

DIE LEGENDE VON RADAMENT



HANDLUNGSSTRANG

Die Handlung spielt im Dorf **Norderbrunn**, etwa drei Tagesreisen entfernt von der Stadt **Greifenfurt**.

Die Spieler sind gerade arbeitslos werden in einer Schenke von einem Arbeitsvermittler angesprochen. Sie sollen einen Händler bis nach XXX begleiten, da es seit einiger Zeit in dieser Gegend immer wieder zu Überfällen durch Goblins gekommen ist. Die Hälfte der Belohnung bekommen sie, wenn sie am nächsten Morgen aufbrechen, die andere Hälfte, wenn sie ihm die Bestätigung der Übergabe mitbringen.

Auf dem Weg dorthin, wird es einen oder zwei mögliche Überfälle geben.

Im Dorf angekommen erfahren die Spieler das der Dorfälteste verschwunden ist, dieser sollte auch eine Bestätigung der Lieferung geben. Außerdem soll es auf dem nahegelegenen Friedhof neuerdings spuken.

Es gehen Gerüchte umher, das der Älteste von einer Scharr Goblins entführt wurde, diese halten sich wohl in der Gegend auf. Außerm bietet der Dorfmagier den Spielern eine kleine Belohnung, wenn sie ihm ein Familienerbstück mitbringen, einen Dolch, den die Goblins bei einem der Überfälle gestohlen haben. Wenn die Spieler diesem nachgehen, werden sie die Orks finden und wahrscheinlich töten. Dabei werden sie in dem Goblinschatz einen merkwürdigen Schlüssel finden. Vom Ältesten gibt es keine Spur. Die Spieler finden auch den Dolch des Dorfmagiers.

Vom Dorfmagier erfahren die Spieler das das spuken so ungefähr mit dem verschwinden des Ältesten angefangen hatte. Die Spieler werden auch erfahren, das ein Spuk dadurch gebannt werden kann, indem man seine Knochen verbrennt. Sie müssen also herausfinden was auf dem Friedhof spukt. Dann werden sie merken, das es ein alter König der Vorzeit ist, der dort sein Unwesen treibt. Der Friedhof wurde nämlich damals auf einem uralten Schlachtfeld errichtet.

Die Spieler werden nun herausfinden, das es in der Nähe ein Hügelgrab des alten Königs gibt. Innen werden sie den Schlüssel benutzen müssen, um die Gebeine zu verbrennen.

Von da an haben die Spieler eine zweistufige Schutzvorrichtung gebrochen, deren erste Stufe bereits durch den Dorfmagier absichtlich gebrochen wurde. Der Spuk verschwindet, aber die toten (die Gegner des Königs) erwachen als Zombies zum Leben und werden das Dorf angreifen.

Zurück im Dorf gibt es natürlich ein schönes Gemetzel. Danach werden die Spieler erfahren, das der Dorfmagier fort ist. Er hat anscheinend noch dazu ein junges Mädchen mitgenommen.

Im Wald könnten die Spieler seinen geheimen Unterschlupf entdecken. Dieser wird bewacht. Im Keller verrichtet der Dorfmagier sein Werk, er wird das junge Mädchen mit dem Dolch töten. Dann wird er sich wegeleportieren. Im Keller finden die Spieler merkwürdige Aparaturen, auch den sehr geschwächten Ältesten, der den Spielern noch erzählen kann, das der Dorfmagier unter schwarzer Magie steht und den untoten König Radament beschworen hat. Sie finden auch Hinweise darauf, wie man Radament wieder einsperren kann. Sie müssen in die alte Ruine einer kleinen Burg, in der der König lebte und dort den Königsring finden. Kein Kampf, aber ein Spieler muss ein Opfer darbringen und seine Seele dem Königsgeist pflanzen, damit dieser den Ring heraus gibt und hilft (nach Abschluss ist der Spieler wieder frei).

Von nun an gibt es ein echtes Zombieproblem... Die Spieler werden erfahren, daß es in der Nähe des Schlachtfeldes eine Stadtruine gibt (nur sehr rudimentär). Dort hat sich in den Katakomben Radament zur Ruhe gesetzt. In den Katakomben gibt es ein schönes Geschnitzel und die Spieler sollten es schaffen können Radament magisch zu fixieren (mit dem Königsring / Geist). Dann können sie den Dorfmagier überwältigen, der seine Seele geben muss um Radament für immer einzusperren (mit dem Dolch töten). Radament wird mitsamt des Königsgeistes und dem Ring in einer beeindruckenden Kampfpose zu Stein erstarren. Alle Zombies werden danach sterben.

IN DER SCHENKE

ZUM DURSTIGEN PFERD

Es ist Abend, draußen regnet es in Strömen. Euch knurrt der Magen und es war schwerer Tag des Herumlungerns. Langsam könnten mal wieder einige Silberkreuzer rollen, doch an Arbeit mangelt an diesen schlechten Tagen. Und so kommt es, daß ihr an diesem Abend im Gasthaus **Zum durstigen Pferd** eingekehrt seid und zusammen an einem Tisch sitzt. Ihr gönnt euch ein kleines Mitleidsbierchen. Es gibt auch etwas zu essen, aber es ist ein karges Mahl, daß ihr euch bestellt habt.

Der Spielleiter kann den Abenteurern jetzt pro Nase einen halben Silberkreuzer abnehmen. In der Schenke tummeln sich einige Säufer und andere Taugenichtse.

ZUM DURSTIGEN PFERD

Plötzlich wird die Türe aufgestoßen und ein kalter Hauch weht kurz in die Schenke hinein. Mit einem **Rumms** knallt die Tür in den Rahmen zurück. Die anderen Taugenichtse um euch herum beginnen zu schweigen. Der korpulente große Mann wirft seine nasse Kapuze zurück. "Arbeit! Ich vergebe Arbeit an Euch Taugenichtse!" ruft er in einem herrischen Ton.

Der Mann stellt sich den Spielern als **Falk Hangemann** vor, Kaufmann und Wagenbesitzer.

FALK HANGEMANN

Ein Wagenzug nach **Norderbrunn** muss begleitet werden! Aber ich bin nicht sicher, ob ihr die Richtigen seid! Drei Tagesreisen den Finsterkamm entlang. 20 Silberkreuzer pro Nase, die Hälfte Morgen bei Aufbruch, die andere Hälfte, wenn ihr wieder zurück seid und die Empfangsbestätigung vorlegt.

Falls die Spieler genauere Informationen haben möchten, wird er Ihnen folgendes erzählen.

FALK HANGEMANN

Der Zug besteht aus drei Wagen. Drei Fahrer werden Euch begleiten. Ihr seid für deren Sicherheit zuständig und natürlich auch für die Ware! In letzter gab es da vermehrt Probleme. Übergriffe von Goblinschse. Wird Zeit das man denen Mal Einhalt gebietet!

AM MORGEN DES AUFBRUCHS

BEI DEN WAGEN

Es ist neblig und kalt an diesem Morgen. Ihr steht bei den Wagen, die jeweils mit einem alten Gaul bespannt wurden. Gerade eben haben Arbeiter die Beladung der Planwagen abgeschlossen, als Falk erscheint. "Gut das ihr da seid! Welch herrlicher Tag! Hier nehmt Eure Anzahlung und seht zu, daß ihr Euren Job vernünftig macht!"

Jeweils ein Spieler könnte sich neben einen der Fahrer setzen, die anderen müssten sich auf die Wagen verteilen oder laufen. Der Zug wird etwa 30 Kilometer pro Tag zurücklegen und immer gegen Abend eine Rast einlegen. Früh Morgens wird es dann weiter gehen, ganz gmächlich, bis man nach drei Tagen Abends **Norderbrunn** erreicht.

TAG 1

DER ERSTE TAG

Was für ein schönes Wetter. Die Sonne scheint sogar nach einigen Stunden und ihr fangt an die Reise zu genießen. Wer hätte Gedacht, daß aus so einem graulichen Morgen noch so ein schöner Tag werden würde. Ihr fahrt mit dem Wagenzug die kleine Strasse den Wald entlang. Zur linken Seite kann man das wi gemalte Gebirge des **Finsterkamms** erkennen, auf der rechten Seite scheint sich ein großer dichter Wald zu erheben. So reist ihr den ganzen langen Tag über, bis in den frühen Abend hinein. Dann entscheiden sich die Fahrer für einen schön gelegenen Rastplatz und fangen an, das Abendmahl vorzubereiten. Alles in allem, ein schönes Zusammensitzen. Geschichten werden erzählt Witz gerissen, ihr fühlt euch redselig und sehr wohl.

Der erste Tag sollte problemlos verlaufen. Etwas Smalltalk hier und da mit den Fahrern, schönes Wetter nach dem Nebel und eine gute Stimmung.

Der Rastplatz wird gut gewählt. Abends sollte jemand kochen und es wird ein schöner Abend. Allerdings verschlechtert sich das Wetter in der Nacht. Es wird kalt, es wird regnen, es sollte richtig schön ungemütlich werden.

Den Spielern sollte das Gefühl vermittelt werden, als ob der Wald sie beobachtet. Sie sollten schlecht schlafen, oft wach werden usw. Macnhmal raschelt etwas bei der Wache. Angst und Unbehagen erzeugen!

TAG 2

DER ZWEITE TAG

Was für eine schlechte Nacht. Ständig war irgendetwas am Waldrand, ständig diese seltsamen Geräusche. Dann dieser Nieselregen, der irgendwann in der Nacht begann. Alles ist nass, die ganze Ausrüstung eure Kleidung. Ihr fühlt euch furchtbar. Die Fahrer haben eine ordentliche Brühe gekocht. Selbst die kann eure ausgekühlten Körper kaum erwärmen. Der Himmel ist so bewölkt, es sieht aus, als würde es ewig regnen wollen. Ein schlechtes Gefühl breitet sich in Euch aus. Dazu dieser kalte Hauch des Windes hier am Wegesrand. Ihr fühlt Euch schlecht und ausgelaugt, es ist einfach furchtbar. Den Fahrern scheint genauso zu gehen. Mühsam packen sie alles zusammen und ihr macht Euch entkräftet und ausgezerrt auf die Weiterfahrt.

Der zweite Tag beginnt mit permanenten Nieselregen, mal stärker, mal schwächer. Ständig bewölkt, kalt, windig und unangenehm.

Die Spieler sollten alle paar Stunden Körperkraftproben ablegen, um sich nicht ausruhen zu müssen.

Der Zug wird gegen Abend in einiger weiter Ferne eine unheimliche Burgruine erkennen können.

DIE BURGRUINE

In der Ferne macht ihr eine unheimliche Burgruine aus. Sie steht auf einem kleinen Hügel und nahe am Fuß des Gebirges. Der Stein der Ruine scheint schwärzlich geworden zu sein, das Alter hat seine Spuren hinterlassen. Welch grausamer Herrscher hier wohl einst gelebt hatte? Ein Schaudern überläuft Eure Nacken. Und gerade in dem Moment, als Euch eine Regenpeitsche in die Gesichter knallt, ruft einer der Fahrer, das er einen Rastplatz nahe am Wald unter einigen großen Bäumen ausgemacht hat. Wenigstens heute ein klein wenig Schutz vor diesem allgegenwärtigen Regen.

Der Rastplatz wird natürlich von den Fahrern irgendwo am Wegesrand gewählt. In der Nacht sollte es zu einem kleinen Überfall kommen. Ein Trupp von sechs Goblins versucht die Spieler auszutesten. Sie werden von mehreren Seiten angreifen, aber nicht zu weit gehen und nach ein paar Angriffen die Flucht ergreifen. Spätestens, wenn es ein oder zwei Verluste gibt.

GOBLIN

Einfache Späher

Rüstungsschutz 2
Monsterklasse 5

Mut	Angriff	Parade	Lebenspunkte
5	7	6	12

Languages Goblinsich

Taktiken. In den Hinterhalt locken.

Aktionen

Beil 1W6+2

Kurzbogen 1W6+3

Danach wird der Schlaf der Spieler sehr unangenehm werden, das es ordentlich frisch wird und natürlich schön regnet.

TAG 3

DER DRITTE TAG

Eure Körper schmerzen. Arme, Beine und sämtliche Knochen scheinen wie entzündet zu sein. Dieser verdammte Regen hat sich wieder einmal zu einem konstanten Nieselregen entwickelt, dessen mikroskopisch kleine Tropfen durch jede Öffnung eurer Kleidung geraten. Nässe, Kälte und diese unangenehme schlechte Gefühl, das irgendwas schlimmes passieren wird, scheinen Euch den Mut zur Weiterreise zu nehmen. Die Fahrer haben zum Frühstück wieder eine kräftige Brühe gekocht. Nur noch dieser Tag, dann ist es geschafft.

Auch der dritte Tag sollte höchst unangenehm sein, auslaugend, Kräfte verzehrend. Wegen dem Schlafmangel sollten die Spieler ab und zu einige Körperkraftproben, um 2 erschwert, ablegen, um nicht zu Müde zu werden.

Ein schlechtes dunkles Gefühl der Unmut verbreitet sich außerdem unter den Spielern, je näher sie ihrem Ziel kommen.

DIE ANKUNFT IM DORF

DAS DORF BEI ABEND

Kleine Lichter sind in der Ferne durch den permanenten Regenschleier zu erkennen. Auf der rechten scheint sich ein großer Hügel bemerkbar zu machen. Ein Schaudern fährt Euch über den Rücken, als ihr im Blitzschein erkennt, daß es sich um einen Friedhof handeln müsste. Euch ist kalt, nass und ein seltsames Gefühl, des drohenden Unheils macht sich in Euch breit. Es scheint eine rabenschwarze Nacht zu werden. Die Pferde schleppen sich mit aller Mühe durch schlammigen Untergrund, die Wagen ächzen, als ihr die ersten kleinen schwach beleuchteten Häuser auf der Dorfstrasse passiert. Die Fahrer lenken die Wagen zum **Schwarzkrug**, der einzigen Schenke des Dorfes. Dort wollen die Wagen unterbringen und dort sollte auch die Ladung vom Dorfältesten **Colgar Korber** empfangen werden.

Im **Schwarzkrug** werden die Spieler auf einige aufgebracht, teils angetrunkene, Bauern treffen. Unter der Menge befindet sich auch **Thallian Ballurat**, ein sehr alter Magier, der schon in diesem Dorf lebt, über dessen Hintergrund allerdings nicht viel bekannt ist.

Das Thema der Stunde ist, das spurlose Verschwinden des Dorfältesten **Colgar**, der seit zwei Tagen vermisst wird.

Nur er ist übrigens befugt die Ladung zu empfangen und eine Empfangsbestätigung zu erstellen. Niemand wird den Spielern die Ladung abnehmen wollen und die Fahrer stellen sie erstmal in einem Lagerhaus in der Nähe der Schenke ab. Sie werden sich um die Pferde kümmern.

BETRUNKENE BAUERN

Das waren die Goblins! Sie haben ihn entführt oder wer weiß, vielleicht sogar getötet. Dieses verfluchte Pack! Und niemand hilft uns! Außerdem haben sie unsere Quelle vergiftet, den Norderbrunn! Ja genau, sie haben das Wasser schwarz gefärbt! Und Colgar getötet! Keine Ahnung, wo diese Brut auf einmal herkommt, aber seit einigen Wochen treiben sie sich in den Wäldern hier umher.

Ach **Thallian** könnte sich, wenn gefragt, äußern.

THALLIAN BALLURAT

Es ist wahr. Seitdem die ersten Goblins vor etwa drei Monaten gesehen wurden, verfärbte sich der **Norderbrunn** schwarz. Unser geliebtes Quellwasser ist ungenießbar geworden. Ich habe es untersucht, es scheint eine unbekannte Magie am Werk zu sein, vielleicht Goblinmagie. Vorsicht sollte geboten sein, wenn man sich der Quelle nähert. Die Goblins scheinen ihre Schreckhaftigkeit verloren zu haben.

Thallian bietet den Spielern eine gute Möglichkeit, sich heilen zu lassen. Er macht das aus reiner Freundschaft und um den Spielern einen guten Freund vorzuspielen. Er will ihr Vertrauen gewinnen, wird sich aber auf gar keinen Fall selbst belasten.

Die Spieler werden in der Schenke auch auf einen jungen Mann namens **Kajes** treffen, einem hier lebenden und arbeitenden Jungen, der auch **Heiliger Martinus**. Dieser Charakter ist eine Anspielung auf einen hochintelligenten KS-Freak und seinem immer wieder kehrenden alter Ego **Martin**. Wenn **Kajes** zur Verfügung steht, kann er die Spieler auf hochintelligente Weise auf die Sprünge helfen, meistens aber wird der **Heilige Martinus** vorherrschend sein, der sich äußerst bockig gibt.

Die Spieler können folgendes erfahren:

- **Colgars** Verschwinden ist nun zwei Tage her. Er wollte sich anscheinend die Quelle noch einmal genauer ansehen.
- Die Goblins wurden unweit der Quelle beobachtet, draußen bei den weit entfernten Feldern.

Die Spieler können folgendes tun:

- Am nächsten Tag zusammen mit den drei Wagenfahrern abreisen (keine weitere Belohnung). Abenteuer fertig.
- Nach **Colgar** suchen und den Dorfbewohnern somit helfen. In diesem Fall wird ihnen angeboten, vergünstigt in der Schenke zu leben, 1 Silberkreuzer pro Person und Übernachtung und Essen.

DIE QUELLE

Zur Quelle ist es ungefähr ein Fußmarsch von einer Stunde.

DIE QUELLE

Von einigen Bäumen umgeben, die schon Jahrhunderte alt sind, entdeckt ihr einen großen mit Moos überzogenen Stein, senkrecht im Waldboden steckend. Der Stein ist ca. vier Meter hoch. Vor ihm befindet sich ein uraltes Becken, das gute zwei mal zwei Meter misst und ebenfalls mit Moos überzogen ist. Der Stein besitzt am unteren Teile eine kleine Öffnung, aus der sich ein kleines Rinnsaal in das Becken ergießt. Wie schön muss es hier einst gewesen sein, als die Bäume noch kleine waren, die Natur die Quelle noch nicht erschlossen hatte. Nun ergießt sich hier ein schwarzes nach Fäulnis riechendes Wasser und Euch überkommt wieder dieses ungute Gefühl. Die verwesenden Köpfe zweier Wildschweine wurden hier auf zwei großen aufgespießt und gegen den Stein gelehnt. Gehirnmasse und Fleischsaft bahnen sich ihren Weg über den Stein, hinunter in das Quellwasser.

Wenn die Spieler etwas nachdenken, werden sie erkennen, das es typisches Goblinwerk ist. Anscheinend wollten die Goblins das Wasser vergiften, mit den Kadavern. Mit der Schwarzfärbung haben sie aber nichts zu tun.

Der Ursprung der Quelle sollte nicht erkennbar sein. Und die Spieler sollten wieder zur Schenke zurückkehren. Es sollte tüchtig regnen und Gewittern, so das den Spielern der weitere Aufenthalt an der Quelle vermiesst werden sollte.

WIEDER IN DER SCHENKE

Niemand in der Schenke scheint etwas über die Quelle zu wissen. Die Spieler sollten richtig verzweifelt sein.

KAJES UND DER URSPRUNG DER QUELLE

Plötzlich kehrt Ruhe ein in der Schenke. Alle werden still und schauen in die Ecke, in der der **heilige Martinus** immer sitzt. Er hat sich erhoben, schaut zu Euch mit ernster Mine. "Kajes" murmelt die Menge.

"Jede Quelle hat seinen Ursprung, doch wo ist er zu finden? Unter Tage solltet ihr Suchen, doch wo? Der erste Mondstrahl der Mitternacht, einen Teil des Gebirges hell erleuchtet, einen einzigen Punkt, einen einzigen Augenblick lang. Folgt dem Punkt in gedachter Linie, wie durch ein Lot. Dort am Fuße müsst ihr suchen."

Danach setzt er sich wieder hin und schaut Euch freundlich an.

Ab diesem Moment ist er wieder der **heilige Martinus**.

Thallian könnte sich auf Nachfrage nicht an einen Ursprung erinnern. Der Ursprung der Quelle ist für ihn der Stein.

DER URSPRUNG DER QUELLE

Sollten die Spieler sich wirklich gegen Mitternacht an der Quelle efinden, werden sie wirklich ein Naturschauspiel beobachten können. Der Mitternachtsmond erleuchtet das Gebirge an einem einzigen Punkt, dessen Fuße man ungefähr in einer Stunde erreichen könnte. Dort kann man einen Höhleneingang erkennen, durch den man sich pressen muss. Es geht einen langen Schacht nach unten, der dann letztendlich in einem Raum auf der Karte endet. In dieser Höhle kann man neben einigen toten Goblins den Ursprung der Quelle finden, scheinbar für immer entweiht und durch merkwürdige Schriftzeichen verziert. **Thallian** hat die Quelle durch schwarze Magie entweiht. Der erste Teil der Beschwörung von **Radament** wurde dadurch in Gang gesetzt, der Blutfluss des Bösen wurde initiiert. Ein paar Goblins sind in der Höhle, um zu versuchen das Böse aufzuhalten. Vermutlich werden die Spieler sie töten.

Mittels Klugheitsprobe können die Spieler eindeutig Spuren von Goblins finden.

RAUM 1

Ihr betretet eine große Höhle, in der vereinzelt Fackelständer in den Boden gerammt wurden und ein schönes diffuses Flackerlicht geben. Aus einem hinteren Teil der Höhle hört ihr merkmürdige Stimmen, eine Art schimpfen, das ab und zu von einem Lichtblitz unterbrochen wird. Ein ungutes Gefühl breitet sich in Euch aus und als das Schimpfen impulsiver wird, und die Lichtblitze sich von weiß, nach rot und dann nach blau verfärben, ruft euch das wütende Geschrei von einigen Goblins, die auf euch zu stürmen, wieder in das Geschehen zurück.

Die Spieler werden von sechs Goblins angegriffen. Im hinteren Teil der Höhle befindet sich ein Goblinschamane, der gerade versucht das Quellwasser von seinem bösen Zauber zu befreien. Mindestens zwei Goblins sollten vor dem Angriff ihre Bögen abfeuern.

Der Schamane wird versuchen sich zu ergeben und versuchen mittels Zauberei mit den Spielern zu kommunizieren. Dabei schimpft er einige Worte und seine Hände beginnen zu glühen. Die Spieler sollten ihn töten. Einem magiebegabten Spieler könnte der Schamane vielleicht noch erreichen und ihm folgende Worte vor seinem Tod ins Ohr setzen "Wasser böse".

GOBLIN

Beschützer

Rüstungsschutz 2

Monsterklasse 6

Mut	Attacke	Parade	Lebenspunkte
5	8	7	12

Languages Goblinsich

Taktiken. In den Hinterhalt locken.

Aktionen

Beil 1W6+2

Kurzbogen 1W6+3

GOBLIN

Schamane

Rüstungsschutz 2

Monsterklasse 6

Mut	Attacke	Parade	Lebenspunkte
4	5	4	6

Languages Goblinich

Taktiken. Heilung (1W6) auf beliebigen Goblin pro Runde.

Aktionen

Stab 1W6+2

Bei dem Schamanen könnten die Spieler **Colgars** Siegelring finden. **Colgar** schenkte dem Schamanen den Ring, wenn er dafür das Wasser entgiften würde..

RAUM 2

Der Stein dieser Höhle scheint merkwürdig grünlich zu leuchten.

RAUM 3

Diese Säule dieser Höhle ist stark mit Moos bewachsen. Der Boden leuchtet schwach grünlich.

Wenn die Spieler sich den hinteren Teil der Höhle ansehen wollen, werden sie ein großes Wandrelief stark Moos bewachsen entdecken.

WANDRELIEF

Das Relief zeigt einen großen menschlichen Krieger mit einer goldenen Krone und einem langen goldenen Schwert. Er scheint gerade einen anderen menschenähnlichen mit Pferdekopf enthauptet zu haben. Das Blut, das aus diesem Körper läuft, scheint in eine Steinbecken zu laufen, an dessen einer Seite ein sehr hoher Stein steht. Schlangen scheinen sich in dem Becken zu laben.

RAUM 4

Ihr betretet eine feuchte und kalte Höhle. Überall wachsen Tropfsteine und aus allen Ecken scheint Wasser zu tropfen.

Zurück in der Schenke könnten die Spieler **Thallian** davon berichten. Er wird sich sehr beängstigt zeigen und anbieten, in alten Schriften danach zu suchen. Er rät den Spielern dringend dazu, **Colgar** bei den Goblins zu suchen.

In der Schenke können die Spieler heute folgendes erfahren:

- Es wird vermutet, dass sie sich in einer Höhle in der Nähe des Gebirges aufhalten. Hinter den äußeren Feldern.

DIE SUCHE NACH DEN GOBLINS

DIE GOBLINHÖHLE

In der Goblinhöhle sollten die Spieler den Goblinschatz finden. Es handelt sich bei den hier lebenden Goblins um einen Terrortrupp, der verhindern wollte, dass der Dolch **Die Schmach** in falsche Hände gerät.

Die Spieler sollten den Dolch finden und zu **Thallius** bringen.

Tun sie dies nicht, wird **Thallius** den Dolch entweder selbst finden, oder nachts bei den Spielern stehlen während sie schlafen.

RAUM 1

Ein kleines Feuerchen erwärmt einen großen Kochtopf. Ein Goblin scheint gerade damit beschäftigt zu sein, den Topfinhalt, der erbärmlich stinkt, umzurühren. Drei andere sind gerade dabei ihre Beile zu schleifen. Sie scheinen Euch in dem fahlen Licht der Feuerstelle noch nicht bemerkt zu haben.

GOBLIN

Einfache Späher

Rüstungsschutz 2
Monsterklasse 5

Mut	Angriff	Parade	Lebenspunkte
5	7	6	12

Language Goblinsich

Taktiken. In den Hinterhalt locken.

Aktionen

Beil 1W6+2

Kurzbogen 1W6+3

In der Höhle ist nicht zu finden. In dem kleinen Fortsatz schlafen die Goblins. Es riecht stark und überhaupt liegt viel Unrat herum.

RAUM 2

Die größere Höhle sieht aus, wie eine kleine Werkstatt. Schleifsteine, eine sehr große Feuerstelle, die nur etwas glüht und zwei Arbeitstische mit allerlei Werkzeugen stehen hier herum. Alles scheint ziemlich unaufgeräumt zu sein. An den Wänden stehen zwei Kisten und drei Fässer.

Die Fässer sind nicht verschlossen und beinhalten Wasser.

Die Kisten sind durch einfache Schlösser gesichert und beinhalten drei Heiltränke (jeweils 1W20).

RAUM 3

Ihr betretet eine seltsam geformte Höhle. In der Mitte liegt ein verflauster dicker Teppich, auf dem ein Holzthron steht. Auf ihm sitzt fette Gestalt mit großen Hauern und einem fiesen verschmitzten Lachen. Er erhebt sich aus seinem Thron und mit einer tiefen Stimme sagt er:

"Beute! Locke hungrig, sehr hungrig! Ergreift sie!"

Dabei zieht er eine lange, mit Steinen und alten Fleischfetzen gespickte große Keule vom Boden hoch.

Von links und rechts und hinter ihm nähern sich die Goblins mit Beilen und Keulen ruhigen Gewissens, ihrem Meister einige neue Leckerbissen zu verschaffen.

Die Spieler werden von 6 Goblins und einem fetten Oger angegriffen.

GOBLIN

Einfache Späher

Rüstungsschutz 2
Monsterklasse 5

Mut	Angriff	Parade	Lebenspunkte
5	7	6	12

Languages Goblinsich

Taktiken. In den Hinterhalt locken.

Aktionen

Beil 1W6+2

OGER

Locke

Rüstungsschutz 3
Monsterklasse 18

Mut	Angriff	Parade	Lebenspunkte
22	6	5	40

Languages Goblinsich, menschlich

Taktiken. Locke ist krank, bei jedem Angriff besteht die Möglichkeit (50%), dass er statt zuzuschlagen den Spieler vollkottzt. Dieser muss dann eine einfache Mutprobe ablegen, um handeln zu können.

Aktionen

Keule 2W6+4

RAUM 4

Ihr betretet eine sehr schlecht beleuchtete Zwischenhöhle. Es riecht stark nach Verwesung und euch läuft ein Schauer über den Rücken als ihr den Ursprung des Geruchs entdeckt. Ein nackter menschlicher Körper, oder das was von ihm noch übrig geblieben ist liegt am Boden aufgespannt an der linken Wand. Anscheinend haben die Goblins ihn ausgenommen und größtenteils schon verzert.

Tja, der Körper hat keinen Kopf mehr und ist überhaupt nicht mehr zu identifizieren. Es war auf jeden Fall nicht der Älteste, sondern ein armer Streuner. Aber die Spieler werden das natürlich denken.

RAUM 5

Ihr betretet eine kleine Höhle mit vielen Körben und einer großen Holzkiste in der Mitte. Verschiedenster Plunder liegt hier überall verstreut herum. Anscheinend hatte er den Goblins und **Locke** etwas bedeutet.

In den Körben können die Spieler insgesamt 30 Silberkreuzer ausmachen.

Die Kiste ist **schwer** verschlossen. Sie beinhaltet einen Ring (in dessen Innenseite **Colgar** eingraviert ist), und einen alten Dolch mit merkwürdigen Schriftzeichen darauf **Die Schmach**.

Außerdem finden die Spieler zwei Tränke mit blauer Flüssigkeit hier (Astraltränke jeweils 1W20).

RAUM 6

Es riecht furchtbar nach Fäkalien in diesem Raum. In einer hinteren Ecke kann man ein rauschen aus einer im Boden befindlichen kleinen Felsspalte hören.

Hier ist absolut nichts, nur Scheisse.

RAUM 7

Ihr betretet einen furchtbar schmutzigen Vorraum. Eine Fackel leuchtet an der Wand nur noch schwach und überall liegen kleinere Knochen auf dem Boden herum.

!!! KATJA KRASSA CUT !!!

ZURÜCK IM DORF

Thallian kann wie gewohnt als Heiler fungieren.

Die Spieler werden nun von den Bauern erfahren, das es scheinbar auf dem Friedhof spukt, und zwar heftig. Vermutlich hängt das mit der Quelle zusammen. Alle Bewohner ängstigen sich vor dem Friedhof.

Thallian kann sich den Dolch genauer ansehen, braucht aber Zeit.

Die Bauern werden die Spieler bitten, sich auf dem Friedhof umzusehen.

DER FRIEDHOF

WIEDER IM DORF

Thallian empfiehlt den Geist zu vertreiben. Bei seinen Recherchen zum Dolch ist er auf einen Geist gestoßen, der seiner Meinung nach von den Goblins erweckt wurde. Man müsse die Gebeine des Geistes finden. Er ist in alten Aufzeichnungen auf das Hügelgrab gestoßen und kann den Spielern den Weg beschreiben.

DAS KÖNIGSGRAB

VERBANNEN DES KÖNIGSGEISTES

DAS ERWACHEN DER TOTEN

DER UNTERSCHLUPF DES DORFMAGIERS

RADAMENTS ERWACHEN

BERATUNG IM DORF

DIE BURG DES KÖNIGS

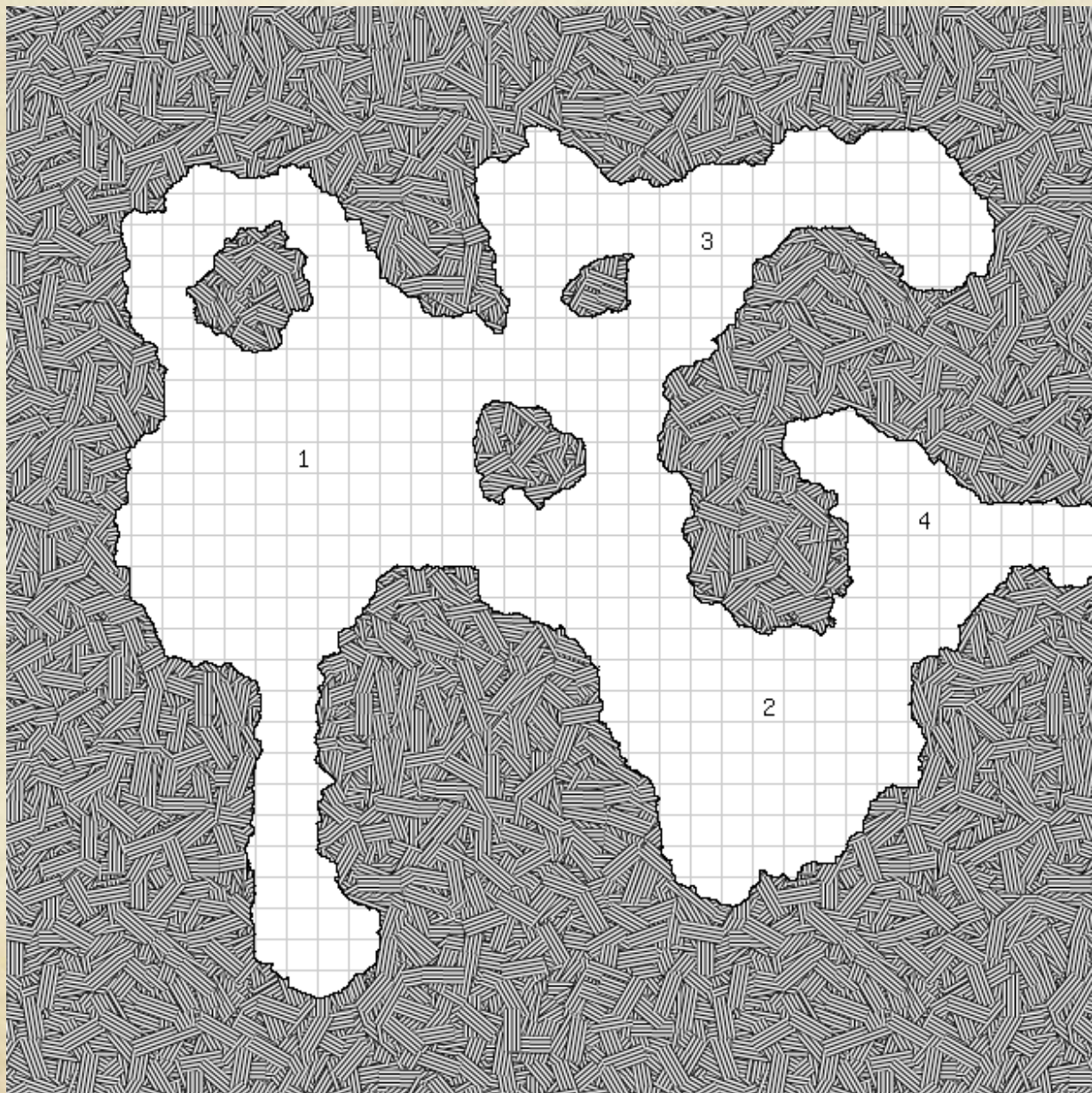
DIE ALTE STADT

SHOWDOWN

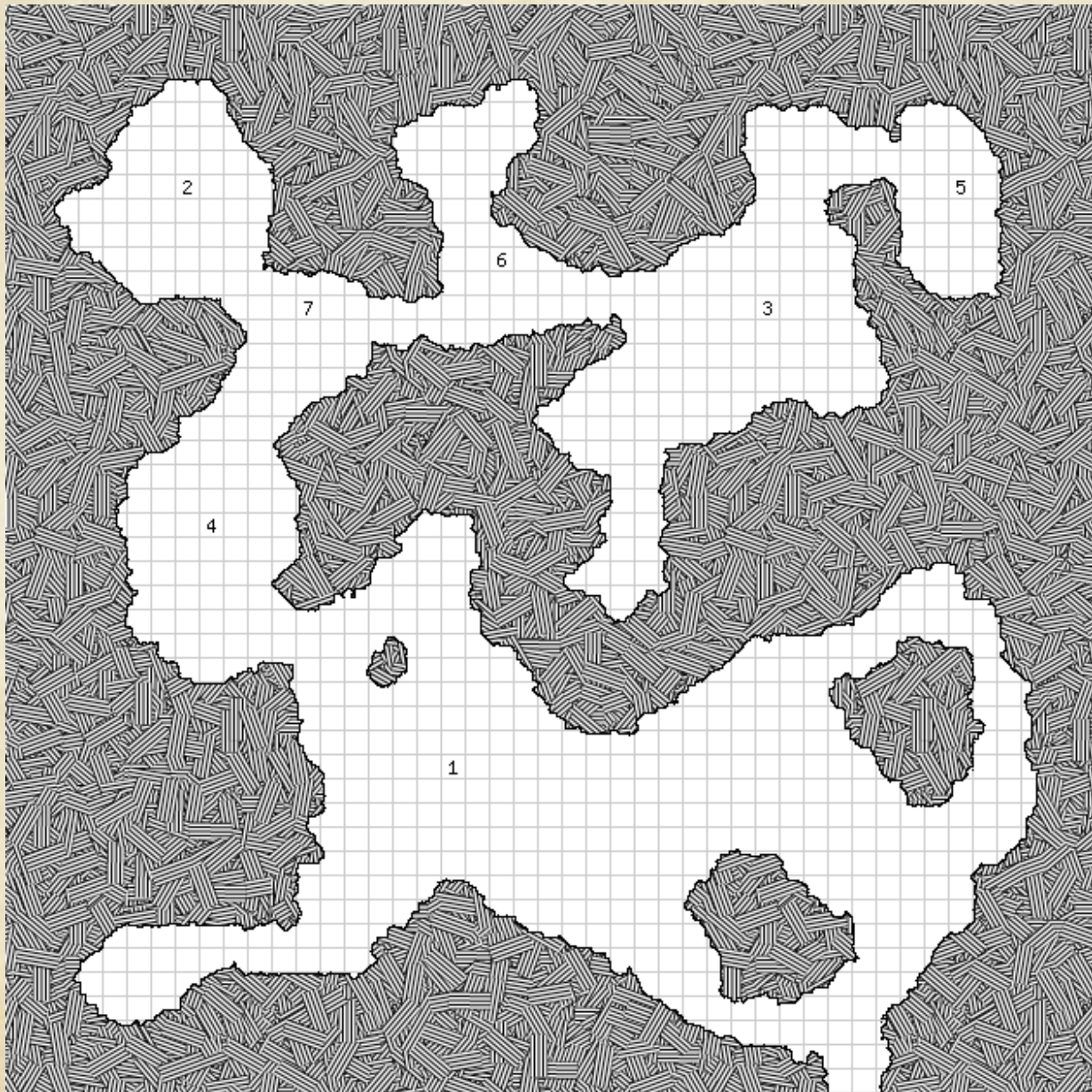
DAS ENDE

KARTEN

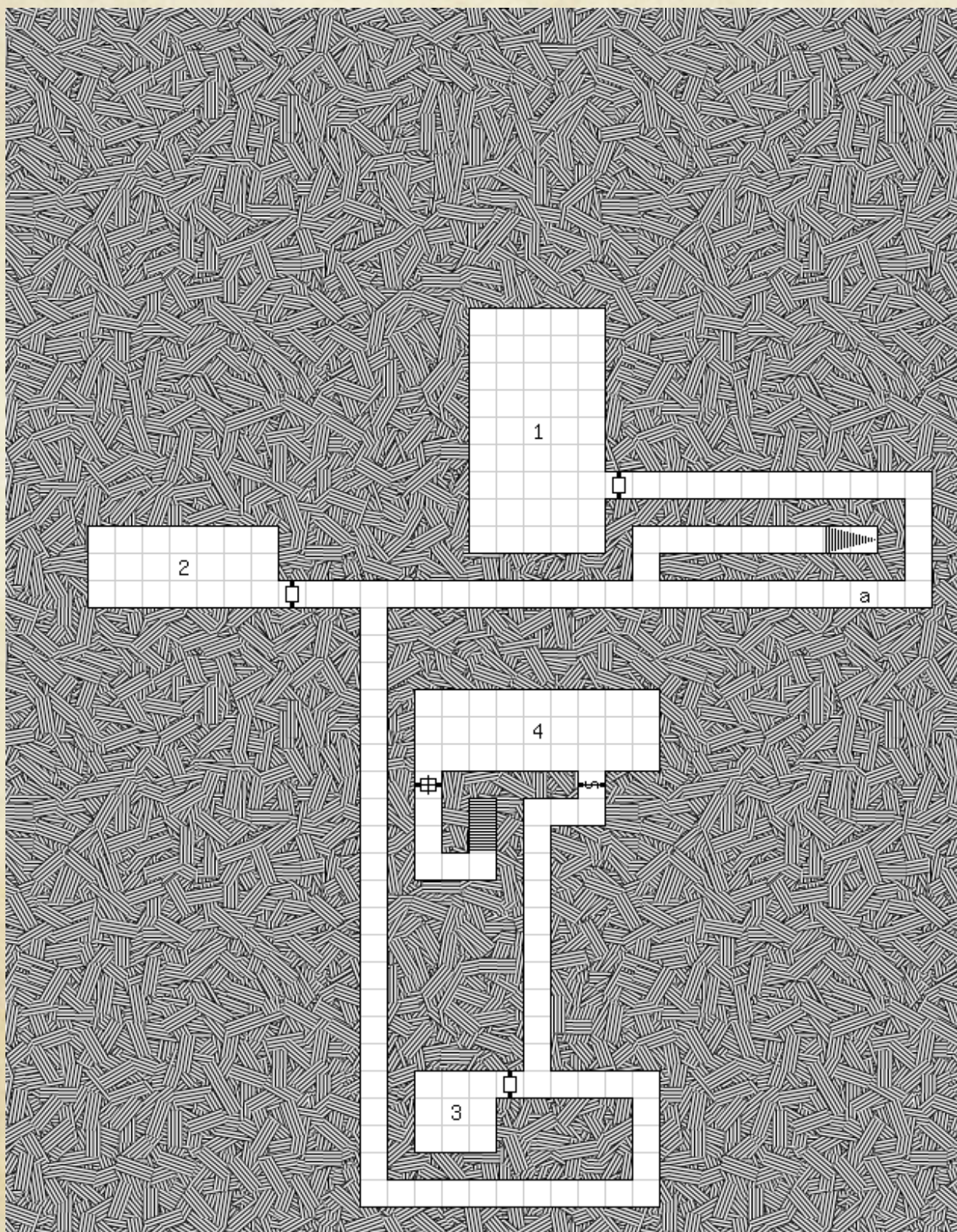
URSPRUNG DER QUELLE



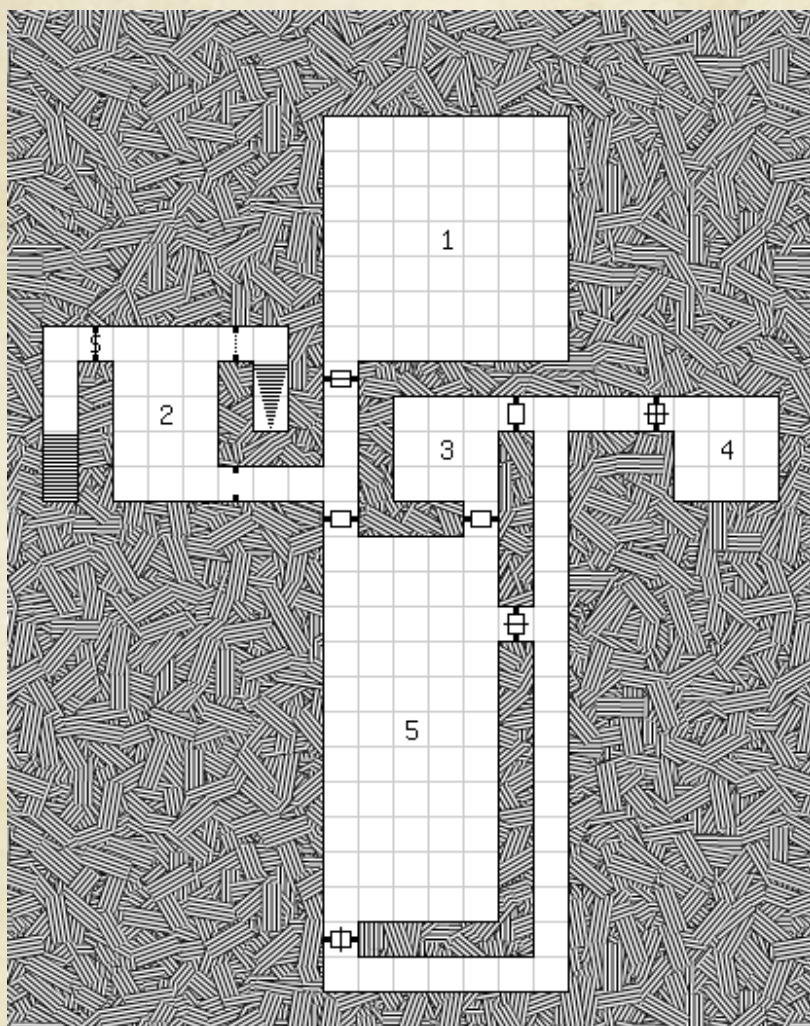
GOBLINHÖHLE



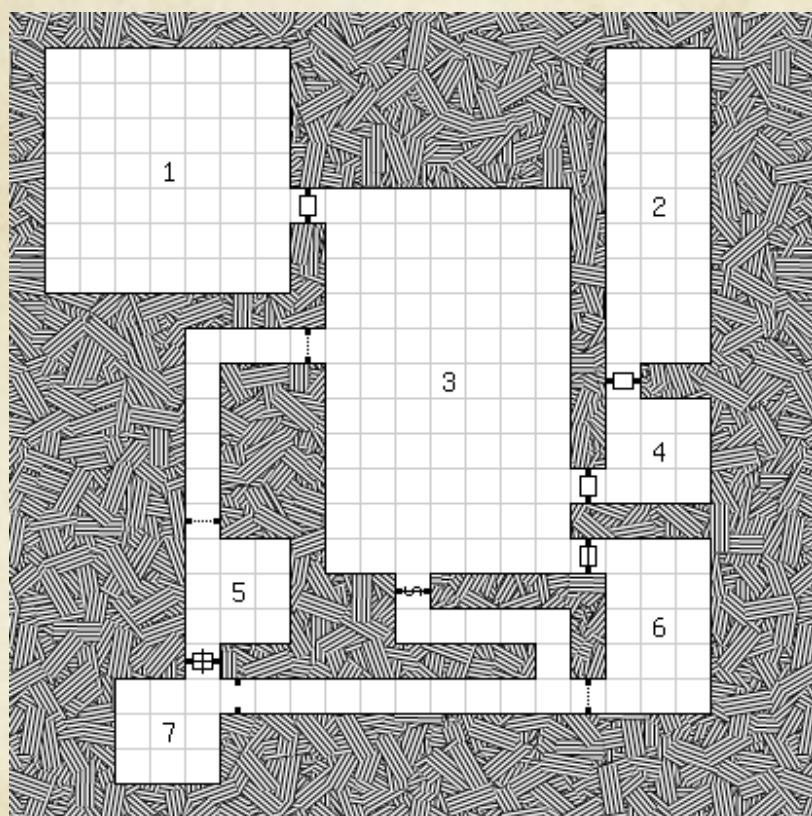
KÖNIGSBRAB - 1



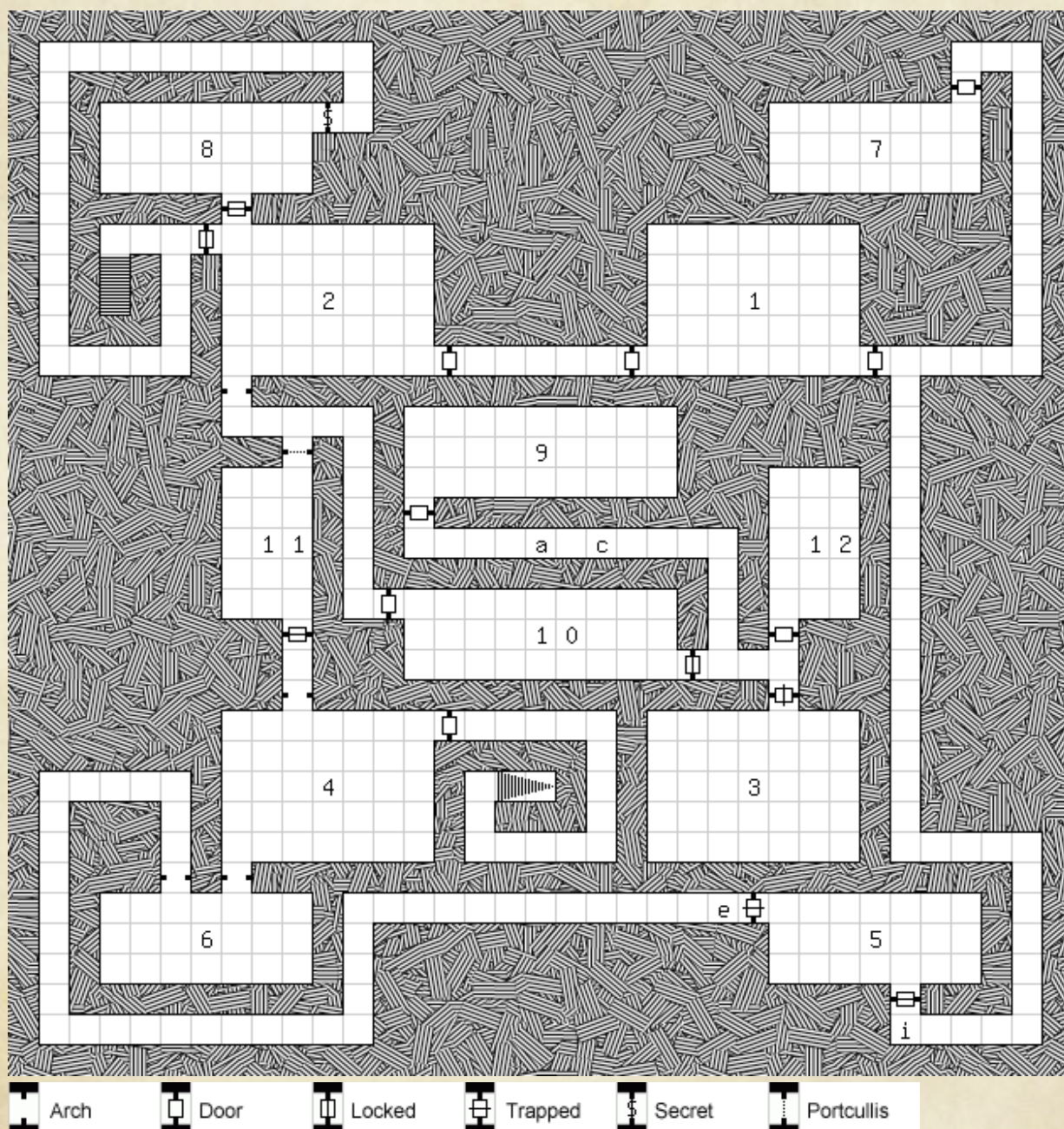
KÖNIGSBRAB - 2



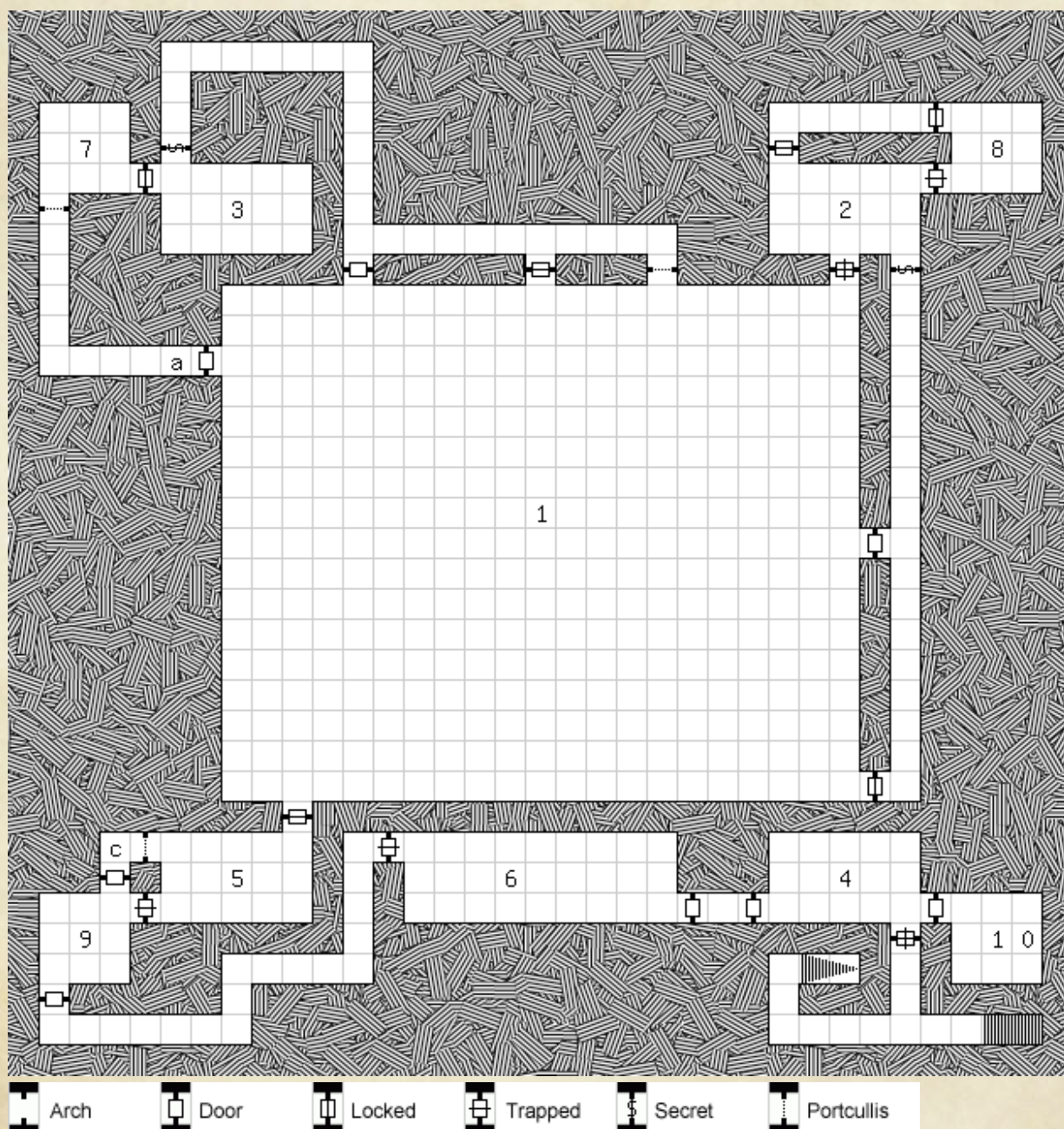
THALLIANS



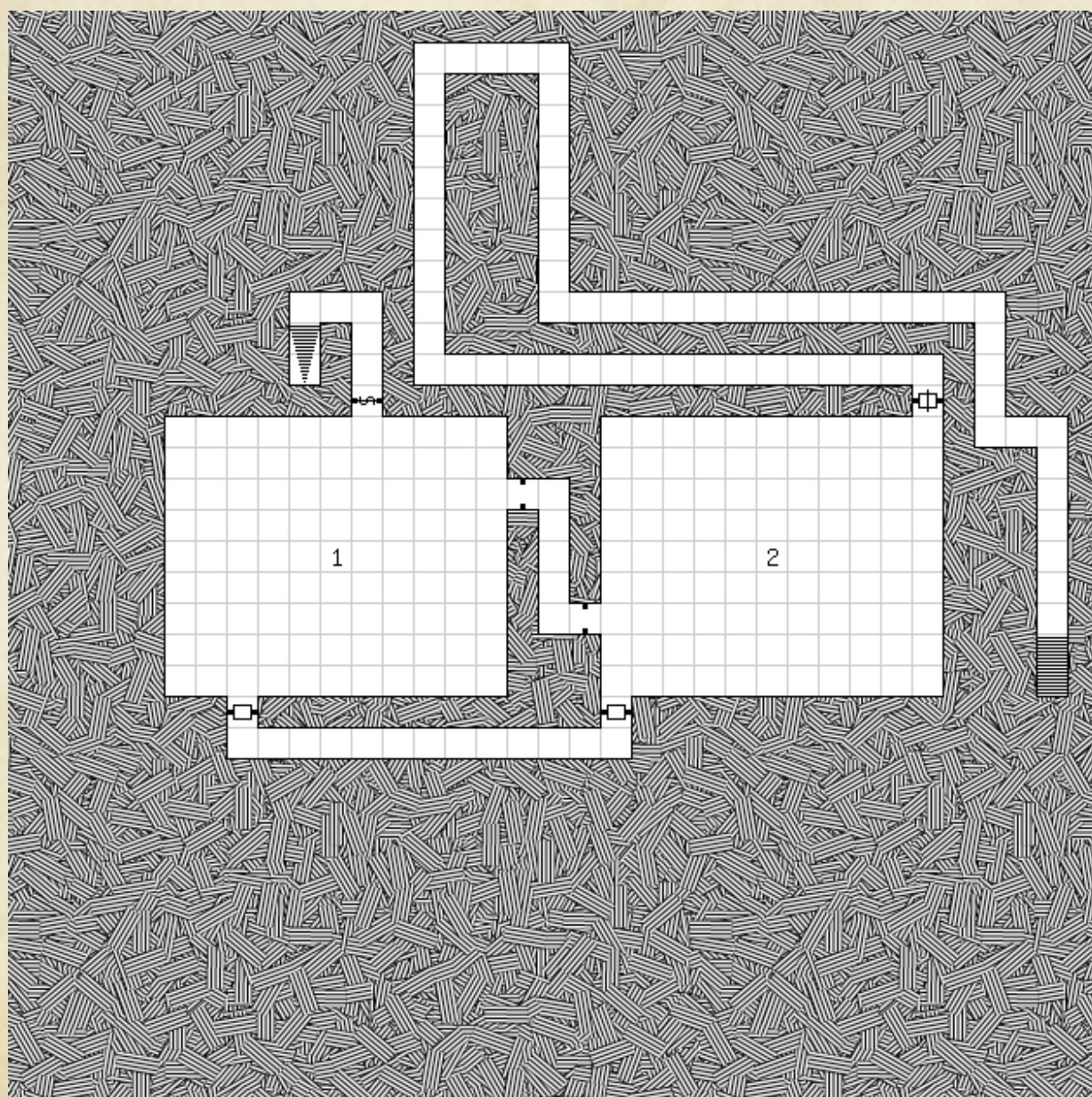
BURG DES KÖNIGS - 1



BURG DES KÖNIGS - 2



KANALISATION - 1



KANALISATION - 2

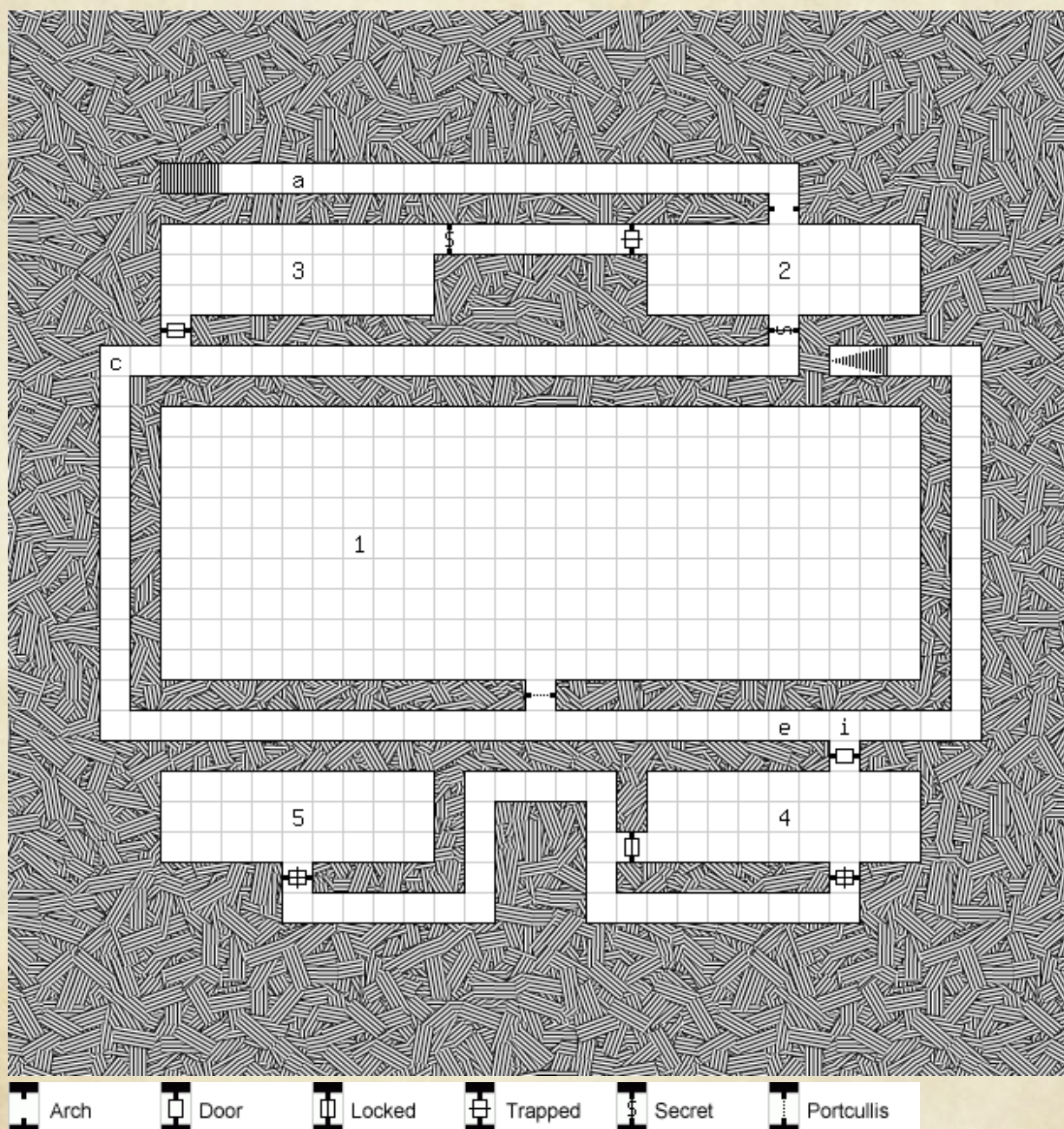


TABLE OF CONTENTS

1 Die Legende von Radament

- 1.1 Handlungsstrang
- 1.2 In der Schenke
- 1.3 Am Morgen des Aufbruchs
- 1.4 Tag 1
- 1.5 Tag 2
- 1.6 Tag 3
- 1.7 Die Ankunft im Dorf
- 1.8 Die Quelle
- 1.9 Wieder in der Schenke
- 1.10 Der Ursprung der Quelle
- 1.11 Die Suche nach den Goblins
 - 1.11.1 Die Goblinhöhle
- 1.12 Zurück im Dorf
- 1.13 Der Friedhof
- 1.14 Wieder im Dorf
- 1.15 Das Königsgrab
- 1.16 Verbannen des Königsgeistes
- 1.17 Das Erwachen der Toten
- 1.18 Der Unterschlupf des Dorfmagiers
- 1.19 Radaments Erwachen
- 1.20 Beratung im Dorf
- 1.21 Die Burg des Königs
- 1.22 Die alte Stadt
- 1.23 Showdown
- 1.24 Das Ende
- 1.25 Karten

2 Ursprung der Quelle

3 Goblinhöhle

4 Königsbrab - 1

5 Königsbrab - 2

6 Thallians

7 Burg des Königs - 1

8 Burg des Königs - 2

9 Kanalisation - 1

10 Kanalisation - 2