

DIE HÖHEN UND TIEFEN ASTHAROS

KAPITEL 0: EINFÜHRUNG

Vor Beginn des Abenteuers müssen sich alle Mitspieler einen Grund überlegen, wieso sie auf dem Weg in die Stadt Herbanas sind.

KAPITEL 1: ZUSAMMENKUNFT

Wir schreiben das Jahr 132 nach Ephistos. Die Welt wie sie ist steht seit dem Großen Krieg der Vereinigten heiligen Völker und der Schwarzen Klinge immer noch in Frieden. Seit Jahren herrschen dennoch Unruhen in Astharos. Der aktuelle Truchsess Tabron führt wie seine Vorfahren einen eigenen Hetzkrieg gegen die Ionnath-Astharos, einer Rebellion gegen das Blut von Tabron. Wir befinden uns in Hochland-Gebiet, in der Stadt Herbanas im Fürstentum Mithrand. Es ist ca. 19 Uhr im Sithos und die Sonne sinkt am Horizont über die friedliche Stadt inmitten der Welt von Astharos.

Ihr befindet euch alle, wie die meisten Reisenden, zur Mittagszeit in der dortigen Schenke („Zum Hirten“). Die Schenke ist ein sehr Großes Gebäude für eine Schenke und besteht aus dicken Holzbrettern und wuchtigen Felssteinen. Von außen sieht es aus als gäbe es ca. zwei bis drei Stockwerke. Im Erdgeschoss befindet sich der Hauptraum, Tresen, Küche und Toiletten und im 1. Stock sind die Schlafsäle zu finden. Aufgrund der Uhrzeit ist die Schenke sehr überfüllt wodurch nur wenig Platz frei ist. Ihr alle kommt ca. zur selben Zeit in die Schenke und seht das noch ein Tisch für 4 Personen frei ist.

Schenke-Info

Kosten der Schenke:

- Eine Nacht im Schlafsaal: 3 Kupferlinge
- Eine Nacht im Einzelzimmer: 6 Kupferlinge
- Ein Met/Bier: 2 Kupferlinge
- Ein Essen: 3 Kupferlinge

Was macht ihr?

Gibt den Spielern etwas Zeit sich gegenseitig vorzustellen und etwas untereinander zu interagieren.

Die Tür der Schenke öffnet sich. Es herrscht auf einmal totenstille. Es treten mehrere Schwarzschild herein.

Spieler-Info: Schwarzschild sind die persönlichen Ritter des Truchsesses. Sie gelten als Paladine und werden von den meisten Bürgern gemieden und gefürchtet. Ihren Namen bekamen sie durch ihre Dunkle Rüstungen und Schilder und ihrer mürrischen und düsteren Art. Sie selbst gelten als starke Kämpfer. Ihre Hauptaufgabe liegt darin in der Jagd und dem Aufspüren der Ionnath-Astharos und dem Schutz des Truchsess.

Einer der Schwarzschild tritt aus der Gruppe hervor und öffnet ein Pergament.

Schwarzschild: „Höret Lieber Bürger Astharos. Unser geliebter Truchsess Tabron hat eine Belohnung für jede hilfreiche Information zu den Ionnath-Astharos ausgesetzt. Wenn sie etwas wissen sind sie verpflichtet sich bei uns oder in der Stadt Avemras zu melden.“

Weiterhin herrscht Stille. Der Schwarzschild, welcher die Nachricht verkündet hat, rollt das Pergament zusammen und geht als erstes aus der Schenke hinaus. Als die anderen ebenfalls aufbrechen wollten, dreht sich einer der Schwarzschild zu einem Zwerg am Tresen um, welcher zuvor in der Schenke Zettel verteilt hat. Er geht auf ihn zu und packt ihn, ohne etwas zu sagen am Arm und zerzt ihn nach draußen vor die Tür. Von draußen hört ihr Dumpfes Geschrei.

Schwarzschild: „Wie ist dein Name?“ / „Aus welcher Grotte stammst du?“ / „Gehörst du zu den Ionnath-Astharos“?

Neben dem Geschrei kann man durch die Fenster sehen, dass der Zwerg von den Schwarzschild geschlagen und durch den Schlamm getreten wurde. Als sie mit ihm fertig sind sperren sie ihn in einen Käfig. Kurz danach beginnt es zu regnen, wodurch die Schwarzschild wieder in die Schenke gehen. Den Zwerg selbst lassen sie im Regen im Käfig sitzen.

Schwarzschild: „Ist was? Esst, trinkt und kümmert euch um eure Angelegenheiten.“

Als er das sagte fingen so gut wie alle anderen in der Schenke wieder an zu reden und trinken. Dennoch ist die Stimmung etwas bedrückt. Die Gruppe Schwarzschild winkt dem Wirt zu und dieser fängt auch gleich an mehrere Biere auszulassen.

Spieler-Info: Jeder von euch weiß das Zwerge von vielen als eine eher komische und miesgrämige Rasse angesehen werden, aber dennoch ist es ungewöhnlich das jemand einfach so ohne Grund aus einer Schenke gezogen wird und gewaltsam verdroschen wird.

Was macht ihr?

Option 1: Sie gehen zum Zwerg raus

Als ihr die Schenke verlasst, seht ihr am Eck des Hauses einen Käfig, welcher mit im Regen steht. Der Regen fällt hart auf den Boden und der Donner übertönt so manche Stimmen.

Was macht ihr?

Spielmeister-Info: Wenn die Spieler vor dem Käfig stehen, sehen sie zunächst einen Regungslosen Zwerg. Der Zwerg selbst ist nur geschwächt und „schläft“ vor Schwäche. Durch eine Probe auf Medizin kann erkannt werden, dass der Zwerg mehrere Blutergüsse und Schrammen hat. Durch einfaches Ansprechen kann der Zwerg geweckt werden. Wecken sie ihn erwacht er.

Der Zwerg erwacht und versucht geschwächt euch anzuschauen.

Zwerg: *hustend* „Wer... wer seid ihr?“

Spieler: „...“

Zwerg: „Mein Name ist Perischin Bulosch. Ich komme aus Miratan. Der Grund wieso ich hier bin ist, dass ich jemanden anheuern will mir zu helfen. Der persönliche Krieg des Truchsesses ist mittlerweile so weit gegangen, dass er Schwarzschild nach Miratan geschickt hat, um bessere Waffen und Erze für den Truchsess zu besorgen um seine Chance gegen die Ionnath-Astharos zu haben. Jeder der sich gegen die Schwarzschild stellt wird als Anhänger der Ionnath-Astharos gebrandmarkt und in der Hauptstadt gehängt oder geköpft. Der Paladin Tormar Gilirson, welcher in Miratan die Führung besitzt sorgt schon seit langem nicht mehr für unsere Sicherheit. Er lässt seine Ritter machen was sie wollen. Sie schlagen uns und versuchen uns zu versklaven. Meine Schwester „Piri“, wurde eines Verbrechen beschuldigt, was sie nicht getan hat. Ich bitte euch mir zu helfen sie zu befreien. Ich habe nicht viel bei mir, aber ich verspreche denjenigen mit genug Gold auszustatten, der es schafft sie aus ihrer Gefangenschaft zu befreien.“

Spielmeister-Info: Die Spieler haben nun die Chance mit Perischin zu reden. Weiterhin ist es möglich den Zwerg mittels einer Probe auf Schlossknacken zu befreien. Aufgrund der Nässe und Kälte ist die Probe je nach Level eines Spielers erschwert.

Dorf-Info

- Im Dorf gibt es einen Stall, einen Schmied, einen Hofladen und ein Händler
- Ein Pferd kostet 2 Silvertling
- Weitere Preise können erfunden werden

Option 1: Ende

Option 2: Sie fragen den Wirt was genau passiert ist

Spielmeister-Info: Wenn sie den Wirt ansprechen ...

Wirt: „Shieron zum Gruße mein Freund. Wie kann ich ihnen behilflich sein?“

Spieler-Info: Als ihr den Wirt auf das Geschehen ansprecht verstummt er kurz und schaut in Richtung der Schwarzschild. Du/ Ihr bemerkt das er sichtlich eingeschüchtert ist.

Wirt: „Ich weiß nicht wovon sie reden. Wollen sie etwas bestellen? Wenn nicht muss ich mich um die anderen Gäste kümmern.“

Der Wirt dreht sich um und holt einen Teller mit allerlei Kleinigkeiten darauf hervor. Wurst, Brot, Käse, Trauben und vieles mehr. Als er den Teller auf den Tresen stellt, bemerkst du/ ihr das unter dem Teller ein Zettel liegt.

Wirt: „Dieser Teller geht aufs Haus. Ich wünsche einen guten Appetit.“

Spieler-Info: Während er das sagt bemerkst du das der Wirt dir/ ihr tief in Augen blickt und leicht nickt.

Spielmeister-Info: Wenn die Spieler den Zettel lesen, bekommen sie folgende Information.

Sehr geehrte Reisende. Ich bin ein Zwerg aus Miratan. Ich möchte jemanden anheuern uns Zwergen zu helfen. Der persönliche Krieg des Truchsesses ist mittlerweile so weit gegangen, dass er Schwarzschild nach Miratan geschickt hat, um bessere Waffen und Erze für den Truchsess zu besorgen um seine Chance gegen die Ionnath-Astharos. Jeder der sich gegen die Schwarzschild stellt wird als Anhänger der Ionnath-Astharos gebrandmarkt und in der Hauptstadt gehängt oder geköpft. Der dortige Hauptmann, welcher in Miratan die Führung besitzt, sorgt schon seit langem nicht mehr für unsere Sicherheit. Er lässt seine Ritter machen was sie wollen. Sie schlagen uns und versuchen uns zu versklaven. Falls sie mir helfen wollen werden sie mit genug Gold ausgestattet, der es schafft sie zur Gerechtigkeit zu führen. Wenn sie bereit sind zu helfen treffen sie den **Kontakt in Miratan. Damit der Kontakt weiß, dass sie helfen wollen fragen sie in der dortigen Schenke nach einem Zimmer mit Balkon.**

Option 2: Ende

Was macht ihr?

Spielmeister-Info: Entscheiden sie die Spieler aufzubrechen und dem Zwerg zu helfen, haben sie etwas Zeit sich auszurüsten und vorzubereiten.

Spielmeister-Info: Je nachdem ob die Spieler Perischin befreit haben oder nicht muss der Spielmeister den Text von Perischin improvisieren. Jedoch sollte man die Spieler im Zweifel dazu drängen den Zwerg zu befreien.

Der Käfig kann geöffnet werden:

- **Mit Gewalt: Kann wohl oder übel gehört werden**
- **Aufbrechen: Mit Hebelkraft**
- **Schlossknacken: Mit Dietrichen (erleichtert um 3)**
- **Schlüssel: Schauen sich die Spieler genau um, finden sie einen Schlüssel in einer Ledertasche in der Nähe des Käfigs (ebenfalls sind dort 2 Silvertinge enthalten)**

Wenn sie ihn befreien: Nachdem ihr Perischin befreit habt, schnappt er sich seine Sachen aus einer Kiste neben dem Käfig. „Danke das ihr mich befreit habt. Ich werde mich bis morgen in den Ställen verstecken. Es ist zu gefährlich, wenn wir bei Nacht unsere Reise beginnen.“

Was macht ihr? Denkt daran es ist schon etwas spät und ihr werden so langsam etwas müde.

Ausrüstung von Perischin

- Schmiedehammer & Zange
- Axt
- Lederrüstung
- Dolch
- Geldbeutel
- Ein Amulette

KAPITEL 2: AUFBRUCH IN EIN NEUES ABENTEUER

Einige Stunden sind bereits vergangen auf dem Weg nach Kaarstharven. Wir haben ehrliches Wetter, die Gräser und Bäume sind noch leicht nass durch das gestrige Wetter. Ihr befindet euch auf einem kleinen schmalen Weg, welcher gerade so breit ist, sodass eine Kutsche darüber fahren könnte.

Was macht ihr?

Als ihr euch entschieden habt weiter zu gehen. Bemerkt ihr in ca. 100m Entfernung eine stehende Kutsche.

Was macht ihr?

Spielmeister-Info: Spieler müssen eine Probe auf Wahrnehmung werfen.

- Gelingt der Wurf bemerken sie die Banditen und haben einen Kampfvorteil: Du bemerkst, dass sich im Waldickicht 3 Banditen verstecken.
- Gelingt es nicht sind die Spieler im Nachteil.

Bandit 1 Schwert, Schild ATN: 10 PA: 12 LE: 50 Schaden: 2W6

Bandit 2 Axt ATN: 10 PA: 10 LE: 50 Schaden: 2W6 + 2

Bandit 3 Bogen ATD: 11 PA: 8 LE: 50 Schaden: 3W6

Was macht ihr?

Spielmeister-Info: Ist der Kampf vorbei habe die Spieler die Möglichkeit die Gegner sowohl als auch die Kutsche zu durchsuchen.

Folgende Dinge können in der Kutsche gefunden werden:

- 2 Goldrand, 5 Silverting
- Koch-Set
- Eine Angel
- Feuerstarter-Set
- 4 Schlafsäcke
- 1 Dolch
- 1 runder Steine (Geoden – jemand mit dem Talent Gewölbekunde/ Steinbearbeitung könnte dies bemerken)

Folgende Dinge könne bei den Banditen gefunden werden:

- Die Waffen der Banditen
- 10 Silverting
- 10 Pfeile

Spielmeister-Info: Spieler mit Meteorologie bemerkt das es bald anfängt zu dämmern

Denkt daran das ihr erschöpft seid und etwas essen und trinken müsst. Ich brauch von jedem Spieler eine Ration Essen und Trinken. Es obliegt ganz euch ob ihr nun in der Nähe rastet und übernachtet.

Spielmeister-Info: Ein Spieler mit dem Talent Ländlichen Wissen könnte eine Probe darauf werfen wie weit Kaarstharven noch entfernt ist. Gelingt der Wurf, kann er den Mitspielern sagen, dass es noch ca. eine halbe Stunde entfernt ist.

Was macht ihr?

Spielmeister-Info: Spieler haben komplette Freiheit. Wenn die Nacht vorbei ist können sie am nächsten Morgen ohne Probleme nach Kaarstharven weiter gehen. Die Spieler können sich nun in Kaarstharven frei bewegen. Die Aufgabe des Spielmeister ist es, den Aufenthalt zu improvisieren. **Als Hilfe dient die Karte zu Kaarstharven. Von dort aus ist es ihnen überlassen wann sie weiterziehen.**

- Im Dorf gibt es:
 - o Schmied
 - o Stall
 - o Schenke zum Wildschweinschuh
 - o Felder
 - o Dorfladen

Schenke-Info

Kosten der Schenke:

- Eine Nacht im Schlafsaal: 2 Kupferlinge
- Eine Nacht im Einzelzimmer: 4 Kupferlinge
- Ein Met/Bier: 1 Kupferlinge
- Ein Essen: 2 Kupferlinge

Spielmeister-Info: Von Kaarstharven aus gibt es zwei Wege. Der eine Weg führt über den Pass von Duraz-Drin. Ein felsiger, steiniger und kräfteaubender Weg von ca. 3-4 Tagen. Der andere Weg führt über den Fluss Sordorin, um den Berg Thrung-Varn und dauert je nach Wettersituation an die 14 Tage.

Mögliche Proben: Die Proben müssen natürlich nicht nur gelingen, sondern auch ausgespielt werden.

- Menschenkenntnis: Die Spieler können herausfinden das Perischin etwas verheimlicht.
- Überreden: Falls die Probe gelingt gibt Perischin zu, dass er selbst kein Geld besitzt.
- Einschüchtern: Falls die Probe gelingt gibt Perischin zu, dass er selbst kein Geld besitzt. Sorgt aber dafür das Perischin Angst vor den Spielern bekommt und ihnen nicht mehr so traut (hat vielleicht Auswirkungen auf Künftige Soziale Interaktionen mit Perischin).

Autorität: Falls die Probe gelingt gibt Perischin zu, dass er selbst kein Geld besitzt.

KAPITEL 3: HALLO REISENDE

Wir haben einen herrlichen Tag und noch besseres Wetter. Die Morgensonne scheint auf euch herab und ihr befindet euch auf einer Straße um die mehrere Bäume, Pflanzen verteilt sind.

Was macht ihr?

Spielmeister-Info: Den Spielern soll auf dem Weg zum Pass etwas Freiheit gewährleistet werden, sodass sie ihre Charaktere besser ausspielen können und so mit den anderen interagieren können.

Als ihr so den Weg entlang lauft bemerkt ihr am Wegesrand eine Mysteriöse Gestalt, gehüllt in einen braunen alten Mantel. Sie scheint euch zu bemerken.

Was macht ihr?

Sprechende die Spieler die Person an:

Person: „Hallo Reisende Was hat euch in diesen Wald getrieben“

Ihr bemerkt das er sehr leise, dumpf und hallend spricht.

Person: „Ich habe mich verirrt. Ich muss zurück zum Feld“

Spielmeister-Info: Besitzt ein Spieler das Talent Völkerkunde, so bemerkst du das er eine Rüstung trägt, welche im Großen Krieg getragen wurde. Sprechen sie die Person erneut an, so wiederholt er was er bereits gesagt hatte.

Person: „Hallo Reisende Was hat euch in diesen Wald getrieben“

Spielmeister-Info: Hat ein Spieler das Talent Wesenkunde, so kann derjenige Spieler durch eine Probe herausfinden, dass es sich bei der Person in Wahrheit um einen Geist geht. Gelingt die Probe nicht passiert nichts. Der Geist selbst ist nicht aggressiv bzw. wild.

- **Versuchen sie die Person anzugreifen, verschwindet sie.**
- **Um einen Geist von seinem Leiden zu befreien müssen seine Überreste gesalzen und verbrannt werden. Die Überreste des Geistes sind ca. 1 km von dem Platz entfernt wo sie geradestehen.**

Option den Geist erlösen: Nach kurzem gehen erreicht ihr den Platz, an dem die Überreste vergraben sein sollten. Es ist eine kleine Lichtung, wo in der Mitte ein kleiner Baum steht. Ringsherum sind mehrere Blumen, Sträucher und Gewächse. Unter dem Baum ruht ein junges Reh.

Nachdem erlösen des Kriegs-Geistes, verpufft die Silhouette des Geistes in einem flammenden Schimmer und verschwindet.

Der Weg zum Pass scheint für euch angenehm zu sein. Den Weg, den ihr bestreitet, ist nicht sonderlich anstrengend und zudem auch gleich sehr schön anzuschauen. Wälder, Bachläufe und Pflanzen zieren den Wegesrand, welchen ihr entlanglauft. Nach einem halben Tagesmarsch erreicht ihr die Grenze des Fürstentums Terrascall. Das Biom, die Vegetation und das Land ändern sich. Immer mehr Gesteine und Kies und dafür weniger Bäume und Wiesen. Nach etwas weiterer Zeit kommen die großen Gebirge Astharos immer näher und ihr erblickt ihr am Horizon einen riesigen Wall von einer Mauer aus Stein und Fels, in welches ein sonderlich aussehendes Tor geschlagen ist.

KAPITEL 4: GESPALTENE ENTSCHEIDUNGEN

Als ihr näher kommt seht ihr ein riesiges Tor aus Holz und Metall. Mittig auf der Spitze des Tores scheint ein orange-rötlicher schimmernder Stein zu sein. Noch ist das Tor geöffnet und wie es scheint ist der Felswall so steil, dass ein rein und raus nur über das Tor möglich ist.

Was macht ihr?

Spielmeister-Info: Den Spieler sollte hier etwas Zeit gegeben werden, um eine kleine Diskussion führen zu können. Jemand mit dem Talent Holzverarbeitung, Metallverarbeitung oder Völkerkunde erkennt um was es sich für ein Tor hier handelt. Falls keiner der Spieler dieses Talent besitzt sagt nach einer gewissen Zeit der Zwerg etwas dazu.

Das Tor, welches vor den Spieler sich befindet, ist ein Sonnentor. Es handelt sich hierbei um ein Tor, welches vor Tausenden Jahren entwickelt wurde und sich bei Sonnenuntergang zu schließen beginnt und bei Sonnenaufgang wieder öffnet. Solange Licht auf den Stein in der Mitte scheint, ist das Tor geöffnet. Fängt es jedoch an zu dämmern schließt es sich. Niemand weiß genau wer diese Tore erbaut hat, jedoch wird vermutet, dass sie zum Schutz der Lebewesen vor der Dunkelheit erschaffen wurden, sodass nachts niemand aus dem Pass in das Landesinnere gelangt.

Spielmeister-Info: Ein Spieler mit dem Talent Wesenkunde würde wissen das im Fürstentum Terrascall nachts die dunkle Wesen herauskommen würden. Trolle, Gnome, Goblins, Orks und viele mehr. Falls die Spieler jedoch dennoch bei Nacht über den Pass wollen und keiner die Probe besteht, bemerken sie leicht schnell das Perischin unruhig ist.

Sprechen die Spieler Perischin darauf an, sagt er ihnen die Information, dass es bei Nacht zu gefährlich ist über den Pass zu gehen.

Was macht ihr?

Spielmeister-Info: Falls die Diskussion zu lange geht, kann man sie langsam zu einer Entscheidung drängen, aber ihnen auch Hinweise geben das es unklug wäre, Nachts über den Pass zu gehen.

Nach einer gewissen Zeit schreitet die Dämmerung voran und das Tor beginnt wie von Zauberhand sich langsam von selbst zu schließen. Es bleibt euch nun nichts anderes übrig als am Tor zu übernachten und am nächsten Tag den Pass zu beschreiten. Ob dies gelingt wird euch der Morgen zeigen.

KAPITEL 5: FREUND ODER FEIND?

Es wird als so langsam Nacht.

Was mach ihr?

Spielmeister-Info: Die Spieler sollen hier wieder etwas Freiraum haben. Es soll etwas Zeit vergehen bis es Nacht geworden ist.

Würfelt alle mal eine Probe auf Mentale Belastbarkeit erschwert um 3.

Spielmeister-Info: Jeder der die Probe besteht, bemerkt ein leichtes Rascheln in der Ferne. Besteht es niemand, wird nichts Weiteres dazu gesagt.

Ihr werdet nun langsam müde und solltet nun schlafen.

Spielmeister-Info: Falls jemand Wache hält kann nochmals eine Probe auf Mentale Belastbarkeit erschwert um 5. Gelingt der Wurf hört der Spieler erneut ein Rascheln. Diesmal nur etwas näher als zuvor. Alle wachen Spieler, welche das Geräusch gehört haben bzw. darüber informiert werden **müssen eine Probe auf Mentale Gesundheit werfen (W6)**

Den Spielern ist nun überlassen was sie tun. Entweder sie gehen dem Geräusch nach oder schlafen weiter. Egal wofür sie sich entscheiden, die Ursache des Raschelns kann nicht gefunden werden und soll lediglich eine mentale Belastbarkeits-Situation herbeiführen. Gehen sie dem Geräusch nach sind sie natürlicherweise am nächsten Tag etwas erschöpfter.

Ein neuer Tag bricht an und die Sonne beginnt über der Bergkette auf die Weiten von Mithrand sich zu erstrecken. Die Vögel zwitschern und eine leichte lauwarne Brise erstreckt sich über die Wiesen und Felder.

Was macht ihr?

Spielmeister-Info: Die Spieler haben die Möglichkeit eine Probe auf Spurenlesen zu machen. Gelingt der Wurf erkennen sie leichte Spuren, welche sich um das Lager herum erstrecken. Desweiteren soll den Spielern auch hier wieder etwas Zeit gegeben werden, um sich an den Morgen zu gewöhnen.

Nach einer gewissen Zeit scheint in der Ferne eine Gestalt in Richtung des Tores zu laufen, welches sich langsam beginnt zu öffnen. Bei genauem hinschauen erkennt ihr einen Mann von relativ normaler Statur, welcher eine Ledermontur trägt, welche in den meisten Fällen von Abenteurern getragen wird.

Was macht ihr?

Abenteurer: „Thyros und den Zehnen zum Gruße.“

Spielmeister-Info: Den Spielern ist es überlassen wie sich mit der Person umgehen. Für die Geschichte ist der Abenteurer nicht relevant und soll nur den Umgang mit fremden herbeiführen.

Der Abenteurer ist tatsächlich die Person, welche in der Nacht um das Lager geschlichen ist. Er wollte sie ausrauben, um seine Chance, den Pass zu überqueren, zu erhöhen. Durch eine Probe auf Menschenkenntnis kann dies herausgefunden werden. Gelingt der Wurf nicht, wird er an ihnen vorbeigehen und den Pass beschreiten. Wollen sie ihn Fragen ob sie ihn begleiten dürfen, wird er ihnen sagen, dass er ein Einzelgänger ist und weiter gehen.

- 1. Bedrohen sie ihn erfolgreich, wird er nach gewisser Zeit wieder in Richtung Kaarstharven verschwinden**
- 2. Greifen sie ihn an, entsteht ein Kampf**
- 3. ... weitere Optionen möglich**

Als ihr euch entschieden habt den Pass zu überqueren und durch das Tor schreitet, weht ein kühler und einschüchternder Wind euch entgegen. Nachdem ihr durch das Tor gelaufen seit, beginnt der Mechanismus des Tores zu brechen und es fällt in sein Schloss zusammen. Ihr seid nun im Pass gefangen und jeder von euch spürt ein leichtes Unwohlsein, jedoch wisst ihr das dies nun der einzige Weg in Sicherheit ist.

ENDE