

Rettung der Stadt Berannon



Rettung der Stadt Berannon

Inhaltsverzeichnis

Vorwort.....	3
Vorgeschichte.....	3
Ablauf des Abenteuers.....	4
Umgebung von Berannon.....	6
Zufallsbegegnungen außerhalb der Stadt.....	6
Im Wald.....	6
In den Bergen.....	6
In der Ebene.....	6
Eine Karte von Berannon.....	7
Zufallsbegegnungen im Westteil der Stadt.....	8
Skelettpatrouille.....	8
Große Patrouille.....	8
Große Truppe.....	8
Wolf- Horde.....	8
Ork- Horde.....	8
Wichtige Personen.....	9
Gaaf.....	9
Wengil.....	9
Magion.....	9
Weniger Wichtige Orte.....	9
Wichtige Orte.....	11
Altes Schloß, im Westteil der Stadt.....	11
Minen.....	11
Begegnungen in den Minen.....	11
Gaaf's Tempel.....	13
Überirdischer Teil.....	13
Unterirdischer Teil.....	13
Magion's Tempel.....	15
Oberirdischer Teil.....	15
Unterirdischer Teil.....	16
Bark's Schloß, Im Ostteil der Stadt.....	18
Überirdischer Teil.....	18
Unterirdischer Teil.....	19
Geheimgang zu den Minen.....	22
Encounters im Geheimgang.....	22
Giant Kingdom.....	22
Bak the Dragon's Cave.....	23
Armory.....	24
Erster Stock.....	24
Zweiter Stock.....	24

Copyright 2004 Jörg Jahnke

Vorwort

Das Abenteuer ist geeignet für 3-6 Rolemaster- oder MERS- Charaktere der 7.-13. Stufe.

Ort der Handlung ist der Nordosten Mittelerdes bzw. irgendein anderer "weißer Fleck" auf der Landkarte von Mittelerde, den der Spielleiter ausfüllen möchte. Alternativ kann aber auch jede beliebige andere Welt für das Abenteuer genutzt werden.

Ich bitte zu entschuldigen, daß im Dokument häufig nicht eingedeutschte englische Begriffe erscheinen. Dies liegt daran, daß ich mich im Besitz der englischen Ausgabe von Rolemaster befinde. Weiterhin mußte ich leider eine alte Version des Abenteuers via Scanner reaktivieren, da die Originaldatei kaputtgegangen ist. Dadurch sind einige der Karten nur sehr schwer zu erkennen.

Teile des Abenteuers sind vom Spielleiter zu improvisieren, da nicht alles bis ins Detail ausgearbeitet ist. Für Ergänzungen wäre ich hier sehr dankbar. Solche bitte richten an epost@joergjahnke.de.

Viel Spaß beim Spielen des Moduls

Jörg

Vorgeschichte

Vor etwa 300 Jahren kam ein wandernder Priester namens Gaaf in die Stadt Berannon (früher Be') im Osten von Mittelerde und trat dem dort ansässigen Kloster der Menschen bei. Wegen seines großen Ehrgeizes und seiner hervorragenden Fähigkeiten stieg er rasch auf in der Hierarchie des Klosters und da ihm als Abkömmling der Dunedain eine lange Lebensspanne vergönnt war, konnte er 50 Jahre später als Abt die Leitung des Klosters übernehmen.

Wissensdurstig wie er war, widmete er sich mehr und mehr dem Studium der Bücher in der Bibliothek des Klosters. Als sich sein Leben langsam dem Ende zuneigte, suchte er immer öfter nach Mitteln und Wegen dieses zu verlängern. Schließlich wagte er es, die "verbotenen Bücher", eine Sammlung von Bänden der schwarzen Magie zu studieren, um darin einen Zauber zur Erhaltung seines Lebens zu finden.

Doch er war der Macht dieser Bücher nicht gewachsen. Zwar konnte er Magie finden, die seine Lebensspanne verlängerte, doch gleichzeitig wurde er durch diese Magie korrumpiert und er wandte sich dem Bösen zu.

So begann Gaaf vor 245 Jahren Kreaturen der Dunkelheit, Untote und Dämonen, in den Gewölben des Klosters entstehen zu lassen. Dazu benutzte er die Leichen der in den Gewölben aufgebahrten Toten des Klosters.

Endlich fühlte er sich, von der Gier nach Macht getrieben, stark genug, die ganze Stadt in Besitz zu nehmen und eines Nachts sandte er seine Geschöpfe aus und sie ermordeten den Teil der Priesterschaft, der ihm schon mißtraute und verwüsteten weiterhin ein ganzes Viertel der Stadt.

Den Drachen Bak, der jahrhundertlang in einer Höhle im Westteil der Stadt geschlummert hatte, erweckte er und dieser zog aus und zerstörte weitere Teile der Stadt.

Über die folgenden Jahre dehnte er seinen Einflußbereich mehr und mehr aus, wobei ihm die Bürger der Stadt lange Widerstand leisten konnten, da Gaaf's mächtigster Widersacher, der Abt Korin des zweiten Klosters auf Ihrer Seite stand - bis auch dieser in den Bann Gaaf's geriet...

Als dies vor etwa 200 Jahren geschah, schien nichts Gaaf mehr widerstehen zu können und er hatte schon die Hälfte der Stadt in seinem Besitz, als der Zwergenpriester Magion, der in Berannon ein Kloster der Zwerge errichten wollte, und ein Fremder, den er auf dem Weg nach Berannon getroffen hatte, der Seher Telchar, die Stadt erreichten. Doch diese beiden entdeckten, daß nun auch Korin auf Gaaf's Seite stand und gemeinsam zogen sie aus zu Korin's Kloster, traten in den Vorhof und verkündeten der Priesterschaft, daß Korin ein Diener Gaaf's sei. Viele der Mönche hatten schon den Verdacht gehabt, daß jetzt auch Korin sich der schwarzen Magie verschrieben hatte, und so gewannen sie etwa die Hälfte der Mönche dafür, Korin gefangenzunehmen und ihn aus der Stadt zu vertreiben.

Als jedoch Korin, durch den Tumult aufgeschreckt, erschien, entbrannte ein Kampf zwischen den ihm Getreuen und dem Rest der Mönche, in dem sich allerdings das Kampfesglück gegen ihn wendete und er in die Keller des Klosters floh.

Noch während der Kampf andauerte, folgten ihm Telchar und Magion und konnten Korin in den Kellern erschlagen. Doch Korin verfluchte sich selbst und als Untoter lebt er weiter in den Kellern seines einstigen Klosters...

Nur wenige Mönche hatten den Kampf überlebt und so gründete Magion in Korin's ehemaligen Kloster sein Zwergenkloster. Die Tür zu Korin's Kellern ließ er durch eine stärkere ersetzen, deren Schlüssel nur er besitzt.

Doch Gaaf's Macht war durch den Tod Korin's nur geschwächt die Gefahr noch nicht gebannt. Dies wußte auch Telchar und sann darüber nach, was zu tun sei, um Gaaf's Macht zu brechen.

Nach wochenlangem Studium über alten Büchern, die von Gaaf's Kloster berichteten, entschloß er sich, in Gaaf's Kloster einzudringen.

Doch vorher ging er zu seinem alten Freund Magion, um diesen einzuweihen, und zum Herren des Schlosses von Berannon (14).

Diesen gewann er für seinen Plan, Gaaf's Bücher der schwarzen Magie zu zerstören, und beauftragte ihn, einige magische Gegenstände zu schmieden, denn er prophezeite, daß er nicht wiederkommen würde, aber daß etwa 200 Jahre später eine Gruppe von Helden über Korin's Kellereingang in sein Schloß finden würden, die dann mit diesen Gegenständen den Priester Gaaf töten könnten. Bis zum heutigen Tag hat deshalb der Herr des Schlosses seine Tore geschlossen...

So zog Telchar aus zu Gaaf's Tempel und es gelang ihm die magischen Bücher zu zerstören. Doch wie prophezeit, konnte Gaaf ihn entdecken und verfolgte ihn mit seinen Wachen, bis Telchar in einem Gang in den Minen in die Enge getrieben werden konnte. Dort kämpfte Telchar gegen die Wachen Gaaf's. Dort wurde er tödlich verwundet und Gaaf kam, ihm den Todesstoß zu versetzen. Dann ließ dieser den toten Seher in jenem Gang an eine Tür nageln (vor der Schmiede der Zwergenalchemisten) und balsamierte ihn ein, auf daß er für immer eine Mahnung für jene sei, die ähnliches vorhaben sollten.

Doch ohne seine Bücher der schwarzen Magie hatte Gaaf viel an Macht verloren. Er mußte einsehen, daß er nicht wie zuvor in einem nimmer endenden Angriff die Stadt einnehmen konnte. So sammelte er fortan seine Kräfte für einen endgültigen Schlag.

Zweihundert Jahre später, als Gaaf zu seinem letzten Schlag ausholt, erscheint eine Gruppe von Abenteurern in der Stadt, die seine Pläne doch noch durchkreuzen könnte...

Ablauf des Abenteuers

Die Abenteurer können mehr oder minder zufällig in der Stadt auftauchen. Kurz nach ihrem Eintreffen sollten sie mitbekommen, daß sich in der Stadt große Unruhe breit macht, da der Bericht eintraf, daß ein Heer von Orks auf die Stadt zu marschiert. Schon binnen weniger Wochen oder auch nur Tagen wird dieses in der Stadt erwartet. Vielleicht reicht dies schon aus damit die Abenteurer ihre Hilfe anbieten. Dann könnten sie an den Priester Magion verwiesen werden. Ansonsten führt sie vielleicht ein anderes Anliegen in dessen Tempel und

welche sie dann ansprechen würde. Wenn dies nicht so ist, schickt Magion einfach einen seiner Schüler aus und bittet die Abenteurer in den Tempel.

Magion kann ihnen einen Teil der Geschichte der Stadt berichten kann und weiß auch, daß es eine alte Prophezeiung von Helden gibt, die in die Stadt kämen und daß diese Helden die Rettung der Stadt bringen würden. Diese befindet sich im Augenblick in großer Gefahr, da Gaaf wieder erstarkt ist und den Angriff der Orks nutzen dürfte um seinerseits die Stadt anzugreifen und diesem gemeinsamen Ansturm zweier Kräfte wird diese wohl kaum widerstehen.

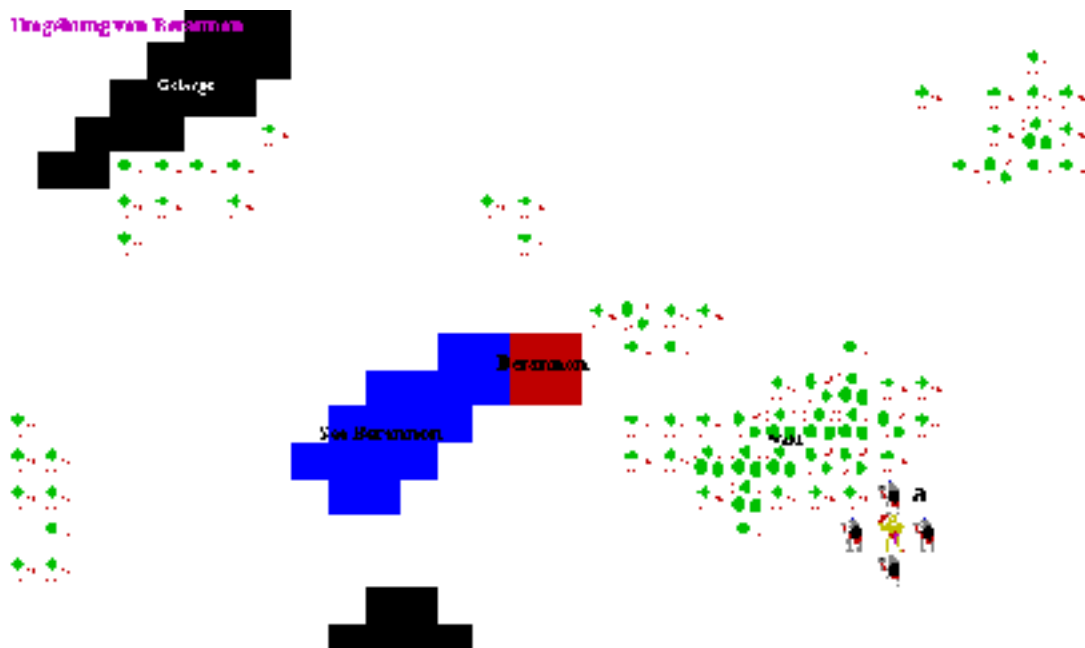
In einem Traum hat er genau die Abenteurer gesehen wie sie die Prophezeiung erfüllten. Da die Abenteurer nicht unbedingt umsonst fremde Städte retten wollen, erzählt die Prophezeiung natürlich noch von großen Schätzen, die die Abenteurer erwerben würden...

Der Auftrag der Abenteurer ist es, den bösen Kleriker Gaaf zu töten und damit die Gefahr, daß die Stadt von innen durch Untote überrannt wird, zu bannen. Dazu ist es notwendig in den Tempel Gaaf's zu gelangen. Natürlich kann die Abenteurer-Gruppe versuchen auf direktem Wege in den Tempel zu gelangen. Dies dürfte allerdings aufgrund der starken Bewachung ein lebensgefährliches Unterfangen zu werden.

Statt dessen kann ihnen Magion erzählen, daß man sich erzählt, daß der Herr des Schlosses denjenigen bei der Befreiung der Stadt helfen würde, die über den alten Zugang in Magion's Tempel in sein Schloß kämen. Die erste Aufgabe der Abenteurer ist es also über "Korin's Friedhof", die Katakomben unterhalb des Tempels, in Bark's Schloß zu gelangen. Dieses Schloß ist durch Magie gesichert gegen Teleport u.ä. Spells und kann nicht auf magischen Wege erreicht werden. Sollten die Abenteurer über Korin's Friedhof ins Schloß und von dort zu Bark gelangen, wird dieser den Abenteurern einige Gegenstände überreichen, die ihnen helfen sollten Gaaf zu töten. Außerdem wird er ihnen den Geheimgang zu den Minen zeigen, über den man in die Minen unterhalb von Gaaf's Schloß gelangen kann. Über diese Minen gelangt man, wenn man nach unten steigt, zum Raum der Lehrlinge, der einen Eingang zu Gaaf's Tempel hat. Über diesen weniger bewachten Eingang kann man den Tempel eher betreten und schließlich Gaaf, der hier residiert erreichen und töten. In dem Moment, wo dies geschieht, werden die von ihm erschaffenen oder beschworenen Untoten entweder zu Staub zerfallen oder fliehen und die Gefahr für die Stadt ist gebannt.

Wenn der Spielleiter es wünscht, kann nach einer erfolgreichen Beseitigung Gaaf's auch noch die Verteidigung der Stadt gegen die Orks gespielt werden. Dies ist allerdings nicht mehr Teil dieses Dokumentes.

Umgebung von Berannon



Kurz nach dem Eintreffen der PC's in der Stadt, rückt ein Heer von 1000 Orks, geführt von einem Troll- Fürsten (z.B. 'Warlord' aus 'Arnor') und seiner Troll- Leibgarde, auf die Stadt zu. Nachdem diese Nachricht sich in der Stadt breitmacht, wird panisch versucht, die Stadt nun auch noch gegen diese Bedrohung von außen zu befestigen (Sollte es gelingen Gaaf und sein Heer von Untoten auszuschalten, so besteht eine Chance, gegen die Orks zu bestehen. Ansonsten ist davon auszugehen, daß Gaaf seine Chance nutzt und den Verteidigern während des Ork- Angriffs in den Rücken fällt und das Heer die Stadt überrennt. Danach wird Gaaf die Rest der Orks vernichten ...)

Es ist ab nun gefährlich, die Stadt zu verlassen. Die Ork- Armee wird in etwa 60 Tagen die Stadt angreifen. Soviel Zeit bleibt, um Gaaf zu beseitigen.

Zufallsbegegnungen außerhalb der Stadt

Im Wald

Alle 4 Stunden: 30% Chance auf eine Begegnung mit (D10 würfeln):

- [1-4]: 2-10 Orks,
- [5] 1-3 Forest Trolls,
- [6-9] 2-20 Wolves,
- [10] 1-5 Wargs

In den Bergen

Alle 2 Stunden: 25% Chance auf eine Begegnung mit (D10 würfeln):

- [1-7] 2-10 Orks,
- [8-9] 1-3 Mountain Trolls,
- [10] 1-2 Large Bears

In der Ebene

Alle 3 Stunden 40% Chance auf eine Begegnung mit (D10 würfeln):

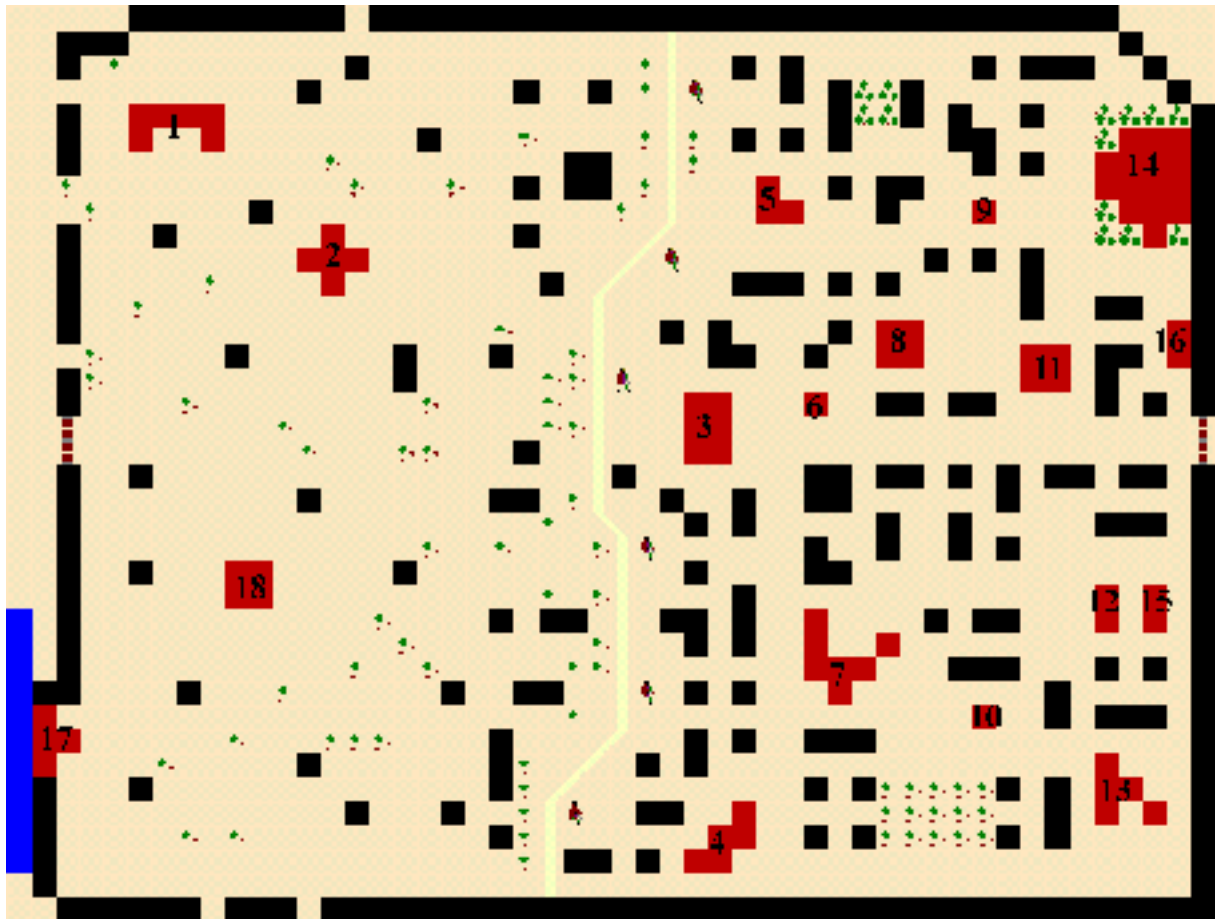
- [1-8] 2-10 Orks,

[9-10] 2-20 Wolves

Nach Ankunft des Ork-Heeres verdoppeln sich die angegebene Chancen, wobei bei einem Wurf oberhalb der alten Begegnungswahrscheinlichkeit automatisch auf Orks getroffen wird.

Eine Karte von Berannon

(die Linie in der Mitte trennt die beiden Teile der Stadt: Links der von Gaaf's Untoten beherrschte Teil, rechts der „freie“ Teil)



- (1) Schloß, unter Gaaf's Kontrolle
- (2) Gaaf's Tempel
- (3) [nicht benutzt]
- (4) "Hotel Berannon", Gasthof und Hotel
- (5) [nicht benutzt]
- (6) "Paul's Gasthof"
- (7) "Stables& Accessories', Laden
- (8) Magion's Tempel
- (9) Heiler

- (10) Kräuterladen
- (11) [nicht benutzt]
- (12) Waffen und Rüstungen, Laden
- (13) Armee Quartiere
- (14) Bark's Schloß
- (15) "Magic& Spells", Laden
- (16) "Best Lodging, Gasthof und Hotel
- (17) Bak's Höhle
- (18) Armory

Zufallsbegegnungen im Westteil der Stadt

[Die Skelette sind i.d.R. mit Waffen ausgerüstet.]

Skelettpatrouille

1 lesser Specter or lesser Mummy or greater Skeleton + 5- 15 lesser Skeletons

Große Patrouille

1 greater Mummy or lesser Specter +
10- 30 lesser Skeletons

Große Truppe

1 Skeleton Lord +
2- 20 Greater Skeletons +
30- 200 lesser Skeletons

[Den beiden folgenden Trupps kann man nur begegnen, wenn das Ork- Heer der Stadt schon sehr nahe ist und sich die Orks mit Spähtrupps an die Stadt heranwagen.]

Wolf- Horde

1-3 Wargs +
5- 30 Wolves

Ork- Horde

1 Orc- Captain (ca. Lvl. 9)+
5- 15 Orks (Lvl. 2- 4)

Wichtige Personen

Gaaf

Lvl. 40 Mixed Man Evil Cleric, 6'2", 180 lbs,

Combat: Melee OB: 145 Unholy Eog Mace, Missile OB: 115 Black Alloy cp, Directed Spells OB: 115 Lightning Bolt, 85 Fire & Ice Bolt, Hits: 180, AT(DB): 11(35) +20 Dragonskin Armor, Skills: + 125 Perception, Rest wie Std. Cleric, RR: +20 vs. Essence& Mentalism, +35 vs. Channeling,

Spells: Cleric& Evil Cleric Base [50], All open& closed Channeling [10], beherrscht Zaubersprüche, um Untoten (bis Class IV) komplexe Befehle zu erteilen, $40*4*5 = 800$ PP,

Items: Staff of Firebolts= *5 Channeling Multiplier, +20 ESF Bonus; Ring of Daily V Lightning Bolts.

Wengil

Hauptmann der Truppen im Ostteil der Stadt

Lvl. 20 Mixed Man Fighter, 6'5", 200 lbs,

Combat: Melee OB: 190 Holy Mithril th, 160 Black Alloy da, Missile OB: 178 Black Alloy lb (no reload penalty), Hits: 195, AT(DB): 16(35) Elven Chainmail, +20 Full Shield, wenn mit Dolch gekämpft wird, RR: +25 vs. Mentalism,

Spells: Cloaking [5], Self- Healing [5], Damage Resistance [5], $20*3 = 60$ PP.

Magion

Abt des Klosters (18)

Lvl. 15 Dwarf Cleric, 4'5", 150 lbs,

Combat: Melee OB: 125 Eog wm, Directed Spells OB: 75 Shock Bolt, 65 Fire Bolt, Hits: 168, AT(DB): 1(20),

Skills: +100 Perception, Rest wie Standard Cleric,

Spells: Wie Standard Cleric, $15*3*3 = 135$ PP,

Items: Staff of Firebolts= Holy, *3 Multiplier; Ring of Daily X Heal 3- 30.

Weniger Wichtige Orte

(4) "Hotel Be", bestes und gleichzeitig auch teuerstes Hotel in der Stadt (im Charakter& Campaign Law Position #301- #318 zu kaufen).

Eigentümer: William, Lvl. 8 Dorwinadan No Profession, Melee OB: 90 da, Hits: 110, AT(DB): 5(5).

(6) "Paul's Inn", gemütliches Gasthaus, keine Übernachtungsmöglichkeit (#301- #309).

Eigentümer: Paul, Lvl. 5 Dorwinadan Fighter, Melee OB: 95 ha, Hits: 100, AT(DB): 8(10).

(7) "Stables& Accessories- Laden (# 1 - #73, #301 - #316, #404- #406, #408- #412, #418, #430- #433, sowie alle Kräuter, die nicht mehr als 10 GP kosten).

Eigentümer: Tom, Lvl. 5 Dorwinadan No Profession, Melee OB: 80 hs, Hits: 80, AT(DB): 1 (10).

(9) Heiler, Preis ermittelt sich aus Spell- Lvl * 10 GP.

Eigentümer: Amlion, Lvl. 25 Noldor Elf Healer, Melee OB: 150 bs, Hits: 150, AT(DB): 8 (90), alle weiteren Stats wie Standard Heiler.

(10) Kräuterladen (vorrätig: alle Kräuter, die weniger als 500 GP kosten. Je näher das Ork-Heer kommt, um so weniger und teurer werden die Kräuter).

Eigentümer: Tobin, Lvl. 20 Dwarf Animist (sehr häßlich), Directed Spells OB: 70 Icebolt (2D), Hits: 140, AT(DB): I(40), Items: Staff of Icebolts= *2 Damage, Amulet of Daily III Invisibility, Daily III Herblore, *3 Multiplier, $20*2*3= 120$ PP, alle weiteren Stats wie Standard Animist.

(12) Waffenladen (vorrätig: Alle Waffen, Schilde und Rüstungen in Eisen-, Stahl-, Edelstahl-, Magic Iron- Ausführungen sowie Schwerter, Schade, Kettenhemden in Magic Steel, White Alloy, Black Alloy sowie Breitschwerter und Langschwerter in Magic Steel II und Mithril. Je näher das Ork- Heer kommt, desto öfter kommt es jedoch vor, daß eine Waffe doch vergriffen ist.)

Eigentümer: Edabon, Lvl. 30 Sindar Elf Alchemist, Directed Spells OB: 130 +20 Firebolt (2D), Hits: 120, AT(DB): 2(60), Items: Staff of Firebolts = *2 Damage, Spell Failure auf Firebolts nur bei 01; Ring *3 Essence Multiplier, Stores one Spell, $30*3*3= 270$ PP, alle weiteren Stats wie Standard Alchemist.

Kann 'Black Silver' herstellen, ein schwarzes Metall mit folgenden Eigenschaften: +20 magic, +5 light, +5 vs. Heat& Cold& Spell RR (bei Rüstungen). An ausgewählte Personen verkauft er auch Gegenstände aus diesem Metall.

(13) Armee Quartiere:

50 Bogenschützen (Lvl. 5 Fighter)

100 Infanteristen (Lvl. 4 Fighter)

10 Reiter (Lvl. 7 Fighter) auf lesser Warhorses 10 Scouts (Lvl. 8 Ranger) 3 Offiziere (Lvl. 10 Fighter) + 1 Hauptmann (s.o.)

(15) "Magie& Spells"- Laden (vorrätig: Staffs, Wands, Rods mit Elemental Spell Attacks, Runepapers bis Lvl. 10 Essence Open& Closed).

Eigentümer: Matthias, Lvl. 20 Dorwinadan Magician, Directed Spells OB: 170 Lightning Bolt, Hits: 130, AT(DB): 2(70), Items. Staff of Lightning Bolts= *3 Multiplier.

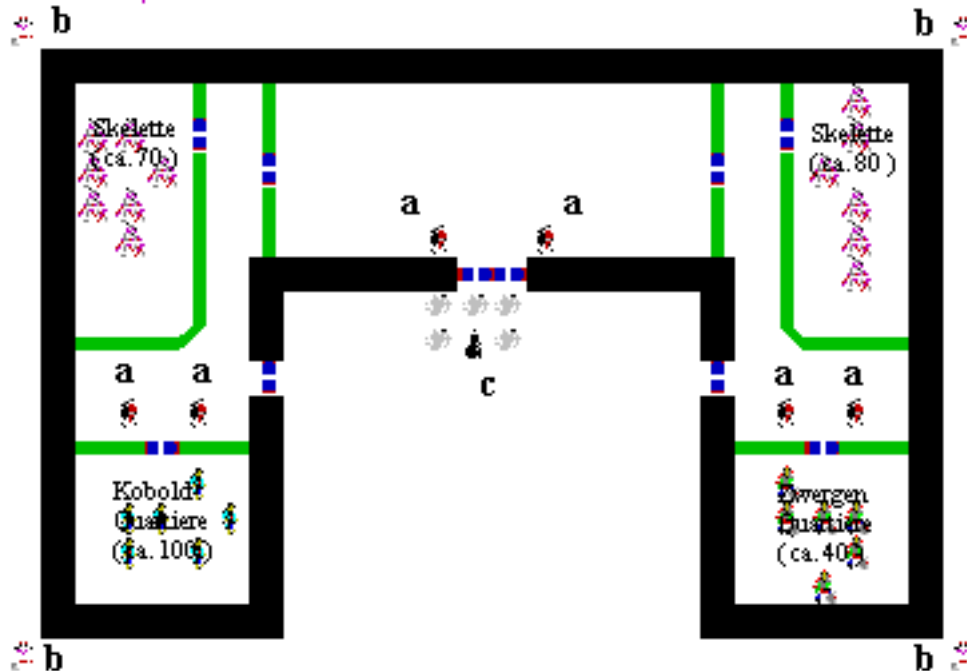
(16) "Best Lodging", Hotel und Gasthof (#301- #315).

Eigentümer: Thomas, Lvl. 4 Dorwinadan No Profession, Melee OB: 70 ss, Hits: 40, AT(DB): I(5).

Wichtige Orte

Altes Schloß, im Westteil der Stadt

Altes Schloss, im Westteil der Stadt



(a) Greater Skeleton

(h) 1 Firephantom + 5 Zombies

(c) 1 Major Wight + 5 Minor Ghosts + 20 Greater Mummies

Um das Schloß herum steht keine Mauer, nur ein paar niedrige Hecken schützen es vor unerwünschten Einblicken. Hier hat Gaaf den Hauptteil seiner Armee.

Der Mittelteil des Schlosses bildet auch den Zugang zu den Minen:

Minen

Hier wird erst nach Erzen gesucht, seitdem Gaaf diesen Teil der Stadt unter Kontrolle hat. Der Eingang besteht nur aus einer Hütte aus Stein und Holz, die von 1 Minor Wight und 5 greater Skeletons bewacht wird.

Begegnungen in den Minen

1. Deep:

3* 30% Chance für entweder:

- a) 1 Greater Skeleton + 3- 10 Minor Skeletons
- b) 3- 10 angekettete Zwerge + a)
- c) 3- 10 angekettete Kobolde + a)

2. Deep:

2* 40% Chance für entweder:

- a) 5- 10 Zombies + 2- 3 Minor Specters + 1 lesser Vampire

b) 5- 20 angekettete Zwerge + a)

3. Deep:

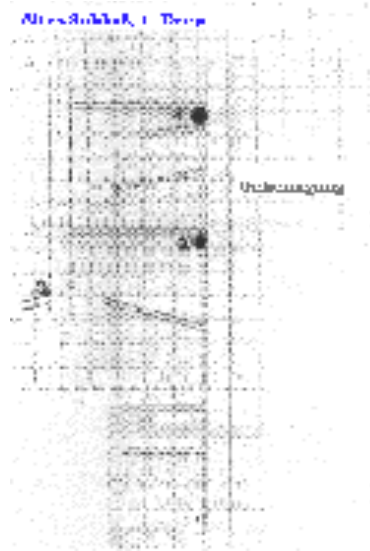
2* 50% Chance für:

5-20 angekettete Zwerge + 3- 10 lesser Specters + 1 lesser Vampire

Im ersten Deep (ca. 200') sind nur Eisen oder sehr selten (1%) Silber vorhanden. Im zweiten Deep (ca. 400') findet man schon häufiger Silber.

Im dritten Deep (ca. 600') findet man sogar kleine Mengen Mithril.

Der 'Hidden Passage' führt zum Schloß von Bark im Ostteil der Stadt, er ist Gaaf nicht bekannt.



[1] Eisenleiter, führt vom 1. bis ins 3. Deep.

[2] Holzleiter, führt vom 1. Deep nach oben.

[3] Long Passage (keine Encounter in der Nähe), führt ca. 10 km nördlich der Stadt zu einer Höhle, die ins Freie führt.

[4] Halle der Zwergenalchemisten: 10 Zwergenalchemisten (Lvl. 5- 20) sind dabei aus Edelmetallen Waffen zu schmieden. Sie stehen unter Gaaf's Zauber und sind deshalb nicht ansprechbar und wehren sich auch nicht gegen Gewalt. Der Zauber kann dispelled werden (Lvl. 30), worauf die Zwerge gern bereit sind zu helfen (sie können z.B. Gegenstände identifizieren)-

An die Tür ist die Leiche des Sehers Telchar genagelt.

Im Raum sind 1- 2 kg Mithril, 1- 10 kg Gold und 1-5 kg Black Alloy zu finden. Als Wachen sind 10 Stein- Trolle postiert.

Sollten die PC's bereit sein, die Zwerge aus den Minen hinauszuführen, versprechen sie reiche Belohnung (dies würde in der Form geschehen, daß sie nach sicherer Ankunft den Ort der Geheimtür zum 'Geheimen Raum' [6] und den Öffnungsmechanismus verraten).

[5] Raum der Lehrlinge: 10 Personen meditieren um eine Statue (aus Laen, ca. 2000 GP Wert) herum. Beim Eintritt von Fremden springt ihr Führer auf und beginnt den Angriff.

Anführer:

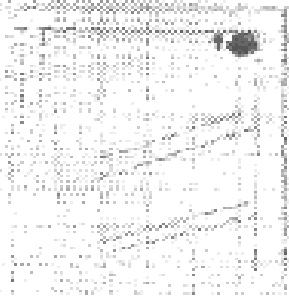
1 Lvl. 15(G) Mixed Man Evil Cleric, Melee OB: 100 Holy Dwarf-slaying Eog hs, Directed Spells OB: 100 Shock Bolt, Hits: 130, AT(DB): 9(30), +20 AT 9, Spells: Evil Cleric& Cleric Base [20], Light's Way [10], All Healing Spells [10], 15*3*3= 135 PP (*3 Multiplier).

Jünger:

1 Lvl. 10(F) Common Man Evil Cleric, Melee OB: 80 +5 ha, Directed Spells OB: 80 Shock Bolt, Hits: 100, AT(DB): 9(40) +15 AT 9, Spells: Evil Cleric& Cleric Base [10], Concussion's Way [10], Light's Way [10], All Closed Healing Spells [5], 10*2*3= 60 PP (*2 Multiplier)

1 Lvl. 10(F) Common Man Sorcerers, Melee OB: 80 +25 hs, Directed Spells OB: 100 Water Bolt, Hits: 80, AT(DB): 2(40) +20 AT 2, Spells: Sorcerer Base [10], Concussion's Way [10], Spirit Mastery [5], Barrier Law [5], Invisible Ways [5], Shield Mastery [10], 10*3*2= 60 PP (*3 Multiplier).

Alice's Temple, 2. Tempel



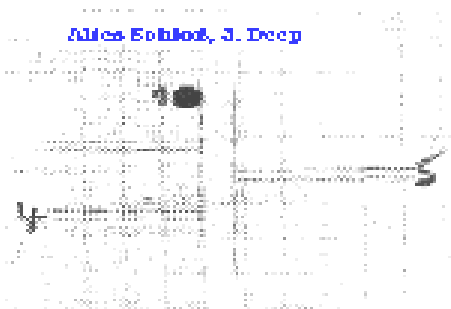
1 Lvl. 8(F) Common Man Evil Magician, Directed Spell OB: 100 Shock Bolt, 80 All other Bolts, Hits: 60, AT(DB). 2(SO) +20 AT 2, Spells: Magician& Evil Magician [10], Deflections [10], 8*3*3= 72 P (*3 Multiplier)

6 Lvl. 6(E) Common Men Evil Clerics, Melee OB: 60 + 1 0 bs, Hits: 60, AT(DB): 9(1 0) + 1 0 Target Shield, Spells: Cleric& Evil Cleric Base [10], 12 PP.

Der Raum ist viereckig, von Fackeln erleuchtet und besitzt eine Wendeltreppe, die nach oben in Gaaf's Tempel führt.

[6] Geheimer Raum der Zwerge (nicht auf der Karte verzeichnet):

Diesen kann man durch eine Geheimtür (-100 Perc, -70 to pick), von der Halle der Zwerge erreichen. Nur die beiden ältesten Zwerge wissen, wo sich die Tür befindet und wie sie zu öffnen ist. Die Kammer konnte bis heute nicht von Gaaf entdeckt werden.



Sie enthält:

30 Gems a' 50-100 GP, 5000 SP, 2000 GP, 500 MP

Mithril Man-slaying bs

Mithril Ha

Full Helm, negates 50% of Head Crits.

Black Alloy lb, no reload penalty, can be used in Melee as qs

Mithril Chainshirt, protects as AT 13, wears as AT 5

White Alloy Ork- Slaying th

Gaaf's Tempel

Überirdischer Teil

Gaaf's Tempel 10:



Dieser Teil des Tempels ist von einer Unzahl an Untoten bevölkert, welche es unmöglich machen sollten, den Tempel von hier zu betreten.

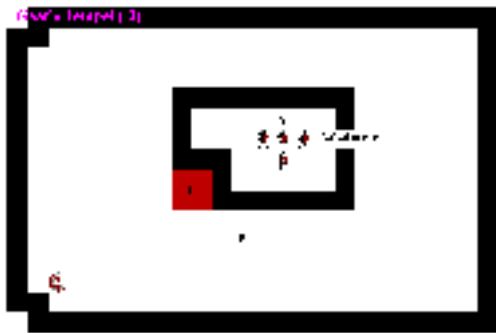
Ein sinnvoller (und nicht lebensmüder) Zutritt zum Tempel ist eigentlich nur über die Minen, den dort befindlichen Raum der Lehrlinge und dann über den nahegelegenen Aufzug [1](s.u.) zu erreichen:

Unterirdischer Teil

(zu erreichen vom Raum der Lehrlinge):

[1] Aufzug, führt etwa 550' nach oben bis zu einer Plattform. Auf der Mitte der Strecke findet man bei [3] eine Geheimtür (-50 to perceive, +20 to pick).

[2] 4 Ghule



[5] Lesser Specter

[6] 'Utterdarkness'- Felder, darin wird man von 10 Bats angegriffen.

[7] 1 Lich + 1 Große Truppe (s.o.)

Der folgende Teil ist nur zu erreichen, wenn man die Geheimtür [3] in der Mitte des Aufzugsschachtes öffnet:

[9] Major Vampire

[10] Ein alter Mann. Er kann Auskunft geben, daß Gaaf im Raum [151] ist.

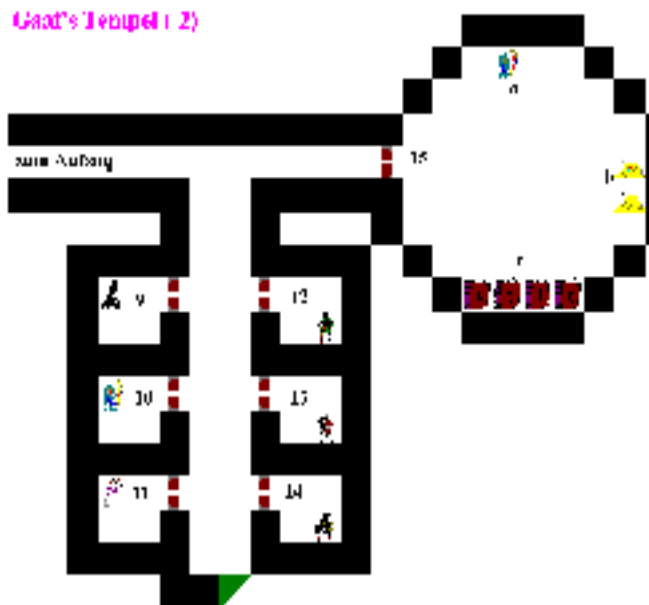
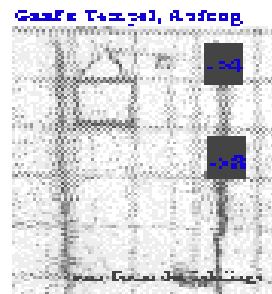
[11] Ice Skeleton (ein Versuchskaninchen von Gaaf).

[12] Ein toter Dunadan.

[13] Greater Mummy (noch ein Versuchskaninchen)

[14] Phantom

[15] Gaaf's Privatzimmer:



[a] Hier sitzt Gaaf (als 'Shadow' +40 DB in der Dunkelheit) des öfteren und studiert das 'Tome of Lords' (nach 3-monatigem Intensiven Studium erhöht es eines der Primestats auf 101, kann nur von Personen mit großer Erfahrung [ab Stufe 20] mit Intelligenz [Me und Re ≥ 75] genutzt werden und das nur einmalig).

Ein medium Perception wird benötigt, um ihn zu bemerken. Falls die PC's in diesem Trakt schon einigen Lärm verursacht haben, wovon auszugehen ist, sofern sie die Zellen [9]- [14] geöffnet haben, wird Gaaf auf ihr Eintreffen vorbereitet sein.

[b] Zwei Truhen, eine mit Gold (3* Rich Treasure) und eine mit Magischen Gegenständen (8* C&T Magic Item Tables +50 Roll).

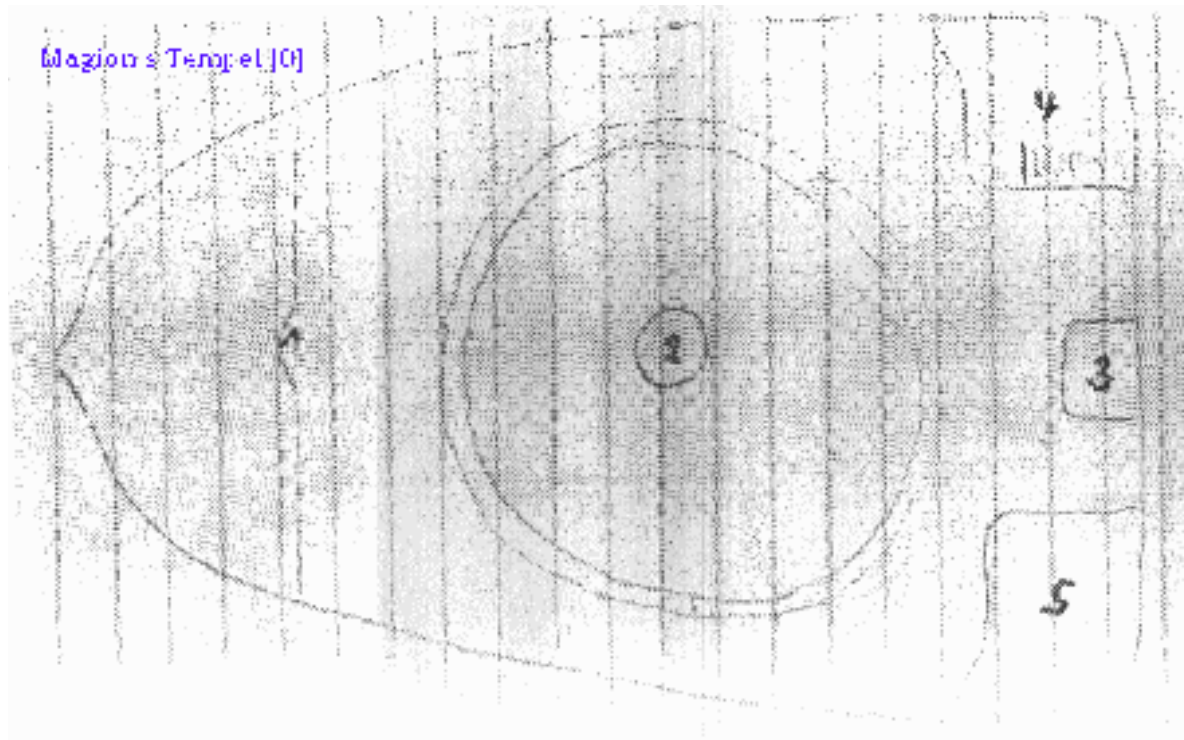
[c] Ein Bücherregal mit einigen sehr wertvollen Büchern (10- 1000 GP) unter anderem einen 'Guide to Magic' ein Buch, welches einem nach 3- wöchigem Studium ermöglicht, für eine Spell-List nur die Hälfte der sonst aufgewendeten Development-Points zu zahlen. Es kann nur von 5 Personen genutzt werden (bzw. zufällig von genauso viel Personen wie Spielern). Danach ist das Buch für 100 Jahre unbrauchbar.

Magion's Tempel

Diesem Tempel hat vor 200 Jahren noch der Abt Korin vorgestanden (s.o.). Seit dessen 'Tod' ist der Zwerg Magion der neue Abt und auch die meisten Priester sind Zwerge.

Oberirdischer Teil
(der eigentliche Tempel)

- [1] Doppeltür, davor stehen zwei Tempeldiener, die eine Gabe für Aule verlangen.
- [2] Eine Statue des Zwergengottes steht in der Mitte eines Zirkels, in dem in 50% aller Fälle Zwerge in andächtiger Meditation sitzen.
- [3] Ein Altar, in dem Flammen lodern. Falls ein Zwerg sein Hand in das Feuer hält (D Heat Crit), lodern die Flammen kurz auf und es besteht eine 50% Chance, daß sich ein Stat (PC-Wahl) um 1 erhöht. Für Nicht- Zwerge: E-Heat, 25%.
- [4] Eine verschlossene Stahltür (-50 to pick), von der aus man über eine Treppe in die Katakomben und Korin's Friedhof gelangt.



[5] Magion's Privatquartier:
Der Zwerg Magion kann eine Menge über die Geschichte der Stadt verraten, wenn man ihn danach fragt.

Er gibt auch darüber Auskunft, daß man über die Katakomben das Schloß Bark's erreicht. Er wird auch auf Wunsch die Tür zu den Katakomben öffnen, allerdings mit dem Hinweis, daß er sie danach wieder schließen und nicht wieder öffnen wird und dann der einzige Ausgang aus dem Zugang zum Schloß besteht (Er glaubt immer noch an Telchar's Prophezeiung und wartet auf die Abenteurer, die die Stadt befreien).

Einrichtung: Bett, 2 Stühle, Tisch, Schreibtisch.

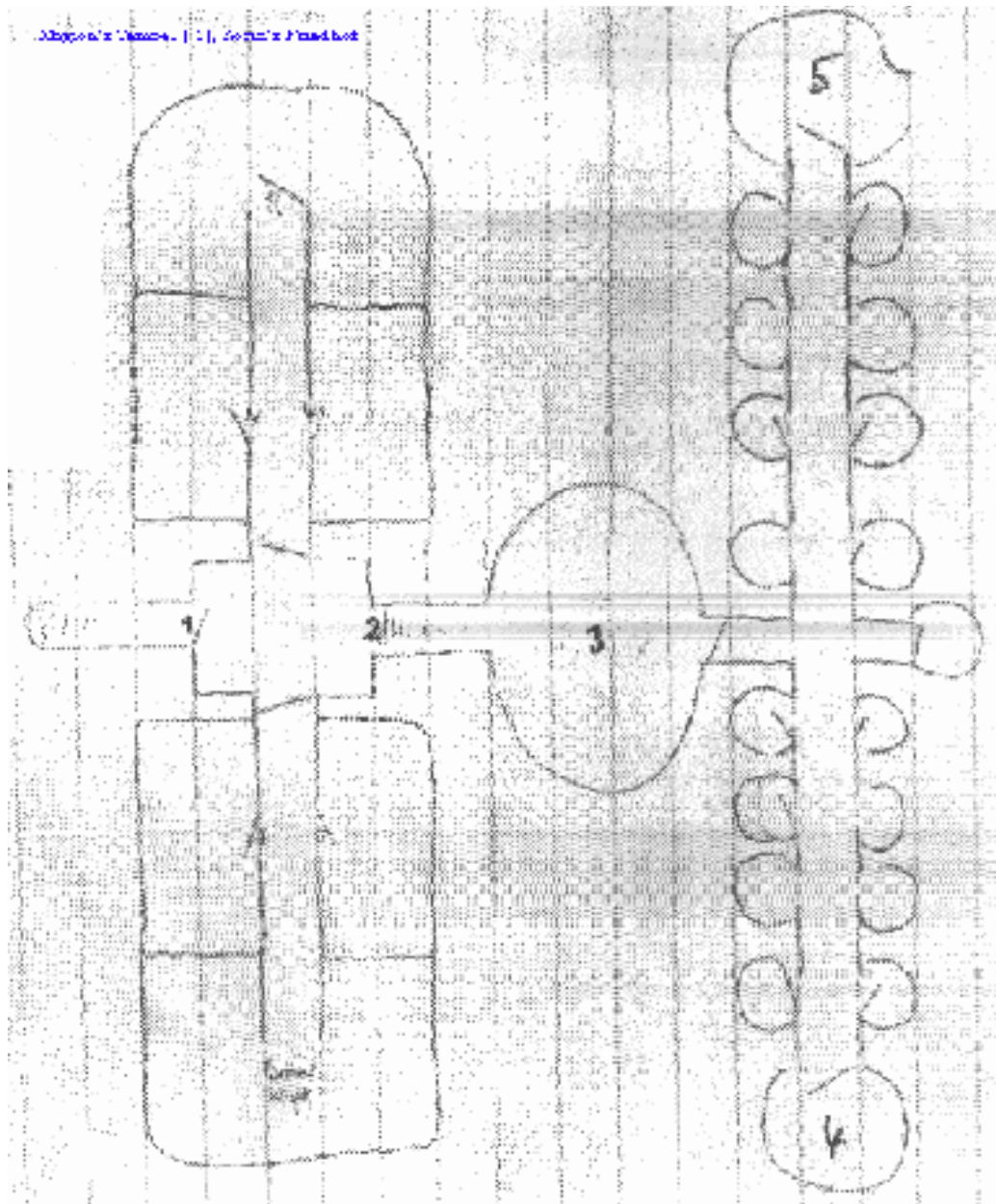
In der Schreibtischschublade befinden sich Schreibzeug sowie 50 Edelsteine a' 250 GP, die allerdings einem unrechtmäßigen Besitzer, der sie in die Hand nimmt jede Minute einen A-Cold zufügen.

Unterirdischer Teil
(Korin's Friedhof):

Für der ersten Teil bis zur Tür [2] gelten folgende Encounter- Chancen:

3* 30% Chance für entweder:

- a) 3- 7 Mummies
- b) 8- 12 Minor Skeletons
- c) 1- 2 Barrow Wights
- d) 2- 3 Minor Wights



[1] Eine Inschrift an der Tür: "Diese Tür führt zu den Gräbern der Gläubigen. Verflucht sei, wer ihre Ruhe stört!"

Darunter eine Inschrift neueren Datums: "Verflucht sei Korin, der diese Grabstätte zu einem Ort des Unheils machte!"

[2] Auf der Tür steht: "Nur wer verkehrt den Namen des Unheiligen nennt, darf weiter (nirok = Korin rückwärts). Die Tür ist sonst nicht zu öffnen.

Für den zweiten Teil, ab [3] gelten folgende Encounter- Chancen:

4* 40% für entweder:

- a) 4- 8 Mummies
- b) 3- 4 Minor Wights
- c) 2- 3 lesser Specters
- d) 1 Lesser Vampire
- e) 1- 2 Ghost Wolves

[3] Große Halle, hier sind 10 Mumien aufgebahrt. An den Wänden hängen einige Waffen (10 Stück, C&T 'Type I' Weapon Chart).

Auch die Mumien haben noch Grabbeigaben:

20% weibliche Mumie mit Grabbeigaben:

10% für 1 'Miscellaneous Item'

10% für 1 'Spell Device'

30% für 10- 20 GP

20% für 1- 2 Gems (100- 200 GP)

40% männliche Mumie mit Grabbeigaben:

20% für 1 'Type 1 Weapon'

20% für 1 'Type 11 Weapon'

20% für 1 'Magic Sword'

20% für 1 'Type 1 Armor'

10% für 1 'Type 11 Armor' (nur wenn kein 'Type I' Armor)

40% Mumie ohne Grabbeigaben.

Bei jeder Mumie, die durchsucht wird, besteht eine 30% Chance, daß sich alle Mumien erheben und die Grabräuber angreifen.

[4] Ein großer Sarg. In ihm Ruht ein 'greater Vampire'. Er enthält außerdem 20- 40 GP sowie Grabbeigaben wie für eine männliche Mumie (s.o. +50 to Item Rolls).

[5] Korin's Kammer:

Korin ist ein Lvl. 20(J) Lich, ehemals Common Man, Melee OB: 110 Mithril th, Hits: 150, AT (DB): 18 LA (75), touch causes +50 Ice Bolt and drains 5 CO Pts (-20 RR), Spells: Cleric& Evil Cleric Base [20], Open& Closed Channeling [10], $20*3*3= 360$ PP (*3 Channeling Multiplier Ring), Causes 'Fear 50" (RR).

In der Mitte des Raumes ist eine blutige Pfütze, die lebende Personen in die Castle Deeps von Bark's Schloß teleportiert (Cellars, NW- Ecke), wenn man in sie hineinspringt.

Bark's Schloß, Im Ostteil der Stadt

Seitdem Telchar der Seher auszog, um Gaafs Bücher zu zerstören, sind die Tore der Burg verschlossen. Erst wenn Gaaf getötet ist, werden sie wieder geöffnet.

Erst dann wird Bark mit seinen Truppen ausziehen und die kleine Armee der Stadt wieder verstärken.

Nur jeden Morgen nach einer Vollmondnacht verlassen 12 berittene Krieger mit 4 Wagen das Schloß, um Lebensmittel zu besorgen.

Überirdischer Teil

[A] Stables: 3 Greater Warhorses, 10 Lesser Warhorses, 20 Light Horses, 4 Wagen, 2 Kühe.

Bewacht von 2 Soldaten (Lvl. 2 Fighter)

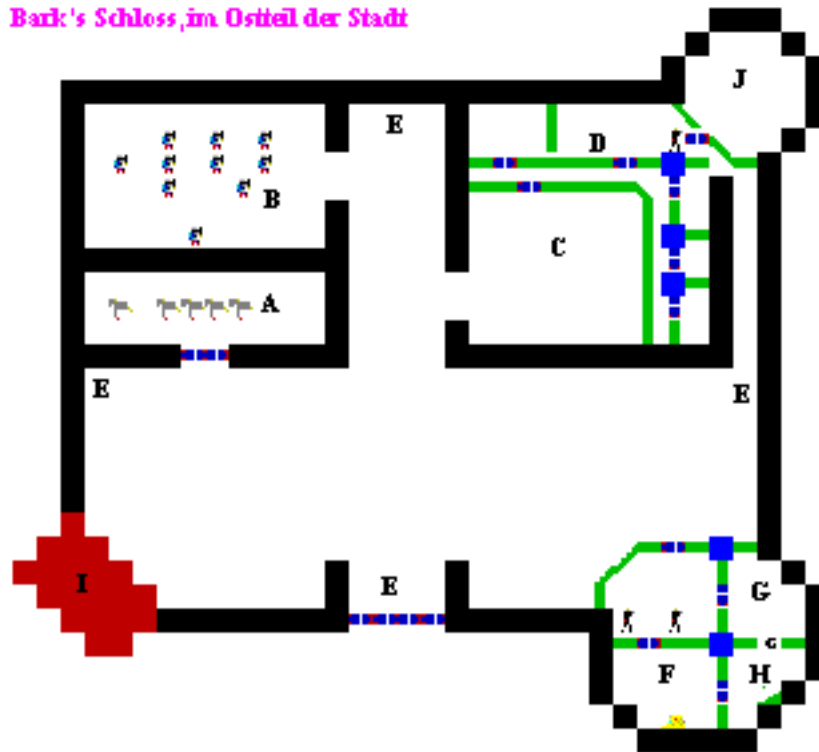
[B] Quartiere: 60 Lvl. 1 Fighter

[C] Halle: Große Halle mit einer Tafel in der Mitte und zwei kleineren Tafeln daneben, alle mit Bänken zum sitzen. Rüstungen in den vier Ecken des Raumes und Teppiche an den Wänden.

[D] Gästeräume: Fünf gut ausgestattete Zimmer, ein Raum, der zum Turm fährt, bewacht von 1 Lvl. 7 Fighter.

[E] Auf den Zinnen der Burg steht alle 30' eine Wache (Lvl. 6 Fighter).

Bark's Schloss, im Ostteil der Stadt



[F] Bark's Privatgemach: Bett, Tisch, 2 Sessel, insgesamt gut eingerichtet. Truhe, gesichert mit tödlichem Gift, -30 to perceive, -30 to disarm, -50 to pick.
Inhalt: 3000 GP, 20 Gems a'50 GP, 10 MP, 8000 SP

[G] Raum für besondere Gäste: Sehr gut ausgestattet. Geheimgang zu [H], -50 to perceive, +20 to pick.

[H] Arbeitszimmer: Ein Schreibtisch mit Karten Mittelertes und diversem Schreibzeug.
I* Rich Treasure, je 500 g Mithril, Gold, Laen, Black Alloy, je 5 kg Gold, White Alloy. 'Lord Sleep' wird auf alle Anwesenden im Raum gezaubert, sobald die Metalle bewegt werden.
Mehrere Ringe: Ring of Daily II Shock Bolt, Ring of Sleep V, *3 Mentalism Multiplier Ring, +2 Essence Adder Ring, Ring of Heat gives +30 Firebolt when put on (Trap !)
Von hier fährt auch eine Treppe nach unten in Raum [H] der Cellars.

[I] Wachraum: 4 Lvl. 7 Thiefs

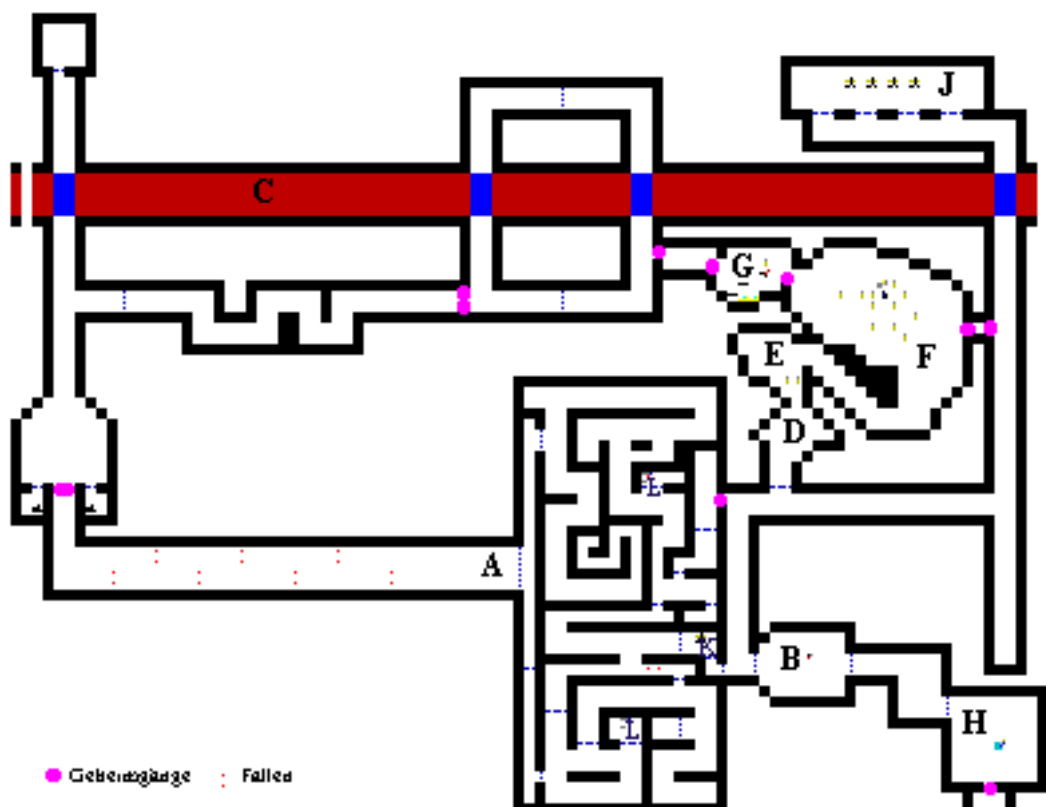
[J] Wachturm: 3 Stockwerke, auf jedem Stockwerk 3 Wachen (Lvl. 3 Fighter).
Im obersten Stock wohnt Roode:

Lvl. 15 Common Man Animist, 5'1 1", 170 lbs, Melee OB: 150 Eog Is, Directed Spells OB: 100 Lightning Bolt, Hits: 150, AT(DB). 2(50), Items: Very High Intelligent Ring of Daily V Lightning Bolt+ Daily V Lord Sleep+ Wearer may become a Raven at will, andere Stats wie Standard Animist.

Roode ist Bark's Informant. Er fliegt des öfteren als Rabe durch die Stadt und meldet alles interessante seinem Herrn.

Unterirdischer Teil

Bark's Schloss [Keller]



	Perception	Disarm/Pick	Beschreibung
<i>Fallen:</i>			
T1	-20	-10	Spiked Pit, 1- 3 C- Puncture- Crits
T2	-30	-50	Stone Block, 2-6 E- Crush- Crits
<i>Geheimtüren:</i>			
G1	-30	-	Drehtür, nicht verschlossen
G2	-30	-10	
G3	+10		Drehtür, nicht verschlossen
G4	+0		Schiebetür, nicht verschlossen
G5	-20	-10	

[A] Ein Zeichen an der Wand kurz vor dem geöffneten Tor. "Betretet nun das Labyrinth, welches der Meister für Euch vorbereitet hat..."

[B] Ninja- Lord, Lvl. 20 Common Man Monk, 5'8", 160 lbs, Melee OB: 160 Ma Rk 4 Striking (+10 wenn mit Eog Faichion Weapon Kata gekämpft wird), 100 Ma Rk 1 Sweeps, Hits: 150, AT(DB): 2(50+ 70 Adrenal Defense) +20 Robes, Spells: Monk Base [20], Unbarring Ways [20], 20*3*3= 180 PP (*3 Essence Multiplier Necklace), andere Stats wie Standard Monk. Er wird nicht unbedingt bis zu seinem Tod kämpfen, sondern aufgeben, wenn er sich für besiegt betrachtet.

Er schließt magisch den Raum, sobald jemand den Raum betritt und fordert die Eintretenden zum Kampf.

Im Raum befinden sich eine Menge Skelette von Abenteurern, die in früheren Kämpfen ihr Leben gelassen haben. An diesen kann man noch folgendes finden:

Black Alloy bs
White Alloy lb

White Alloy ba
Magic Steel 11 th
Magic Steel 1 da
High Steel AT 17
Steel Target Shield
20 GP, 15 SP, 150 GP Gem

[C] Lavafluß, gibt + 1 00 Fireball/ rnd, wenn man hineinfällt, die heiße Luft sorgt für A Heat per rnd, wenn man sich über dem Strom befindet.

[D] Eingang zur Goblin- Höhle, vereinzelt Knochen und Kleidungssetzen.

[E] Durch einen Vorhang von [D] getrennter Wachraum mit 2 Lvl. 8 Goblins (Hits: 100, DB: 15+ 20s, OB's: 130 sc, 90 lb, AT: 17).

[F] Goblin- Höhle: Die hier lebenden Goblins streunen in der Höhle umher. Sie werden von Bark mit Lebensmitteln versorgt.

1 Goblin- Lord: Lvl. 20(F), Hits: 150, DB: 5+ 25s, OB's: 175 bs, 140 sb, AT: 15

6 Elder Goblins: Lvl. 4(C), Hits: 60, DB: 10+ 15s, OB's: 70 ss, 60 sb, AT: 6

4 Young Goblins: Lvl. 2(B), Hits: 50, DB: 0+ 20s, OB's: 60 sc, AT: 9

1 Goblin Veteran: Lvl. 10(E), Hits: 130, DB: 20, OB's: 130 ba, 70 lb, AT: 13

In der Höhle ist bis auf ein paar Kupferstücke und wenige Lebensmittel nichts zu finden. Geheimtür zur Schatzkammer (s.o.)

[G] Schatzkammer der Goblins:

1 Elite Goblin: Lvl. 12(E), Hits: 1 10, DB: 20+ 25s, OB's: 160 sc, 120 cp, AT: 20

1 Warg: Lvl. 5(D), Hits: 190, DB-. 40, OB: 90 LBite, AT: 4

Es finden sich hier 1-10 Waffen verschiedener Güte (D10 würfeln): [1-5] Steel, [6-8] High Steel, [9] White Alloy, [10] Black Alloy. Außerdem enthält sie 10-100 sp und 1-10 gp.

[H] Bark, Herr des Schlosses:

Lvl. 40 Sindar- Elf Alchemist, 6'4", 170 lbs, Melee OB: 100 Eog E-Heat da, Directed Spells OB: 70 Fireball (3D), Hits: 200, AT(DB): 2(40), Spells: Alchemist Base [50], Rune Mastery [50], other Open& Closed Essence [10], 40*4*4= 640 PP, Items: Staff of Fireball (3* Damage), *4 Amulet Multiplier for Alchemists, + 50 ESF, Spell Failure nur bei 01, Constant 'Anticipations True', Ring of constant 'Misfeel' täuscht vor, daß er ein Lvl. 5 Thief wäre.

Kann 'Heat Armor True' zaubern: Heat Crits werden um 3 Stufen gesenkt, Hits durch Heat nur 1/4.

An der Tür zu diesem Raum steht: „Die Zeit des Kämpfens ist nun vorbei" in den Muttersprachen der ankommenden Abenteurer.

Sollte Jemand den Raum betreten, wird Bark erläutern, daß er nicht kämpfen will, sondern vielmehr den PC's helfen möchte. Die ganzen Fallen und Gegner, so sagt er, waren nur dazu da, damit er nicht irgend jemanden, der nicht qualifiziert ist die folgenden Gegenstände gibt (jeder Spieler kann sich einen Gegenstand wählen):

Laen 'Gaaf- Slaying' Waffe [F1] für den besten Kämpfer der Gruppe

Ring of Daily V 'Channeling Shield'

Ring of Daily II 'Unchanneling'

Ring, der 15 auf DB und RR verleiht

Headband, protects as Helm, Daily 1 use of 1 Spell from 'Sense Mastery'- List

Totem gegen Untote, Daily V Repel Undead X (+10 Bonus auf Base Spell Roll hierfür)

(oder andere Gegenstände, die beim Kampf gegen Gaaf hilfreich sein könnten).

Diese Gegenstände wird Bark allerdings erst überreichen, nachdem er sich davon überzeugt hat, daß die PC's wirklich ausziehen wollen, um Gaaf zu töten. Dann zeigt er auch noch den Geheimgang zu den Minen (s.u.). Er warnt dabei davor, unnötig das 'Giant Kingdom' zu betreten.

Der gesamte Raum ist eine Schmiede, in der viele Waffen, die meisten nur halbfertig umherliegen, es ist sehr warm in dem Raum.

An den Wänden sind Bilder, die Schmiede bei der Arbeit zeigen.

[I] Lesser Construct

[J] 4 Earth- Elementals

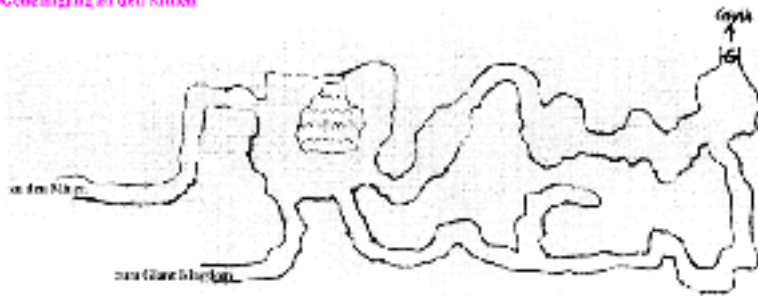
[K] Iron Golem

[L] Elf- Dämon

Geheimgang zu den Minen

Der Gang führt von Bark's Schloß bis zu einer Geheimtür in den Minen, von der Gaaf nichts weiß. Im Südwesten befindet sich eine Abzweigung zum Giant Kingdom (s.u.)

Geheimgang zu den Minen



Encounters im Geheimgang

je 20 Kästchen, die passiert werden 30% Chance für entweder

- a) 1- 5 Cave Trolls
- b) 1- 2 Normal Giants
- c) 10- 20 Large Bats
- d) 5- 10 Goblins

[1] Ein schmutziger Teich, das Wasser kommt aus der Felswand. 1- 5 Morays.

Giant Kingdom

(siehe Bark's Schloss [Keller] für Werte der Goblins)

[1] 2 Elder Goblins

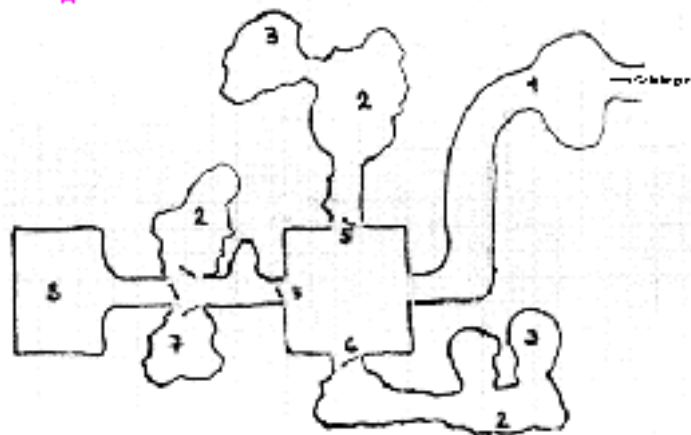
[2] 1- 5 Goblin-Frauen, 1- 8 Young Goblins, 1- 2 Elder Goblins

[3] Schatz des Riesen:
Normal Richness +

White Alloy ha
2* High Steel ba

High Steel hcb
Magie Steel 1 Club
White Alloy lb
High Steel bs
Magie Steel 1 da
Magie Iron sc, +10 vs. Demons, +15 vs. Elves
High Steel fa
High Steel AT 13
Diamond Ring (s. C&T)

Giant Kingdon



[4] 1 Cave Troll

[5] 1 Goblin Wache (Lvl. 8)

[6] 1 Goblin Wache (Lvl. 8)

[7] Elite- Warriors- Room: 2 War Trolls

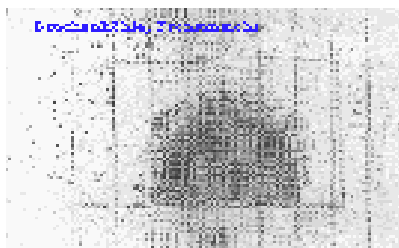
[8] Throne Room: 1 Storm Giant

Im Südwesten ein tiefer Schacht, der als Müllkippe dient. Auf einem großen Thron aus Stein sitzt der Riesenkönig.

Nach betreten des Raumes hört man hinter sich die Elite- Warriors ihr Quartier in Richtung dieses Raumes verlassen...

Falls man aufgibt, schenkt der Riese jedem das Leben, wenn ihm das Schwert und der Helm aus dem Zwergenschatz gebracht werden. Ein PC bleibt dann als Geisel.

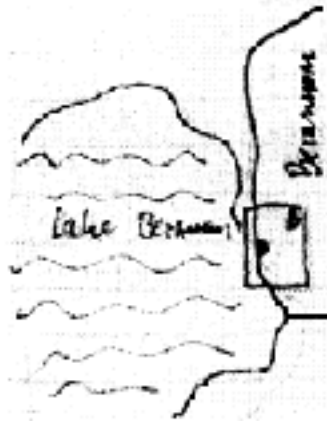
Bak the Dragon's Cave



Die Höhle liegt am Südwestrand der Stadt und ist in die Stadtmauer integriert.

[1] Die Tür ist nicht verschlossen, läßt sich aber nur von außen öffnen. Die Tür ist aus Stahl und nahezu unzerstörbar. Eine Inschrift um die Tür herum warnt davor, daß dies der Eingang zur Höhle von Bak dem Drachen ist und die Tür nur von außen geöffnet werden kann.

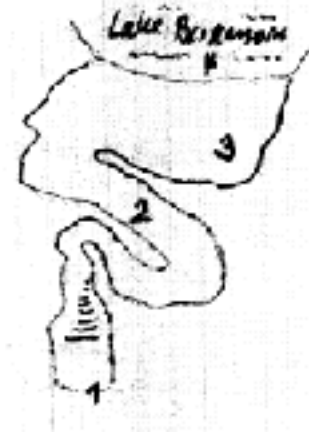
Wandmalerei, Toppflanz



[2] Ein Lvl. 20 'Sign of Suggestion' an der Wand befiehlt jedem, seinen nächsten Mitsstreiter anzugreifen.

[3] Der Schatz des Drachen: 2* 250 gp Gem 12 mp, 3500 bp, 300 sp,

Wandmalerei (Tür)



10000 tp, 2170 gp, 70% light ba, Steel AT 13, Sword with Daily I 'Shield' (Ment. Open), 60% light Saddle, Potion of 'Fire Wall', Dagger with Daily I 'Protection I' (Ess. Open), +1 Channeling Adder Ring, Magic Steel II Is of Daily I 'Regenerate I', +25 Adamant AT 16 (wears as AT 14), Boots of Speed

[4] Der Drache (Old Water Drake) liegt (scheinbar) schlafend im Wasser, wartet aber nur auf einen günstigen Moment, um anzugreifen. Dies tut er spätestens, wenn sein Schatz angerührt wird. Er ist deutlich zu sehen. Sein Gestank verursacht Übelkeit (RR vs. 1. Lvl Disease, - 10 to Activity).

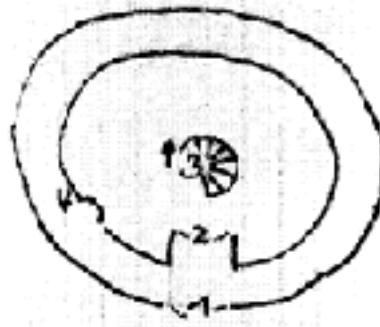
Armory

Erster Stock



Armory (K)

[1]



Bewachte Tür, 2 Revenants

[2] Bewachte Tür, 2 Minor Specters

[3] Waffen- Lager: An den Wänden hängen alle möglichen Eisen- Waffen, Breitschwerter und Langschwerter aus High Steel und anderer Klingenwaffen aus Stahl. Die Wendeltreppe, die in den oberen Stock führt, ist bewacht von 1 Wraith.

[4] Ausguck: 2 Minor Specters

Zweiter Stock

Ein kreisrunder Raum von gleichem Durchmesser wie der erste Stock, aber ohne jegliche Öffnung abgesehen von der Luke im Boden.

[1] 6 Ghule, greifen bereits an, wenn man die Luke erklimmt. In dieser Position hat man: 10 DB weniger, -50 zur Attacke bis man oben ist.

An den Wänden findet man nicht magische Waffen aller Art. Eine gesuchte Waffe ist mit folgender Wahrscheinlichkeit in folgender Qualität vorhanden: +20: 10%, +15: 30%, +10: 50%, bei Schwertern steigt die Chance um 20%, bei Langschwertern und Breitschwertern um weitere 20%.

Weiterhin sind mit je 20%-iger Wahrscheinlichkeit zu finden: 1 Staff of Firebolts, 1 Staff of Shock Bolts, 1 Staff of Lightning Bolts, 1 Staff of Waterbolts, 1 Staff of Icebolts.