres und Bedrohliches. Als ihr näher kommt, könnt ihr erkennen, dass es eine Art von Eingang ist, der in eine riesige Felsenkluft führt. Der Eingang wirkt wie eine Fratze eines riesigen Dämons...

Anmerkung Spielleiter:

Die Suche nach Schätzen, nach Fallen oder nach Geheimtüren innerhalb eines Raumes oder eines Gegenstandes gilt als 1 Bewegungszug. Es gibt innerhalb des Zyklus „Mirintha's Klage“ keine streunenden Monster. Die Figur Mirinthas ist ein NSC Nebenspielcharakter (NSC) und greift nicht in das Spielgeschehen ein.



A

Ihr habt die Chaosgarden von Scopus besiegen können und öffnet ein gewaltiges Portal. Plötzlich könnt ihr ein tiefes, bedrohlich klingendes Lachen hören, das direkt in euren Gedanken widerzuhallen scheint. Das Lachen erstirbt, und eine tiefe Stimme spricht direkt in euren Köpfen zu euch:

"Tretet ein, meine Helden! Wie ich sehe, seid ihr in weiblicher Begleitung. Ich muss sagen, wirklich sehr hübsch! Ich glaube, ihr habt noch etwas mitgebracht, etwas das mir gehört!"

B

Ihr seht einen Raum, in dem sich ein zerstörter und zerschmetterter Schrein befindet. Euch verlässt der Mut, als ihr erkennen müsst, dass die dunklen Kräfte dieses gottverlassenen Plateaus inmitten dieser Felsschrofen die Macht dieses Schreins zerstört haben. In diesem Schrein scheint die Macht des Guten schon lange nicht mehr zu wohnen.

C

Plötzlich verdichtet sich die Luft. Eine schon vertraute, geisterhafte Gestalt schält sich vor den Helden aus einem Luftwirbel heraus. Es ist die geisterhaft, schwebende

Frau, die ihr zum ersten Mal kurz vor Lichtenfels getroffen habt. Sie faltet ihre Arme vor der Brust. Ein heller Lichtstrahl entspringt ihrer Brust und dringt in alle Helden ein. Nachdem das Licht verklungen ist, spürt ihr eure Lebenskräfte wiederkehren. (Die Helden erhalten ihre ursprünglichen Körperkraftpunkte zurück!) Kurz darauf ist die geisterhaft, schwebende Frau verschwunden.

D

Blubbernde Lavadämpfe steigen hinter dem Plateau auf. Die Dämpfe scheinen dem Vorhof der Hölle zu stammen. In den Dämpfen formen sich Fratzen unendlich Gequälter, denen noch nicht die Gnade des Todes zuteil wurde. Die heißen Nebel vor euch formen sich zu einem Schlachthaus der Verdammten, die sich vor Qualen winden und schreien vor Schmerzen. Das unablässige Stöhnen, das hier und da mit spitzen Schreien der Qual durchbrochen wird, vermischt sich mit widerlich süßlichem Geruch von ... unaussprechlichen Dingen, die aus den Lavablasen hochsteigen. Schemenhaft nehmt ihr vier Chaosgarden war, die sich auf diesem Plateau aufhalten und zu einem Kampf auf Leben und Tod entschlossen sind.

E

Insgesamt führen 8 Felsstümpfe hin zu Scopus' Felsenkluft. Nur auf diesen Felsstümpfen kann das Lavafeld mit diagonalen Sprüngen überquert werden. Diese Felsstümpfe sind vom Spielleiter zunächst nicht aufzulegen. Erst wenn eine Chaosgarde getötet wurde, steigen zwei Felsstümpfe aus den Lavablasen auf. Je getötete Chaosgarde sind also vom Spielleiter 2 Felsstümpfe nach Belieben aufzudecken. Sind alle vier Chaosgarden besiegt, können die Helden 100 fortsetzen.

F

Ein riesiges, in nie geahnter Größe vor euch dominierendes Wesen, das euch an einen Teufel erinnert, erhebt sich von dem Thron und stößt ein kehliges Lachen hervor. Es ist das Lachen, das ihr bereits in euren Gedanken gehört habt.

"Willkommen! Willkommen in der Felsenkluft von Scopus", spottet die riesige Dämonengestalt. "Ich bin ja so froh, dass ihr es rechtzeitig zum Abendessen geschafft habt."

Scopus spielt mit den Helden. Er weiß, dass sie aus seiner Felsenkluft nicht entkommen können. Sie müssen zu ihm zurückkehren, wenn sie nicht auf ewig hier gefangen sein wollen. Scopus ist gnadenlos, furchtlos und kämpft bis zu seinem Tod.

Charakter	T	A	V	K	I
Scopus	5	5	5	5	3

Scorpus stößt seinen letzten kehligen Schrei hervor und geht dann in die Knie. Sein Fleisch schmilzt und fließt in Strömen von seinen Knochen. Das Fett und das Fleisch bildet einen öligen Kreis um sein Skelett, das jetzt mit rußenden Flammen verbrennt. Scorpus ist vernichtet.

Plötzlich taucht die geisterhafte Frau vor euch auf. Sie blickt auf die Überreste Scorpus' und auf ihrem Gesicht spiegelt sich Zufriedenheit wider....

Mirinthas Klage 23

"Alenceas Tränen"

Scorpus stößt seinen letzten kehligen Schrei hervor und geht dann in die Knie. Sein Fleisch schmilzt und fließt in Strömen von seinen Knochen. Das Fett und das Fleisch bildet einen öligen Kreis um sein Skelett, das jetzt mit rußenden Flammen verbrennt. Scorpus ist vernichtet.

Plötzlich taucht die geisterhafte Frau vor euch auf. Sie blickt auf die 'Überreste Scorpus' und auf ihrem Gesicht spiegelt sich Zufriedenheit wider. Die Helden blicken auf Mirintha und auf die geisterhafte Frau. Erneut stellen die Helden fest, dass Mirintha der Erscheinung wie aus dem Gesicht geschnitten ist.

Mirintha erkennt in der geisterhaften Erscheinung ihre verstorbene Mutter Alencea. Alencea lächelt ihre Tochter Mirintha an und bittet sie, ihr Blumas Dolch auszuhändigen. Mirintha spricht: "Ehrwürdige Frau Mutter, bitte nehmt diesen verfluchten Dolch an Stelle meines an." Alencea nimmt Blumas Dolch an sich und umklammert ihn fest mit ihrer Hand. Der bisher unzerstörbare Dolch zerbricht in Alenceas Hand. Alencea lässt die Scherben in die verbrannten 'Überreste Scorpus' fallen und wendet sich an die Helden:

"Ich danke euch. Bitte geleitet meine Tochter noch einmal zu den Hügelgräbern von Lichtenfels, zu Blumas Grab."

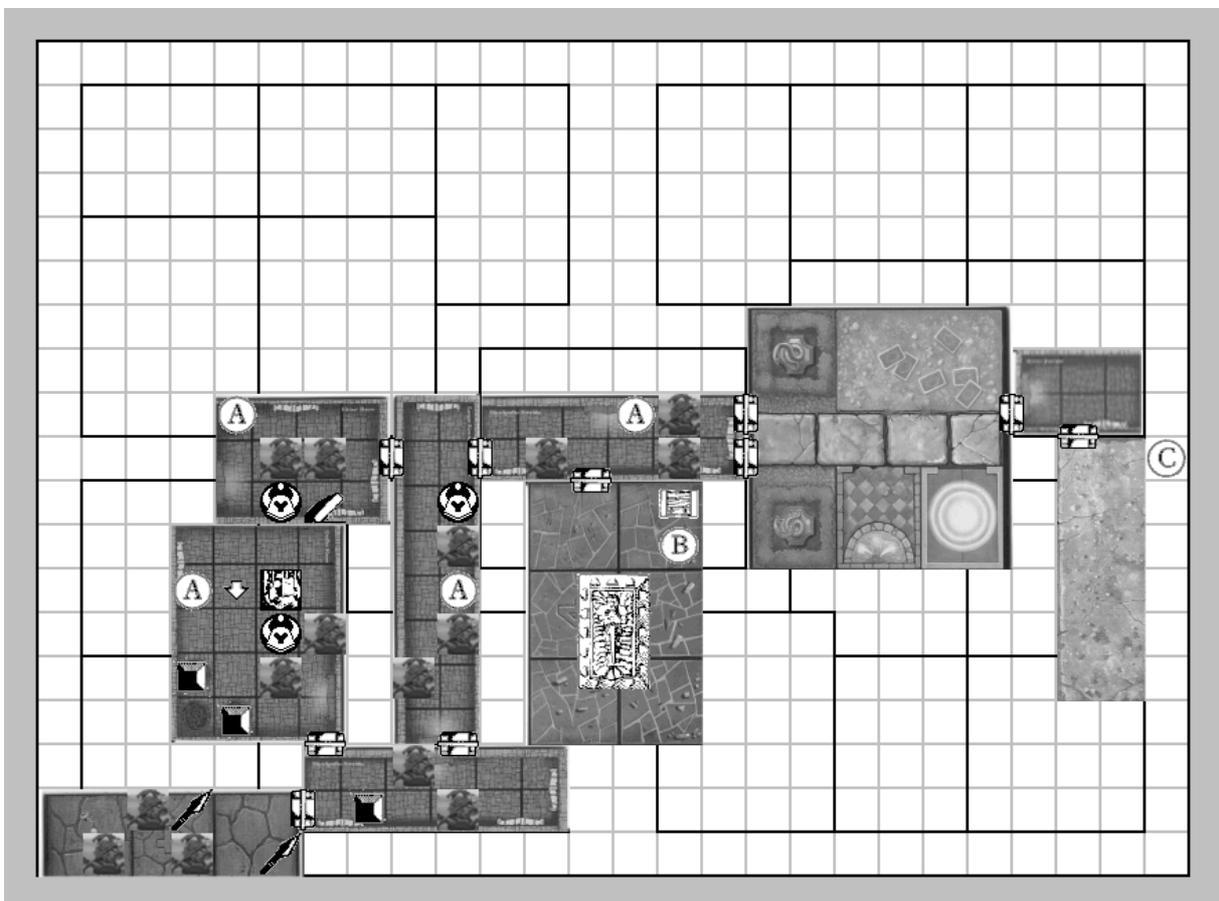
Die Klinge von Blumas Dolch färbt sich im Feuer von schwarz in einen silbernen, leuchtenden Glanz, bevor auch Blumas Dolch in den Flammen verbrennt.

Alencea wendet sich noch einmal an Mirintha: "Blumas Tod ist nun gerächt!" Ein letztes Mal blickt Alencea in das Antlitz ihrer Tochter. Zwei Tränen fließen aus ihren Augen, bevor sich die Umrisse Alenceas verflüchtigen: "Leb wohl, Mirintha, meine Tochter."

Als ihre Erscheinung gänzlich verschwunden ist, finden die Helden an der Stelle, an der eben noch Alencea gestanden hat, zwei Perlen. Diese Perlen sind die getrockneten Tränen Alenceas - Zeichen, wie schwer ihr der Abschied gefallen ist. Traurig sammelt Mirintha diese ein...

Anmerkung Spielleiter:

Die Suche nach Schätzen, nach Fallen oder nach Geheimtüren innerhalb eines Raumes oder eines Gegenstandes gilt als 1 Bewegungszug. Es gibt innerhalb des Zyklus „Mirintha’s Klage“ keine streunenden Monster. Die Figur Mirinthas ist ein NSC Nebenspielcharakter (NSC) und greift nicht in das Spielgeschehen ein.



A

Die Nachricht von Scopus' Tod hat sich blitzschnell im Reich des Chaos verbreitet. Einige wenige Getreue des Schlangentempels haben die an ihren Schlangentempel angrenzenden Hügelgräber besetzt und sind bereit, ihr Reich bis zum letzten Blutstropfen zu verteidigen.

Charakter	T	A	V	K	I
Schlangenmensch	8	3	3	2	1

B

Ihr öffnet die Pforte zu Blumas Gruft in den Hügelgräbern von Lichtenfels. Als ihr die Grabstätte betretet, ist eine besondere Aura, ein seltsames Leuchten über dem Sarkophag zu vernehmen. Die Perlen, die Mirintha mit sich führt, beginnen ein Eigenleben zu entwickeln, indem diese sich ständig um ihre eigene Achse drehen.

Mirintha öffnet die Schatzkiste mit Grabbeilagen, die einst Bluma zum Abschied gereicht wurden. Ein Ring mit zwei leeren Fassungen fällt ihr in den Blick. Die zwei Perlen passen genau in die leeren Fassungen!

Als Mirintha die zwei Perlen in die Fassungen des Ringes setzt, beginnen auch ihre Umrisse für einen kurzen Moment durchsichtig zu werden und in der dunklen Umgebung der Grabkammer zu leuchten.

C

Die Helden geleiten Mirintha zum Flusslauf, der sie über den See zur Abtei der Immerwährenden Barmherzigkeit führen wird. Ein letztes Mal umarmt sie die Helden, dabei fällt ihr Blick auf den Ring: „Danke für alles meine treuen Helden – und ... ich bin mir nun sicher ... Bluma wird leben!“ ...

Bluma Quest - Verwendete Spiele

Heroquest Basisspiel

Heroquest Ergänzung: Karak Varn

Heroquest Ergänzung: Die Rückkehr des Hexers

Advanced Heroquest

Diablo II – Dungeons & Dragons

DSA – Die Burg des Schreckens

DSA – Das Dorf des Grauens

Die Legende des Sagor

Die Claymore Saga