



EIN ZWEI-SEITEN ABENTEUER

DWF 1

DAS GOLDENE HORN



EIN D2GO VON CHRISTOPH „MAD_EMINENZ“ BALLE FÜR DIE STUFE 9-12



HINTERGRUND

Vor langer Zeit empfing der Paladin Helias ein göttliches Artefakt. Es war ein goldenes Horn, wurde es vom Auserwählten gespielt, konnte es die Monster der Unterwelt vertreiben. In den alten Überlieferungen heißt es, dass der Klang des Horns sogar den Weltenfresser in seine Schranken weisen könne. Der Weltenfresser wandelt alle 200 Jahre auf Caera (siehe Monster2go „Der Weltenfresser“). Doch das Wissen und der Verbleib dieses mächtigen Artefaktes ging mit dem Schimmerschwinden verloren. Nur der Gelehrte und Varos Priester Hieronymus Böll weiß noch von den alten Geschichten und hat sein gesamtes Leben mit der Suche nach dem goldenen Horn verbracht. Erst vor kurzem ist er auf ein altes Manuskript gestoßen, in dem sich Hinweise auf das Artefakt befinden. Nun hält Hieronymus nach gestandenen Abenteuern Ausschau, die ihn auf seiner Suche begleiten sollen.

*Bist du ein heroischer Recke, der weder
Barn noch Luzeros fürchtet?
Kannst du sogar den Göttern selbst mit
reinem Gewissen ins Antlitz treten? Sei
ein Held und komme zur späten Stund
an jedem Abendlang ins Wirtshaus zur
„Seelenruh“ in Trium! Anfänger und so-
wie Hochstapler sind unerwünscht!*

*Gez. Hieronymus Böll (Gelehrter und
Priester)*

ABENTEUERZUSAMMENFASSUNG

Das Goldene Horn ist das erste Abenteuer der Mini-Kampagne -Der Weltenfresser-. Natürlich ist es auch ohne Probleme möglich das Material für eine eigene Kampagne zu nutzen. Sinnvoll ist es, sich die Zusatzinformationen aus dem Monster2go „Der Weltenfresser“ durchzulesen.

Der Sage nach hat der Paladin Xantier von Ohnesorg einst mit seinem unerschütter-

lichen Glauben an Helia und dem goldenen Horn den schrecklichen Weltenfresser vertrieben. Das goldene Horn wurde jedoch nicht, wie damals üblich, in sein Grab, verborgen im Dornenkamm-Gebirge, gelegt. Stattdessen gelangte es in die Hände der Zwerge. Die Zwerge wußten nichts über die Macht des Artefaktes, dunkle Wesen zu vertreiben und sie zu lenken. Sie erhielten lediglich den Auftrag das Horn in den tiefsten Bingen einzuschließen und sicher zu verwahren. In Xantiers Grab sind lediglich verschlüsselte Hinweise auf den Verbleib des Horns hinterlassen.

ABENTEUEREINSTIEG

Der hochaufgeschlossene und tattrige Gelehrte Hieronymus Böll empfängt die Abenteurer freudestrahlend im Wirtshaus zur Seelenruh. Viel, außer Ruhm und Ehre, kann er den Abenteuern nicht versprechen, lediglich 200 Goldstücke für Kost und Logis und eine kleine beseelte Schatztruhe (läuft selbständig). Hieronymus drängt zum baldigen Aufbruch, da er berechnet hat, dass der Weltenfresser zum nächsten Tag des Steins (4. Wyntern) emporsteigen soll, um Caera erneut ins Chaos zu stürzen. Die Reise führt 4 Tage lang tief ins Dornenkamm Gebirge, nahe Trium. Zielsicher leitet Hieronymus die Reise, da er scheinbar genaue Angaben über die Lage des Grabes von Xantier von Ohnesorg hat.

1. DER EINGANG

Vor dem prunkvollen Eingang (LK 100, Abwehr 30, Magie Bannen) ruhen 4 goldenen Wächter (Steingolem, GRW. S.114), die jeden angreifen der versucht gewaltsam einzudringen. Auf dem verschlossenen Tor stehen huldvolle Gebete und in der Mitte befindet sich ein großes Schlüsselloch (Schlösser Öffnen-Probe, SW -8).

Dies löst bei Hieronymus eine große Verärgerung aus, da er vor einigen Jahren die Möglichkeit hatte einen solchen Schlüssel zu erwerben. Zum damaligen Zeitpunkt war er jedoch der festen Überzeugung, das Tor zur Grabstätte sei nicht durch einen Schlüssel gesichert.

2. DIE HALLE DER SONNE

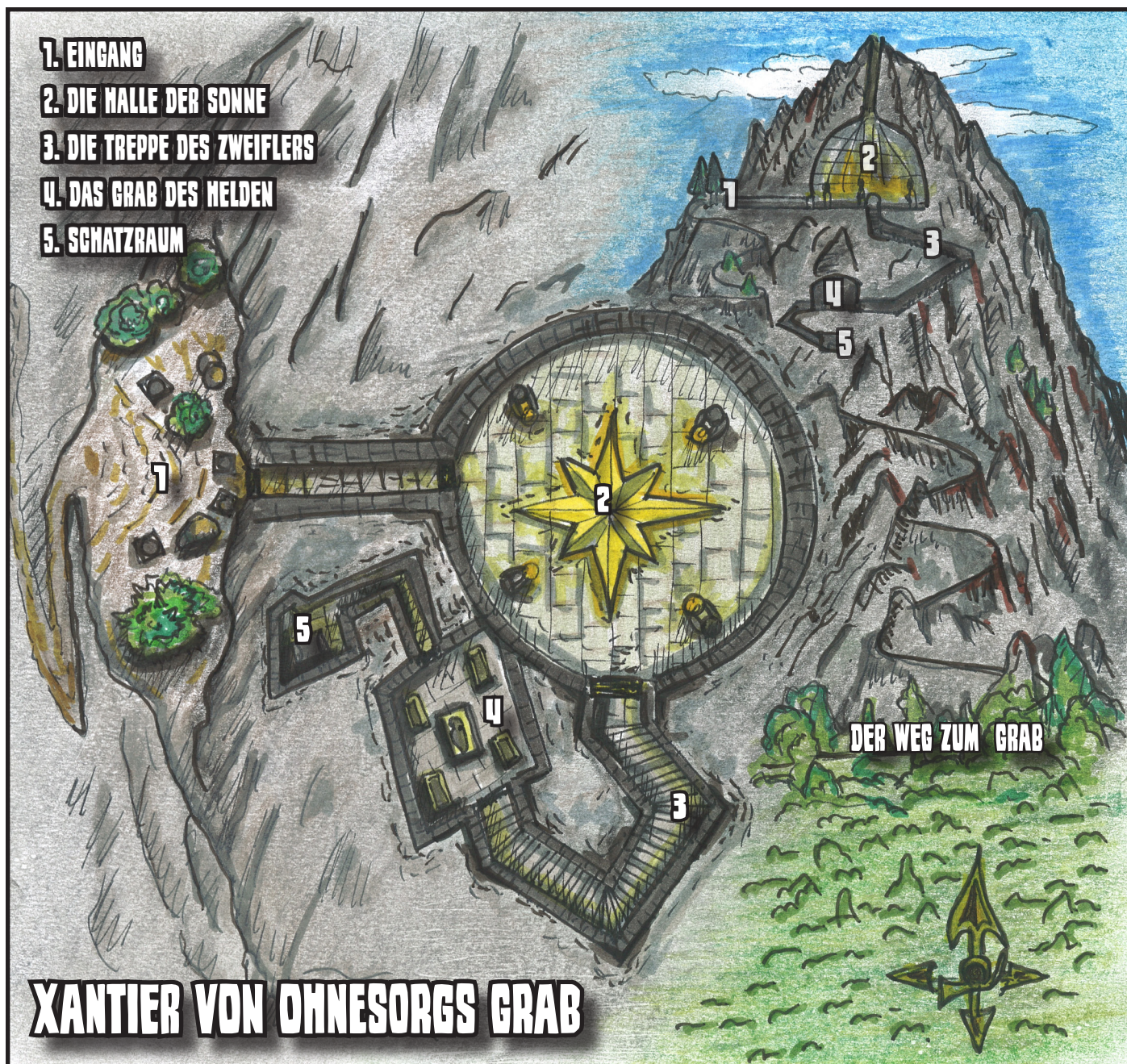
In diesem Kuppelgewölbe befinden sich

sehr detailliert gefertigte Fresken einer Himmelschlacht zwischen Gargylen und langgefiederten Vögeln. Auf vier Podesten ragt je eine überlebensgroße Ritterstatue mit Schwert und Laterne. Die Podeste scheinen exakt nach den vier Himmelsrichtungen ausgerichtet zu sein. Entzündet man die Laternen, tritt das Symbol Helias am Kuppeldach zum Vorschein. Sieht man genau nach oben (Beobachten-Probe), so kann man ein eingelassenes Fenster erkennen. Das Fenster lässt sich mittels eines versteckten Hebels an einer Statue (Suche-Probe, SW -2) öffnen. Je nach Tageszeit strahlt nun Mondlicht oder Sonnenlicht in die Halle. Bei Mondlicht erwachen die SCx5 Gargylen zum Leben (GRW.S.112) und greifen augenblicklich an. Bei Tageslicht erwachen die langgefiederten Vögel, die Statuen der Ritter verbeugen sich huldvoll und anschließend öffnet sich die riesige steinerne Tür (LK150, Abwehr 50, nicht mittels Magie zu öffnen). Sollten die Abenteurer versuchen die Tür gewaltsam zu öffnen, so greifen SCx5 Gargyle, SCx5 Vögel (Werte Adler, GRW.S.106) und die 4 Statuen (Werte Steingolem heroisch, Grw. S.114) an. Sollten alle zerstört sein, so entstehen diese alle 24h später erneuert.

3. DIE TREPPE DES ZWEIFELS

Diese Treppe scheint endlos in die Tiefe Caeras zu gehen und je weiter die Abenteurer nach unten steigen um so wärmer wird es (2 LK/Min). Hierbei handelt es sich um einen recht simplen Illusions-





zauber. Er kann jedoch durch den reinen Glauben an Helia (Religions-Probe, SW o) oder den Zauber „Magie bannen“ gebrochen werden. Erst jetzt erscheint das Ende der Treppe, eine weitere Tür verziert mit dem Helia Symbol wird sichtbar. Sie öffnet sich vor den Abenteurern wie von Geisterhand.

4. DAS GRAB DES HELDEN

Hier wurde Ritter Xantier von Ohnesorg mit seinen treuen Begleitern ehrenhaft bestattet. In der Mitte des Raumes liegt der Ritter, in den vier umliegenden Steinsärgen liegen seinen Begleiter. Wird einer der Säрге geöffnet, so entweichen die Geister der vier Ritter (Geist, GRW.S.113) und greifen an. In allen Ruhestätten befinden sich Platten- Rüstungen +2 und je ein zweihändiges Schwert +2. Im Sarg des Ritter Xantier befindet sich ein Langschwert (+3, Vergeltung III, Vernichtender Schlag II) eine Plattenrüstung (+3 Standhaft II, Parade II, Heldenglück II) und eine goldene Tafel. Auf Ihr steht:

Im den Glimmerbergen (Schimmerberge), 5 Tage von Gefunkelfels (Schimmerstein) aus auf dem höchsten Berg soll es sicher ruhen. Sicher verwahrt in einer Binge tief unten, solle es erst wieder das Licht des Tages erblicken in der allergrößten Not. Nur ein Gottgefälliger, reinen Herzens darf einen Ton ihm entlocken, um dem Ende der Gezeiten Einhalt zu gebieten. So gehet nun mit diesem Siegel und mit dem Schlüssel als Beweis und betet auf das Caera errettet werde.

Hinter dem steinernen Sarg finden die Abenteurer eine kunstvoll gefertigte Schale auf dessen Rand folgendes geschrieben steht:

Es war eine Mutter, die hatte vier Kinder. Das erste war unersättlich und fraß immerfort. Das zweite war wendig und mit den Händen kaum zu packen. Das dritte lag reglos darnieder und das vierte war federleicht und unsichtbar.-Nur alle vereint können den Weg weitergehen.

Wenn die vier Elemente Erde, Wasser, Feuer und Luft in die Schale geworfen werden, so öffnet sich eine Geheimtür (TW 8). Eine weitere Treppe führt tiefer hinunter und endet schließlich vor einem kleinen Raum.

4. SCHATZRAUM

In diesem Raum liegt ein kunstvoll gefertigter sehr großer goldener Schlüssel dessen Bart die Form eines Blashorns hat. Weiterhin sind hier noch in einer Truhe Gegenstände zu finden (BTW: 20A, 4M, 4W, 4R, 4X)

AUSBLICK

Der Schlüssel wird in dem zukünftigen Abenteuer noch eine gewichtige Rolle spielen den bald schon sollen sich die Berechnungen Hieronymus bewahrheiten und der Weltenfresser auf Carea wandeln.

Erfahrungspunkte: Pro Raum/Km:1 EP, je Kampf (besiegte EP/SC), pro/Rätsel 50 EP, Abenteurer: 400 EP